



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

**Dipartimento dei Beni Culturali: Archeologia, Storia dell'Arte, del
Cinema e della Musica**

**Corso di Laurea in Discipline delle Arti, della Musica e dello
Spettacolo**

Tesi di Laurea Triennale

I media e la società in *Black Mirror*

Media and Society in *Black Mirror*

Relatrice

Prof.ssa Farah Polato

Laureanda: Aurora Ferro

Matricola: 2004479

Anno Accademico 2022/2023

Indice

Introduzione.....	4
Capitolo 1. Il profilo evolutivo del concetto di spettatorialità.....	6
1.1 Chi è lo spettatore?.....	6
1.2 Le teorie sulla spettatorialità	7
1.3 Nuove forme di fruizione.....	10
Capitolo 2. La struttura tematica della serie e i suoi sviluppi.....	16
2.1 Le piattaforme streaming e il caso Netflix.....	16
2.2 Il profilo di Charlie Brooker.....	20
2.3 Gli sviluppi di Black Mirror.....	22
Capitolo 3. Fifteen Million Merits, USS Callister e Bandersnatch.....	28
3.1 Fifteen Million Merits e gli ambienti mediali	28
3.2 USS Callister e la fan-art: da user a prosumer.....	35
3.3 Bandersnatch e il film interattivo: un'ibridazione tra film e videogioco.....	41
Conclusione.....	54
Bibliografia.....	56
Sitografia.....	57
Filmografia.....	59
Ringraziamenti.....	60

*Un augurio al mio futuro
qualunque esso sia, sarà
stato raggiunto con il cuore.*

I media e la società in *Black Mirror*

Introduzione

La dimensione della spettatorialità nell'era digitale ha subito un'importante trasformazione a seguito della convergenza mediale, dei cambiamenti socioculturali e delle nuove modalità di fruizione dell'arte dell'intrattenimento. Se il cinema classico poteva sembrare favorire l'idea di uno sguardo attento e concentrato, collocato sempre nel punto migliore in cui possono essere seguiti gli eventi rappresentati, il cinema moderno sollecita un'altra tipologia di sguardo, capace di mescolare punti di attenzione e dettagli secondari.

La presente tesi si propone di esplorare il complesso mutamento mediale e gli effetti pervasivi sulla sfera spettatoriale attraverso l'analisi della serie, divenuta cult, *Black Mirror* (Charlie Brooker, Gran Bretagna, 2011) e in particolare di alcuni episodi ritenuti significativamente emblematici per l'indagine.

La serie britannica si è conquistata una grande popolarità all'interno del panorama dell'intrattenimento per il suo carattere provocatorio e la fortissima componente auto-riflessiva, che le ha permesso di affrontare elementi di natura socio-tecnologica, come ad esempio, le conseguenze dell'era digitale, dell'intelligenza artificiale, della realtà virtuale, della sorveglianza di massa, della manipolazione mediatica, ma anche sull'evoluzione dei dispositivi attraverso cui si fruiscono i film, su come questi dispositivi e schermi stiano trasformando sempre di più gli spazi in cui sono inseriti in ambienti mediali e, non meno importante, sull'evoluzione del ruolo dello spettatore nel nuovo ambiente mediale.

Sebbene sia una serie di fantascienza con delle forti note distopiche e thriller, le tecnologie trattate e il loro rapporto con la società si ispirano ad assetti già operativi nel presente. Nel presente lo spettatore non è più vincolato al buio di una sala cinematografica, bensì estende la propria fruizione audiovisiva in altri spazi fisici e

virtuali. Il nuovo pubblico supera anche le costrizioni di spazio e tempo imposte dal palinsesto televisivo, dal momento che all'ambiente mediale offre strumenti che permettono maggiore libertà di fruizione, ma anche di interazione.

La scansione dell'elaborato vedrà una prima parte dedicata agli studi sullo spettatore, attraverso una panoramica che procede dalla Scuola di Francoforte fino ad arrivare agli studi più recenti, a partire da testi di riferimento, quali *Spettatore* di Mariagrazia Fanchi, *Terre Incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film* di Mariagrazia Fanchi e Francesco Casetti, *Cultura Convergente* di Henry Jenkins e *La televisione. Modelli teorici e percorsi d'analisi* di Massimo Scaglioni, Anna Sfardini e il contributo di Aldo Grasso per quanto riguarda la parte inerente alla prefazione.

In questa fase si cercherà di offrire, pur in forma sintetica, non solo le tappe dei cambiamenti che riguardano le possibilità spettatoriali ma anche i modi della percezione del profilo stesso dello spettatore cinematografico.

Nel secondo capitolo si entrerà in *Black Mirror* a partire da una sezione informativa sul profilo di Charlie Brooker e sullo sviluppo della serie, oggi di notorietà globale grazie anche alla piattaforma on demand Netflix. Nella terza parte si procederà all'analisi di alcuni episodi di *Black Mirror*, selezionati per la loro incisività formale e tematica rispetto alle questioni di nostro interesse. La loro attualità sarà supportata, di volta in volta, dal riferimento a tecnologie esistenti e assimilabili a quelle dei racconti, da cui il grado di attrazione che la serie esercita su di noi.

Capitolo I: Il profilo evolutivo del concetto di spettatorialità

1.1 Chi è lo spettatore?

Secondo il vocabolario generalista *Treccani*, lo spettatore è colui che assiste a uno spettacolo, a una cerimonia, a una manifestazione sportiva e simili. In senso collettivo, viene chiamato audience, parterre, pubblico.¹ Chiaramente è una definizione onnicomprensiva dello spettatore, abbastanza ampia da essere riferibile a tutte le forme di intrattenimento.

Poter definire più precisamente la spettatorialità cinematografica si rivela comunque impresa ardua, come ricorda Roy Menarini nell'introduzione del suo libro *La grande illusione. Storie di uno spettatore*, quando afferma che uno spettatore indiano e uno statunitense rispondono a soggettività poco paragonabili a causa dei diversi contesti socio-culturali in cui sono inseriti.

Dalla sala cinematografica come luogo esclusivo della fruizione si è passati oggi a spazi un tempo impensabili, come quello domestico, in cui si può fruire un film seduti o distesi comodamente sul proprio divano grazie all'attrezzatura Home-Theatre, oppure sul proprio letto grazie al computer, o ancora, nei mezzi pubblici, in ufficio, da qualsiasi altra parte si voglia, attraverso il proprio smartphone. I dispositivi capaci di supportare contenuti mediali si sono infatti moltiplicati permettendo all'individuo di essere sempre in una condizione di consumo. Le motivazioni che spingono un soggetto a fruire un testo filmico al di fuori di una sala possono essere di vario genere, come la volontà di avere un momento ricreativo o di essere intrattenuti in un momento di noia.

Andare al cinema oggi, nella maggior parte dei casi, significa fruire un film che si aspettava con ansia e goderselo attraverso l'alta qualità sia visiva che sonora che la sala offre, immersi nel nero avvolgente; ma può anche significare un momento di diponibilità, di vacanza, di ozio, un'esperienza da poter condividere con qualcuno. Lo spettatore passa negli anni da un'esperienza scopica «contraddistinta da una relazione di immediatezza con l'oggetto dello sguardo, da realizzarsi

¹ <https://www.treccani.it/vocabolario/spettatore>.

all'interno di una collettività e vissuta in uno spazio pubblico, contrassegnato da un'alta accessibilità» a un'esperienza interattiva, simulata, e frammentata, che fonde sempre più la finzione alla realtà.² Grazie alle innovazioni tecnologiche, lo spettatore contemporaneo può infatti addirittura interagire con il testo filmico, estrapolando, ad esempio, frammenti di film tramite la fotocamera del proprio cellulare, condividendo in tempo reale con gli amici o con altri fan di quel contenuto, manipolando l'opera filmica.

1.2 Le teorie sulla spettatorialità

Gli studi dedicati alla spettatorialità hanno articolato nel tempo teorie diverse e anche contrastanti. All'interno della Scuola di Francoforte lo spettatore degli anni 10' e 20' risultava una figura alienata che, di fronte all'illusione filmica, consuma passivamente i prodotti culturali standardizzati senza sviluppare una consapevolezza critica dell'impatto socialmente e culturalmente modellante e rispondente agli interessi dei sistemi economici. I prodotti cinematografici, secondo questa linea di pensiero, sono testi filmici privi di creatività o di elementi scenico-narrativi realmente differenziati, bensì rispondenti, con variazioni, a dei precisi moduli funzionali all'economia di produzione: una formula permette infatti, ad esempio, di sfruttare più volte la stessa scenografia, grazie a sviluppi diegetici e contesti narrativi collaudati.

La cultura della società di massa viene definita, dunque, un mercato che involgarisce e semplifica l'arte attraverso la sua riproduzione industriale. Walter Benjamin parla al riguardo della perdita dell'aura, propria dell'opera d'arte, svalutata dalla sua riproduzione meccanica. Nel saggio *L'Opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, sostiene che ogni opera d'arte sia caratterizzata da un'aura connessa alla sua unicità, distinguibile dalle sue riproduzioni meccaniche. Nella produzione industriale si erode questa peculiarità, connessa all'intenzione,

² F. Casetti e M. Fanchi, *Terre Incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*, Carocci, Roma, 2006, pp. 9-13.

alla mano dell'artista che opera con fatica e genio creativo³. Questo fenomeno lo si può applicare anche ai generi cinematografici prendendo il caso dei film western, i quali fin dalle origini hanno sempre affascinato il pubblico con i loro vasti e selvaggi paesaggi, la narrazione epica e romantica che insegue i valori di giustizia e libertà, o lo scontro, sempre presente, tra il bene e il male... diventati tutti elementi iconici. Nel film metariflessivo del 1952 *Singing in the rain*, diretto da Stanley Donen e Gene Kelly, e relativo al passaggio dal muto al sonoro, una scena ci introduce alla "macchina del cinema" mostrando una successione di set che enfatizzano l'aspetto macchinico ed industriale della cosiddetta settima arte.

In questi anni si impone la concezione dello spettatore assimilato a un soggetto "ipnotizzato", incapace di frapporre un filtro critico a ciò che sta guardando e il cinema assume le caratteristiche di «uno strumento manipolativo e diseducativo, potenzialmente erosivo e oggetto di politiche di sorveglianza e di censura», come riassume Maria Grazia Fanchi, ricordando però al contempo che sarà proprio in questa fase che nasceranno le prime ricerche sul pubblico cinematografico "reale"⁴.

Con l'avvento degli anni 60' gli approcci mutano e il pensiero "apocalittico" nei confronti dello spettatore e del cinema, raggiungendo una maggiore consapevolezza sul funzionamento di questo nuovo mezzo di comunicazione. Sicuramente, l'interesse di altre discipline come la Filmologia, la semiologia, la psicoanalisi e la sociologia, apporta una consapevolezza più profonda al ruolo sociale del nuovo medium. Si comprende il potere persuasivo e di coinvolgimento che il testo filmico esercita in chi sta guardando, senza interpretarlo necessariamente in maniera negativa, in quanto lo spettatore non è più visto e considerato un soggetto passivo bensì in grado di «partecipare al gioco di significati e di emozione che si svolge sullo schermo». Pertanto, lo spettatore non subisce l'azione filmica, ma la vive e comprende in modo attivo⁵. Si introduce la nozione di spettatorialità «posizionata» che prevede che un rapporto tra variabili socio-culturali dello spettatore e la sua relazione con il portato normato dal testo filmico. Inoltre, grazie all'inclusione della

³ W. Benjamin, *L'Opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino, 1966.

⁴ M. Fanchi, *Spettatore*, Il Castoro, Milano, 2005, pp. 12-20.

⁵ *Ibidem*.

psicoanalisi all'interno dei Film Studies, che influenza l'interpretazione del potere di fascinazione che il cinema esercita; si ipotizza, ad esempio, che la visione delle immagini in movimento proiettate sullo schermo attivi un processo identitario nello spettatore che lo fa ritornare alla sua infanzia. Lo psicologo H. Wallon riflette sulla fase del sincretismo evolutivo, che si verifica in un'età compresa tra i tre e sei anni di vita, in cui il bambino è più sensibile all'illusione filmica creata dal movimento e dalla successione delle immagini, in quanto non è ancora in grado di scindere percezioni esterne dalle esperienze personali e soggettive. Col tempo, si perde questa sensibilità; grazie alla «memoria spettatoriale» l'adulto riuscirebbe però a ricordare le esperienze e sensazioni che lo hanno fatto sognare da bambino.⁶ Una teoria che è stata ampiamente rigettata negli anni.

Veniamo ora agli ultimi due modelli descritti da Mariagrazia Fanchi in *Spettatore*, i quali sembrano apparentemente opposti, ma entrambi strutturano «un'ideologica complicità». Stiamo parlando del modello dello «spettatore complice» e di quello dello «spettatore resistente»; il primo deriva dalla crisi delle teorie psicoanalitiche e semiotiche degli anni 80' surclassate dalle nuove teorie cognitiviste, le quali sostengono che il rapporto tra testo filmico e spettatore sia molto più diretto, in quanto chi guarda si identifica nelle esperienze personali pregresse e nelle competenze acquisite. Queste competenze sono «un sistema di regole condivise che garantiscono e fondano la possibilità stessa dello scambio comunicativo», ovvero sono di natura socioculturale e vengono accettate dallo spettatore in quanto gli appartengono come cittadino; ciò permetterebbe la creazione di un'empatia con il testo filmico e la storia dei protagonisti. Al contrario, il modello dello spettatore resistente, rifiuta ciò che sta fruendo per questioni di educazione culturale, o meglio, si configura una resistenza nella comprensione di quello che è il significato del film. Questa tipologia di spettatore che viene introdotta dai cultural studies, i quali in entrambi i modelli, ci presentano un pubblico critico e attivo rispetto al contenuto mediale e sicuramente più autonomo rispetto all'apparato cinematografico e alle sue istanze. Da ora in poi, la spettatorialità verrà intesa come un processo di negoziazione fatto di acquisizioni e

⁶ G. De Vincenti, voce *Filmologia* in Treccani, 2003, [https://www.treccani.it/enciclopedia/filmologia_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/filmologia_(Enciclopedia-del-Cinema)/).

di rifiuti dell'opera filmica. Anche in campo semiotico comincia a farsi strada la consapevolezza che l'esperienza di visione non si fermi «entro il perimetro del testo» ma che abbia bisogno del confronto e dell'interazione con lo spettatore per definirsi completa, similmente a una lettera, la quale senza il suo destinatario rimane un messaggio non recapitato e un'opera incompiuta.

D'altra parte, i cultural studies, vedono il rapporto fra testo filmico e spettatore un punto cruciale che garantisce stabilità ai processi di ricezione, considerando l'apertura interpretativa del testo: «l'effetto è quello di una definizione non unilaterale dei significati messi in gioco».⁷ Il processo di negoziazione che si crea nel momento della fruizione di un prodotto culturale, consente allo spettatore di poter modificare la propria interpretazione del testo, una volta uscito dalla sala..

1.3 Nuove forme di fruizione

Il paradigma spettatoriale è cambiato verso una direzione sempre più attiva e interattiva, segnata dallo sviluppo dei primi prodotti multiplatforma e da tecnologie che permettono diversificate modalità di contatto tra lo spettatore e l'emittente⁸. Questo nuovo percorso evolutivo inizia con l'home theater, un apparato tecnologico che permette una fruizione domestica rivoluzionaria. Dalle VHS con il registratore-riproduttore alle più sofisticate tecnologie attuali, che riguardano non solo l'interazione con il film ma anche la predisposizione dell'ambiente che viene a sua volta attrezzato.

Secondo alcuni, l'avvento dell'home entertainment restituisce al salotto il valore simbolico e la funzione sociale che possedeva prima che i set televisivi moltiplicassero gli spazi di visione all'interno delle abitazioni (la cucina, la camera da letto...). Si intende un equipaggiamento tecnologico che comprende uno schermo abbastanza grande, che può essere quello del televisore o del proiettore, un lettore blu-ray o DVD per la riproduzione di film in formato fisico, una console di gioco che permette l'interazione con i videogiochi, un sistema Home Theatre che

⁷ M. Fanchi, *Spettatore*, Il Castoro, Milano, 2005, pp. 20-28.

⁸ M. Scaglioni (a cura di), A. Sfondini (a cura di), A. Grasso (prefazione) *La televisione. Modelli teorici e percorsi d'analisi*, Carocci, Roma, 2017.

fornisce una migliore esperienza uditiva e può comprendere un ricevitore AV in grado di gestire e amplificare l'audio, un decoder o Set-top Box per ricevere canali televisivi via cavo o satellitari, i servizi streaming come le piattaforme Netflix, Disney+, ecc... accessibili tramite Smart Tv e dispositivi di archiviazione multimediale esterni per conservare o collezionare vari contenuti multimediali. Tutti questi dispositivi, diventati uno status symbol di benessere, ricchezza e modernità, hanno, dalla prospettiva qui analizzata, permesso agli amanti del cinema di crearsi un'esperienza di visione personalizzata⁹. Il salotto torna a essere il centro delle dinamiche sociali, culturali e tecnologiche grazie all'Home theatre e a tutte le possibilità di fruizioni interattive che offre. Il tempo che gli si dedica è prezioso, ritagliato dalla routine domestica

Lo spettatore dell'Home theatre presenta delle caratteristiche inedite: è un esperto altamente qualificato nell'utilizzare le nuove tecnologie, competente «sia nella fase d'acquisto che in quella dell'impegno», acculturato su quelli che sono i prodotti filmici e in grado di costruirsi un palinsesto personalizzato. «La progettualità che contraddistingue il *neo-spettatore domestico* si coniuga con un atteggiamento più *attivo* verso il film a proprio piacimento, interrompendo le scene, rivedendone altre o passando a quelle successive con velocità, comodità e precisione». Con queste parole, Casetti ci informa che il fruitore dell'Homevideo è in grado di applicare un vero e proprio lavoro di riscrittura del testo filmico, modificando lingua o sottotitoli, selezionando le scene e in questo modo frammentando la visione. O, ancora, più avanti nel tempo, può selezionare finali diversi moltiplicando l'opera, un tema che approfondiremo nel corso del terzo capitolo, attraverso l'analisi dell'episodio speciale di *Black Mirror*, *Bandersnatch*. Questo potenziale interattivo illude il fruitore di poter comunicare «da pari a pari» con il testo, portandolo a lasciare i territori dell'analogico per un mondo ancora inesplorato e ricco di nuove possibilità che caratterizzano il digitale. Lo spettatore, attraverso tutti gli strumenti di manipolazione dell'opera filmica ha l'illusione di diventare una sorta di co-autore del testo.¹⁰

⁹ F. Casetti e M. Fanchi, *Terre Incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*, Carocci, Roma, 2006.

¹⁰ Ivi, p. 111.

Henry Jenkins, in *cultura convergente*, descrive ampiamente gli effetti che le nuove tecnologie hanno sulla società con i correlati dibattiti e posizionamenti comprese le retoriche per cui i social media, i videogiochi, la tecnologia tutta, porti i giovani a impoverirsi sotto un punto di vista culturale, riducendoli a uno stato di passività e trasformandoli a poco a poco in una sorta di zombie. Jenkins risponde a queste critiche apportando degli esempi concreti e reali che dimostrano come «le novità tecniche stimolano la creatività, aprono territori inesplorati, aumentano le opportunità espressive, diversificano la produzione estetica»¹¹, sollecitando un nuovo modello di alfabetizzazione mediatica.

Il sociologo spiega inoltre il concetto di convergenza, che tocca la moltiplicazione dei prodotti mediali e dei devices portando dall'era della competitività all'era della collaborazione in cui le aziende tecnologiche, per sopravvivere nel nuovo mercato mediale, si vedono costrette a rendere i vari devices (che possono essere computer, smartphone, tablet, smart-tv ecc...) compatibili tra loro, capaci, dunque, di comunicare e scambiarsi contenuti mediali.

In questo contesto, un testo filmico, o un videogioco, può essere fruito dallo spettatore quando, dove e come desidera. Tale libertà modifica anche le modalità spettatoriali, che molti hanno definito come poco rispettose, altri come naturale adattamento allo stile di vita moderno. Sto parlando del "glance", una modalità di visione che vede lo spettatore distribuire la sua attenzione su più elementi per brevi secondi, andando a catturare delle immagini, dei frames più che la totalità del testo filmico. Ritorna, attualizzata, la figura del flâneur, emblema della metropoli, il quale passeggia per la città catturando una moltitudine di elementi con occhiate fugaci ma concentrate. Fanchi definisce questo modello come una relazione discontinua tra il pubblico e il testo filmico, in cui l'invito del film di entrare nel suo universo e farsi trascinare nell'illusione viene disatteso.¹² Ciononostante, si tratta di un'abilità necessaria per affrontare il nuovo contesto mediale e sociale, il quale richiede un'attenzione costante e diffusa su un gran numero di stimoli, capace però anche di focalizzarsi con grande intensità ed attenzione su uno di questi elementi quando necessario: come un conducente ha una soglia dell'attenzione

¹¹ H. Jenkins, *Cultura Convergente*, Apogeo Education, Milano, 2014, p. 9.

¹² M. Fanchi, *Spettatore*, Il Castoro, Milano, 2005, pp. 46-48.

costante e diffusa lungo tutto il tragitto, ma nel momento in cui uno di questi elementi si impone sugli altri, come ad esempio l'attivarsi di un semaforo rosso, o di che un pedone che attraversa la strada, l'attenzione del conducente si focalizza su quel determinato elemento con grande rapidità, in modo quasi totalizzante.

Opposto al *glance* vi è il *gazing* un tipo di sguardo «modellato da un sistema narrativo compatto, che coglie e valorizza l'intreccio e che porta lo spettatore oltre la contemplazione estetica, a immedesimarsi, a identificarsi con il film e con l'apparato». Una modalità che non prevede alcun tipo di interferenza o di distrazione e che rispecchia il cinema e la modalità di fruizione che avvengono all'interno della sala tradizionale, ricreando quella sorta di recinto chiuso che non permette interazioni con l'esterno e che attraverso il buio, "ipnotizzando" lo spettatore per portarlo piano piano all'interno del testo filmico. Una spettatorialità che non può avvenire, ad esempio, fruendo un film in televisione seduti sul proprio divano, o nei mezzi pubblici, o ancora nei multiplex, dei luoghi situati nelle periferie che ospitano più sale cinematografiche e sono circondati da grandi parcheggi, proprio per agevolare le persone che vi si recano con il proprio mezzo di trasporto.¹³ Potremmo definirli dei «collettori di pratiche sociali» in grado di riscattare l'ambiente in cui sono inseriti portando vita in delle zone distanti dal centro che altrimenti rimarrebbero nell'anonimato. Questi edifici nascono con l'idea di offrire un'esperienza globale allo spettatore, il quale si trova immerso in uno stabile che vanta diversi shop, librerie, gelaterie, punti vendita di cibo, di DVD e così via. Nasce, dunque, «lo sguardo multicentrico», attento ma allo stesso tempo disperso, in grado di concentrare l'attenzione su più elementi simultaneamente, in maniera equanime. Il centro non è più solo il film, ma tutti quegli elementi che contribuiscono all'esperienza filmica sia prima della fruizione che dopo. In altre parole «lo sguardo multicentrico è la forma di visione che si fa prevalentemente negli spazi polifunzionali, quando i luoghi deputati alla fruizione del film sono anche designati ad accogliere altre forme di spettacolo o altre forme di interazione».¹⁴

¹³ M. Fanchi, *Spettatore*, Il Castoro, Milano, 2005, pp. 39-45.

¹⁴ Ivi, pp. 39-45.

Il fenomeno descritto ha fatto parlare anche di “profanazione” dei luoghi di fruizione classici, come la sala intesa in modo classico, in quanto, grazie alla convergenza, il pubblico può consumare i film in qualsiasi luogo, in treno, in aereo, sullo smartphone durante la pausa pranzo, attribuendo, dunque, al contenuto multimediale il mero compito di oggetto di distrazione¹⁵.

Ricordiamo che per convergenza Jenkins intende “il migrare dello spettatore da una piattaforma all’altra in una ricerca costante di nuove forme di intrattenimento” possibile grazie alla politica di collaborazione adottata dalle varie imprese tecnologiche. La convergenza permette dunque al pubblico di crearsi il proprio palinsesto personale, libero da vincoli di tempo, spazio e target. Tuttavia, vi sono degli ostacoli di varia natura che non permettono a chiunque di accedere con facilità e libertà ai contenuti mediali. In primo luogo, servono delle competenze tecnologiche aggiornate per accedere a queste funzioni ovvero uno spettatore “aristocratico”¹⁶. Inoltre, non tutto il mondo ha accesso ad Internet o può permettersi il costo della strumentazione in questione.

A darsi, dunque, un “gap”, sia generazionale che geografico, nella democratizzazione del sapere e delle competenze tecnologiche. Per Jenkins, il problema riguardante il «digital divide», ossia il divario tecnologico, non è risolvibile semplicemente fornendo la strumentazione o le infrastrutture, come portare la banda larga su tutti i territori: «il vero problema è che a parità di mezzi e di capacità tecniche, adolescenti diversi si rapportano alla Rete secondo modalità molto diverse, tali da collocarli su versanti opposti di un crinale sociale molto discriminante.»¹⁷ Ciò che manca, dunque, non sono le abilità cognitive ma la consapevolezza dell’uso. Anche i livelli di partecipazione sviluppati dal fruitore con il proprio dispositivo possono essere differenziati: per qualcuno potrà essere un eccellente strumento di comunicazione e di condivisione, mentre per altri un accessorio marginale e facoltativo.

Un problema impostosi è il rapporto con i contenuti, soprattutto quando di natura informativa, questioni che attengono alla trasparenza delle fonti: per alcuni saranno

¹⁵ M. Fanchi, *Spettatore*, Il Castoro, Milano, 2005, pp 35-45.

¹⁶ *Ivi*, pp. 49-52.

¹⁷ H. Jenkins, *Cultura Convergente*, Apogeo Education, Milano, 2014, p. 12.

motivo per interrogarsi e verificarne la veridicità, per altri saranno legge.¹⁸ Una ulteriore criticità riguarda l'etica, in quanto, essendo internet uno strumento potentissimo di diffondere permette la violazione della privacy e nuove forme di violenza: cyberbullismo¹⁹, di revenge porn²⁰, di pedopornografia²¹ ecc...²²

Un punto importante del dibattito avviato dalla nuova era si è chiesto se i vecchi media sarebbero stati superati e sostituiti dai nuovi media. Secondo i più, i due troveranno un modo per convivere, influenzandosi vicendevolmente: «se il paradigma della rivoluzione digitale dava per scontato che i che i nuovi media avrebbero spiazzato i vecchi, quello della convergenza suppone che entrambi reagiranno in modi ancora più complessi».

Un esempio delle dinamiche in questione è fornito da Jenkins in *Cultura convergente*: indagando nella scena bollywoodiana, scopre un'innovativa strategia di marketing, avvenuta nel dicembre del 2004, in cui un film atteso *Rok Sako To Rok Lo* del regista Arindam Chaudhuri, 2004, viene proiettato in versione integrale tramite telefoni EDGE²³ abilitati al *videostreaming*.²⁴ Il prodotto filmico si è dovuto dunque adattare all'essere ospitato su due dispositivi differenti, la sala cinematografica e il cellulare. Questo evento non ci dice che il nuovo dispositivo ha sostituito l'amata «madrepatria»²⁵ del cinema, ma che essi hanno trovato un modo per convivere e coesistere nello stesso ambiente mediale innovativo, fornendo al pubblico una possibilità in più. La storia ci insegna che i media non muoiono ma evolvono; «la parola stampata non ha soppiantato quella orale, il cinema non ha ucciso il teatro, la tv non ha ucciso la radio».²⁶

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ Bullismo virtuale, compiuto mediante la rete telematica.

²⁰ Diffusione nella Rete di immagini sessualmente esplicite, senza il consenso del soggetto ritratto, che di solito è una donna, da parte di individui che intendono così denigrare l'ex partner.

²¹ Pornografia che utilizza bambini e adolescenti come soggetti di riferimento.

²² H. Jenkins, *Cultura Convergente*, Apogeo Education, Milano, 2014, p. 14.

²³ Acronimo di Enhanced Data rates for GSM Evolution.

²⁴ A. Chaudhuri, *Rok Sako To Rok Lo*, 2004.

²⁵ F. Casetti, *La Galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano, 2015.

²⁶ H. Jenkins, *Cultura Convergente*, Apogeo Education, Milano, 2014, pp. 36-37.

Capitolo 2. La struttura tematica della serie e i suoi sviluppi

2.1 Le piattaforme streaming e il caso Netflix

Nel capitolo precedente abbiamo parlato di come la tecnologia influenza le pratiche spettatoriali oltre che lo statuto stesso dello spettatore, il quale diventa sempre più produttore dei contenuti che fruisce. In questa sezione ci soffermiamo sulla piattaforma Netflix per il ruolo decisivo che ha avuto nella notorietà di *Black Mirror*.

La digitalizzazione del sistema televisivo favorisce lo sviluppo di un nuovo tipo di televisione, quello delle imprese Over-the-top (OTT), piattaforme online che distribuiscono contenuti audiovisivi attraverso la banda larga. Le tecnologie digitali e la relativa digitalizzazione dei contenuti permettono ai players industriali di progettare forme di distribuzione alternative al televisore classico e al palinsesto e, allo stesso tempo, permettono ai consumatori di appropriarsi dei contenuti audiovisivi e di (ri)distribuirli nuovamente, attraverso modelli di condivisione Peer-to-peer o piattaforme streaming illegali. Il fenomeno della pirateria si afferma come pratica diffusa e può essere letta come un fallimento di mercato dovuto all'incapacità delle imprese leader di fornire alla domanda i prodotti nei prezzi e nelle modalità desiderate. Infatti, queste piattaforme illegali offrono una disponibilità costante di contenuti diversificati, funzionando come dei database gratuiti da cui l'utente può attingere quando e attraverso il dispositivo che desidera, purché connessi a Internet.²⁷

In questo scenario, le OTT riescono laddove altre strategie di mercato hanno fallito, offrendo una library diversificata accessibile *anytime anywhere* a un prezzo fisso mensile. Inoltre, sono operatori televisivi privi di struttura, dunque hanno il vantaggio di dover sostenere dei costi fissi molto più bassi, poiché non

²⁷ M. Scaglioni (a cura di), A. Sfondini (a cura di), A. Grasso (prefazione) *La televisione. Modelli teorici e percorsi d'analisi*, Carocci, Roma, 2017, p. 281.

sono tenuti a sostenere l'onere dell'affitto di un immobile e richiedono una quantità di personale inferiore rispetto alle Cable TV.²⁸

La piattaforma Netflix è una delle più importanti e famose piattaforme di streaming, fondata nel 1997 da Reed Hastings e Marc Randolph, entra ufficialmente nel mercato l'anno seguente con l'offerta di un servizio di noleggio di videocassette, le quali venivano inviate agli acquirenti tramite il servizio postale. Nel 1999, l'azienda registra una perdita di undici milioni di dollari, spingendo i fondatori a implementare modifiche strategiche per risollevere le prestazioni dell'azienda. Un punto di svolta cruciale è stato l'ideazione di un sistema di suggerimento dei titoli basato sulla "rental history" dell'utente, concepito per orientare gli spettatori nella selezione di contenuti in base alle loro preferenze passate. Nel 2013, si stima che il 75% dell'attività degli utenti su Netflix sia guidato da questo sistema di raccomandazioni, fornito da una serie di algoritmi che categorizzano i contenuti attraverso "tag", i quali vengono successivamente incrociati con le valutazioni e i comportamenti degli spettatori. L'evoluzione di Netflix nel corso degli anni ha visto la transizione dal noleggio di VHS, a quello dei DVD, fino alla creazione dell'attuale piattaforma streaming grazie alla digitalizzazione dei prodotti. Inizialmente, l'accesso a tali contenuti era limitato a un numero specifico di ore al giorno. Negli anni seguenti, la neonata piattaforma acquisisce grande visibilità, soprattutto grazie alle recensioni positive dei suoi clienti, i quali non solo elogiano l'organizzazione della piattaforma e il suo efficace modello di suggerimento dei testi filmici, ma riscontrano un interesse culturale e sociale da parte di Netflix nei confronti di tematiche attuali, come la rappresentazione della multietnicità, della comunità LGBTQ+ o delle famiglie disfunzionali. Queste piattaforme offrono nel loro palinsesto sia contenuti di altrui produzioni, che ottengono attraverso il noleggio o l'acquisto dei diritti, sia testi filmici di loro produzione. Attraverso l'acquisto dello stesso contenuto, che può essere un film, come una serie o un reality, da parte delle diverse piattaforme, porta alla moltiplicazione dei contenuti ospitati e fruibili non solo su più piattaforme ma anche su più devices, frammentando, dunque, l'esperienza di

²⁸ *Ivi*, p. 281.

visione. Questa è una delle caratteristiche “dell’età dell’abbondanza”, un periodo storico che si riferisce alla televisione contemporanea che parte da metà anni 90’ fino ad arrivare ad oggi.²⁹ In altri termini, nel corso degli anni Duemila, con particolare enfasi sul secondo decennio, si è assistito alla proliferazione di piattaforme e dispositivi mediante i quali è possibile fruire dei contenuti audiovisivi. Ciò ha altresì conferito agli spettatori il passaggio da una condizione di “utente” a quella di “produttore”. Tale transizione sarà analizzata approfonditamente nel terzo capitolo.

Nelle prossime pagine, dopo aver trattato in generale di come funziona una piattaforma streaming, ci soffermiamo nel nostro caso di studio evidenziando come Netflix abbia contribuito a rendere *Black Mirror* un fenomeno culturale, prima di approdare all’analisi degli episodi selezionati.

Grazie a questa piattaforma la serie televisiva antologica ha potuto viaggiare oltre i confini geo-politici e diventare un prodotto conosciuto e discusso a livello globale. Si tratta di un cambiamento importante per diversi motivi; il primo è strutturale, in quanto dalla terza stagione verranno prodotti sei episodi anziché tre per stagione. Il secondo è contenutistico, in quanto le tematiche trattate risultano essere ancora più audaci e sperimentali, portando così la creatività degli autori a un livello superiore rispetto al tema della pervasività tecnologica e delle sue ripercussioni sociali. Il terzo e ultimo punto è che grazie a questo passaggio, la serie britannica traghetta da un’audience locale ad una globale, abbattendo le barriere geografiche e linguistiche.

È interessante sottolineare come, con il progredire delle stagioni, gli attori diventino sempre più riconoscibili e, dunque, già noti al pubblico per altri lavori. La premessa di Brooker consisteva nell’adottare volti poco familiari al fine di conferire maggior realismo alla narrazione, ma con la nuova dirigenza Netflix le esigenze cambiano e mostrare volti noti incrementa notevolmente gli ascolti. Un’altra questione ambigua riguarda la decisione di limitare la quinta stagione a soli tre episodi e la sesta a cinque, discostandosi così dallo schema pregresso. Brooker ha fornito chiarimenti in un’intervista, spiegando che il progetto iniziale di

²⁹ *Ivi*, p. 46-50.

Bandersnatch lo vedeva inserirsi all'interno della quinta stagione. Tuttavia, data la sua durata cinque ore e le molteplici possibilità narrative, lo sceneggiatore ha convenuto, assieme alla produzione, che l'episodio meritasse uno spazio dedicato per essere fruito nella sua totalità e complessità. Inoltre, questa decisione ha voluto ricordare gli inizi della serie antologica, la quale presentava lo stesso numero di episodi.³⁰

La serie manifesta una deviazione intrinseca all'interno della seconda stagione, caratterizzata dalla presenza di un episodio speciale dalla durata maggiore e dalla costruzione più complessa. È, infatti, divisibile in tre sezioni, le quali introducono tre flashback diversi. Denominato *White Christmas*, questo episodio è stato rilasciato nel dicembre del 2014 in concomitanza con le festività natalizie ed è stato trasmesso su Channel 4. Rappresenta una svolta significativa dal punto di vista estetico-formale, preludio di un cambiamento di produzione dettato dagli standard di Netflix, la quale ridefinisce la struttura della serie portandola a sei episodi dalla terza stagione. Questo cambiamento non è unicamente strutturale quanto tematico, «se infatti negli episodi delle prime due stagioni i personaggi appaiono sopraffatti dalla tecnologia, che non riescono a governare come vorrebbero, dalla puntata speciale *White Christmas*, ma soprattutto dalla terza stagione, i protagonisti sembrano ampiamente addestrati alla tecnica, consapevoli e responsabili dei loro processi di rimodellamento o esternalizzazione attraverso i media». I protagonisti utilizzando una nuova tecnologia chiamata Z-Eye che viene impiantata nella cornea. Lo spettatore apprende le molteplici funzioni di questo apparato attraverso i flashback; nel primo uno dei protagonisti, Matt, ha molta familiarità con lo strumento, in quanto lo utilizza quotidianamente per lavoro. Collegandosi allo Z-Eye del suo cliente può vedere ciò che egli sta osservando e può udire le conversazioni che sta avendo, consigliandogli atteggiamenti galanti durante gli incontri al buio. Matt diffonde i video di ciò che osserva in streaming con altri utenti, inclusi quelli più osceni e una volta scoperto, viene “bloccato” dalla società, ovvero, non potrà vedere nessuno e nessuno vedrà lui, la sua immagine diventerà

³⁰<https://www.thewrap.com/why-black-mirror-season-5-just-3-episodes-shorter-bandersnatch-striking-vipers/>.

una sagoma indistinta e così tutti gli altri ai suoi occhi, diventando un reietto, un escluso dalle interazioni sociali. Dunque, lo Z-Eye ha la stessa funzione di un qualsiasi social che permette ai propri utenti di bloccare i contatti con i quali non si desidera più interagire.

Questo White Christmas, si diceva, è di notevole importanza perché anticipa un'inversione di tendenza nella serie: dalla staticità della sopraffazione della tecnica che permea dalla prime due stagioni ci si sposta nella terza verso un approccio maggiormente antropocentrico alle relazioni tra l'uomo e la tecnologia.³¹

Le prossime pagine di questo capitolo saranno dedicate al profilo di Charlie Brooker per scoprire come tutta la sua attività è segnata da alcuni temi che poi tornano anche nella serie televisiva in questione. Successivamente, tratteremo aspetti fondamentali della serie, come ad esempio, lo schermo, i dispositivi tecnologici e la loro pervasività sociale.

2.2 Il profilo di Charlie Brooker

Charlie Brooker nasce il 3 marzo 1971 a Reading nel Berkshire, una vasta contea situata nella zona sud-orientale inglese. La sua carriera spazia in diversi ambiti professionali, è infatti uno scrittore, un produttore televisivo e un critico britannico noto per la sua acuta satira nel descrivere la cultura contemporanea. È cresciuto in una tranquilla famiglia quacchera a Brightwell-cum-Sotwell, nell'Oxfordshire, che si trova a nord del Berkshire e fin da giovane sviluppa una passione per la scrittura e la critica. Studia giornalismo all'Università di Westminster contribuendo in maniera attiva ad alcune riviste e giornali britannici. Potremmo affermare che il suo

³¹ D. Garofalo, *Black Mirror. Memorie dal futuro*, Roma, Edizioni Estemporanee, 2017, p. 27.

grande interesse per il mondo dei media inizia proprio con questo percorso accademico, nel quale affina le sue capacità di scrittura, definita satirica e provocatoria, anticipando temi che sarebbero divenuti centrali nei suoi lavori futuri. Brooker afferma di non aver mai conseguito la laurea, in quanto la tesi proposta sui videogiochi, fu dichiarata non pertinente dalla commissione.

Negli anni 2000 avviene una svolta nella sua carriera: comincia a scrivere per delle trasmissioni televisive, diventa co-sceneggiatore del programma satirico “late-night” *The 11 O’Clock Show* trasmesso su Channel 4 nel 2000, co-conduttore di *The Kit* su BBC Knowledge, un programma a basso budget che trattava la tecnologia, e co-autore di *Brass Eye* di Channel 4 sul tema della pedofilia. Come sceneggiatore guadagna ancora più notorietà con il sito web *TVGoHome*, una parodia delle programmazioni televisive che si guadagna un gran seguito, in parte grazie al suo legame con la Newsletter tecnologica *Need To Know*, in parte per l’uso di un linguaggio forte, immagini surreali e una satira acuta.

Nel 2006 è autore di una serie dalle note horror e satiriche, intitolata *Dead Set*, la quale presenta uno scenario in cui un’apocalisse zombie invade la produzione di uno show televisivo di grande successo. Il suo stile distintivo e la sua capacità di esplorare in maniera critica i tratti della tecnologia e della cultura popolare emergono chiaramente in programmi come *Screenwipe* e *Newswipe* trasmessi su BBC Four, in cui lo scopo era quello di esporre il funzionamento interno dei mezzi di informazione, in particolar modo della televisione. Ciò ci indica che la volontà di Brooker, ancor prima della creazione di *Black Mirror*, è sempre stata quella di riflettere sui media, sulle tecnologie, sui loro meccanismi interni e sul loro impatto sociale. Un’indagine, che ha raggiunto il suo apice nel 2011 con l’uscita di tre episodi della prima stagione di *Black Mirror* trasmessi su Channel 4, di produzione della compagnia Zeppotron, appartenente al colosso multinazionale Endemol, lo stesso con cui aveva collaborato nel 2008 per la creazione della miniserie zombie-horror di grandissimo successo *Dead Set*.

Charlie Brooker ha dimostrato la sua versatilità nel mondo dell'intrattenimento, passando dalla scrittura giornalistica alla creazione di serie televisive innovative e di successo. La sua capacità di esplorare e criticare le implicazioni sociali della tecnologia ha reso il suo lavoro rilevante e stimolante per il pubblico

contemporaneo. Veniamo, dunque, all'analisi dettagliata del suo lavoro di maggior successo, *Black Mirror*.

2.3 Gli sviluppi di *Black Mirror*

La serie televisiva britannica *Black Mirror* viene prodotta da Charlie Brooker per la società olandese Endemol Shine Group, dalla quale collaborazione nasceranno due stagioni da tre episodi ciascuna, che verranno mandati in onda sul network inglese *Channel 4*, mentre in Italia, verrà trasmessa su *Sky Cinema 1*. Com'è già stato detto, *Black Mirror* è una serie antologica, ciò significa che i personaggi e le ambientazioni cambiano di episodio in episodio. Tuttavia, sebbene i vari episodi siano a sé stanti, non sono totalmente sconnessi fra loro, anzi, vi è una tematica trasversale che li unisce profondamente. Sicuramente, il ruolo principe viene interpretato dalle nuove tendenze tecnologiche, le quali vengono analizzate per prevederne gli effetti sull'umanità. Dunque, sebbene gli episodi siano autoconclusivi, il loro insieme finisce per creare un universo comunicativo, nel quale le tematiche trattate vorticano tutte attorno a un elemento, ossia gli sviluppi pervasivi dei media e delle nuove tecnologie all'interno della società. Guardando i vari episodi, emerge fin da subito una condizione di svantaggio dell'essere umano nei confronti della tecnologia, il quale sembra non avere il controllo della sua gestione. Eppure, una lettura più attenta e profonda ci suggerisce che gli individui detengono ancora una forte responsabilità, in quanto sono le loro scelte a condizionare le conseguenze mediali.

La serie antologica, in quanto tale, presenta dei personaggi, dei generi, delle narrazioni sempre diverse, eppure, vi sono alcuni elementi che li accomunano dando vita a un multiverso. «So, not only is each episode of *Black Mirror* a stand-alone story, it seems that each episode occurs in a stand-alone universe»³². In altre

³²D. K. Johnson, *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*, Hoboken, Wiley Blackwell, 2019, p. 23.

parole, ogni storia crea un proprio universo narrativo che va a confluire con altri universi per via di singoli elementi. Alcuni esempi possono essere: la canzone cantata da Abi sul palco del talent show musicale *Hot Shots in Fifteen Million Merits* (S01E02, dir. Euros Lyn) che ritornerà nell'episodio speciale *White Christmas* (dir. Carl Tibbets) durante il terzo flashback; Twitter e il suo potere persuasivo nell'influenzare l'opinione altrui, creando dei trend attraverso l'uso degli Hashtag è centrale sia in *The National Anthem* (S01E01, dir. Carl Tibbetts) che in *Hated in the Nation* (S03E06, dir. James Hawes); il glifo presente in *White Bear* (S02E02, dir. Carl Tibbetts) lo ritroviamo anche in *White Christmas* e *Bandersnatch* (dir. David Slade). Questa volontà di creare una connessione tra i vari universi narrativi raggiunge il suo apice con *Black Museum* (S04E06, dir. Colom McCarhy), in cui possiamo trovare diversi artefatti degli episodi precedenti, diventando un vero archivio della memoria, detentore dei più atroci strumenti tecnologici.

Il titolo fa riferimento agli “specchi neri”, ovvero agli schermi dei vari devices che se spenti riflettono la realtà che gli scorre di fronte, «uno schermo, cioè, che quando non trasmette finisce per riflettere immagini, persone, identità». Una bellissima metafora per far riferimento al ruolo del cinema, il quale è considerato specchio della realtà, ma anche una figura retorica che attraverso quell'aggettivo “black”, ci vuole svelare i retroscena oscuri dei media moderni.³³ Questi schermi si sono evoluti da uno stato primordiale, inteso come la tela del quadro, a uno stato più dinamico, come quello del cinema, a una presa diretta della realtà tramite gli schermi delle videocamere di sorveglianza, fino ad arrivare a uno stato interattivo con lo schermo del computer e di tutti i dispositivi mobili possessori di un display. Quest'ultimo, viene definito da Casetti come uno strumento tecnologico che ha irrimediabilmente modificato la fruizione del testo filmico, in quanto le immagini che appaiono sul display, transitano dando la possibilità allo spettatore di modificarle. «Lo schermo dei nuovi dispositivi funziona più come un *display*, ovvero come un luogo su cui delle immagini che fluttuano liberamente vengono ad

³³ D. Garofalo, *Black Mirror. Memorie dal futuro*, Roma, Edizioni Estemporanee, 2017, p. 17.

arrestarsi per un momento, rendendosi disponibili agli utenti, e permettendo così di essere manipolate, prima di riprendere la loro circolazione verso nuove direzioni»³⁴.

Il più recente passaggio evolutivo nella storia dello schermo è la sua capacità di divenire parte dell'ambiente, fondendosi con esso e inesorabilmente modificandolo; un tema molto importante che approfondiremo nel corso del terzo capitolo.

Nel corso dei vari episodi lo schermo assume diversi ruoli, ad esempio, quello di celare e ingannare, come si può apprendere fin dal primo episodio della serie, intitolato *The Nation Anthem*, nel quale il primo ministro britannico riceve un video-messaggio anonimo che ha per soggetto l'amata principessa Susannah, duchessa di Beaumont e membro della famiglia reale, in uno stato di sequestro. Il rapitore utilizza come forma di riscatto una richiesta alquanto singolare, che potrebbe essere interpretata come una sorta di esperimento sociale. Egli afferma che non le verrà fatto alcun male e che verrà rilasciata, a patto che il premier abbia un rapporto sessuale completo, in diretta nazionale, con un maiale e che l'atto venga trasmesso su tutti i canali televisivi e streaming. Il video del rapitore, nel frattempo, è stato caricato su YouTube diventando immediatamente virale e scatenando un acceso dibattito pubblico su ciò che dovrebbe fare il primo ministro per salvare la vita di una cittadina britannica. Una dimostrazione della capacità dei social media di plasmare l'opinione pubblica. Da questo momento, le implicazioni morali prenderanno in considerazione la volontà di quattro diverse parti coinvolte; gli interessi personali del primo ministro e della sua famiglia, i personali interessi della principessa e della sua famiglia, lo schieramento dell'opinione pubblica e la moralità nell'atto bestiale.³⁵ La domanda che sorge spontanea è: *in quale caso la brutalità e l'oscenità possono essere socialmente e moralmente accettate?* Come vediamo in *The Nation Anthem*, è la volontà del popolo a determinare cosa sia giusto e accettabile fare, premendo affinché il primo ministro assolva il suo dovere e si auto-umili pubblicamente per salvare la principessa. La prova in questione

³⁴ D. Garofalo, *Black Mirror. Memorie dal futuro*, Roma, Edizioni Estemporanee, 2017, p. 15.

³⁵ D. K. Johnson, *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*, Hoboken, Wiley Blackwell, 2019, p. 11-18.

diviene a tutti gli effetti un esperimento sociale dalla grossa portata, sia per l'interesse che riscuote, sia per la conferma che il rapitore ottiene. Carlton Broom, arista radicale, muove una critica alla «società dello spettacolo» sequestrando la principessa, per poi rilasciarla in un momento strategico, ossia, mentre tutta la Gran Bretagna si è riunita per consumare voyeuristicamente uno spettacolo grottesco, dal quale non si riesce a distogliere l'attenzione, quasi fosse ipnotico. Questa scelta è uno snodo molto importante nell'analisi di questo episodio, in quanto cela due profonde critiche. Da un lato, vi è la denuncia di Broom, rivolta alla società contemporanea nel modo in cui utilizza la tecnologia, prendendo per vero e fidandosi di ciò che viene proiettato attraverso lo schermo, «medium per eccellenza tra l'uomo e la realtà circostante» piuttosto che fare affidamento sui propri sensi. D'altra parte, vi è la critica allo schermo, un mezzo potentissimo che permette alle persone di fruire con distacco le peggiori oscenità, diventando una finestra che ci permette di osservare da una distanza sicura, ma al tempo stesso riesce a coinvolgerci emotivamente.

Ci viene mostrato fin da subito l'effetto della pervasività tecnologica all'interno della società e del suo potere persuasivo, in cui ciò che è virtuale inizia ad avere delle ripercussioni reali, rompendo la parete che le separa. Uno svolgimento possibile grazie a degli elementi che sono diventati, oramai, quotidiani nel mondo occidentale, come la tecnologia streaming, la piattaforma YouTube e la proliferazione degli schermi. Lo schermo, che dovrebbe essere mezzo di comunicazione neutrale, diventa uno strumento potente nel manipolare l'opinione pubblica. Questa è sicuramente una questione cara a Brooker, in quanto più volte ci verrà presentato uno scenario in cui le decisioni politiche e mediatiche sottostanno alle dinamiche della tecnica. Sicuramente, l'impatto dell'evento sulla società è dovuto alla connettività digitale, la quale ci rivela la rapidità con cui le informazioni si diffondono in un mondo influenzato dai media. L'interconnessione globale di dispositivi e reti permette l'accesso un'enorme quantità di informazioni, difatti, se un qualsiasi cittadino medio di cinquanta anni fa doveva sottostare ai tempi della stampa per informarsi, al giorno d'oggi, un qualsiasi quindicenne con accesso a internet può apprendere notizie e informazioni di qualsiasi tipo, in qualsiasi momento, specie attraverso lo smartphone.

Lo smartphone è uno strumento tecnologico che fa ormai parte della nostra quotidianità, «se in questi anni c'è stata una rivoluzione – che ha coinvolto tecnologia, economia, abitudini e costume – il suo simbolo è sicuramente l'oggetto più quotidiano che esista, tanto da passare inosservato: lo smartphone»³⁶. Brooker ci invita a una riflessione esplicita su questo dispositivo di mediazione, rappresentandolo in *Nosedive*, il primo episodio della terza stagione, come uno strumento che governa le interazioni umane, attraverso dei punteggi esprimibili da una a cinque stelle. Questi punti diventano essenziali nel mondo reale, in quanto si sostituiscono al denaro per ottenere un certo tipo di facilitazioni, come comprare una casa o noleggiare un'auto, e possono essere dati da chiunque posseda uno smartphone. Si crea un sistema di recensioni costante, i personaggi esprimono giudizi sulla cordialità di qualcuno, sulle foto che pubblica, sulla tenuta della casa, sulla loro apparenza, etc... Inevitabilmente, l'ambiente dei social media, in cui vengono condivisi like e commenti sui contenuti degli altri utenti, esercita un'influenza sullo status sociale degli individui anche al di fuori della piattaforma, «il risultato più evidente di tale intersezione è una standardizzazione delle personalità e dei comportamenti delle persone»³⁷. Questo episodio è uno dei più acclamati e commentati proprio per la tecnologia su cui impernia, con la quale interagiamo quotidianamente e nelle nostre abitudini comunicative. Mette in scena una società stratificata, governata dall'indice di gradimento, che definisce una gerarchia sociale, in cui ogni individuo è costantemente esposto a giudizi sulla propria persona. «A causa di un eccesso di delega alla tecnica, gli uomini e le donne non sembrano più in grado di relazionarsi col mondo senza una mediazione, uno schermo»³⁸. Eppure, la protagonista rinuncia ai social e al mondo fatto di apparenze che la circonda, a seguito di un brusco litigio con l'ex-amica, in cui per la prima volta esterna i suoi reali pensieri ed emozioni. La protagonista è finalmente libera dai giudizi e opinioni altrui, dimostrando come l'essere umano abbia sempre il libero arbitrio. Damiano Garofalo, nel suo libro *Black Mirror. Memorie dal futuro*,

³⁶ Juan Carlos De Martin cit.

³⁷ D. Garofalo, *Black Mirror. Memorie dal futuro*, Edizioni Estemporanee, Roma, p. 28.

³⁸ D. Garofalo, *Black Mirror. Memorie dal futuro*, Roma, Edizioni Estemporanee, 2017, p. 29.

sostiene che le nuove tecnologie non vogliono mediare le interazioni umane, ma semmai riprogrammare, ponendo uno schermo protettivo tra gli uomini: l'apparenza. In questo modo, le comunicazioni tra le persone avvengono quasi esclusivamente tramite dispositivi, schermi, apparati tecnologici.³⁹

Il punto di vista diventa sempre più antropocentrico e l'essere umano risulta in grado di sfruttare e gestire la tecnologia e i media a proprio vantaggio, rischiando di sconfinare i limiti etico-morali con esiti certamente pericolosi. È ciò che accade durante il secondo flashback di *White Christmas* (S02E04, Carl Tibbetts), in cui Matt offre i suoi servizi a Greta, una donna in carriera che desidera avere una copia di sé per occuparsi della casa e gestire i suoi impegni. Ciò è possibile grazie alla duplicazione della coscienza della donna, miniaturizzata in un chip, il quale viene inserito all'interno di un piccolo dispositivo dalla forma ovale chiamato *cookie*. In altre parole, l'assistente personale di Greta è Greta stessa diminuendo in questo modo il rischio di insuccesso della gestione della sua vita privata, in quanto il *cookie* conosce alla perfezione i gusti, le abitudini e le necessità della donna. Eppure, come appare dal flashback, il duplicato crede di essere reale e imprigionato all'interno di una scatola. Il ruolo di Matt è quello di istruirlo affinché si arrenda al suo ruolo e diventi un essere ubbidiente, anche attraverso l'ausilio di strumenti di tortura. Lo spettatore comprende la crudeltà del processo tecnologico simpatizzando con la "coscienza aumentata" della donna, per via del suo evidente lato umano, caratterizzato dalla sensibilità che lo distingue dalle macchine, condannando la scelta di Marta e del ruolo di carceriere di Matt. Ecco, che ancora una volta traspare il lato "*black*" dei media a causa dell'utilizzo ripetitivo e ossessivo da parte dell'uomo. Questa nuovo punto di vista antropocentrico porta lo spettatore a condannare le azioni dell'essere umano e non più le possibilità concesse delle nuove tecnologie.

Come vedremo, il *cookie* ritornerà nel primo episodio della quarta stagione *USS Callister*, che verrà analizzato nel corso del terzo capitolo, rimarcando il tema della crudeltà e della prigionia intrinseca a questa nuova tecnologia.

³⁹ Ibidem.

Capitolo 3. Fifteen Million Merits, USS Callister e Bandersnatch

Nel presente capitolo, ci si propone di analizzare tre episodi della serie *Black Mirror*, con particolare attenzione alla struttura narrativa e ai temi trattati. Lo scopo è quello di esaminare aspetti macroscopici legati alla spettatorialità quali gli ambienti mediali, la fan-art e l'interattività.

1.1 *Fifteen Million Merits e gli ambienti mediali*

Seguendo l'ordine cronologico degli episodi, il primo contributo si focalizza su *Fifteen Million Merits*, il secondo episodio della prima stagione diretto da Euros Lyn, regista di origine gallese, che studia teatro alla Victoria University of Manchester e partecipa alla creazione della celebre serie televisiva *Doctor Who*, grazie alla quale vince il premio *BAFTA Cymru* per l'episodio intitolato *Le ombre assassine*.

Nel futuro distopico di questo episodio ci troviamo in una realtà socialmente ripartita dove le classi più basse sono occupate da chi fa le pulizie, mentre quelle appena sopra sono condannate a pedalare per produrre l'energia necessaria al sistema. Nelle sfere più alte vi sono coloro che lavorano nel mondo dello spettacolo e dei media, tuttavia l'episodio non ci informa sullo stile di vita né sulle condizioni di questi, ma si potrebbe ipotizzare che siano migliori di quelle sopra citate. Vi sono tre tipologie di show di intrattenimento, il primo è *Hot Shots* ed è un talent musicale, in cui le aspiranti star si esibiscono in numeri di canto o ballo. Il secondo è *Bother Guts* (in inglese significa letteralmente "danno fastidio") ed è un programma a sfondo comico che deride le persone in sovrappeso. L'opposizione tra l'atto di pedalare (con il fine di produrre energia ma con la conseguenza di rimanere in forma) e l'umiliazione pubblica che subiscono le persone obese nello show è evidente, incentivando il lavoratore a pedalare con più grinta per non diventare

l'oggetto di derisione. L'ultimo che ci viene presentato è *Wraith Babes* (in inglese significa "bambole fantasma") ed è uno show a sfondo sessuale. Tutti questi programmi intrattengono e allo stesso tempo mostrano un'alternativa (peggiore o migliore) ai personaggi. L'ambiente in cui vivono le classi sociali inferiori è totalmente artificiale, in quanto le pareti sono costituite da grandi schermi, così come le "stanze di lavoro" in cui si pedala.

Dopo questa breve contestualizzazione andremo all'analisi più dettagliata della narrazione e la parte finale sarà dedicata a questi ambienti mediali, con il supporto di alcuni esempi tratti dalla realtà.

Fifteen Million Merits si apre con la ripresa zenitale del protagonista, un giovane uomo di nome Bing (Daniel Kaluuya), esponente della classe sociale incaricata di pedalare per produrre l'energia. L'inizio dell'episodio ce lo presenta nel momento in cui suona la sveglia. La sua stanza è un chiaro esempio di quanto abbiamo detto rispetto all'ambientazione. Infatti, le pareti sono schermi che prendono vita (ad esempio, appare un gallo che canta per svegliarlo, l'icona del dentifricio per scegliere quanto metterne sullo spazzolino, o ancora, pubblicità degli show sopra citati). In questo senso la sua stanza sembra a noi spettatori paragonabile più a una cella che a uno spazio domestico. Il giovane uomo appare, dunque, come imprigionato in un cubo composto da schermi digitali, i quali scandiscono la sua routine, stabilendo i tempi di risveglio e di riposo.

Bing e gli altri individui del suo ceto sociale spendono la loro giornata in tuta da ginnastica, pedalando su delle cyclette per generare energia elettrica. La retribuzione avviene attraverso "merits", una valuta virtuale che consente di acquistare beni di prima necessità come il dentifricio o il cibo, nonché di abbonarsi ai vari programmi che questi grandi schermi offrono. Per evitare le inserzioni pubblicitarie, è necessario pagare utilizzando i "merits". Non vi è, infatti, alcuna possibilità di eluderle, in quanto se i personaggi si coprono gli occhi, un allarme molto fastidioso viene attivato, segnalando l'infrazione. Come si evince dall'episodio, Bing esausto delle continue interruzioni degli advertising di *Wraith Babes*, si porta la mano agli occhi per sfuggire a quella visione, attivando, dunque, l'allarme che lo costringe a continuare a guardare.

Bing conduce uno stile di vita ripetitivo. Un giorno incontra Abi (JESSICA BROWN FINDLAY), una giovane donna dalla voce sincera ed emozionante. Il protagonista, ispirato dal suo talento, la incoraggia a partecipare al talent show musicale *Hot Shots*, che viene dipinto dagli advertising come una chance per cambiare drasticamente la propria esistenza, accedendo a privilegi riservati a poche persone. L'unico elemento discriminante che ne impedisce l'accesso democratico è l'ingente prezzo da pagare, che richiama per l'appunto il titolo dell'episodio: quindicimila meriti. L'analogia alla celebre frase di Andy Warhol «in the future, everyone will be world-famous for 15 minutes» risulta immediata.⁴⁰ L'artista statunitense prefigura un futuro in cui la gerarchizzazione del mercato dell'arte verrà abbattuta, concedendo a tutti gli artisti, in egual modo, la possibilità di accedervi. Fatto che, purtroppo, in Fifteen Million Merits non accade, proprio perché contrasta la citazione di Warhol in quanto i “15 minutes”, dunque il tempo, diventano “15 merits”, ossia i soldi. Nel tempo, questa frase ha assunto un significato strettamente culturale, a indicare come l'accesso ai mezzi di informazione e ai social-media avrebbe permesso a chiunque di trovare pochi minuti di celebrità.⁴¹

Bing dona tutti i suoi meriti alla ragazza e si offre di accompagnarla al provino. Un elemento che subito si impone all'attenzione è il fatto che i partecipanti vengono drogati un istante prima di salire sul palco, per permettere loro di vincere l'ansia ed essere più performanti. Nel caso di Abi, viene attribuita alla droga la sua adesione alla proposta, discutibile, che le verrà fatta di partecipare a *Wraith Babes*. Abi, che è in uno stato alterato a causa delle sostanze stupefacenti, accetta la proposta, in quanto le sembra una prospettiva più florida dello stato di semi-schiavitù attuale.⁴²

Il giovane uomo, distrutto per la decisione e la conseguente condizione di Abi, elabora un piano per vendicarsi del sistema. Ricomincia a pedalare per guadagnare nuovamente quindicimila meriti, necessari per accedere al talent musicale munito però di un frammento affilato, da nascondersi nella manica. Questo è derivato da

⁴⁰ A. Warhol, *Moderna Museet*, Stoccolma, 1968, cit.

⁴¹ D. Garofalo, *Black Mirror. Memorie dal future*, Edizioni Estemporanee, Roma, p. 58.

⁴² Riferimento al libro di D. Garofalo, *Black Mirror. Memorie dal future*, Edizioni Estemporanee, Roma, p. 59, riga 15, non essendo in grado né di intendere né di volere, accetta la proposta dei giudici.

uno schermo della sua stanza-cella, rotto in un impeto dopo la frustrazione sopportata per l'esibizione di Abi. Ottenuto l'accesso allo show, il protagonista si improvvisa inizialmente ballerino per poi interrompere la musica e puntarsi il vetro affilato al collo, minacciando di uccidersi in diretta nel caso qualcuno tentasse di fermare il suo discorso.

Il giovane uomo denuncia la società dello spettacolo in cui è inserito, dove gli spettatori filtrano continuamente la realtà attraverso uno schermo e delegano ogni tipo di empatia e sensibilità, diventando dei soggetti lobotomizzati.⁴³ Questi spettatori perdono il loro tempo in cose inutili, come ad esempio, comprare degli oggetti al proprio avatar: «il mio sogno più grande è comprare il cappello per il mio avatar, una cosa che neanche esiste».⁴⁴ Le parole di Bing sono sintomo di un uomo la cui coscienza si è risvegliata, non più anestetizzato ai sentimenti, non più parte integrante del sistema che lo circonda. In conclusione, chiede ai tre giudici, burattinai della vita dei partecipanti, perché non facciano nulla per ribellarsi al sistema capitalista che si articola secondo le regole dell'industria dell'intrattenimento, in cui i beni materiali sono espressione dell'immagine che le persone vogliono dare di sé stesse. Un'apparenza vissuta attraverso gli avatar, i quali rappresentano l'unico modo per gli individui di uscire dalla cella-mediale e “vivere”.

La traiettoria narrativa dell'episodio evidenzia la capacità fagocitante del sistema delle merci e dello spettacolo: se i due protagonisti sembrano cercare nella partecipazione allo show le risorse per cambiare vita, alla fine vengono essi stessi inglobati nel mondo dell'industria dell'intrattenimento, diventando produttori di quei contenuti mediali di cui prima fruivano da spettatori e che, soprattutto, disapprovavano. Il protagonista viene infatti ingaggiato da uno dei giudici, che gli offre uno spazio settimanale per parlare di anarchia e ribellione, riducendo così l'appello sovversivo allo statuto di intrattenimento. «Unfortunately, he too becomes part of the entertainment», ossia, diventa parte di ciò da cui voleva evadere e prendere le distanze.⁴⁵ Una visione pessimista che sottolinea la contraddizione

⁴³ D. Garofalo, *Black Mirror. Memorie dal future*, Edizioni Estemporanee, Roma, 2018, p. 60.

⁴⁴ E. Lyn, *Fifteen Million Merits*, in *Black Mirror*, C. Brooker, Londra, 2011.

⁴⁵ D. K. Johnson, *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*, Hoboken, Wiley Blackwell, 2019, p. 20.

insita nel capitalismo, il quale promette efficienza e un miglioramento della qualità di vita, ma che di fatto, non concede forme alternative di vita e quindi "libertà"; i personaggi cambiano il loro ruolo all'interno dell'industria, ma non escono da questa.

Di interesse anche la dimensione scenografica dell'episodio, cui abbiamo fatto cenno sin dall'inizio. Gli abitanti vivono in un mondo configurato come ambiente mediale. Non esiste un "fuori", ossia un ambiente diverso dalle stanze ma solo schermi; questi sono polifunzionali. Ciò significa che svolgono diverse funzioni; innanzitutto intrattengono lo spettatore con programmi di vario tipo e videogiochi, a qualsiasi ora del giorno; in secondo luogo, permettono ai personaggi di comunicare con altri utenti attraverso i loro avatar; in terzo luogo, informano lo spettatore sulle varie offerte di prodotti digitali attraverso la pubblicità. Infine, gli schermi esercitano forme di controllo sui personaggi, come, ad esempio, costringendoli a una continua visione e, dunque, a un continuo consumo di prodotti mediali, oppure osservandoli nei movimenti, reazioni ecc... Se nel secondo capitolo si è trattato il tema dello schermo come strumento per celare ed ingannare, in questo caso la sua funzione è di coercizione nell'obbligare i personaggi ai consumi e di sorveglianza, quasi fosse l'occhio onnisciente del *Grande Fratello*.⁴⁶

Le immagini riempiono completamente gli schermi, catturando l'attenzione del personaggio, che non ha cura di ciò che esiste al di fuori di questo spazio.⁴⁷ Inevitabilmente, gli schermi "scompaiono"; la loro presenza si fonde con l'ambiente circostante, tanto da non essere più percepiti come dei dispositivi, ma come parte della realtà fisica. Lo spettatore

non guarda più una superficie piatta e rettangolare standosene a una certa distanza [...], adesso è all'interno di quest'altro spazio. Oppure, più precisamente, possiamo dire che i due spazi – lo spazio fisico reale e lo spazio simulato virtuale – coincidono.⁴⁸

⁴⁶ Programma televisivo di genere reality.

⁴⁷ L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano, 2002, p. 130.

⁴⁸ *Ibidem*, p. 132.

Ecco, dunque, che gli ambienti mediali prendono vita.

Come anticipato nell'introduzione, le narrazioni e le messe in scena filmiche saranno messe in relazione con i contesti attuali, consentendo così un dialogo tra la rappresentazione e gli ambienti mediali in cui viviamo. Pertanto, procederò innanzitutto trattando il concetto di avatar e successivamente esaminando gli ambienti mediali, focalizzandomi su un evento pubblicitario come caso di studio.

Come si evince dall'episodio trattato gli avatar permettono ai personaggi di interagire in *Hot Shots* come se fossero fisicamente parte del pubblico. Eppure, le varie scene ci mostrano queste persone isolate all'interno delle proprie camere, collegate alla "messa in onda" del programma. Dunque non si trovano fisicamente nella platea. Le reazioni di questi avatar sono convincenti, fischiano, applaudono e incitano con grande verosimiglianza, tanto da chiedersi: com'è possibile? L'avatar è una sorta di specchio del personaggio che riflette le sue intenzioni, pensieri, preferenze, opinioni attraverso espressioni facciali, linguaggio del corpo e incitamenti vocali.

Nella realtà presente esiste una tecnologia simile che permette alcune di queste funzioni e si chiama "Memoji". È creata dall'azienda statunitense *Apple*, la quale ha unito le due parole "Me" ed "emoji" (termine giapponese in cui "e" significa immagine e "moji" carattere) e l'ha presentata per la prima volta nel 2018 con iOS 12 negli smartphone con fotocamera "True Depth" (in inglese significa letteralmente "vera profondità"). Questa specifica funzione consente all'utente di interagire con la tecnologia, animandola attraverso le proprie espressioni facciali. Lo *user* crea il proprio *Memoji* o avatar attribuendogli l'aspetto che più gli assomiglia o che gli piace. Facendo un discorso più ampio, l'avatar, nell'era digitale, è diventato un concetto ubiquitario, presente in molteplici contesti e piattaforme. Nei videogiochi gli avatar sono rappresentazioni digitali di sé stessi o di personaggi immaginari, utilizzati per interagire con un ambiente virtuale. Queste rappresentazioni possono essere altamente personalizzabili, consentendo agli utenti di esprimere la propria identità e creatività attraverso l'aspetto del proprio avatar, esattamente come in *Fifteen Million Merits*, in cui vediamo un personaggio dai capelli rossi di nome Kai (Colin Michael Carmichael) indeciso nella scelta

dell'acconciatura da dare al suo avatar. Questo non è un elemento irrilevante perché ci dimostra il forte livello di identificazione che il ragazzo stabilisce con il suo avatar, il quale è ambasciatore dell'immagine di Kai nel mondo digitale.

Per trattare il fenomeno degli ambienti mediali prenderò in esame il caso pubblicitario *What's in your name, Time Square*, lanciato da Coca-Cola nell'estate del 2015. La piazza newyorkese viene tradizionalmente rappresentata come il «più grande palcoscenico del mondo» per i suoi schermi digitali e interattivi che coinvolgono grandi masse di individui ogni giorno.⁴⁹ È considerato un grande centro dell'industria pubblicitaria e marketing dove trovano spazio le strategie di branding più innovative. Come vedremo a breve, questa campagna è stata un esempio straordinario di come un'azienda possa sfruttare il potere della personalizzazione e dell'interattività, per coinvolgere il pubblico e promuovere il proprio marchio in uno spazio, quello di *Time Square*, divenuto iconico.

Coca-Cola vi ha installato un'enorme insegna luminosa, composta da migliaia di LED, che invita i visitatori a inviare i loro nomi tramite un tweet, utilizzando l'hashtag *#ShareACoke*. Una volta ricevuti, i nomi vengono visualizzati in tempo reale sull'enorme schermo con annesso «un aneddoto, un fatto, una statistica relativi ad esso»⁵⁰, creando un'esperienza di personalizzazione e coinvolgimento unica per i presenti. Successivamente, il partecipante può recarsi ai piedi di un grande edificio in cui è stata posta una telecamera e dare la sua reazione al contenuto fruito. Questo ha contribuito a rafforzare il legame emotivo tra i consumatori e il marchio, aumentando la visibilità e la notorietà dell'azienda. Henry Jenkins scrive che

secondo la logica dell'economia effettiva, il consumatore ideale è attivo, affezionato e connesso socialmente. Guardare uno spot o consumare un prodotto non è più sufficiente; l'impresa invita il pubblico a partecipare alla comunità del brand.⁵¹

⁴⁹ A. Maiello, *L'ambiente ludico. Media digitali e tecnologie interattive*, in *Ambienti Mediali*, P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), Maltemi Press Srl, Milano, 2018, pp. 209-220, p. 211.

⁵⁰ *Ivi*, p. 209.

⁵¹ H. Jenkins, *Cultura Convergente*, Apogeo Education, Milano, 2014, p. 43.

Si configura, dunque, un ponte tra il mondo reale e il mondo digitale, che restituisce all' *user*, dal punto di vista sensoriale, il risultato della sua interattività.⁵²

Il rinvio a n *Fifteen Million Merits* nasce dal fatto che in entrambe le situazioni il consumatore è al tempo testo utente, in grado di interagire con lo schermo che gli sta di fronte, creando a sua volta dei contenuti mediali, un argomento di cui si tratterà nella terza parte di questo capitolo con l'analisi di *Bandersnatch*. Nel caso di *What's in your name, Time Square* l'utente contribuisce con la sua reazione personale, mentre nell'episodio di *Black Mirror* l'utente contribuisce attraverso la creazione del proprio avatar o iscrivendosi al Talent Show musicale.

Nel momento in cui si inserisce una tecnologia mediale in un ambiente, quello spazio si ri-articola completamente, si modifica e ne viene influenzato. *Time Square* senza i pannelli sarebbe una piazza completamente diversa; ad esempio, le sue dimensioni sarebbero percepite diversamente, in quanto determinate dalla profondità delle immagini degli schermi. «I nostri ambienti mediali sono sempre più capillarmente e incisivamente modellati da media che organizzano e qualificano un ambiente».⁵³

3.2 *USS Callister e la fan-art. Da user a prosumer*

Nella comunità dei fandom troviamo una moltitudine di produttori- dilettanti che, attraverso le loro competenze tecniche, hanno reso omaggio ai prodotti culturali preferiti con dei lavori di “emulazione”. Il collettivo di scrittori bolognese Wu Ming, il quale ha tradotto e attualizzato al contesto italiano il libro di Jenkins *Cultura convergente*, ha specificato che l'interazione ha diversi livelli, uno prettamente emulativo, che segue i canoni estetici classici, e uno originale, ovvero che apporta qualcosa di innovativo e personale.⁵⁴ Sicuramente, la

⁵² <https://shortyawards.com/8th/coca-cola-whats-in-a-name-times-square-2>.

⁵³ P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti Mediali*, Maltemi Press Srl, Milano, 2018, p. 12.

⁵⁴ H. Jenkins, *Cultura Convergente*, Apogeo Education, Milano, 2014.

possibilità tecnica per il fruitore di «(ri)appropriarsi» dei contenuti mediali ha incentivato la produzione di molti lavori amatoriali e creativi, che hanno contribuito ad arricchire la cultura popolare.

Questo fenomeno prende il nome di fan-art e verrà descritto e raccontato nella seconda parte di questo sottoparagrafo, al fine di fornire un esempio concreto tratto dalla realtà presente che possa creare un paragone con l'episodio di *Black Mirror*, *USS Callister* (S04, E01) .

Robert Daly è il protagonista della prima puntata della quarta stagione di *Black Mirror*, intitolata *USS Callister* e un fan, che attraverso le sue capacità tecniche è divenuto produttore. È un programmatore di talento e co-fondatore di una popolare compagnia di giochi di realtà virtuale chiamata *Callister Inc.* Inoltre, progetta un nuovo videogioco, *Infinity*, ispirandosi alla sua serie sci-fi preferita *Space Fleet*, concepito per trasportare i propri utenti in un universo virtuale sostanzialmente indistinguibile – per sensazioni e immersione – dalla realtà fisica. Riconoscibile immediatamente come *Infinity* sia un omaggio a una celeberrima serie tv, *Star Trek* ambientata in un ipotetico futuro in cui i terrestri si sono riuniti nel governo mondiale della *Terra Unita* e sono entrati in contatto con altre forme di vita senzienti, di cui il protagonista è un fan.

Lo spettatore apprende fin da subito che, sebbene Robert sia un uomo di grande ingegno, non gode di una grande stima all'interno dell'azienda. Viene infatti etichettato dallo staff come un “nerd” impacciato e bullizzato.

La trama si sviluppa con l'arrivo di una nuova impiegata di nome Nanette Cole la quale sembra l'unica a provare ammirazione per il lavoro di Daly. Ecco, dunque, che arriva il plot twist, ovvero il protagonista crea una versione del videogioco destinata solo al suo esclusivo utilizzo, in cui tramite dei campioni di DNA prelevati senza il consenso dai suoi colleghi, egli ricrea una sorta di avatar digitale di ciascuno di loro e li intrappola nella sua versione privata del videogioco. In questa sua creazione solo lui ha il controllo delle funzionalità del videogame, mentre gli altri personaggi devono sottostare alla sua volontà per non incorrere in ripercussioni dolorose e crudeli, che possono essere inflitte loro dal mondo inventato da Daly. I cloni in questione sono di Nanette, James (l'altro co-

fondatore dell'azienda) e altri quattro colleghi, con cui ha avuto delle dispute in ufficio, che all'interno di *Infinity* costituiscono l'equipaggio della nave spaziale. Tutti devono sottostare ai ruoli che il capitano ha previsto per loro. Eppure, Nanette, una volta entrata nel videogioco, rompe la magia ribellandosi al capitano, in quanto pensa di essere reale e non una copia di sé stessa. Esattamente ciò che accade in *White Christmas* (S02E04).

In questa versione personale del gioco, Robert veste i panni dell'eroe carismatico e onorevole, soddisfacendo la sua fantasia di rivalsa e riscatto nei confronti dei suoi colleghi. In altre parole, laddove nella vita incontra ostacoli, nella finzione trova piena realizzazione. Possiamo considerare questa dinamica come una sorta di "reincarnazione digitale" del concetto espresso nel celebre film di Buster Keaton, *La palla n. 13. Sherlock Jr* del 1924, dove il protagonista, che nella realtà è un modesto proiezionista, veste l'abito dell'investigatore di successo nei suoi sogni, trasformati in realtà attraverso l'arte cinematografica.⁵⁵ Pertanto, analogamente al film di Keaton, il doppio sognante di Robert rappresenta un individuo sicuro di sé e imperturbabile, in grado di affrontare le sfide e guidare il suo equipaggio con fermezza.

Inizialmente, lo spettatore empatizza con la figura di Robert, in quanto impacciato e incompreso dal resto dei colleghi, per giungere successivamente a provare forte disprezzo per il suo lato sadico e controverso. Infatti, Robert utilizza la tortura come pratica sia punitiva che rieducativa nei confronti dei cloni che non rispettano la sua autorità di capitano. Si potrebbe avanzare l'argomento che Robert abbia il diritto di trattare gli avatar a suo piacimento, in quanto non umani. Sono, infatti, creature digitali non biologiche. Tuttavia, ciò che determina la rilevanza delle considerazioni morali non è tanto la natura umana degli individui coinvolti, bensì la presenza di tratti umani, come la personalità.⁵⁶ Ciò significa che il dilemma morale e filosofico risiede nel fatto che questi cloni, sebbene digitali, provano emozioni, hanno memoria del loro passato, hanno paura di morire e, dunque, un senso di preservazione del loro io, oltre a sognare la libertà da quello

⁵⁵ B. Keaton, *La palla n. 13. Sherlock Jr*, 1924, Stati Uniti

⁵⁶ D. K. Johnson, *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*, Hoboken, Wiley Blackwell, 2019, p. 145

stato di prigionia. Inoltre, esistono anche quando Robert non è all'interno del videogioco. Agli occhi dello spettatore, dunque, il capitano assume il ruolo di un sadico, che ha costruito una camera delle torture per soddisfare il suo ego ferito.⁵⁷

Come già anticipato, questa sezione dell'indagine è dedicata al paragone con la realtà presente, in modo tale da trattare il caso nella sua complessità.

Per spiegare il fenomeno della fan-art, prenderò come riferimento il testo di Henry Jenkins, *Cultura Convergente*, in cui descrive come la comunità dei fan sia sempre stata pioniera delle nuove tecnologie, grazie al loro «incanto per i mondi immaginari» che spesso ha ispirato nuove forme di produzione culturale. «I fan hanno creato film amatoriali da decenni; oggi i loro prodotti diventano pubblici».⁵⁸ Possiamo distinguere due tipologie di fan: coloro che emulano ciò che vedono e coloro che apportano degli elementi di novità. Entrambi, producono dei contenuti mediali che diffondono nella e grazie alla community, ampliando in questo modo l'universo narrativo del prodotto, che può essere un film, una serie televisiva o un videogioco. La convergenza di cui parla Jenkins nel suo libro non va solo interpretata come una significativa trasformazione del panorama tecnologico, ma piuttosto come una vera e propria rivoluzione nei paradigmi della comunicazione di massa, come evidenziato dalla nascita della figura del *prosumer*. Il tradizionale modello *top-down* cede il passo a una cultura partecipativa che permette alle comunità di fan, di acquisire una visibilità senza precedenti. Grazie al Web, gli appassionati hanno la possibilità di creare estesi network virtuali che mantengono un forte senso di comunità e incoraggiano la diffusione di propri contenuti-tributi ad un vasto pubblico.

Jenkins porta l'esempio del concorso indetto da *AtomFilms*, nel 2003, che invita tutti i fan di *Star Wars* a partecipare con lavori propri, a seguito del grande successo ottenuto da *George Lucas in love*, diretto da Joe Nussbaum nel 1999, al tempo era studente alla University of Southern California. Il caso Nussbaum ci parla di una dimensione di accesso a una strumentazione che permette non solo di

⁵⁷ Ibidem.

⁵⁸ H. Jenkins, *Cultura Convergente*, Apogeo Education, Milano, 2014, cit. 132

produrre un film ma anche di realizzarlo con una certa qualità tecnica, andando ad erodere la distinzione tra professionista e non. *Atomfilms* si configura come un'impresa creativa volta a coinvolgere il pubblico, sfruttando le possibilità offerte dai media, le inclinazioni degli spettatori e mirando ad una loro fidelizzazione a lungo termine. Infatti, sono sottoposti alle continue sollecitazioni del fare e del condividere i fruitori-produttori restano avvinghiati al loro oggetto del desiderio che, in un'ottica d'impresa, significa fidelizzazione su lungo termine in prospettiva di una serie continua di immissioni sul mercato di prodotti culturali.

Queste strategie promuovono la partecipazione degli utenti, facendo credere alla possibilità di un'opportunità per far emergere il talento individuale e facendo il balzo definitivo da amatore ad autore.

Il processo delineato è dunque quello di una spinta sempre più accelerata da una dimensione di spettatorialità ad una dimensione di utente fruitore (user), ad una di produttore (prosumer), attraverso fasi di appropriazione, di rimodellazione, di elaborazione di nuovi prodotti. Di conseguenza, anche le imprese dell'industria culturale devono attrezzarsi per far funzionare questo sistema e soddisfare le pretese dei suoi consumatori. Tutto ciò ha a che fare con il panorama tecnologico e mediale e la sua accessibilità: se le tecnologie non sono raggiungibili e abordabili, il consumatore-dilettante rimarrà tale.

Come osservato precedentemente (nel sottocapitolo inerente agli ambienti mediali)⁵⁹, l'ambiente mediatico manifesta una crescente dipendenza dagli utenti attivi e coinvolti. Questo si riverbera sulla promozione dei propri prodotti, soprattutto in un mercato affollato nel quale si sta esplorando l'opportunità di incanalare l'energia creativa dei consumatori al fine di ridurre i costi di produzione. È, dunque, utile fare una distinzione tra utente interattivo e utente partecipativo. Il concetto di interattività «si riferisce ai modi attraverso i quali le nuove tecnologie sono state progettate in funzione della reazione dei consumatori», ciò significa che il grado di interattività viene stabilito dai produttori di questi dispositivi e non sempre dalle capacità dell'utente.⁶⁰ La

⁵⁹ Vedi p.

⁶⁰ H. Jenkins, *Cultura Convergente*, Apogeo Education, Milano, 2014, p. 133.

televisione di un tempo, ad esempio, permetteva di fruire un solo canale per poi estendere il servizio a più canali. Un passo successivo lo abbiamo con l'avvento del VHS, quando le possibilità si espandono ulteriormente e lo spettatore è in grado di possedere e manipolare il contenuto mediale, fino ad arrivare ai videogiochi che permettono ai consumatori di agire all'interno di mondi virtuali, esattamente come accade in *USS Callister*.

Al contrario, la partecipazione non è tanto soggetta al controllo dei produttori, quanto a quello dei consumatori e delle norme sociali e culturali. All'inizio, il computer permetteva un grado di interattività limitato, successivamente, con il Web, si è passati dall'interazione alla partecipazione, «comprendente anche approcci non previsti e non autorizzati verso i contenuti».⁶¹

Il grado di partecipazione in *USS Callister* è determinato dalle competenze tecniche di Robert e le possibilità concesse dalle nuove tecnologie, che gli forniscono la possibilità di creare un'esperienza virtuale così verosimile da far percepire agli avatar una realtà tangibile. In effetti, l'intero mondo che i personaggi abitano “esiste” come un universo isolato nel computer di Robert, ma nessuno di loro è reale, sono delle sequenze di codici.⁶² Dunque, il livello di partecipazione raggiunto dal programmatore solleva questioni etiche, non tanto riguardo a cosa si possa o non si possa fare, dato che tali limiti sono già stati ampiamente superati, piuttosto riguardo a cosa sia moralmente corretto. È necessario stabilire dei criteri per tracciare una linea etica, in modo tale da evitare che altri “Robert” costruiscano «torture chamber».⁶³

⁶¹ Ivi.

⁶² D. K. Johnson, *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*, Hoboken, Wiley Blackwell, 2019, p.146

⁶³ Ivi.

3.3 *Bandersnatch* e il film interattivo: un'ibridazione tra film e videogioco.

Bandersnatch costituisce un'opera cinematografica a sé stante rispetto alla serie televisiva *Black Mirror*, essendo rilasciata come un'entità separata dalla serie principale. La direzione è stata affidata a David Aldrin Slade, regista e produttore televisivo britannico con una formazione che include la realizzazione di videoclip e cortometraggi culminata nel debutto come regista cinematografico con il lungometraggio *Hard Candy* (2005) a tema pedofilia. Nel 2007 dirige l'horror-splatter a tema vampiresco *30 giorni di buio*, ottenendo un significativo successo. Nel 2010 dirige *Eclipse*, il terzo film della saga di *Twilight* e l'anno seguente esordisce come regista televisivo con un episodio della serie *Breaking Bad*.

Netflix etichetta *Bandersnatch* come un "film interattivo" per la struttura basata su «choose your own adventure», ossia scegli la tua avventura, che lo distingue da tutti gli altri episodi della serie.⁶⁴ Infatti, lo spettatore ha il potere di plasmare il corso della narrazione attraverso il telecomando a scelta tra due opzioni fornite. Inizialmente, queste decisioni sembrano banali, come ad esempio nel caso della scelta della colazione del protagonista, ma con l'avanzare della narrazione mostrano effetti più marcati e spingono lo spettatore verso posizioni di responsabilità che possono risultare disturbanti.

Nell'analisi mi focalizzerò prima di tutto sul descrivere e studiare i vari sviluppi narrativi di questo "film-game", per passare successivamente al tema dell'interattività e dell'ibridazione tra videogioco e cinema. Ogni scelta sarà presentata e discussa in quanto, come emergerà, le opzioni date rivestono un'importanza significativa e raramente sono da considerarsi irrilevanti.

Al riguardo, prima di trattare gli sviluppi narrativi, è necessario soffermarsi su cosa significhi prendere una decisione. Il neurologo tedesco Hans Helmut Kornhuber cui negli anni 60' si devono gli studi sul fenomeno del «readiness potential», («potenziale di prontezza o di volontà»), il quale ha luogo nella parte inconscia del cervello durante il processo decisionale e precede la fase razionale.⁶⁵

⁶⁴ D. K. Johnson, *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*, Hoboken, Wiley Blackwell, 2019, p. 199.

⁶⁵ <https://www.scientificamerican.com/article/free-will-is-only-an-illusion-if-you-are-too/>.

Negli anni 80' si conferma che questo "potenziale di prontezza" si verifica almeno 0,35 secondi prima che la decisione sia presa consapevolmente. Joseph LeDoux, neuroscienziato statunitense, scrive nel suo libro *The Emotional Brain* che le emozioni controllano la maggior parte delle nostre azioni e nascono da una parte inconscia del cervello, chiamata sistema limbico, il quale invia segnali elettrici alla corteccia prefrontale per "chiedere il permesso" nel compiere quell'azione. Dunque, potremmo affermare che vi sia un dialogo tra la parte del cervello che sviluppa una scelta istintiva e dettata dai sentimenti e la parte razionale e giudiziosa. Le neuroscienze hanno restituito chiaramente il processo della creazione delle decisioni, la parte maggiormente coinvolta sia quella inconscia e dunque, quella che governa. Al contrario, la parte razionale è in grado di far prendere quella scelta in modo consapevole.⁶⁶ In altre parole, la corteccia prefrontale si occupa di giustificare la scelta generata dalla parte inconscia del nostro cervello, in modo da dimostrarne la solidità e concretezza. Chi, per esempio, è preda a un delirio a causa dell'assunzione di allucinogeni, potrebbe giustificare le proprie azioni affermando qualcosa del tipo: «Quando prendi una decisione credi essere tu a farlo, ma non è così», quasi a suggerire che la parte emotiva e inconscia non ci appartenga, sia un "altro" in noi.⁶⁷ Se ciò è vero, la questione riguardante il libero arbitrio viene messa in questione.

Torniamo ora alla narrazione dell'episodio, che è ambientata nell'Inghilterra degli anni '80 e segue la vita di Stefan Butler (Fionn Whitehead), un giovane programmatore che si impegna nella creazione di un videogioco che permetta al giocatore di scegliere la propria avventura.⁶⁸ Questo gioco si basa sull'omonimo libro *Bandersnatch* di Jerome F. Davis, il quale è frutto della creatività degli autori del film e dunque non esiste nella realtà. Come già anticipato, il film offre diverse linee narrative con finali multipli, ma l'introduzione rimane costante, mostrando Stefan intento a sfogliare il libro mentre fa colazione con il padre (Craig Parkinson), il quale cerca di interagire con il figlio, troppo immerso nella sua lettura.

⁶⁶ J. LeDoux, *The Emotional Brain. The Mysterious Underpinnings of Emotional Life*, Simon and Schuster Paperbacks, New York, 1996, pp. 14-21.

⁶⁷ D. Slade, *Bandersnatch*, in *Black Mirror*, C. Brooker, Londra, 2018.

⁶⁸ *Ivi*.

La prima decisione che lo spettatore è chiamato a prendere riguarda il tipo di cereali che il protagonista dovrà consumare: *Sugar Puffs* o *Killog's Frosties*? Tuttavia, indipendentemente dalla selezione effettuata, questa non avrà alcuna influenza sui futuri sviluppi della trama. Stefan spiega al padre che quel giorno è importante perché presenterà il suo progetto al direttore della compagnia di software *Tuckersoft*, Mohan Thakur (Asim Chaudhry), il quale, entusiasta dell'idea di articolare il videogioco in modo da offrire più percorsi d'avventura, gli propone di stabilire la scadenza per la sua pubblicazione durante il periodo natalizio.

Durante il viaggio in autobus verso la *Tuckersoft*, lo spettatore si trova di fronte a un'altra decisione: quale tipo di musica dovrebbe ascoltare Stefan? *Topson twins* o *Now 2*? Ancora una volta, la scelta non condiziona la narrazione. Giunto a destinazione, Mohan Thakur offre al giovane programmatore di terminare il suo videogioco nella sede, provvista di due computer e una squadra a sua disposizione. La terza scelta è decisiva: accettare o rifiutare. Se lo spettatore decide di accettare, il gioco prenderà una piega poco favorevole a causa dell'imposizione di Mohan di semplificare la storia e *Bandernatch* verrà liquidato dalla critica come un progetto frettoloso: «Dà l'impressione che sia stato creato da un comitato. Quasi come se si fossero affrettati per guadagnarci il più velocemente possibile. Quello che avrebbero dovuto fare era ricominciare da capo e riprovare».⁶⁹ Il verdetto è zero stelle su cinque, sancendo l'insuccesso del gioco. Questo è il primo finale del film, che determina il ritorno all'inizio della narrazione.

Rivediamo, dunque, tutti precedenti passaggi (dalla colazione, alla corsa in autobus, all'incontro con Mohan) ma con una svolta, ovvero Stefan sembra percepire di aver già vissuto quel momento e decide di rifiutare l'offerta. O meglio, lo spettatore si trova obbligato a non accettare per poter proseguire la visione del film. La terza scelta presenta un bivio in cui la prima opzione è cieca, mentre la seconda si ramifica in ulteriori "avventure".

La narrazione prosegue e il protagonista si reca dalla terapeuta, dove lo spettatore scopre che il ragazzo ha difficoltà nel gestire la rabbia, probabilmente a causa della scomparsa prematura della madre. Inoltre, Stefan confessa di sentirsi monitorato e di non comprendere sempre il motivo delle sue scelte. Questo momento è,

⁶⁹ *Ibidem*.

evidentemente, centrale perché inserisce un richiamo forte allo spettatore e alla sua funzione decisiva che lo porta a considerarsi responsabile attivo con il giovane programmatore e quanto gli può accadere, il quale, a sua volta, dichiarando di sentirsi oggetto più che soggetto di decisione, sembra percepire una presenza esterna. Durante la sessione di terapia, ci troviamo di fronte alla quarta decisione riguardante il ricordo dell'incidente della madre. La scelta risulta pilotata poiché, se lo spettatore sceglie "no", la terapeuta lo forza a parlarne; ci troviamo dunque, malgrado la supposta libertà di scelta, di fronte a qualcosa di "già scritto" riversandosi sulla posizione e autonomia spettatoriale che il film sembra promettere.

Stefan racconta dell'incidente ferroviario in cui la madre è tragicamente morta quando lui aveva cinque anni, svelando il rancore che il giovane programmatore prova nei confronti del padre, al quale attribuisce la colpa della morte della madre. Infatti, nel ricordo l'uomo ruba il coniglio-pupazzo al figlio considerandolo ormai troppo grande per avere un tale legame emotivo con l'animale di pezza. Il mattino seguente Stefan e la madre devono prendere il treno, ma ritardano perché lui non trova il coniglio. La madre gli chiede di andare comunque con lei e qui si presenta una nuova scelta che in realtà non è tale avendo un'unica opzione: rifiutare la proposta. Questo perché il passato è immutabile e il fatto che la madre di Stefan sia morta a causa del ritardo che le ha fatto prendere il treno successivo, che poi è deragliato, è un evento irrevocabile come evidenziato dallaterapeuta: «Il passato è immutabile Stefan! Per quanto possa essere doloroso non possiamo cambiare le cose o scegliere diversamente, con il senno di poi dobbiamo tutti imparare ad accettarlo».

La scena seguente ci porta a un nuovo bivio. Stefan si trova in un negozio di vinili e, alla ricerca di ispirazione, si predispone ad acquistare qualche disco consegnatogli da Colin Ritman (Will Poulter), un giovane programmatore di talento che lavora all'interno della *Tuchersoft*; la scelta è tra *Phaedra* o *The bermuda Triangle*. Ancora una volta, la risposta è irrilevante.

Il ragazzo continua a programmare il gioco in uno stato d'ansia elevato a causa del forte stress imposto dalla scadenza ravvicinata. Il padre prova ad aiutarlo, proponendogli di uscire di casa. In questo momento lo spettatore deve scegliere se

Stefan deve rovesciare il tè sul computer o urlare al padre. La prima opzione porta alla conclusione dell'“avventura” poiché il liquido danneggia irrimediabilmente il computer. Scegliendo la seconda, il padre lo porta dalla terapeuta, ma strada facendo il ragazzo vede Colin. Le opzioni presentate sono: seguire Colin o andare in terapia. Le trame narrative si infittiscono. Decidendo di seguire il suo idolo, Stefan scopre un nuovo lato di Colin che si rivela fare uso di acidi. Lo spettatore deve decidere se Butler dovrà prendere LSD o meno; nel momento della decisione, Colin rimarca che è sua scelta – «dipende solo da te, non devi sentirti obbligato» – sottolineando ancora una volta quanto poco controllo Stefan abbia della propria vita. Sotto l'effetto di allucinogeni Colin parla in preda a un delirio:

Si pensa che ci sia una realtà, ma sono tante, serpeggiano come radici, quello che si fa su un percorso influenza quello che succede su un altro. Il tempo è un concetto. Si pensa che non si possa tornare indietro nel tempo e cambiare le cose ma si può! Ecco cosa sono i flashback, sono invita a tornare indietro e fare scelte diverse. Prendi una decisione e credi di essere tu a farlo ma non è così. È lo spirito lì fuori connesso con il nostro mondo che decide cosa facciamo e noi dobbiamo soltanto assecondarlo. Gli specchi ti fanno viaggiare nel tempo. Il governo controlla le persone, le paga perché fingano di essere tuoi parenti e mette la droga nel tuo cibo e ti riprende. Ci sono messaggi in ogni gioco, come PacMan. Sai per cosa sta P. A.C.? Program and Control. Lui è l'uomo del programma e del controllo. È tutta una metafora. Crede di avere il libero arbitrio ma è incastrato in un labirinto, in un sistema, può solo consumare. È inseguito da demoni che sono nella sua testa e anche scappa uscendo dall'altro lato del labirinto, che succede? Torna subito dentro, dall'altro lato. Per le persone è un gioco felice ma non lo è. È un mondo da incubo e la cosa peggiore è che è reale e ci viviamo dentro. È tutto un codice, se ascolto bene riesci a sentire i numeri. È un diagramma cosmico che detta dove puoi e dove non puoi andare.

A seguire questo monologo, Collin propone al giovane Butler di compiere un atto estremo, invitandolo a gettarsi dal terrazzo per illustrare il concetto che l'esito finale di un percorso è insignificante rispetto alle decisioni prese, che invece influenzano l'intero contesto. Tale scenario richiede allo spettatore di decidere chi

tra i due personaggi, Stefan o Colin, perirà. Con la morte di Stefan il gioco termina mentre con quella di Colin lo spettatore viene ricondotto alla precedente biforcazione decisionale (andare dalla psicologa o seguire Collin). In seguito alla morte di Ritman, il giovane programmatore torna in terapia, tormentato dai sensi di colpa per non aver impedito l'accaduto. Tale esperienza accresce la sua percezione di essere controllato, ~~specialmente a seguito~~ cui si deve la nuova imposizione decisionale, tra mangiarsi le unghie o tirarsi il lobo dell'orecchio, entrambe segno di un forte stress.

Tornato a casa, le paranoie di Colin sul controllo dell'individuo da parti esterne tramite il cibo, induce Stefan a interrompere l'assunzione dei farmaci.

Tre settimane dopo, in prossimità della scadenza della consegna il prodotto risulta instabile a causa dell'introduzione di nuovi percorsi che complicano ulteriormente la trama. Mentre sta lavorando per correggere l'errore, Stefan viene disturbato da un documentario sulla vita di Jerom F. Davis, l'autore del romanzo intitolato *Bandersnatch*, che lo induce a una reazione violenta. Lo spettatore deve decidere se far distruggere il computer o sfogare la rabbia tirando un pugno alla scrivania. Scegliendo la seconda opzione la narrazione prosegue e troviamo Stefan che crede di percepire un complotto ai suoi danni. Infatti, inizia a vedere ripetutamente il segno del glifo (già presentato in *White Bear S02E02 C. Tibbetts*) simbolo di «multiple fates, potential realities splitting in two», in altre parole delle strade molteplici che la sua esistenza può intraprendere. Questa convinzione del complotto introduce una analogia con la vita dello scrittore del romanzo, il quale finirà poi per perdere la sanità mentale e decapitare la moglie.⁷⁰ D'ora in avanti le similitudini tra la vita dello scrittore e del giovane programmatore saranno sempre più evidenti, come ad esempio, la visione di un demone dalle sembianze leonine chiamato Pax o la perdita graduale di controllo delle sue azioni. Il simbolo del glifo, visto dal “basso verso l'alto”, ci mostra due scelte che confluiscono in un unico percorso: non ha dunque importanza ciò che si sceglie in quanto il percorso è già stato scritto.

⁷⁰ D. K. Johnson, *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*, Hoboken, Wiley Blackwell, 2019, p.199

Secondo questo pensiero il libero arbitrio si rivela solamente un'illusione, che da un lato introduce un'entità decisionale superiore al soggetto, dall'altro evidenzia l'indifferenza delle scelte fatte. In definitiva, ci ritroviamo ad essere «solo dei burattini».⁷¹ In *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections* il filosofo Harry Frankfurt sostiene l'ipotesi che il libero arbitrio sia la somma di un primo impulso irrazionale che diviene consapevole attraverso un secondo impulso generato dalla corteccia prefrontale, indicata come la parte conscia del nostro cervello.

Per spiegare questa teoria il filosofo fa l'esempio di un fumatore incallito che non saprebbe resistere, anche volendolo, a fumare una seconda sigaretta mentre potrebbe riuscirci in presenza di un imperativo forte, autorevole proveniente dalla parte razionale del cervello. Questa dinamica viene chiamata dal filosofo "desiderio di secondo ordine", indicando che il libero arbitrio è il risultato di una ponderata riflessione razionale che confuta e razionalizza l'impulso inconscio.⁷²

Tornando al glifo, Colin vede questo simbolo dall'"alto verso il basso" difendendo l'idea del libero arbitrio e, dunque, dando rilevanza alla scelta che si compie, la quale può portare a percorsi anche molto diversi tra loro. Nel documentario, una donna intervistata sostiene che J.F. Davis credesse nell'esistenza dell'individuo in più realtà parallele contemporaneamente con la possibilità di fare scelte diverse nei vari mondi. Si tratterebbe di qualcosa vicino a quanto afferma Colin, il quale arriva addirittura a suicidarsi per dimostrare a Stefan che la sua morte non conta, in quanto in un altro percorso lui sta ancora "giocando".

Lo spettatore si trova di fronte a un nuovo bivio: far scegliere a Stefan tra un libro intitolato *Vedi la serratura, trova la chiave* e una foto di famiglia. Scegliendo la seconda, la sua ansia si placa e si addormenta. Non è chiaro se la scena successiva sia un sogno, un ricordo o un'allucinazione, in quanto le parole di Colin «gli specchi ti fanno viaggiare nel tempo» diventano realtà e Stefan attraversa lo specchio. Viaggia nel tempo fino ad arrivare alla sera in cui il padre gli ruba il pupazzo. Al suo risveglio, una nuova scelta interroga lo spettatore: dovrà rovesciare il tè sul computer o romperlo? Tuttavia, per la prima volta nessuna delle due avrà luogo, in

⁷¹ Cit. J.F. Davis.

⁷² H. Frankfurt, *Freedom of the will and the concept of a person*, Journal of Philosophy, Vol. 68, 1971, pp. 5-20.

quanto il protagonista contrasta l'altrui decisione e chiede ad alta voce guardando il soffitto: «chi mi sta facendo questo? Chi sei tu?». Lo spettatore deve decidere se rivelargli se è controllato da Netflix o dal Glifo. Questo momento è decisivo per determinare due sviluppi molto differenti tra loro; scegliendo la prima opzione, il computer inizia a digitare rivelando a Stefan di essere parte di un film su Netflix, una piattaforma streaming del ventunesimo secolo, attraverso la quale le decisioni vengono prese dall'utente. Il giovane Butler decide di rivolgersi alla sua terapeuta per tornare alla realtà, che lo fa riflettere sul fatto che se fosse realmente all'interno di una piattaforma di intrattenimento, dovrebbe quantomeno essere in uno scenario più coinvolgente. La psichiatra gli chiede: «tu non verresti che ci fosse un po' più di azione se stessi guardando questo in TV?» le risposte possibili sono limitate all'opzione affermativa, trasformando così la seduta in un combattimento, dove lo spettatore deve decidere se Stefan debba fuggire saltando dalla finestra o affrontare la donna. Scegliendo la prima opzione, Stefan si trova sul set di *Black Mirror* durante le riprese del film *Bandersnatch*, nel momento in cui la regista interrompe la scena poiché il copione impone il combattimento anziché un salto dalla finestra e questo confonde ulteriormente Stefan, che sembra l'unico a non conoscere l'evoluzione prevista. Si è ipotizzata un'implicita citazione a *The Truman Show* (P. Weir, 1998) in cui Truman Burbank fin dalla sua nascita è il protagonista di uno spettacolo televisivo che ha ripreso l'intera sua esistenza in diretta, all'interno di un grande set appositamente costruito per fargli credere che fosse il mondo reale, senza che lui solo fosse a conoscenza dell'inganno.

La seconda opzione porta invece a uno scontro con la terapeuta e il padre. Entrambe le opzioni concludono il gioco e portano lo spettatore al momento in cui Stefan chiede chi lo stia controllando, fornendo la possibilità di proseguire le altre ramificazioni narrative.

Optando invece per la via del Glifo, sul computer ne appare il simbolo e Stefan è sopraffatto da un crollo psicologico che lo rende incapace di controllare le sue azioni. Lo spettatore si trova di fronte a una decisione cruciale: abbandonare e terminare il gioco o uccidere il padre, emulando le azioni di Jerom F. Davis che decapitò la moglie?. Scegliendo la seconda, Stefan colpisce il padre con il posacenere di cristallo e poi lo seppellisce. Tuttavia, il corpo viene scoperto dal cane

del vicino e il ragazzo viene arrestato. Il fatto segna anche il fallimento della *Tuchersoft*, dal momento che il videogioco, su cui aveva puntato, rimane incompleto. A questo punto, il sistema riporta lo spettatore ad affrontare la decisione se seppellire il padre o farlo a pezzi. La prima scelta è già stata percorsa e ha smascherato il ragazzo; al contrario, la seconda consente al protagonista di completare *Bandernatch* con successo, tanto da fargli ottenere cinque stelle dalla critica.

Il film-game potrebbe concludersi in questo modo, tuttavia rivela un percorso alternativo raggiungibile attraverso una precedente scelta relativa all'opzione tra prendere il libro o la foto. In questa realtà Stefan scopre che il suo parente più stretto lo ha sempre manipolato e monitorato, anche tramite la somministrazione di droghe nel suo cibo rendendolo simile a un soggetto sottoposto a una simulazione continua o a una cavia da esperimento. Le parole di Colin diventano realtà: Stefan è controllato dalla Program and Control Study (P.A.C.S.). Il finale segue il medesimo percorso già esplorato, ossia il giovane programmatore uccide e sotterra il padre, viene arrestato e il gioco viene terminato da altri, determinando l'insuccesso di *Bandersnatch*.

L'interrogativo fondamentale posto dall'episodio consiste nel grado di responsabilità del fruitore-giocatore nei contesti narrativi. Inizialmente si potrebbe ipotizzare che egli abbia un'influenza significativa poiché conduce la trama; tuttavia, va considerato che le sue decisioni non sono sempre del tutto autonome, data la limitata libertà di scelta in molte circostanze. Per esempio, la scelta relativa alla gestione dei farmaci (buttarli via o gettarli nel water), o l'ottimizzazione dell'esperienza ludica (yes o f*** yeah), così come le decisioni riguardanti la gestione del corpo del genitore (seppellirlo o farlo a pezzi) sono tutte opzioni che non lasciano spazio alla volontà dello spettatore, in quanto il finale deciso dagli autori deve necessariamente convergere verso quel punto per avere un senso.

Al riguardo, da notare il gioco di rinvii con le riflessioni di Stefan nella sua veste di programmatore: «davo al giocatore troppa scelta, quindi sono tornato indietro e l'ho alleggerito. Si ha l'illusione del libero arbitrio ma in realtà io decido la fine». Stefan, in questo caso, incarna le vesti del burattinaio, colui che ha il controllo dell'evoluzione del gioco, analogamente al regista e ai sceneggiatori del film. Di

conseguenza, lo spettatore-giocatore ha solamente l'illusione di governare la narrazione, in quanto il finale è già stato stabilito: in effetti alcuna opzione permette di escludere, ad esempio, la morte del padre. L'unica strategia che il fruitore può adottare è di non partecipare alla scelta e lasciare che sia il film stesso a guidare la narrazione, fino alla visione di tutti i percorsi: «as it stands, *Bandersnatch* is expressly designed to limit our choices to predetermined and often opposed alternatives. Our only options are the ones the designers, writers, and showrunners intend for us to have».⁷³ Fornire una gamma selezionata di scelte al giocatore assicura che il film-game si concentri, per la maggior parte, su domande oggettivamente importanti, consentendo, allo stesso tempo, al giocatore di avere soggettivamente un interesse in ciò che sta accadendo, influenzando l'andamento dell'avventura.

Immaginando uno scenario in cui lo spettatore ha l'assoluto potere di scegliere cosa dovrebbe fare Stefan, la narrazione diverrebbe caotica e insignificante, impedendo a *Bandersnatch* la possibilità di trattare importanti questioni filosofiche come quelle sopra affrontate. La decisione di limitare le nostre scelte permette al gioco di rimanere coinvolgente e significativo. Si tratta dunque di lavorare a un impianto narrativo complesso, non di lasciare libertà allo spettatore. Di fatto solo la gestione "dall'alto" permette di ottenere una trama coinvolgente e significativa, capace di avvalersi di questioni importanti filosofiche, come quelle sopra affrontate: «non vogliamo davvero la libertà assoluta in *Bandersnatch* perché sarebbe una storia da quattro soldi»⁷⁴.

Arrivati a questo punto, possiamo soffermarci sulla categoria dei film interattivi portando un esempio di grande successo, ovvero *Myst* (Cyan, Inc., 1993), pietra miliare nella storia del videoludico⁷⁵ con caratteristiche di un gioco d'avventura e sfumature poliziesche che rendono il giocatore il principale detective. Se da una parte *Bandersnatch* ha mostrato un processo di rimediazione del cinema rispetto al videogioco, dall'altra parte con *Myst* avviene un'inversione: è il videogioco che

⁷³ D. K. Johnson, *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*, Hoboken, Wiley Blackwell, 2019, p. 216.

⁷⁴ *Ivi*, 217 : «The upshot is that we don't really want absolute freedom in *Bandersnatch* because that would make for a crappy story».

⁷⁵ Cyan Productions, *Myst*, Stati Uniti, 1993.

rimedia il cinema, e lo fa con una strategia intelligente, ovvero, riconoscendo la forza comunicativa del medium e usandolo strategicamente.

La rimediazione può essere descritta come il processo mediante il quale un medium si struttura assimilando nelle proprie modalità discorsive una porzione delle convenzioni linguistiche e stilistiche proprie di altri mezzi di comunicazione.

La rimediazione è una caratteristica fondamentale dei nuovi media digitali. Ciò che a prima vista potrebbe sembrare una pratica esoterica è in realtà così diffuso che possiamo individuare un insieme di modi differenti attraverso i quali i media rimediano i loro predecessori, uno spettro che dipende dal grado di competizione e di rivalità esistente tra vecchi e nuovi mezzi di comunicazione.⁷⁶

In eco con Henry Jenkins, di cui abbiamo già accennato nel primo capitolo, quando afferma che i nuovi media non sostituiscono i vecchi, bensì evolvono insieme ad essi.⁷⁷ *Myst* fa mostra di aver assimilato gli stilemi del cinema nella propria logica di funzionamento; in particolare, la grafica del gioco è privata di quegli elementi non-diegetici che servono a fornire informazioni all'utente sulle condizioni dell'avatar (indica la salute, gli accessori, ecc...). O ancora, pensiamo all'uso della soggettiva del protagonista, di cui non vedremo mai il volto né parti del suo corpo, che permette al giocatore di entrare nella narrazione in prima persona. Inoltre, il gioco inizia con l'inquadratura di un libro dall'omonimo titolo (esattamente come in *Bandersnatch*), in cui al posto delle parole vi sono delle immagini animate che fungono da prefazione al gioco. Al riguardo, Lev Manovich in *The Language of New Media* (20⁷⁸02) scrive che il cinema si caratterizza come una vera e propria interfaccia culturale, capace di comunicare nel modo più efficace possibile e favorire l'esperienza estetica. Analizzando l'evoluzione del medium videoludico dagli anni '90, con il passaggio dalla bidimensionalità alla tridimensionalità, è possibile individuare un momento in cui i creatori di videogame

⁷⁶ J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, 1999, tr. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, (a cura di) B. Gennaro, Milano, Guerini e associati, 2002, p. 73.

⁷⁷ Vedi p. 15.

⁷⁸ L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano, 2002.

hanno iniziato a utilizzare in modo più sistematico le convenzioni del linguaggio cinematografico, il quale condivide con il videogioco l'inquadratura rettangolare dell'immagine, la verosimiglianza percettiva, l'adozione del montaggio e l'assunzione della prospettiva rinascimentale: «I giochi mostrano sequenze di apertura sempre più simili a quelle dei film (...) i videogiochi hanno finito per affidarsi a delle tecniche prese in prestito dalla cinematografia tradizione, compreso l'uso espressivo del grandangolo e delle profondità di campo e l'uso sapiente di luci che creano sensazioni e atmosfere».⁷⁹

Il cinema rimedia in sé il videogame attraverso due approcci distinti; da un lato, la ricerca nel campo dei film interattivi, portata avanti durante gli anni '90 e, dall'altro, la tematizzazione degli universi videoludici all'interno dei testi filmici. Per quanto concerne il primo caso, il cinema interattivo ha conseguito una fusione efficace tra il medium cinematografico e quello videoludico, sancendo la nascita di un nuovo genere. Tuttavia, ad oggi, non esiste ancora un consenso terminologico per definire il cinema interattivo, rendendo difficile la classificazione delle ibridazioni tra film e videogioco.⁸⁰

Analizzando il caso *Bandersnatch*, potremmo definire il film interattivo come un'opera in cui la componente cinematografica ha un ruolo predominante o almeno paritetico rispetto agli elementi ludici. Questi elementi sono chiamati *cut-scenes*, degli intermezzi filmici che mostrano il progredire della narrazione, interrompendo il gioco vero e proprio e, dunque, non apportano una reale interazione. Le *cut-scenes* si configurano come uno strumento efficace per le componenti narrative. L'impegno di codici audiovisivi (anziché verbali) rende l'esperienza più coinvolgente, se non addirittura spettacolare. Inoltre, dal punto di vista tecnico, semplifica il lavoro degli sviluppatori, che non devono necessariamente integrare le informazioni durante i momenti interattivi, attraverso eventi sceneggiati che richiedono ideazione e programmazioni aggiuntive.⁸¹ Queste scene determinano un ritmo di fruizione

⁷⁹ L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano, 2002, p. 114.

⁸⁰ B. Perron, *From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies*, in *The Video game Theory Reader*, (a cura di) M. J. P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York, 2004, p. 238.

⁸¹ R. Klevjer, *Cut-scenes*, in M. J. P. Wolf, B. Perron (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York, 2014, p. 57.

basato su un modello di azione-pausa-azione che rende il testo facilmente intuibile, in quanto il giocatore-fruitoro apprende fin da subito la strategia discorsiva.

In *Bandersnatch*, l'impressione di essere co-creatore della narrazione è limitata alla scelta di poche alternative che stabiliranno il progredire degli eventi. La percezione di poter determinare l'evoluzione del racconto deve fare i conti con la caduta dell'illusione quando si rende palese che le strade narrative sono state pianificate e programmate in anticipo.

«Non è possibile raccontare una storia mettendo il racconto nelle mani dello spettatore – ci ricorda Bernard Perron –. E la linearità di una storia va contro la natura non-lineare del gioco»⁸², evidenziando che inserire la componente dell'opzione in punti strategici non è sinonimo di una vera interattività ma riguarda piuttosto la una componente di attrattività verso lo spettatore.

⁸² B. Perron, *From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies*, in *The Video game Theory Reader*, (a cura di) M. J. P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York, 2004, p. 239.

Conclusione

Nelle pagine precedenti si è cercato di analizzare il rapporto tra i media e la società nel particolare caso della serie antologica britannica *Black Mirror*.

L'analisi si è voluta concentrare nel determinare innanzitutto le modalità di fruizione che si sono susseguite negli anni, un processo evolutivo che è andato di pari passo al mutamento mediale e tecnologico. Ciò ha evidenziato un legame diretto tra le due parti: la fruizione e le tecnologie.

In secondo luogo, si è tentato di delineare un profilo evolutivo a livello tematico e strutturale della serie, sottolineando l'influenza dettata dalla piattaforma streaming Netflix. Questo a dimostrazione del fatto che il legame tra l'opera filmica e il medium che la ospita, influisce nella sua diffusione e visione quanto nella creazione dell'opera stessa.

Infine, sono stati presentati al lettore dei casi specifici di studio, analizzando tre episodi della serie, al fine di evidenziare le nuove tendenze fruibili di cui lo spettatore può usufruire e beneficiare, anche utilizzando esempi analoghi provenienti dalla realtà presente.

L'augurio è che il lettore possa trovare in questa tesi una riflessione critica rispetto ai media quotidiani, con una particolare attenzione a come questi influiscano profondamente in ciò che guardiamo e nel modo in cui lo fruiamo.

Bibliografia

A. Maiello, *L'ambiente ludico. Media digitali e tecnologie interattive*, in *Ambienti Mediali*, P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), Maltemi Press Srl, Milano, 2018.

B. Perron, *From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies*, in *The Video game Theory Reader*, (a cura di) M. J. P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York, 2004.

D. Garofalo, *Black Mirror. Memorie dal future*, Edizioni Estemporanee, Roma, 2017.

D. K. Johnson, *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*, Hoboken, Wiley Blackwell, 2019.

F. Casetti, *La Galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano, 2015.

F. Casetti e M. Fanchi, *Terre Incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*, Carocci, Roma, 2006.

H. Frankfurt, *Freedom of the will and the concept of a person*, *Journal of Philosophy*, Vol. 68, 1971.

H. Jenkins, *Cultura Convergente*, Apogeo Education, Milano, 2014.

H. Wang, W. Chen, F. Da, *Zhima Credit Score in Default Prediction for Personal Loans*, 2022.

L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano, 2002.

M. Fanchi, *Spettatore*, Il Castoro, Milano, 2005.

M. Scaglioni (a cura di), A. Sfardini (a cura di), A. Grasso (prefazione) *La televisione. Modelli teorici e percorsi d'analisi*, Carocci, Roma, 2017.

P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti Mediali*, Maltemi Press Srl, Milano, 2018.

R. Klevjer, *Cut-scenes*, in M. J. P. Wolf, B. Perron (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York, 2014.

J. LeDoux, *The Emotional Brain. The Mysterious Underpinnings of Emotional Life*, Simon and Schuster Paperbacks, New York, 1996.

J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, 1999, tr. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, (a cura di) B. Gennaro, Milano, Guerini e associati, 2002.

W. Benjamin, *L'Opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino (1966), 1991 e 1998.

Sitografia

G. De Vincenti, voce *Filmologia* in Treccani, 2003,
[https://www.treccani.it/enciclopedia/filmologia_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/filmologia_(Enciclopedia-del-Cinema)/).

R. Barthes, *Uscendo dal cinema*, in Doppiozero, 2015,
<https://www.doppiozero.com/uscendo-dal-cinema>.

<https://www.scientificamerican.com/article/free-will-is-only-an-illusion-if-you-are-too/>.

<https://shortyawards.com/8th/coca-cola-whats-in-a-name-times-square-2>.

<https://www.thewrap.com/why-black-mirror-season-5-just-3-episodes-shorter-bandersnatch-striking-vipers/>.

<https://www.treccani.it/vocabolario/spettatore>.

Filmografia

A. Chaudhuri, *Rok Sako To Rok Lo*, 2004.

B. Keaton, *La palla n. 13. Sherlock Jr*, 1924, Stati Uniti.

Cyan Productions, *Myst*, Stati Uniti, 1993.

D. Slade, *Bandersnatch*, in *Black Mirror*, C. Brooker, Londra, 2018.

E. Lyn, *Fifteen Million Merits*, in *Black Mirror*, C. Brooker, Londra, 2011.

P. Weir, *The Truman Show*, Seaside, 1998.

Ringraziamenti

L'esperienza universitaria mi ha regalato molto, la conoscenza, la cultura, lo spirito critico e un senso civico più forte, ma mi ha anche dato la libertà, l'indipendenza, la maturità e la voglia di scoprire, informarmi, conoscere più cose possibili. È stato un meraviglioso viaggio e sono fiera di aver ascoltato il mio cuore nel momento della scelta del percorso universitario, sicura che avrei amato ogni lezione, ogni corso, ogni professore. Voglio sinceramente ringraziare l'Università di Padova e il suo corpo docenti per formare giovani menti con grande passione. È stato un privilegio poter frequentare questo ambiente.

Ringrazio la mia famiglia per avermi supportata non solo economicamente ma anche nelle scelte che ho fatto dimostrandomi grande fiducia, per avermi dato la possibilità di vivere l'università da fuori sede e per essere stati presenti in questi momenti importanti. Voglio ringraziare mia madre Silvia per essere un chiaro esempio di perseveranza e coraggio. Ringrazio mio padre Enrico per essere un sognatore e aver alimentato la mia passione per il cinema da quando ero bambina, guardando con me i cartoni della Disney e più in là, facendomi conoscere il cinema pulp di Tarantino. Ringrazio mia sorella Vittoria per essere un esempio di determinazione e serenità nell'affrontare le sfide della vita, sintomo di grande maturità e consapevolezza di sé.

Ringrazio Sabrina, mia spumeggiante coinquilina e grande amica, sei stata una ventata di aria fresca con la tua energia, i tuoi sogni, la tua follia e la tua grinta. I ricordi più belli di Padova sono tutti legati a te e non potrebbero essere migliori. Averti conosciuta mi ha arricchita in un modo che non riesco a spiegare.

Ringrazio Alberto per avermi sempre motivata a dare il meglio di me, per aver festeggiato le mie vittorie e avermi consolata nelle sconfitte. Sei stato un grande punto di riferimento in questi anni, partecipe attivo di questo mio viaggio.

Ringrazio Mary per l'amicizia, l'ascolto, il supporto e le riflessioni introspettive di questi anni, sei stata essenziale non solo per il mio percorso di crescita ma anche per la mia persona. Mi migliori sotto ogni punto di vista e sono onorata di poterti chiamare amica.

Infine, sicuramente non ultimi per importanza, voglio ringraziare i miei nonni Gina, Marilena e Renato. Mi avete insegnato tanto, mi avete cresciuta e trasmesso dei valori forti. Il senso della famiglia, del rispetto, dell'altruismo. Siete stati una costante nella mia vita, vi voglio bene e spero che possiate essere fieri di me.

