

Distopie contemporanee: *Bandersnatch* come evento seriale*

Cristina Demaria**
Università di Bologna

Francesco Piluso***
Università di Bologna

The article investigates new forms of dystopic narration in relation to the emerging phenomenon of TV series and broader culture of media consumption. The spectacle of contemporary fragility is at the same time pre-mediated by hyperdiegetic narrations reproduced by the daily consumption of these media products. Zombies, vampires, lycanthropes, and all the kinds of monsters that used to inhabit the post-apocalyptic imagery have been introjected by human and post-human characters, struggling against both their interior consciousness and their technological and media prosthesis. In so doing, narratives of a dystopic future build a link with our post-media present, pointing to a wider cultural/epistemological issue. Reflexively, the same dystopic universe expands its limits by locating within its narrative and media structure the subjective and social experience of the audience. In this respect, the anthological series *Black Mirror* is emblematic in both representing and reproducing a diegetic and medial collapse between dystopic fiction and reality. In particular, the episode “Bandersnatch” actualizes this narrative and its temporalities in terms of interactivity as a mode of consumption. The spectator-user rather than being actually engaged in the narrative construction of the episode, is further integrated in the serial reproduction of the text itself, and of the dystopic media ecosystem in which both the episode and the audience’s experience occur.

Keywords: Dystopia; Premediation; TV series, *Black Mirror*; Interactivity.

Viviamo forse in una cultura ipnotizzata dallo spettacolo della propria fragilità?
(John Gray)

La citazione in esergo, in un gioco intertestuale e interdiscorsivo che potrebbe non aver mai fine, a sua volta compare in un articolo pubblicato il 28 dicembre 2018 sul settimanale *il Venerdì de la Repubblica*, dedicato all’episodio/evento “interattivo” “Bandersnatch” - diretto da David Slade e parte della serie antologica *Black Mirror* (Charlie Brooker, Channel Four 2011-2014; Netflix 2015-) – nel giorno della sua distribuzione mondiale su Netflix. All’analisi di questo episodio, e alla disamina del particolare tipo di mondo ammobiliato che ci restituisce, un mondo al tempo stesso passato e presente, così come al tipo di ‘cultura seriale’ che contribuisce a creare, è dedicato questo articolo, diviso in due parti tra loro dialoganti. Nella prima parte proveremo a delineare alcuni dei tratti che

* Articolo proposto il 20/11/2019. Articolo accettato il 20/02/2020

** cristina.demaria2@unibo.it

*** francesco.piluso2@unibo.it

caratterizzano narrazioni di un mondo e di un tempo etichettabile come “distopico”, insieme alle loro più recenti trasformazioni seriali. “Bandersnatch” è non a caso una storia attivata da un *what if* che, da proprietà del genere distopico in quanto narrazione “speculativa”, diviene parte della sua stessa costruzione testuale e seriale, che propone una, seppur parziale, fruizione interattiva. Dall’oramai vasta letteratura sull’argomento, cercheremo dunque, in primo luogo, di estrapolare alcuni degli elementi e delle strategie narrative che caratterizzano l’immaginario distopico nelle sue più recenti metamorfosi. I racconti distopici paiono infatti ipnotizzarci sempre di più, e costituire, al tempo stesso, una sorta di antidoto – per quanto passeggero e fugace - alla fragilità del nostro presente. Ma è davvero così? E perché oggi le distopie hanno invaso la narrazione seriale televisiva? Questo ultimo punto lo affronteremo analizzando “Bandersnatch” da un punto di vista semiotico, attento alle strategie mediali che lo caratterizzano e alle pratiche di fruizione che a sua volta porta iscritte. L’episodio infatti è capace di coinvolgere lo spettatore/utente nella spettacolarizzazione e feticizzazione della propria condizione (post)mediale, attualizzandone e riproducendone l’aspetto distopico nel momento stesso del suo consumo.

Distopie mediali tra finzione e realtà

Tornando alla citazione in esergo: ciò che Gray sembra suggerire è come la stessa fragilità del nostro presente sia oggi uno spettacolo che costantemente consumiamo, e forse anche patiamo, in quanto spettatori di storie accomunate dalla figurativizzazione e patemizzazione di un mondo che non riusciamo più a controllare, in cui non ci troviamo più al sicuro; o, meglio, di cui non siamo più certi, dal momento che la nostra identità pare sempre più determinata da forze (menti, algoritmi, intelligenze artificiali) che oramai ci trascendono. Per comprendere più a fondo le narrazioni distopiche è però utile fare un passo indietro e partire dal loro contrario, e cioè dalle storie al cui centro vi è l’utopia, che Louis Marin così definiva in *Utopiques: jeux d’espaces*:

L’utopie est d’abord un texte, un récit encadrant une description à laquelle il donne ses conditions de possibilité, texte qui marque un écart, une différence active à l’intérieur de la réalité historique et géographique [...], un entre-deux, un espace sans lieu, sans les déterminations géo-historiques qui font qu’un lieu est la trace d’une histoire. (...) L’Utopie est ainsi le moment neutre d’une différence. (...) Sa réalité est de l’ordre du texte (Marin, 1973, p. 84).

La “realtà” dell’utopia è dunque di ordine testuale; è un racconto al cui centro vi è uno spazio che si presenta privo delle tracce e delle stratificazioni di cui non solo dovrebbe aver conservato memoria, ma che lo dovrebbero aver reso possibile. L’utopia è quindi, paradossalmente, spazio senza luogo marcato dalla perfezione in quanto neutralizzazione di tutti i conflitti. Ed è uno spazio che mette in questione l’esistente attraverso la costruzione testuale di una realtà altra. L’utopia diviene in questo modo una figura, a-geografica e a-storica, di cui iracconti di mondi *distopici* rappresentano la negazione: “Una

contro-utopia (o distopia) è dunque un'utopia al contrario: nel forzare la perfezione la si conduce al suo contrario; i mezzi sovrastano i fini, li squalificano” (Horrein, 2018, p. 89; cfr. anche Rouvillois, 2013, tr. nostra). A differenza delle utopie, le distopie permettono di mostrare come la perfezione agognata non si può, né mai si potrà, raggiungere; che il mondo perfetto non potrà mai essere che un orizzonte perduto. Non è quindi un caso che la maggioranza dei testi distopici si concentrino su quegli elementi della narrazione (su soggetti, eroi o antieroi, e sulle loro competenze, ma anche su particolari oggetti di valore; cfr. ancora Horrein 2018 e Baccolini e Moyan 2003) capaci di reinserire il conflitto, la lotta e la resistenza al potere dominante nel mondo immaginato. Ciò che questi soggetti e le linee narrative che li coinvolgono svelano è che il *versus* – la possibilità di un mondo in cui invece il conflitto regna sovrano - non si può davvero neutralizzare; che resta attivo benché reso, per quanto solo testualmente, virtuale.

A queste proprietà del contenuto di quello che si potrebbe definire il testo matrice dei racconti distopici, si aggiunge la messa in scena di conflitti incentrati sul potenziale impatto traumatico delle tecnologie sul significato stesso di umano (e post-umano: si vedano Abruzzese 1978; Frezza 2015). La fantascienza, nei suoi contorni distopici, come suggerisce Lars Schmeink (2016), si sta trasformando in qualcosa di più di un genere narrativo, per divenire una categoria epistemologica, un *mode of response*: una modalità non solo di comprensione del mondo, ma anche di elaborazione di un possibile intervento sul mondo stesso, attraverso cui definiamo la nostra stessa esperienza oramai post-mediale (Eugeni 2015). Il “fantascientifico” è così sempre più ubiquo, e trova posto negli universi discorsivi, nelle epiche che attraversano i media e le loro sempre più frequenti pratiche di “premediazione” (Grusin 2010). Nell’analisi di “Bandersnatch” torneremo sulle pratiche di premediazione, che intendiamo - è comunque utile precisarlo ora - come la tendenza dei racconti medialità ad anticipare, anziché fornire, informazioni sul mondo a venire, attraverso lo sviluppo narrativo di scenari futuri possibili. In altri termini, i media sono sempre più orientati ad anticipare il futuro, partecipando alla costruzione degli accadimenti che lo dovrebbero caratterizzare. La premediazione si *pone* allora come un processo di assicurazione mediale dal momento che *presuppone* una completa mediabilità del futuro, il quale è sempre innanzitutto mediato nel presente: esso non avverrà “semplicemente” (cfr. Finocchi, 2016).

Ma l’ansia sociale cresce, e così la rabbia, in una “realtà” in cui davvero non ha più senso separare ciò che è mediale da ciò che non lo è, e in cui la confusione tra realtà e finzione, e tra livelli di realtà, è oramai sempre più frequente (cfr. Bartezzaghi 2019). La premediazione del futuro prossimo che costantemente consumiamo non sembra dunque riuscire del tutto a contrastare le minacce percepite e costantemente rimate. Nel momento in cui il peggio sta già accadendo, o è appena accaduto, i racconti distopici si pongono inoltre come rielaborazioni finzionali dei “traumi” culturali e sociali che non solo abbiamo già vissuto, ma che temiamo di dover continuare a vivere. Come accade in molti degli episodi delle oramai cinque stagioni di *Black Mirror*, ma anche in altre serie distopiche, quali per esempio *3%* (Netflix, diretta da Pedro Aguilera, 2016-) e *Mister Robot* (USA Network, 2015-2019), la tonalità distopica prevalente tematizza il trauma della dis-possessione, il riallineamento techno-culturale dei confini del corpo e del sé

nell'accelerazione implacabile dell'economia neo-liberista. Peraltro, i futuri distopici sono sempre limitati dall'orizzonte del loro presente, dal momento che, come afferma Frederic Jameson (2005), è impossibile immaginare la completa alterità del futuro. Si può allora parlare della messa in scena di "presenti alternativi ambivalenti" o di "presentismi speculativi", i quali, suggerisce ancora Schmeink (2016), sono caratterizzati da due tipi di *esitazioni*, che possiamo anche considerare come "modi di esistenza" semiotica. Interrogandosi sulla dimensione storica della possibilità, chiedono allo spettatore: tutto ciò può forse accadere? Confrontandosi poi con la dimensione etica delle conseguenze, e quindi con regimi di valori e sanzioni narrative disforiche, lo interrogano anche sulle ripercussioni dei cambiamenti che raccontano. Le distopie (fanta)scientifiche, oltre a rappresentare una forma di intrattenimento, sono così testi che rielaborano la relazione complessa tra l'immaginazione come capacità effettiva non solo di pensare, ma anche di trasformare il mondo, e il divenire futuro della realtà storica.

Le trasformazioni del world-building

Nell'ultimo decennio è accaduto che nell'horror alleggerito dal romance, o ibridato con il crime di serie quali *The Vampire Diaries* (CBS, 2009-2017) e *True Blood* (HBO, 2008-2014), o nel mondo apocalittico di *The Walking Dead* (AMC, 2010-; si veda anche Giuliani 2015), i soggetti non-più-umani che ne ammobiliavano i mondi rappresentati (zombie, vampiri e licantropi) si trovino sempre più affiancati da robot, replicanti, poteri cospiranti senza volto e società del controllo, e cioè da soggetti-più-che-umani o da intelligenze artificiali (come quelli di *Sense8* delle sorelle Wachowski, prodotta da Netflix tra il 2015 e il 2018, o *Westworld*: si veda nello stesso volume l'articolo di Nicola Dusi, e anche Piga Bruni e Presutti 2019) che non ci repellono fisicamente: l'altro che ci incuteva terrore, e che raffiguravamo come mostruoso, è l'umano stesso: i mostri sono stati introiettati, o forse i mostri siamo noi, con le nostre protesi.

Si tratta però di un passaggio recente, perché se i testi distopici hanno avuto grande fortuna in letteratura e al cinema, a partire da romanzi quali *1984* e dalle sue molte trasposizioni cinematografiche, la moltiplicazione di narrazioni seriali televisive è fenomeno degli ultimi anni. Come sottolinea anche Fabio Deotto (2018): "Negli ultimi anni le distopie hanno registrato una vera e propria esplosione, in ambito letterario e cinematografico. Per contro, hanno impiegato molto più tempo ad attecchire nel mondo della serialità televisiva". E sulle ragioni di questo ritardo, Deotto cita l'ipotesi di Evan Kindley (2018), secondo cui:

Le narrazioni distopiche tendono ad avere un tono piatto: la loro priorità è mostrare quanto le cose siano intollerabili, e questo impedisce una vera varietà scenica o l'utilizzo di intermezzi comici. Inoltre, è difficile che possano incardinarsi su un personaggio, dal momento che il tipico protagonista distopico (pensiamo a Winston Smith di *1984*) è più che altro un testimone della sofferenza diffusa nel mondo narrato.

Non sono infatti rari i casi in cui l'adattamento di un classico della letteratura distopica non ha avuto successo, come nel caso del flop registrato da *Fahrenheit 451* di Ramin Bahrani (HBO, 2018), in cui il racconto distopico finisce per appiattirsi su un canone stereotipico:

Governi dispotici, cittadini che si affidano a un solo canale di informazione (spesso televisivo), nuove droghe diffuse come farmaci da mutua, una rigida suddivisione in classi e libertà d'espressione soppressa senza troppe proteste da parte della popolazione. Il futuro proiettato è quasi sempre oscuro, terrificante, con esagerazioni che possono funzionare a livello concettuale e visivo ma risultano del tutto implausibili. (Deotto 2018)

In questa serie il futuro mostrato "ha superato la data di scadenza", nell'utilizzo di "vecchi stilemi" che "proiettano ombre di una immaginazione passata". E forse non è allora un caso che le serie contemporanee che incontrano invece il favore del pubblico siano narrazioni speculative che adottano nuove formule, spesso tra l'altro frutto di scritture originali, o di adattamenti particolari (come nel caso di *Westworld*).

Se l'utopia nasce quando l'individuo divorzia dal mondo, e deve elaborare una comprensione critica del passato e del presente come condizione obbligatoria per ogni effettiva immaginazione del futuro, la distopia è comunque un futuro – o un presente alternativo - già immaginato, che deve però mostrare una comprensione più o meno critica e plausibile delle paure e delle paranoie del presente a cui si rivolge. In questo panorama, la serie *Black Mirror* viene non a caso citata come esempio virtuoso, in cui la scelta antologica si è tra l'altro rivelata efficace, fornendo lo spazio per il recupero di elementi tradizionali dei vecchi telefilm, e al tempo stesso rappresentando un luogo testuale di innovazione e sperimentazione con largo spazio per la presenza dell'istanza autoriale. Una vicenda circoscritta può avere maggiore forza e incisività, oltre al pregio di poter essere fruita in qualsiasi momento, indipendentemente da una sequenza prestabilita di episodi, anche a distanza di tempo, per assurdo anche come unica esperienza legata alla serie. Come ancora sostiene Deotto (2018):

Charlie Brooker è riuscito a confezionare delle mini-pellicole autoconclusive, ognuna delle quali prende una tendenza ravvisabile nel presente (il cyberbullismo, il rapporto con la memoria, l'influenza dei social media sull'identità personale, la scomparsa della privacy, gli studi per la digitalizzazione delle coscienze) e la fa esplodere in un contesto narrativo realistico, lasciando da parte la macropolitica per esplorare la dimensione esistenziale del singolo.

Black Mirror avrebbe cioè inaugurato l'età dell'oro della distopia televisiva, dimostrando come questo genere possa funzionare anche con un'impostazione seriale.

È allora utile guardare più da vicino alcune delle strategie testuali attraverso cui le serie tv, in quanto oggetti estetici e semiotici, sono anche pratiche testuali attraverso cui sempre di più si filtrano e si reinterpretano le ansie e le paure del presente. In un saggio dal titolo "Solidarity, dystopia, and fictional worlds in contemporary narrative TV series", Maurus Wojtyna elenca sei criteri che - oltre alla generale propensione all'utilizzo di metalepsi e dispositivi metafinzionali e metanarrativi - permettono di definire le serie tv come forme

culturali mature. Si tratta di “criteri” quali l’auto-riflessività; l’intertestualità locale e globale; il “*genre blending and bending*”, l’indeterminatezza; un raffinato *world building*, ma soprattutto preoccupazioni utopiche/distopiche. In questo elenco, che tocca livelli diversi del testo e delle sue strategie discorsive, insieme alle competenze enciclopediche richieste allo spettatore a partire dal mondo possibile messo in scena, la tonalità propria del genere distopico pare definire il racconto seriale *tout court*. I testi che presentano mondi finzionali complessi, e che affrontano questioni utopiche/distopiche rimandano non solo a un più esteso sviluppo dell’estetica delle serie tv contemporanee, ma a una più generale metamorfosi della cultura e delle pratiche di consumo in cui vengono alla luce. Il *world building* al centro delle narrazioni distopiche, la creazione di una realtà alternativa, o semplicemente di una alternativa alla realtà, parrebbe così estremamente appetibile in un mondo post-comunista, post-guerra fredda, post-industriale, dominato dalla post-politica e dalla post-verità. La creazione di questi mondi dalle temporalità diverse e intrecciate, e dagli spazi finemente dettagliati, permettono, in altri termini, un profondo ancoraggio dei temi e dei personaggi in un costruito semiotico spazio-temporale ben definito. L’ancoraggio deriva dalle capacità semantiche e figurative di questi mondi chiusi e conchiusi, capacità permesse proprio dalla focalizzazione sulla distopia. Il modello utopia/distopia può essere quindi pensato come un paradigma culturale che va di pari passo con il dilagare delle pratiche di oppressione, repressione e controllo che lo spettatore contemporaneo si trova a testimoniare, o forse anche a subire, e non solo come spettatore televisivo.

Questo è peraltro ciò che accade, lo vedremo tra breve, al protagonista di “Bandersnatch”. Mentre la solidarietà tra ribelli – tra coloro che reimmettono il conflitto e la resistenza nel mondo distopico - viene mostrata come valore in alcune delle immaginazioni alternative contemporanee, ciò non accade in *Black Mirror*. In serie che con successo sono riuscite a immaginare un futuro non ancora scaduto, i protagonisti non si limitano a essere testimoni della sofferenza collettiva, e reclamano la loro posizione e il loro ruolo di eroi o eroine della resistenza al potere; attraverso le loro azioni, e i valori verso cui tendono (recupero o svelamento di una identità personale e collettiva) vi è così un revival della soggettività individuale e una ri-socializzazione dei sé disturbati. In *Black Mirror* si assiste invece a un particolare “adattamento” della cultura cospirativa contemporanea, che riguarda non tanto rendere l’“altro” - immaginario o reale - un capro espiatorio, ma il crescere della paranoia nei confronti delle istituzioni della società contemporanea. E non si tratta più di una paranoia sicura, ma di una paranoia insicura, dal momento che il “sistema” è sempre più opaco: non solo non sappiamo più cosa è reale e cosa non lo è, ma dubitiamo dell’autenticità della nostra stessa coscienza soggettiva. Non è dunque un caso che in “Bandersnatch”, per quanto si assista a una riorganizzazione dei principi di plausibilità all’interno del mondo finzionale, prevalga una meta-narrazione interattiva che fa il verso alla cospirazione, individuando in Netflix, e nella cultura stessa dell’intrattenimento, l’origine del “male”, della distopia. Vediamo come.

Black Mirror: Gioco educativo

Le prime due stagioni della serie ideata da Charles Brooker sono state inizialmente prodotte per la televisione britannica e mandate in onda da Channel 4 nel 2011 e 2013. Nel 2015 Netflix acquista i diritti dello show e commissiona dodici episodi da dividere tra la terza (2016) e la quarta stagione (2017), a cui si aggiunge l'episodio interattivo "Bandersnatch", rilasciato il 28 dicembre 2018, e una quinta stagione distribuita nel giugno del 2019. Il cambio del contesto produttivo, così come delle modalità di distribuzione e consumo, ha portato a una variazione della tonalità complessiva della serie. Nella ricerca di un pubblico più ampio e di una nuova struttura in grado di soddisfare la formula del *binge watching*, vengono in parte sacrificati lo humor e il sarcasmo tipicamente inglesi, la satira politica e quindi il possibile rischio di distanziarsi troppo da una tipologia di pubblico inevitabilmente più vasta, variegata e transnazionale di quella delle prime due stagioni. Scompare in parte lo sguardo cinico, e aumentano il turbamento e la paranoia per un controllo a cui non ci si può sottrarre, anche quando la scelta pare possibile.

Ciononostante, *Black Mirror* ha continuato a provare a coniugare la narrazione speculativa con un intento apparentemente educativo, quasi pedagogico: uno dei *tweet* più condivisi dell'account di *Black Mirror* recita: "Our job is to explain what's happening to you as best as we can". E cosa ci spiega? *Black Mirror* sembra volersi porre come racconto capace di sintetizzare la cultura mediale contemporanea o, meglio, un modo (il *mode of response* a cui si è accennato sopra) di immaginarla: come prodotto seriale di consumo ne fa parte, e allo stesso tempo la riassume, la commenta dall'interno, ne favorisce (o controlla) l'intrattenimento. È una serie tv che si apre al web, che parla di tecnologia e comunicazione nelle sue componenti più varie e complesse, e di conseguenza anche di rapporti sociali e personali, innescando commenti e discussioni su vari media e social, in un gioco di scambio continuo tra realtà-finzione, o forse semplicemente tra *scripted* e *unscripted*, come è accaduto il giorno dell'elezione di Trump a presidente degli USA, in cui durante una manifestazione comparve un cartello che recitava: "This episode of Black Mirror sucks".

In questo modo, *Black Mirror* è capace di giocare con il proprio pubblico e con la sua stessa voglia di giocare, abbracciando del tutto, forse anche esasperando, il processo di *gamefication* che sta investendo tutti i prodotti mediali. Il movimento generato dai social, dalle community, dal *fandom*, nasce grazie alla continua attenzione per dettagli e suggestioni che contribuiscono ad amalgamare il prodotto. Tutte le storie immaginate coesistono peraltro nello stesso universo: sia quelle più legate al nostro presente, sia quelle apparentemente più distanti e più 'distopiche', sono infatti congiunte da una serie di elementi e citazioni di altri episodi che le collocano, verosimilmente, in un medesimo cronotopo, capace di espandersi al di là dell'universo narrativo verso la realtà dello spettatore/utente.¹

Bandersnatch: interattività tra realtà e finzione

Intanto alcune domande: cosa c'entra la distopia? Cosa c'entra la serialità? L'episodio, che non appartiene a una stagione specifica della serie, ma è appunto un *event* ("A Netflix event" dice il trailer), è ambientato nel 1984, e apparentemente non riguarda un mondo proiettato in un futuro prossimo o in un presente alternativo, né gioca con il genere dell'ucronia. È il nostro mondo, a Londra, trentacinque anni fa, e una serie di riferimenti musicali e tecnologici – i primi videogiochi -, continua a ribadirlo.

Stefan, protagonista della "storia", è un giovane informatico che sta progettando un videogioco interattivo chiamato "Bandersnatch", sulla base di un omonimo libro-game. Lo spettatore, attraverso una serie di scelte binarie (secondo lo stesso principio del libro e del videogioco) è chiamato a ripercorrere/guidare la progettazione del gioco da parte di Stefan. A tale proposito, le scelte iniziali, più che una rilevanza narrativa, servono allo spettatore a prendere confidenza con il meccanismo dell'episodio e a individuare e riconoscere il mondo della storia. Tuttavia, le scelte successive acquisiscono un crescente peso specifico nello stabilire le diramazioni della trama.

Ciononostante, queste scelte appaiono spesso condizionate: alcune opzioni risultano preferibili rispetto ad altre e, in alcuni casi, entrambe le opzioni presenti in una scelta assumono esplicitamente la stessa valenza forzata. È come se si delineasse una sorta di filo rosso – un obiettivo che collega la sequenza - la serie - di scelte, che è quello di portare Stefan a realizzare con successo il proprio videogioco. Non tutte le scelte dello spettatore interattivo, dunque, si rivelano "corrette" e spesso la storia ci riporta indietro a un precedente *check point* dandoci una seconda possibilità di fare la mossa "giusta". Ciò avviene in diversi modi, per esempio seguendo i suggerimenti forniti da altri personaggi a Stefan (ma in realtà rivolti allo stesso spettatore) di ricominciare da capo, o di andare avanti; oppure cogliendo nella frustrazione di Stefan - che a seguito del fallimento del proprio progetto è portato a riconsiderare i bivi e le direzioni cruciali del proprio lavoro - un suggerimento allo spettatore a fare lo stesso.

Tant'è che, al di là della specifica scelta tra una delle due opzioni che vengono via via offerte, è lo stesso simbolo del percorso di scelte binarie (icona del grifo Bandersnatch) a diventare la chiave della risoluzione del gioco (sia da parte di Stefan che dello spettatore), e a materializzarsi come una delle opzioni (corrette) presentate. In questa particolare scelta, il simbolo del grifo è contrapposto all'opzione "Netflix". Scegliendo quest'ultima opzione, Stefan viene messo al corrente di essere un semplice personaggio di un episodio televisivo di una piattaforma futura, chiamata appunto "Netflix", e di come la sua vita sia determinata dalle scelte dei suoi utenti. Tuttavia, è vero anche il contrario - ovvero come l'obiettivo del gioco sia quello di determinare le scelte corrette dello spettatore, e quindi orientarlo in questo caso specifico verso l'opzione del grifo, simbolo di una paradossale libertà di scelta forzata.² La serie di scelte corrette porta al finale possibile in cui Stefan ultima con successo il videogioco. Seguendo questo finale, la storia si sposta ai nostri giorni, in cui una giovane programmatrice sta progettando un episodio televisivo interattivo (probabilmente per Netflix), chiamato "Bandersnatch", e basato sul videogioco realizzato da Stefan trentacinque anni prima. Questo esplicito riferimento al prodotto che lo

spettatore sta consumando in quel preciso istante chiude il cerchio di inscatolamenti narrativi, temporali e enunciazionali attraverso cui il prodotto si sviluppa e consuma.

Il 1984 come anno di ambientazione non è dunque una mera temporalità passata, di per sé poco predisposta a una narrazione distopica, ma un piano temporale altamente simbolico e al contempo performativo. Il 1984, oltre che l'anno di ambientazione della distopia orwelliana, è l'anno di lancio del primo Macintosh, momento di transizione verso un futuro utopico, che si tramuta e attualizza in distopia nella nostra contemporaneità (post)mediale e di (retro)conseguenza nell'episodio stesso. Ed è proprio attorno questa connessione simbolica, e per certi versi materiale, con il futuro (nient'altro che il nostro presente), che si sviluppa l'aspetto distopico di *Bandersnatch*. L'episodio riesce infatti a conciliare due diversi tipi di distopia, che si reggono reciprocamente: da un lato la distopia della sorveglianza e del controllo, dell'impossibilità di scelta, del destino eterodiretto, vissuta dal personaggio come (in) un vero e proprio *1984*; dall'altro la distopia esperita dallo spettatore della scelta a tutti i costi, dell'esposizione: nient'altro che una forma più contemporanea di (auto)sottoposizione alla sorveglianza e al controllo. In altre parole, tramite il collegamento (e collasso) tra tempi, mondi e soprattutto istanze diverse (il personaggio e lo spettatore) lo scenario distopico, e un po' 'scaduto', stile *1984*, risulta funzionale e necessario all'attualizzazione di uno scenario distopico contemporaneo, quello di una paradossale libera scelta forzata, che ci riguarda da vicino come spettatori e consumatori di media, e più in generale come soggetti.

Così come tempi, mondi e personaggi collassano, anche questi due aspetti distopici non rimangono così chiaramente separati e distinti. Sia Stefan che lo spettatore sono infatti portati continuamente a dubitare il valore (e la possibilità) delle scelte compiute: *sono io che scelgo, o è il sistema che sceglie per me?* Ciò è frutto di una continua riflessività e cortocircuito tra piani diversi: Stefan è programmatore di un gioco interattivo ed è, allo stesso tempo, oggetto del suo stesso gioco – giocato dallo spettatore che, al pari di Stefan, progetta una narrazione, ma è soggetto al meccanismo ingannevole dell'interazione. Tant'è che l'intero plot è molto appiattito su questo gioco di (non) scelte e di inscatolamenti. Tuttavia, ciò non vieta di esplorare la profondità dei personaggi e dei soggetti coinvolti. Anzi, è proprio la paranoia verso il sistema a essere ritradotta e focalizzata in termini di paranoia introiettata che investe la propria coscienza: sono io a decidere/fare? Un aspetto che offre tra l'altro un tocco più contemporaneo alla distopia come critica sistemica e azzeramento della coscienza soggettiva.

Questa specifica costruzione della temporalità dell'episodio, strettamente legata a quella del suo consumo, non avrebbe la stessa efficacia senza Netflix. È la piattaforma nella sua materialità e autorappresentazione a giocare un ruolo decisivo nel mediare tra i diversi piani. In quanto distributore di contenuti ed esperienze, Netflix si presenta come "il sistema" che mette in contatto e produce le istanze soggettive sia del personaggio che dello spettatore, marcandone la costruzione dei rispettivi ruoli all'interno del dispositivo mediatico, e riproducendosi attraverso queste stesse istanze. Ciò costituisce una critica parodica al sistema che, proprio nella sua riflessività, risulta estremamente efficace. È forse in questo senso che il ruolo pedagogico di "*Bandersnatch*" non perde la sua spinta

speculativa e innovativa: un passo indietro (1984) per attualizzarsi come narrazione distopica in tempo reale, strettamente ancorata all'esperienza soggettiva dello spettatore.

Tuttavia, questa esperienza soggettiva è la risultante di un processo inscritto all'interno della struttura narrativa e mediale dell'episodio stesso. Nel momento in cui la poliedricità di "Bandersnatch" è esplorata e ricomposta dallo spettatore, è lo stesso spettatore a determinarsi e oggettivarsi in funzione di questo suo ruolo. In molte serie distopiche e più in generale fantascientifiche, è peraltro riscontrabile una riflessione tra struttura della narrazione e mondo di riferimento. Come sottolinea Basso Fossali (2008, p. 20), il mondo costruito "perde coesione e coerenza; dei suoi frammenti si fa carico lo spettatore, a cui rimane il piacere *neobarocco* di perdersi e vagabondare nei labirinti del testo". Dovendo affrontare la crisi del principio di causalità come logica del dispiegarsi degli eventi, sostituito da una struttura reticolare di connessioni, è necessario instaurare e mettere in gioco dei sistemi di probabilità, in modo da ottenere un nuovo frammento di informazione. Così, la strategia interpretativa dello spettatore non opera una risoluzione del/dal testo, ma "diventa la sorgente di una nuova catena comunicativa e quindi fonte di informazione possibile" (Eco 1962, p. 126) – catena che si dispiega attraverso quei meccanismi di *endlessly deferred narrative* (Hill 2003), *drillability* (Mittell 2015), e speculazione infinita del/sul testo che caratterizzano il nuovo scenario della tv complessa, la sua estetica e le relative pratiche di consumo convergente, di cui "Bandersnatch" diviene elemento paradigmatico.

La struttura del suo *ecosistema narrativo* (cfr. Pescatore 2018), per certi versi, trova similitudine con il modello dell'*opera aperta*, dove "il fruitore, non condizionato da un centro assoluto, costituisce il suo sistema di relazioni facendolo emergere da un continuo in cui non esistono punti privilegiati, ma tutte le prospettive sono egualmente valide e ricche di possibilità" (Eco 1962, p. 57). Ogni interpretazione del testo non può in alcun modo coincidere con una definizione ultima e risolutiva: ogni atto interpretativo, pertanto, risulta essere complementare rispetto agli altri, e solo la totalità delle interpretazioni suggerite può esaurire le possibilità di conoscere il testo. Come sottolinea Nieddu (2016), ciò comporta che il significato del testo non sia semplicemente il risultato di una negoziazione tra singolo lettore e testo, ma frutto di un'operazione e di un processo collettivo. In altre parole, è la stessa struttura degli ecosistemi narrativi che predispone una socializzazione e serializzazione dell'attività dell'audience, e al contempo l'integrazione di tale partecipazione ai fini di un accrescimento della propria coerenza e resilienza. Dunque, ciò che viene progettato in termini di fantascientifico, di "struttura reticolare di connessioni" non è solo il mondo distopico, il suo immaginario altro, ma la stessa *realtà* del consumo da parte dell'audience.

In "Bandersnatch" tale processo di sovrapposizione si radicalizza. La riflessività non si gioca più solo tra mondo narrativo e logica astratta di interpretazione, ma coinvolge la stessa materialità della forma di consumo. La storia narrata sembra del tutto appiattirsi sulla peculiare forma interattiva di consumo, la quale si pone al centro della narrazione e attualizza (invece che proiettare narrativamente) la nostra quotidianità (post)mediale; in altre parole, l'episodio sincronizza la distopia con la sua stessa messa in onda, o meglio, con la sua stessa riproduzione interattiva, accentuandone i tratti più controversi.

Non è un caso che non si può scegliere di tornare indietro nella visione, ma allo stesso tempo, è possibile tornare indietro solo attraverso le scelte (sbagliate). Così come non è un caso che la storia non sia visibile da diversi punti di vista soggettivi, nel quale lo spettatore si potrebbe identificare, ma sia data dalla sequenza di diverse possibili storie oggettivate, già date, che lo spettatore non può che consumare astrattamente. Tale meccanismo porta al desiderio feticistico di potere collezionare tutti i finali – un desiderio che concilia sia l'interesse di completare la storia, ma soprattutto di terminare il gioco, come modello di fruizione strettamente legato alla materialità del medium. Così lo spettatore è chiamato a un consumo serializzato della stessa istanza, sia sulla stessa piattaforma di Netflix, sia su altre piattaforme, attraverso la propria produzione di contenuti paratestuali, volti a spiegare le possibili modalità di sviluppo e completamento del gioco. Tuttavia, questa espansione dell'universo poliedrico e apertura verso l'audience riflette e si ripiega sulle logiche narrative e di consumo (multi)mediale previste dall'episodio stesso (Piluso 2019). Il mito dell'interazione si attualizza forse più in questo modo, ovvero nella necessità di sistematizzazione (anche nel senso di condivisione in rete) dell'esperienza interattiva e soggettiva nel momento esatto in cui la si vive, e all'interno dello stesso ecosistema mediale in cui si vive. Ed è proprio attraverso la sincronizzazione con la nostra contemporanea condizione postmediale che la distopia di "Badersnatch" si attualizza.

Note biografiche

Cristina Demaria è professoressa associata di Semiotica presso il Dipartimento di Filosofia e Comunicazione dell'Università di Bologna, e coordinatrice del corso di Laurea Magistrale in Semiotica. Si occupa di studi di genere e di linguaggi televisivi e mediali; di rappresentazioni della memoria e del conflitto. Tra le più recenti pubblicazioni: *Teorie di genere. Femminismi e semiotica* (Bompiani, Milano, 2019); *Post-conflict Cultures: A Reader* (London, CCCP Press, 2020).

Francesco Piluso è un dottorando in Semiotica presso l'Università di Bologna. Il suo campo di ricerca va dalla socio-semiotica sino alla semiotica dei media. Si occupa principalmente dei processi di integrazione di contenuti critici nelle forme mediali egemoniche: in particolare di distopie e serialità. Ha svolto attività di ricerca presso UCLA (2015-2016) ed è stato visting scholar presso la Northwestern University (2019-2020). I suoi lavori sono stati pubblicati in diverse riviste di semiotica, filosofia del linguaggio, cultural and media studies.

Bibliografia

- Abruzzese, A. (1979). *La grande scimmia. Mostri vampiri automi mutanti: l'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione*. Roma: Sossella (nuova ed. 2007).
- Attimonelli, C., e Susca, V. (2020). *Un oscuro riflettere. Black Mirror e l'aurora digitale*. Milano: Mimesis.

- Baccolini, R., e Moylan, T. (a cura di). (2003). *Dark Horizon: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. New York & London: Routledge.
- Bartezzaghi, S. (2019). *Banalità. Luoghi comuni, semiotica, social network*. Milano: Bompiani.
- Basso Fossali, P. (2008). *Interpretazioni tra mondi. Il pensiero figurale di David Lynch*. Pisa: ETS.
- Bennato, D. (a cura di). (2018). *Black Mirror. Distopia e antropologia digitale*. Catania: Villaggio Maori.
- Chiusi, F. (2018). *Io non sono qui. Visioni e inquietudini da un futuro presente – Black Mirror*. Roma: De Agostini.
- Deotto, F. (2018). Il futuro scaduto delle distopie. Preso da: <https://www.linkideeperlatv.it/il-futuro-scaduto-delle-distopie/>.
- Eco, U. (1962). *Opera aperta*. Milano: Bompiani.
- Eugeni, R. (2015). *La condizione postmediale. Media, linguaggi, narrazioni*. Milano: La Scuola.
- Fattori, A. (2017). L'essenza spettrale delle cose. L'immaginario moderno nella post-serialità e nel postumano. *Funes. Journal of Narratives and Social Sciences*, 1, 76-89. DOI: 10.6093/2532-6732/5194
- Finocchi, R. (2016). *Ipermedia e locative media. Cronologia, semiotica, estetica*. Roma: Nuova Cultura.
- Frezza, G. (2013). *Dissolvenze: mutazioni del cinema*. Latina: Tunuè.
- Frezza, G. (2015). *EndoApocalisse: the Walking Dead, l'immaginario digitale, il post umano*. Cava de' Tirreni: Areablu.
- Garofalo, D. (2017). *Black Mirror. Memorie dal futuro*. Roma: Edizioni estemporanee.
- Giuliani, G. (2015). *Zombie, alieni e mutanti: le paure dall'11 settembre a oggi*. Milano: Le Monnier.
- Grusin, R. (2010). *Premediation: Affect and Mediality After 9/11*. London: Palgrave Macmillan.
- Hills, M. (2002). *Funcultures*. London – New York, NY: Routledge.
- Horrein, R. (2018). Des mondes sans versus. La surveillance neutralisante. *Versus – Quaderni di studi semiotici*, 126, 87-106. DOI: 10.14649/90537.
- Jameson, F. (2005). *Archaeologies of the Future. The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. London & New York: Verso.
- Kindley, E. (2018). The Future Ain't What It Used to Be. Dystopias draw their power from an analysis of the present. But do Black Mirror and Electric Dreams only offer us visions of the past? Preso da: <https://www.thenation.com/article/tvs-dystopia-boom>
- Lammoglia, F., Pastorino, S. (2019). *Black Mirror. Narrazioni filosofiche*. Milano: Mimesis.
- Marin, L. (1973). *Utopiques: jeux d'espaces*. Paris: Minuit.
- Micali, S. (2019). *Towards a Posthuman Imagination in Literature and Media. Monsters, Mutants, Aliens, Artificial Beings*. Oxford: Peter Lang.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press.

- Monticelli, R. (2018). "Citations of 'Difference': Human/Non-human, Mutations, and Contaminations in Utopian/Dystopian Television Series", in S. Albertazzi (ed.). *(Post)Colonial Passages: Incursions and Excursion across the Literatures and Cultures in English*. Newcastle Upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Nieddu, G. (2016). *Serialità e opera aperta. Tracce del modello dell'opera aperta nella serialità televisiva contemporanea*. Preso da:
https://www.academia.edu/25226427/Serialit%C3%A0_e_opera_aperta
- Pescatore, G. (a cura di) (2018). *Ecosistemi narrativi: dal fumetto alle serie tv*. Roma: Carocci.
- Piga Bruni, E., e Presutti, C. (2019). The Human in the Age of Mechanical Reproduction: The Artificial Unconscious in Science Fiction. *Between*, vol. IX, n. 17. DOI: 10.13125/2039-6597/3805
- Piluso, F. (2019). Apocalisse Mediale. La saturazione dei flussi nella nuova serialità televisiva. *Cosmo*, 15.1, 139-155. DOI: 10.13135/2281-6658/4023.
- Rouvillois, F. (2013). *L'utopie*. Paris: Flammarion.
- Schmeink, L. (2016). *Biopunk Dystopias. Genetic Engineering, Society and Science Fiction*. Liverpool: University of Liverpool Press.
- Tirino, M., e Tramontana, A. (a cura di) (2018). *I riflessi di Black Mirror: glossario su immaginari, culture e media della società digitale*. Roma: Rogas.
- Wojtyna, M. (2018). Solidarity, dystopia, and fictional worlds in contemporary narrative TV series. *Beyond Philology*, 15.3, 163-180. DOI: 10.26881/bp.2018.3.09.

Note

¹ Per un'analisi più approfondita e sotto molteplici punti di vista della serie "Black Mirror" si vedano i lavori di Garofalo (2017), Bennato (2018), Chiusi (2018), Lammoglia e Pastorino (2019), Attimonelli e Susca (2020).

² È interessante notare come l'ambivalenza della categoria interattività/immersività mediale sia un tema ricorrente nella letteratura distopica. Si pensi per esempio alla soap opera televisiva fintamente interattiva in *Fahrenheit 451*, o ai cosiddetti *feelies* in *Brave New World*.