



**UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA**

**Università degli Studi di Padova**

**Facoltà di Scienze umane, sociali e del patrimonio culturale**

TESI DI LAUREA TRIENNALE IN TEORIA DELLA LETTERATURA  
CORSO DI LAUREA IN DISCIPLINE DELLE ARTI, DELLA MUSICA E DELLO  
SPETTACOLO  
A.A. 2021-22

*Simulacri e simulazioni.*

*Black Mirror come rimediazione dell'immaginario ballardiano*

**Relatore:**

prof. Luigi Marfè

**Laureanda:**

Chiara Sciame

Matr n. 1228949



## Indice

Introduzione	5
Capitolo I: La società dello spettacolo	8
Arte e riproducibilità tecnica	8
La società dello spettacolo	13
Simulacri e simulazione	18
Postfotografia e cultura convergente	23
Capitolo II: L'immaginario narrativo di James G. Ballard	27
Un autore visionario	27
L'immaginario ballardiano	29
Lo stile Ballard	33
Capitolo III: Ballard e la società dell'immagine	34
The Atrocity Exhibition	34
Crash	36

Capitolo IV: <i>Black Mirror</i> come rimediazione ballardiana	41
Una serie distopica	41
Il ruolo dei media	45
Naturale e artificiale	49
Psicopatologie dell'era digitale	51
Simulacri e simulazione	54
Ringraziamenti	56
Bibliografia	58

## Introduzione

In un'epoca in cui tutto è interconnesso, in cui le distanze si accorciano e tutta la vita è condivisa, comparare linguaggi artistici diversi è estremamente rilevante per comprendere le trasformazioni estetiche e sociali attuali. L'oggetto di questa tesi è proprio la contemporaneità, analizzata sotto diversi punti di vista. Le dinamiche sociali influenzate dalle tecnologie, il mondo dei media, la produzione di massa sono tutti elementi che nel XXI secolo riguardano tutti gli individui. Con l'evoluzione dei generi (dettata sempre più dall'assumere caratteristiche mainstream o meno), iniziano a nascerne, di nuovi, sia in ambito letterario sia nelle arti visive, tra cui il fantascientifico e il cyberpunk. L'immaginario subisce mutamenti epocali e la realtà si confonde sempre più con la sua simulazione. Tra la produzione letteraria e quella cinematografica verranno mostrati vari temi che ripresentandosi mettono sempre di più in mostra questi ambienti. Tutto ciò che questa tesi prenderà in considerazione fa parte di un'ampia rete in cui tutti gli elementi dialogano tra loro, e nessun elemento analizzato resta isolato rispetto agli altri.

La scelta di quest'argomento è dovuta a una volontà di approfondire settori non ancora trattati pienamente. James Graham Ballard è stato uno scrittore visionario, a cui purtroppo la critica non sempre ha dedicato sufficiente attenzione; allo stesso modo, *Black Mirror* è una serie tv molto nota, ma trattata in maniera troppo superficiale. La produzione narrativa ballardiana anticipano molte dinamiche sociali che hanno segnato la società contemporanea e sono poi state rappresentate in alcuni episodi di *Black Mirror*.

L'obiettivo della tesi è proprio questo: descrivere il dialogo intertestuale che si instaura tra linguaggi artistici differenti – la letteratura e le arti visive – e diversi ambiti disciplinari. Partendo da una base teorica si è svolta un'analisi testuale e cinematografica volta ad evidenziare la rete dialogica di questi elementi. La parte teorica – che riprende

in particolare le teorie di Guy Debord e Jean Baudrillard – risulta fondamentale per una corretta comprensione di tutti gli aspetti; senza di essa il lavoro risulterebbe molto più sintetico e alcune parti non sarebbero chiare.

I metodi utilizzati per la stesura della tesi richiedono diverse competenze fornite di capitolo in capitolo. In primis è stato necessario compiere una vasta ricerca bibliografica per creare una base teorica sufficiente a fornire gli strumenti necessari per analizzare le diverse tematiche emerse nell'analisi testuale. Necessaria è stata la comprensione dell'opera dell'autore e delle sue influenze artistiche, in modo da comprendere la ripresa ballardiana delle convenzioni dei generi a cui si rifà e la sua ricezione negli anni successivi, in particolare in serie televisive come *Black Mirror*.

La tesi si struttura in quattro capitoli che prendono in analisi diversi campi culturali. Il primo capitolo è diviso a sua volta in quattro paragrafi differenziati in base alle teorie analizzate. Esse sono fondamentali per la comprensione di tutte le tematiche e gli immaginari analizzati nei capitoli successivi. I quattro paragrafi si concentrano rispettivamente sulla riproducibilità tecnica, sulla società dello spettacolo, sulla nozione di simulacro ed infine su postfotografia, cultura digitale e cultura convergente. Questo primo capitolo è quindi quello teorico: Walter Benjamin (1892-1940), Guy Debord (1931-1994), Jean Baudrillard (1929-2007), Henry Jenkins (1954-) sono quattro dei teorici a cui questa tesi fa riferimento. Verranno analizzate le loro teorizzazioni sull'industria culturale, sulla riproducibilità tecnica, sulla cultura convergente, sullo spettacolo e sulle simulazioni. Questa ricerca evidenzia tutti i fattori che hanno causato radicali cambiamenti all'interno della società, ripercorrendo parte di questa storia per comprendere meglio la contemporaneità. I vari teorici vengono trattati prendendo in considerazione la successione temporale presente. Questi snodi temporali sono molto importanti perché evidenziano i vari cambiamenti che determinano i diversi contesti sociali che si manifestano nel corso del Novecento.

Il secondo capitolo ha come protagonista James Graham Ballard (1930-2009). Partendo da un'analisi biobibliografica, passando per un'analisi tematica fino a giungere in un ambito linguistico e stilistico, si mette in luce l'autore e il suo potenziale. Ballard è stato uno scrittore britannico, forte portatore di novità stilistiche e tematiche di ispirazione surrealista. Forte provocatore e autore sperimentale, la sua produzione può essere ascritta alla corrente nella *New Wave* della narrativa fantascientifica. Per molto tempo criticato e

ignorato, lo scrittore trova alla fine degli anni Ottanta il successo meritato. Ha influenzato diversi generi oggi molto diffusi (come ad esempio il *cyberpunk*).

Il terzo capitolo si concentra invece sulla produzione ballardiana, in particolare su due sue opere: *Crash* e *The Atrocity Exhibition*, scritte entrambe negli anni Settanta. Questi due testi suscitarono in un primo momento una ricezione contrasta. Sin dalla loro pubblicazione fortemente censurate e criticate dal pubblico. La stessa sorte spetta all'autore, che inizia ad ottenere il meritato riconoscimento solo a partire dalla metà degli anni Ottanta. Questi due testi esprimono perfettamente sia la sua visione del reale sia la sua concezione artistica.

Il quarto capitolo è il punto d'incontro tra i primi tre capitoli e la serie televisiva scritta da Charlie Brooker (1971-): *Black Mirror* (2011- in produzione). La rete che unisce le teorie critiche analizzate nella prima parte della tesi e l'immaginario ballardiano trova infatti la sua rappresentazione negli episodi di questa produzione, che in molti episodi rimedia trame, personaggi e temi ballardiani. Proprio questi temi mettono in luce tutte le teorie analizzate in precedenza: la società spettacolarizzata, il ruolo dei media, il fragile confine tra realtà e simulazione e i cambiamenti nell'uomo dovuti alle tecnologie. Quindi, con questo quarto capitolo l'attenzione si sposta sul versante cinematografico.

Questi tre piani che apparentemente sembrano coinvolgere aspetti e ambiti distanti, ma offrono un campo di riflessione significativo per un'analisi legata alla rimediazione e all'adattamento tra diversi media. Considerare questi tre universi come del tutto separati finisce per essere riduttivo, mentre cercare di cogliere nessi e notare parallelismi tra contesto storico e produzione artistica permette di approfondire l'analisi.

Il fine di questo elaborato è quindi quello di analizzare le rimediazioni ballardiane nella serie televisiva *Black Mirror*. Ciò che ne risulta è proprio una rete di riferimenti che mostra la portata dell'influenza ballardiana sull'immaginario contemporaneo e la consapevolezza meta-artistica delle rimediazioni di *Black Mirror*.

# Capitolo I

## La società dello spettacolo

### Arte e riproducibilità tecnica

*L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*<sup>1</sup> è un saggio di critica culturale pubblicato, per la prima volta, nel 1935 e scritto da Walter Benjamin. Ciò che viene esposto in esso sarà alla base di ciò che verrà approfondito in questo primo capitolo. Benjamin fu, tra gli innumerevoli tentativi di definizione che si potrebbe attribuirgli, un filosofo, traduttore e critico letterario, molto influente per i futuri filosofi e critici che ne seguiranno l'ideologia (come, ad esempio, Theodor W. Adorno e György Lukács).

Questo suo saggio analizza le nuove tecniche per produrre, riprodurre e diffondere, a livello di massa, le opere d'arte; queste tecniche hanno radicalmente cambiato l'atteggiamento verso l'arte sia degli artisti che del pubblico. Il pubblico che fruisce di queste opere è definito di massa<sup>2</sup>. L'arte passa, tra la fine dell'Ottocento e gli inizi del Novecento, da un contesto elitario ad uno più vasto. "Lo sviluppo della piccola borghesia, l'allargamento del ceto intellettuale, la riduzione dell'analfabetismo, la maggiore diffusione del libro, dei periodici e dei giornali producono una diversa stratificazione del pubblico dei lettori".<sup>3</sup> Si assiste in questo periodo quindi la formazione di un nuovo

---

<sup>1</sup> Si veda a riguardo: W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Roma, Donzelli, 2012.

<sup>2</sup> Alcuni libri inerenti a tale argomento sono: S. Kracauer, *Das Ornament der Masse*, Frankfurt, Suhrkamp, 1963; trad. it. *La massa come ornamento*, Napoli, Prismi, 1982. G. L. Mosse, *The Nationalization of the Masses*, New York, Howard Ferting, 1974; trad. it. *La nazionalizzazione delle masse*, Bologna, Il Mulino, 1975.

<sup>3</sup> R. Luperini, E. Zinato, *Per un dizionario critico della letteratura italiana contemporanea*, Roma, Carrocci, 2020, p. 209.

pubblico, non solo per la letteratura, ma in linea generale per tutte le arti, meno esigente, che riserva la letteratura al divertimento o alla necessità di informazioni. Esso getta le basi alla progressiva omogeneizzazione dei gusti a partire dagli anni Venti del Novecento. La situazione cambia soprattutto dal 1945, anno in cui il pubblico inizia ad aumentare. Si prenda in esempio la situazione italiana di quegli anni: Elio Vittorini (1908-1966) noto e importante scrittore italiano fonda la rivista 'Il Politecnico' col fine di avvicinare la cultura agli strati più bassi della popolazione, ma non solo; fonda una nuova collana di narrativa, i 'Gettoni' al fine di pubblicare e vendere opere della letteratura mondiale al grande pubblico con prezzi più accessibili. In questo ambito nasce il concetto di 'best-seller' (come *Il Gattopardo*, 1958, di Tomasi di Lampedusa; *La storia*, 1974, di Elsa Morante; *Il nome della rosa*, 1980, di Umberto Eco) ossia un libro che diviene in un primo momento molto venduto.

L'arte diventa di consumo e la produzione diviene di massa. Con l'incremento demografico, l'alfabetizzazione e il boom economico c'è un pubblico che aumenta, i prodotti col calo dei prezzi (che è collaterale al grande numero di richieste) diventano alla portata di tutti. Tutti possono accedere agli stessi servizi e tutti possono avere gli stessi oggetti. La produzione diventa in serie, e questo è un fenomeno osservabile mediante locandine o pubblicità di quel periodo. Le auto, ad esempio, diventano alla portata di tutti; in particolar modo la Ford Motor Company, nota casa automobilistica statunitense, fondata da Henry Ford nel 1903, è nota per aver utilizzato per la prima volta la catena di montaggio e il nastro trasportatore (attualmente utilizzati da molte industrie moderne), questo per poter rispondere alla forte domanda del mercato delle merci desiderate. La Ford inizia a produrre a prezzi accessibili sempre più automobili, le quali diventano le protagoniste di racconti, romanzi, film fino a cambiare l'immaginario dell'epoca. Già esaltate da Filippo Tommaso Marinetti nel manifesto del Futurismo, arrivano a prendere sempre maggior spazio nella scena. Così avviene con tanti altri degli oggetti che entrano in scena dalla seconda metà del Novecento in poi si parla, per esempio, degli oggetti protagonisti delle opere della Pop Art.

Si prenda in esempio la fotografia; Benjamin nel suo saggio analizza e collega due temi: la riflessione sul rapporto tra arte e tecnica e la fruizione dell'opera d'arte nella società di massa. Già nell'introduzione l'autore parla di come l'arte sia sempre stata riproducibile e riprodotta fin dall'antichità; i procedimenti utilizzati in queste primitive

riproduzioni erano la silografia ed altre tecniche grafiche, tuttavia queste forme erano procedimenti artigianali, creati mediante la mano e la velocità dell'artista che se ne occupava. La stampa costituisce il primo procedimento di riproduzione meccanico; essa ha trasformato la produzione scritta e le sue forme di fruizione. Altro mezzo di riproduzione importante è la litografia: un processo di stampa di immagini che si basa su reazioni chimico-fisiche. Queste tecniche mirano a ridurre il tempo di creazione facendo ancora affidamento sulla manualità dell'artista, conservano quindi un aspetto artigianale. Con la fotografia e la ripresa cinematografica la situazione subisce un cambiamento più estremo. La produzione raggiunge la velocità del parlato e dell'azione; esse modificano oltre che alla velocità di riproduzione anche i modi e le forme della fruizione dell'arte da parte del pubblico. Si viene a creare un nuovo rapporto tra il fruitore e l'opera fruita. Importante a tal proposito è il concetto teorizzato da Benjamin di perdita dell'aura dell'opera d'arte, concetto secondo cui con il mezzo fotografico, fonografico e cinematografico l'opera arriva a perdere la sua autenticità, il suo *hic et nunc*<sup>4</sup>. L'aura è per Benjamin una qualità importantissima dell'opera, se non la più importante, ciò che la rende tale. Senza questa aura finirebbe per essere una comune riproduzione, proprio come accade col mezzo fotografico. Ricapitolando, per Benjamin, queste nuove forme di riproduzione finiscono per far perdere all'opera la sua autenticità e modificano la sua fruizione in mero consumo. Questo fenomeno è strettamente legato a quella che si è precedentemente indicato come società di massa<sup>5</sup>.

Il mezzo fotografico sin dalla sua nascita si trova ad un bivio per la sua accettazione: da un lato troviamo la strada intrapresa da coloro che lo rifiuteranno, intendendolo come una semplificazione della pittura, un porto sicuro per tutti i pittori mancati; dall'altro abbiamo invece coloro che l'accoglieranno calorosamente, apprezzandone le capacità tecniche e le possibilità offerte. A fine Ottocento era una possibilità concessa a pochi, e solo le famiglie più in alto gerarchicamente potevano usufruirne, questo perché, i ritratti fotografici avevano costo molto alto, per via dei materiali utilizzati, e i tempi di stampa lunghissimi. Con la nascita dei primi studi fotografici e la semplificazione della tecnica fotografica, come ad esempio quello di Nadar (pseudonimo del fotografo francese

---

<sup>4</sup> Cfr. W. Benjamin, *Aura e Choc*, Torino, Einaudi, 2012.

<sup>5</sup> Cfr. J. Ortega y Gasset, *La Ribellione delle Masse*, Bologna, Il Mulino, 1962.

Gaspard-Félix Tournachon)<sup>6</sup> inizia ad essere una possibilità concessa ad un maggior numero di persone. Il tutto cambia definitivamente con l'introduzione delle "carte de visite"<sup>7</sup> brevettate da Eugène Disdéri, ossia delle fotografie più economiche. Queste fotografie avevano la caratteristica di essere molto piccole, venivano custodite nel portafoglio, spedite o addirittura inserite nei primi album fotografici, come se tramite esse si potesse custodire la persona fotografata. Il prezzo accessibile di queste fotografie fa sì che siano fatte da tutti, e con una stampa si arrivava ad avere fino ad otto immagini. Vengono a crearsi degli album di famiglia, che raccolgono le fotografie famigliari e che nel momento della visita di persone estranee vengono presentate. Diventano mediatori di uno status sociale intrinseco. Inoltre, con la nascita delle prime società fotografiche vengono messi in commercio sempre più apparecchi fotografici e il prezzo continua a subire numerosi cali proprio per poter rendere di massa il mezzo fotografico<sup>8</sup>.

Uno degli aspetti che più emerge con l'avvento della società di massa è la presenza dell'oggetto. Nel 1977 Erich Fromm pubblica un saggio intitolato *To Have or to Be?* la cui traduzione italiana è *Avere o essere?*. In questo saggio lo studioso propone, indagando i campi della psicanalisi, due possibili atteggiamenti che l'uomo può adottare nel corso della sua vita. Il primo privilegia l'avere, il possedere, mentre il secondo l'essere, l'esperienza che l'uomo acquisisce. Dall'autore viene evidenziata l'importanza che per l'uomo moderno ha l'avere, l'essere il proprietario delle merci ormai entrate a far parte della sua quotidianità. Più l'uomo ha e più sente che i propri bisogni siano soddisfatti, più pensa quindi di aver raggiunto quello stadio tanto ricercato di felicità. Mentre, agli antipodi, ha dimora l'essere, campo più indeterminato e astratto che combacia con l'esperienza ed ha che fare con una dimensione più spirituale che materialistica. Queste riflessioni portate avanti da Fromm non avrebbero potuto aver luogo se prima non fosse entrata in scena la società dei consumi novecentesca<sup>9</sup>.

Grande importanza ha in questo campo la pubblicità, tramite le immagini pubblicitarie i prodotti vengono propagandati e arrivano sempre a un maggior numero di persone, fino a diventare vere e proprie icone e punti di riferimento per gli immaginari di

---

<sup>6</sup> Cfr. F. Muzarelli, *L'invenzione del fotografico*, Torino, Einaudi, 2014, pp. 117-124.

<sup>7</sup> Ivi. pp. 87-105.

<sup>8</sup> Cfr. P. Bourdieu, R. Caste, L. Boltanski, J. C. Chamboredon, *Un art moyen*, Paris, Minuit, 1965; trad. it. *Un'arte media*, Milano, Meltemi, 2018.

<sup>9</sup> Cfr. E. Fromm, *Avere o essere?*, Milano, Mondadori, 2018,

determinate epoche. Pensiamo, per esempio, alla Campbell Soup Company, la famosa industria statunitense produttrice di zuppe in lattina; fu fondata nel 1869, ma a cosa si deve ancora la sua fama odierna? Più che al prodotto la causa di questa fama mondiale è rintracciabile nel ruolo della sua immagine; la lattina standard della Campbell's diventa la protagonista delle serigrafie fatte dal 1962 in poi da Andy Warhol. Con una tecnica di riproduzione molto complessa<sup>10</sup>, l'artista riproduce tantissime copie di queste lattine, ma cosa produce il successo di quest'opera? Anche qui, la risposta non è rintracciabile nell'estetica del soggetto in questione, né della tecnica artistica usata, ma nel ruolo dell'immagine mediata. Soggetto delle opere di Warhol, e di tutti gli altri artisti catalogati nella corrente della Pop Art, sono gli oggetti della realtà quotidiana: lavatrici, lattine, automobili, riviste, fumetti, giornali. Sono tutti oggetti che entrano a far parte della vita dell'uomo dal secondo dopoguerra in poi; oggetti che l'uomo inizia a possedere e di cui, man mano, non riesce più a fare a meno. Le opere che quindi rappresentano questi oggetti commerciali e di massa finiscono per diventare anche loro oggetti commercializzati e succubi alle leggi della compravendita. Proprio la tecnica usata da Warhol consentiva di stampare nel minor tempo possibile e con lo sforzo minore un maggior numero di copie, tutte identiche. Lo stesso nome della tendenza artistica è un abbreviativo di 'popular art' ossia di arte popolare, un'arte che comunichi col grande pubblico; quest'aggettivo sta a indicare una delle due categorie in cui la cultura è stata sempre divisa, si riferisce a quell'arte indicata come bassa, inferiore, rispetto all'importante arte elitaria. Rendere soggetti quelli ritenuti meno importanti rappresenta una vera rivoluzione; il tema principale di quest'arte è l'angoscia esistenziale della società dei consumi in cui l'uomo diventa il consumatore. Gli artisti trasformano in arte qualsiasi oggetto della realtà moderna. Le leggi che dettano il valore artistico di un'opera non sono più i principi estetici classici ma le leggi usate nella compravendita. A tal riguardo possiamo parlare di 'industria culturale'; questo concetto è introdotto da Theodor W. Adorno, e successivamente adottato dai membri della Scuola di Francoforte, per fare riferimento alla produzione e distribuzione di prodotti di natura culturale moderna e alla sua caratteristica di ridurre la cultura in mera merce di consumo<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup> Cfr. R. Barilli, *L'arte contemporanea*, Milano, Feltrinelli, 1984, pp. 293-310.

<sup>11</sup> Cfr. A. Abruzzese, D. Borrelli, *L'industria culturale*, Roma, Carocci, 2000.

Oltre che la presenza degli oggetti moderni, in scena hanno un grande ruolo le celebrità del periodo. Nella produzione di Warhol piuttosto evidenti sono le figure di Marilyn Monroe, del presidente Kennedy o della moglie, e così via anche quelle dei volti noti del periodo. Le loro immagini vengono riprodotte innumerevoli volte e in varie combinazioni cromatiche; Marilyn viene trattata esattamente come la lattina della Campbell's, essa diventa un'icona, l'emblema di un'epoca, la sua immagine viene mediata oltre che dai soliti mass media del periodo anche dall'arte. Tali presenze torneranno oltre che nel campo artistico anche in quello letterale, musicale e cinematografico, come potremo in seguito notare.

## **La società dello spettacolo**

Un saggio dall'aspetto profetico è quello pubblicato per la prima volta nel 1967 da Guy Debord, intitolato *La société du spectacle*<sup>12</sup>. L'autore sostiene che “bisogna leggere questo libro tenendo a mente che è stato scritto volutamente con l'intenzione di nuocere alla società spettacolare. Non ho mai detto nulla di estremista”<sup>13</sup>. Questa parte è da intendere come una dichiarazione delle intenzioni autoriali; in questo saggio Debord proporrà un'analisi sociologica che mira a criticare e mettere a nudo diversi aspetti della società a lui contemporanea.

Per comprendere meglio le idee di Debord, è necessario ripercorrere parte della sua vita per cogliere meglio le influenze e le idee da cui parte l'autore<sup>14</sup>. Egli nasce a Parigi nel 1932 e, dopo aver passato gli anni degli studi a Cannes, ritorna a Parigi quando raggiunge i diciotto anni di età. Proprio qui entrerà in contatto con il gruppo delle avanguardie e del surrealismo francese che avranno una notevole influenza sul suo pensiero. Molta importanza nella sua vita ha la sua partecipazione, e il suo ruolo di capo, a partire dal 1957 nell'internazionale Lettrista<sup>15</sup>. Esso è considerato oggi come uno dei fondamentali movimenti d'avanguardia europei, insieme a dadaismo e surrealismo,

---

<sup>12</sup> G. Debord, *La société du spectacle*, Paris, Buchet, 1967; trad. it. *La società dello spettacolo*, Bolsena, Massari, 2002.

<sup>13</sup> Ivi. p. 42.

<sup>14</sup> Cfr. G. Amico, *Debord*, Bolsena, Massari, 2017.

<sup>15</sup> Cfr. A. Scuro, *Il Lettrismo*, Bolsena, Massari, 2014.

questo gruppo ha tra le sue caratteristiche principali l'idea di non utilizzare le parole, ma unicamente i suoni, le onomatopee e la musicalità ritmica. Maggiore importanza avrà però la fondazione da parte del critico dell'Internazionale Situazionista<sup>16</sup>. Il movimento si basa su una critica radicale della società capitalista e dell'industria culturale. Debord ricerca gli strumenti per superare l'arte borghese. Il situazionismo cerca di tenere assieme una critica esplicitamente politica della società con una produzione artistica di forme estetiche. Il programma dell'Internazionale Situazionista è creare situazioni mediante l'organizzazione collettiva di un ambiente unitario e di un gioco di eventi. Persegue l'ideale dell'Urbanismo Unitario, quello di un nuovo spazio dove l'arte integrale possa finalmente realizzarsi fondendosi con l'architettura. Questo movimento si situa tra le avanguardie di estrema sinistra, di marxisti non filosovietici, rivoluzionari e bohémien. Filosoficamente, infatti, i suoi punti di riferimento erano i teorici dell'anarchismo, del comunismo e tutti gli scrittori dediti alla critica marxista. La critica portata avanti dai situazionisti influenzerà in maniera diretta i moti del '68, e ciò può essere evidenziato proprio dalla fama che circonda Debord; lo studioso è infatti tra i primi a criticare aspetti che a partire dal decennio successivo saranno molto evidenti, come la pervasività dei mass media e il potere delle immagini mediatiche che solo oggi risulta così evidente in ogni aspetto della nostra vita. Tra il 1958 e il 1972 la sua produzione si concentrerà sull'ambito cinematografico, che rappresenta l'altra sua grande passione, dato che produrrà infatti tre lungometraggi. Si tratta di opere molto particolari, in cui il cinema si fonde con la filosofia in una composizione che potrebbe essere definita malinconica. La sua riflessione sullo spettacolo è critica che si consolida nel linguaggio cinematografico.

La società dello spettacolo rappresenta il suo libro più importante. Il saggio è strutturato in nove parti, ognuna delle quali mira a evidenziare determinati aspetti e compiere una critica mirata. La forma di scrittura scelta da Debord è simile a quella degli epigrammi in prosa: si tratta di 221 brevi tesi numerate. Il saggio si mostra quasi come un manuale da consultare in continuazione, come un breviario di lotta, un testo d'azione. Gli anni in cui scrive Debord non sono ancora quelli contemporanei, in cui la televisione è presente nelle case di tutti: per spettacolo non s'intende solo i mezzi di comunicazione di

---

<sup>16</sup> Cfr. P. Stanziale, *Situazionismo*, Bolsena, Massari, 1998.

massa, Debord pensa che essi siano solo una delle più appariscenti espressioni della nostra società, ma non la più pericolosa né essenziale.

Il primo capitolo è quello del *La divisione perfetta*<sup>17</sup>. Per divisione si intende quella delle immagini dalla realtà. Queste prime trentaquattro tesi mirano a compiere una descrizione della società dello spettacolo, società in cui, secondo Debord, tutto ciò che era direttamente vissuto si è allontanato in una rappresentazione, vale a dire che ogni cosa è diventata subordinata all'immagine, immagine che ha preso il posto di ogni cosa. Questa visualità è intesa come *modus vivendi*: il nostro vivere è immagine. La vista diventa il senso privilegiato di questa società. In altre epoche era il tatto il principale mentre ora si preferisce quello più astratto. Questa astrazione corrisponde a quella della società attuale. Lo spettacolo rappresenta il cuore dell'irrealismo della società reale. Con spettacolo intende non solo un insieme di immagini ma un rapporto sociale tra individui mediato dalle immagini. Prima si era già assistito alla degradazione dell'essere nell'avere e in questa seconda fase assistiamo all'occupazione totale della vita sociale da parte dei risultati accumulati dell'economia che conduce a uno slittamento generalizzato dell'avere nell'apparire. Mentre la religione si era imposta come fonte di divieti per l'uomo, al contrario lo spettacolo mostra all'uomo ciò che egli può fare. La spettacolarizzazione della realtà prende quindi il ruolo della religione, il permesso si oppone assolutamente al possibile.

Il secondo capitolo mette in luce il ruolo della merce in questa società spettacolare. A partire dal fatto che questo saggio rappresenta un tentativo di adeguare il pensiero di Karl Marx alla società del ventesimo secolo (quelle dell'industrializzazione avanzata, delle comunicazioni di massa e del consumismo) è evidente che il concetto di spettacolo di Debord sia molto vicino a quelli marxiani di alienazione e mercificazione. In entrambi viene rappresentato come il risultato dell'azione del capitalismo nel suo incessante sforzo di accumulazione del capitale. Occorre, per comprendere al meglio il pensiero debordiano, partire dalla vulgata marxiana attorno al discorso di merce. Secondo Marx<sup>18</sup> la merce si compone di valore d'uso e valore di scambio. Nella dinamica dell'era capitalistica invece il valore d'uso della merce perde gradualmente d'importanza rispetto

---

<sup>17</sup> G. Debord, *La société du spectacle*, Paris, Buchet, 1967; trad. it. *La società dello spettacolo*, Bolsena, Massari, 2002, pp. 43-54.

<sup>18</sup> Cfr. A. Gajano, *Dialettica della merce*, Pistoia, Petite Plaisance, 2019.

al valore di scambio, e questo rappresenta uno strano mutamento dato che il valore di ogni cosa è sempre meno legato all'oggetto fisico e materico in quanto tale ma piuttosto in quanto merce. Il simbolo della merce ha il sopravvento sul carattere materiale, nel ribaltamento del simulacro di esso. La produzione delle merci è rimasta per molto tempo artigianale, contenuta in una funzione economica marginale, ma quando ha incontrato le condizioni sociali del grande commercio e dell'accumulazione di capitali ha conquistato il dominio totale dell'economia. L'economia è diventata un processo di sviluppo quantitativo. Lo spettacolo rappresenta di conseguenza il momento in cui la merce è pervenuta all'occupazione totale della vita sociale. La sovrabbondanza delle merci non ha però liberato l'uomo da questo bisogno, anzi, ha inserito una nuova necessità: quella del consumo. Nella fase primitiva dell'accumulazione capitalistica l'operaio non era che trattato come tale, gli era dato il minimo indispensabile per conservare la sua forza lavoro, mentre ora viene corrotto anche nel suo tempo di non-lavoro. Anche lo svago, di conseguenza, attraverso il consumismo, inizia ad essere sfruttato dalle imprese capitalistiche per raggiungere un maggior numero di consensi, al fine di arricchire maggiormente chi è ai piani più alti e trasformare, come già aveva sottolineato Marx, il lavoro in merce. Si tratta sempre di sopravvivenza, ma sopravvivenza aumentata, che fa del lavoratore un consumatore e del consumatore reale un consumatore di illusioni. A differenza di Marx, Debord evidenzia come il feticismo delle merci non sia più la produzione degli operai bensì il consumo delle masse.

Le merci acquistano questa importanza gradualmente, basta ripercorrere un po' di storia per poter cogliere il loro impatto sulla popolazione. Le merci cominciano a evidenziare la loro natura comunicativa nelle vetrine dei negozi, nei passages e nei grandi magazzini dell'Ottocento. Ma il ruolo più importante lo hanno avuto le grandi esposizioni universali nelle maggiori città mondiali. Citando Benjamin, "le esposizioni mondiali trasfigurano il valore di scambio delle merci; creano un ambito in cui il loro valore d'uso passa in secondo piano; inaugurano una fantasmagoria in cui l'uomo entra per lasciarsi distrarre<sup>19</sup>". Il risultato di tutto questo è che tra Ottocento e Novecento gli abitanti delle metropoli e delle città si sono trasformati in consumatori sempre più voraci di materiali

---

<sup>19</sup> W. Benjamin, *Angelus Novus*, Torino, Einaudi, 1962, pp. 151-152.

estetici e forme culturali, cioè delle vere e proprie merci simboliche. La produzione artistica viene trasferita nel mondo dell'industria.

Debord differenzia tre gradi delle società spettacolari: lo spettacolo concentrato (tipico delle società a regime dittatoriale), lo spettacolo diffuso (legato alle società del libero consumo) e lo spettacolo integrato (inteso come un'integrazione dei precedenti, che ormai si è affermato su scala mondiale). Ciò significa che nello spettacolo integrato si recupera l'ideologia dello spettacolo concentrato, si assiste a un insieme di menzogna e verità, segreto e pubblicità delle cose, vi sono immagini distorte che sembrano realtà e realtà che sembrano immagini. È un modello in cui lo spettacolo è fuso con la cultura sociale e dove a dominare sono le rappresentazioni.

Nella quinta, sesta e settima parte ad essere analizzati sono le dimensioni del tempo e dello spazio nella società dello spettacolo. Debord distingue il tempo-merce (il tempo della produzione) da quello pseudo-ciclico. Il tempo pseudo-ciclico è il tempo consumabile, in cui il vissuto quotidiano resta privo di decisioni e sottomesso a una pseudo-natura sviluppata nel lavoro alienato. Esso trova sostegno nelle tracce naturali del tempo ciclico e ne compone nuove combinazioni: il giorno e la notte, il lavoro e il riposo settimanale, il ritorno dei periodi di vacanza. Questo tempo naturale viene trasformato dall'industria e ha la sua base nella produzione delle merci, esso stesso è una merce consumabile. L'altro aspetto analizzato è quello del territorio: anche esso subisce dei forti cambiamenti. La produzione capitalistica ha unificato lo spazio. Unificandolo sono venute a cadere quelle che potevano essere considerate come delle muraglie cinesi, ossia delle differenze tra le varie popolazioni ed etnie. Si è finiti pian piano in una cultura sempre più globalizzata andando a perdere le singole varietà locali ed etniche. Oggigiorno, ad esempio, la moda viene considerata come globale, le stesse tendenze sono presenti in luoghi remoti, e così anche per le tendenze musicali. Prima le differenze erano molto accentuate; esso può essere considerato sia come un fattore positivo, in quanto elimina possibili fattori scatenanti eventi razzisti, ma una banalizzazione delle culture locali, con una conseguenza che è quella della perdita dell'unicità. Un esempio di tale fenomeno è la nascita della world music<sup>20</sup>, un genere musicale che mescola la musica della tradizione pop con elementi tipici di diverse etnie. Il fenomeno è osservabile

---

<sup>20</sup> P. V. Bohlman, *World Music*, Torino, EdT, 2006.

soprattutto negli Stati Uniti dove questa mescolanza di generi si è trasformata in un qualcosa di globale. Tornando al territorio, anche l'architettura urbana non sfugge alla logica consumistica mercificante, il tessuto urbano si polarizza attorno alle fabbriche di distribuzione (come i supermercati e tutti gli altri edifici in cui abbiamo la produzione e la vendita di merci).

L'opera debordiana viene considerata profetica proprio perché è in grado di anticipare una critica che si adatta perfettamente a quella che sarà soprattutto la società osservabile nella seconda metà del Novecento. La grandezza dell'opera di Debord è tale da non risultare una semplice rielaborazione della critica marxista a cui si ispira, ma anche nell'aver inaugurato una riflessione che darà nuovo materiale alla sociologia visuale e a quella dei consumi, dei media e della comunicazione, ispirando l'opera di numerosi autori come, ad esempio, Jean Baudrillard.

## **Simulacri e Simulazione**

Nel 1978 a Parigi, Jean Baudrillard dà alle stampe il suo trattato filosofico *Simulacres et Simulation*<sup>21</sup>. Baudrillard nasce a Reims nel 1929 da un'umile famiglia contadina. Sarà il primo della sua famiglia a conseguire gli studi universitari, traguardo che causerà un distacco totale da tutto il mondo che lo legava alle sue origini. In una prima fase della sua carriera è impegnato con l'insegnamento e lavora nei primi anni Sessanta presso la casa editrice francese Seuil. Studioso della lingua e della cultura tedesca pubblica nella rivista *Les temps modernes* e traduce opere di Peter Weiss e Bertolt Brecht in francese. In questo periodo studia delle opere di Henri Lefebvre e Roland Barthes, che avranno una notevole influenza sulla sua produzione; approfondirà in seguito i suoi studi nel campo della teoria sociale, della psicanalisi e della semiologia. Nel 1966 diventerà l'assistente di Lefebvre e comincerà a lavorare nell'università di Paris-Nanterre dove proseguirà i suoi studi in sociologia. Importante in questi anni è la sua adesione alla sinistra francese, a cui rimarrà sempre fedele, motivato dalla sua opposizione all'intervento franco-americano nelle guerre d'Algeria e del Vietnam. Proprio nel

---

<sup>21</sup> J. Baudrillard, *Simulacri e impostura*, Milano, Pgreco, 2008.

dipartimento di sociologia di Nanterre nasce il movimento del 22 marzo. Le sue prime opere (*Il sistema degli oggetti*<sup>22</sup>, del 1968; *La società consumistica*, del 1970; *Per una critica dell'economia politica del segno*, del 1972) mescolano gli studi sociologici sulla vita quotidiana con la semiologia sociale nel campo della sociologia critica.

Nel 1978 Baudrillard dà alle stampe *Simulacres et Simulation*, importante trattato filosofico in cui, continuando a mescolare semiotica, sociologia e psicanalisi propone un'interessante analisi della società a lui contemporanea. Fin dal titolo emerge la parola simulacro. Per simulacro si intende generalmente un'immagine che non corrisponde direttamente alla realtà. Un esempio di simulacro è la rappresentazione mondiale del crollo delle Torri Gemelle a New York, accaduto l'11 settembre 2001. Durante l'evento i mass media hanno rappresentato l'avvenimento in contemporanea attraverso innumerevoli inquadrature e commenti differenti. Tutte le persone che attraverso i mass media hanno assistito all'evento non sono state partecipi della realtà, ma di una sua trasfigurazione, non è la realtà di ciò che è successo, la televisione in particolare rovescia la realtà e così facendo lo spettatore diventa l'oggetto della rappresentazione. Ciò che accade, secondo Baudrillard, è che lo scopo dei mass media è quello di falsificare la realtà e di sostituire la realtà con immagini irreali e manipolate, utilizzate con fini differenti.

Per comprendere meglio il pensiero del filosofo francese, è bene introdurre la nozione di valore, di cui identifica tre diversi stadi:

1. il periodo premoderno, che ha inizio col Rinascimento, in cui vige la legge naturale del valore d'uso. Si tratta di un valore funzionale ed ha a che fare con la funzione dell'oggetto;
2. il periodo moderno, che ha inizio con la Rivoluzione industriale del diciannovesimo secolo, in cui fondamentale è la legge mercantile del valore di scambio, che corrisponde al valore economico dell'oggetto;
3. il periodo post-moderno vale a dire la fase contemporanea, in cui vige la legge strutturale del valore-segno, che riguarda il valore che acquisisce la persona che possiede l'oggetto;

---

<sup>22</sup> Cfr. J. Baudrillard, *Le système des objets*, Paris, Gallimard, 1968.

Il valore segno è un concetto introdotto da Baudrillard, ma le radici del suo pensiero sono rintracciabili nel lavoro di Karl Marx con l'identificazione della merce come forma. La merce è definita dal proprio valore di scambio, un valore relazionale, che pone l'oggetto in un rapporto di equivalenza con le altre merci, attraverso la mediazione della moneta. Così come il valore d'uso è rimpiazzato dal valore di scambio al fine di espandere la struttura del capitale, nei termini di Baudrillard, il significato è superato dalla logica dei significanti al fine di espandere la struttura del sociale<sup>23</sup>. Baudrillard sostiene che la pubblicità, l'esposizione, la moda, i mass media, la cultura, la comunicazione e l'accrescimento di prodotti aumentano la quantità di segni e producono un aumento di segno-valore. Secondo Baudrillard, l'intera società è regolata attorno al consumo e all'esposizione dei beni attraverso i quali gli individui acquisiscono prestigio, identità e reputazione sociale. In questo sistema, più prestigiosi sono i beni di una persona più è elevata la sua reputazione sociale nell'ambito del segno-valore.

Parallelamente Baudrillard evidenzia tre ordini di simulacri, esplorando le fasi dell'immagine nella cultura occidentale, che si sono succedute proprio in relazione alle mutazioni della legge del valore; all'interno di essi si determina una differente interpretazione del concetto di realtà, il passaggio da un ordine all'altro non implica un netto superamento del precedente, ma piuttosto un indebolimento del suo principio.

Per simulacro di prim'ordine s'intende la contraffazione. Nasce nel periodo premoderno e si basa sulla legge naturale del valore, ha radici nel Rinascimento e un chiaro esempio è rintracciabile nella produzione artistica, teatrale e letterale di quel periodo. Si prenda la pittura: venivano svolti dei lavori specifici con determinati materiali per rendere al meglio la resa plastica della natura. Si tratta di copie fedeli alla realtà e riconosciute come illusione. La differenza tra il simulacro e la realtà resta sempre evidente.

Il simulacro di secondo ordine è la produzione. Nasce con l'avvento della rivoluzione industriale, in epoca moderna. La particolarità di questo ordine non è la fedeltà della riproduzione, ma il largo numero di copie possibili grazie alla produzione in serie. Non si tratta di semplici contraffazioni ma di copie del tutto identiche all'originale e rischiano di minacciarne l'autenticità. Un esempio clamoroso è portato nel saggio *La*

---

<sup>23</sup> Cfr. J. Baudrillard, *Per una critica della economia politica del segno*, Milano, Mazzotta, 1974.

*Précession des simulacres*<sup>24</sup>, si tratta della favola scritta da Jorge Luis Borges intitolata *Nel rigore della scienza*<sup>25</sup>. Qui viene narrata la storia ambientata in un territorio in cui il re chiede ai cartografi del suo potente Impero di disegnare una mappa del regno in maniera molto dettagliata; così essi procedono col lavoro ma lo fanno in maniera tanto dettagliata da creare una mappa che arriva a coprire tutto il territorio reale. La mappa costituisce una copia fedelissima della realtà ma il confine tra le due resta ancora distinguibile.

Il simulacro di terzo ordine è la simulazione. Quest'ordine ha vita nel periodo contemporaneo, nel postmoderno. Si differenzia dai due ordini precedenti per la scomparsa di ciò che diversificava il simulacro dal significato, qui emerge solo il senso del simulacro, ossia la simulazione, privo di qualsiasi referente. Prendendo ancora ad esempio la favola di Borges, in quest'ordine non si fa più riferimento alla realtà per costituire la mappa ma assistiamo a un ribaltamento della situazione: è la mappa a definire il territorio. Ciò che succede alla società postmoderna deriva da un atteggiamento secondo cui si è perso qualsiasi collegamento con la realtà, privilegiando la dimensione dell'iperreale. Un esempio mostrato dall'autore nella precessione dei simulacri è quello di Disneyland<sup>26</sup>, che dovrebbe apparire come un simulacro di terzo tipo perché è una rappresentazione favolistica senza referenti nella realtà, ma invece lo definisce un simulacro di terzo ordine per un altro motivo:

Disneyland è là per nascondere il fatto che è il vero paese, la vera America tutta, ad essere Disneyland [...] Disneyland viene presentato come immaginario per farci credere che (per contrasto) tutto il resto (all'esterno) è reale, quando di fatto tutta Los Angeles e L'America che la circonda già non sono più reali, ma dell'ordine dell'iperreale e della simulazione<sup>27</sup>.

---

<sup>24</sup> J. Baudrillard, *Simulacri e impostura*, Milano, Pgreco, 2008, pp. 59.

<sup>25</sup> Cfr. J. L. Borges, *Storia universale dell'infamia*, Milano, Adelphi, 1997.

<sup>26</sup> J. Baudrillard, *Simulacri e impostura*, Milano, Pgreco, 2008, pp. 73-75.

<sup>27</sup> Ivi. p. 75.

La copia è priva di un originale, e genera da sé stessa una realtà che non ha referenze nel mondo reale. Infatti, la simulazione precede e quindi determina il reale. Non c'è più possibilità di distinzione tra realtà e copia: c'è solo il simulacro<sup>28</sup>.

Un esempio di ciò che invece non rappresenta il concetto di simulazione espresso da Baudrillard è il celebre caso del film *Matrix*, del 1999, dei fratelli Wachowski. Il film inizia proprio con una scena in cui il protagonista prende dalla propria libreria il libro *Simulacri e Simulazioni* di Baudrillard, scelta che rappresenta la volontà dei registi di omaggiare il filosofo e di evidenziare un forte riferimento tematico del film nei confronti delle teorie dell'autore. Tuttavia, Baudrillard durante un'intervista sul settimanale *Le Nouvel Observateur*, ad una domanda sul possibile collegamento del film con alcuni concetti della sua filosofia rispose distaccando i due in maniera netta:

[...] ci sono già stati altri film che trattavano questa crescente indistinzione fra reale e virtuale. *Truman Show*, *Minority Report* o anche *Mulholland Drive*, il capolavoro di *David Lynch*. *Matrix* vale soprattutto come sintesi parossistica di tutto questo. Ma il dispositivo qui è più rozzo e non suscita veramente il turbamento. O i personaggi sono nella Matrice, cioè nella digitalizzazione delle cose, o sono radicalmente al di fuori, cioè a Zion, la città di coloro che resistono. In effetti, sarebbe interessante mostrare ciò che accade nel punto di giuntura dei due mondi. Ma quello che è soprattutto imbarazzante in questo film, è che il nuovo problema posto dalla simulazione qui è confuso con quello, molto classico, dell'illusione, che si trovava già in Platone. Il vero equivoco è qui. Il mondo visto come illusione radicale è un problema che si è posto a tutte le grandi culture e che da esse è stato risolto con l'arte e la simbolizzazione<sup>29</sup>.

I registi del film hanno, per Baudrillard, frainteso le teorie del filosofo limitandosi ad usare il vecchio concetto di illusione della realtà. Riassumendo il concetto di simulacro

---

<sup>28</sup> Interessanti a questo riguardo sono le considerazioni riportate in: J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, London, Mitt Press, 1999; trad. it. *Remediation*, Milano, Guerini, 2002, pp. 199-215.

<sup>29</sup> Qui cit. da <https://www.fantascienza.com/27568/matrix-metaverso-la-caverna-di-platone-e-i-simulacri-di-baudrillard>.

del filosofo francese, esso è un'immagine o rappresentazione che non rimanda ad alcuna realtà sottostante, ma pretende di valere per quella stessa realtà. La guerra del Golfo, del 1991, rappresenta una tragica occasione in cui tutti hanno creduto, grazie alla potenza dei mass media, di vedere in diretta la guerra. In realtà, Baudrillard dice che ciò a cui si è assistito è solo una massa di notizie e di immagini spettacolarizzate, selezionate col fine di creare disinformazione. Tramite la televisione si è visto un simulacro della guerra, una costruzione fittizia della realtà che ne ottiene lo stesso valore.

Questi concetti sono tornati attuali grazie al Metaverso<sup>30</sup>. Negli ultimi anni sono nati diversi progetti che prevedono lo sviluppo di universi simulati, delle realtà virtuali in cui sarebbe possibile vivere parte del proprio tempo, avere un avatar, partecipare ad eventi, avere un lavoro, vivere una vita parallela. Già per Baudrillard la realtà non esisteva più (al suo posto vi si sostituisce il suo simulacro ingannevole che viene identificato da tutti come realtà). Ancora adesso, circa mezzo secolo più avanti, la differenza tra questi due, realtà e immaginazione, è sempre meno chiaro.

## **Postfotografia e cultura convergente**

Nel periodo contemporaneo molto importanti risultano le definizioni di postfotografia, cultura digitale e cultura convergente. Tutti e tre i concetti nascono in conseguenza e grazie alle evoluzioni tecnologiche, ai cambiamenti culturali e mediali situabili nella seconda metà del Novecento inoltrata. *Cultura convergente*<sup>31</sup> è un saggio scritto da Henry Jenkins nel 2006, che analizza la cultura contemporanea all'autore in relazione agli elementi mediali, e di conseguenza analizza i rapporti che si vengono a creare tra gli individui. Jenkins descrive il panorama mediatico contemporaneo avvalendosi i seguenti aggettivi: innovativo (le nuove tecnologie sono soggette a continui cambiamenti), convergente (si assiste a una convergenza tra nuovi e vecchi media), quotidiano (perché i media fanno ormai parte della vita quotidiana), interattivo (data la possibilità di interagire con i prodotti dei media), partecipativo (si assiste al cambiamento

---

<sup>30</sup> Cfr. <https://www.focus.it/tecnologia/digital-life/stiamo-vivendo-realta-simulata>.

<sup>31</sup> Cfr. H. Jenkins, *Convergence Culture*, New York, New York University Press, 2006; trad. it. *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.

di status: da consumatore a produttore), globale (le nuove tecnologie permettono di interagire con i prodotti a prescindere dall'area geografica di provenienza), generazione (proprio di una o più generazioni che accedono agli stessi media con approcci diversi) e ineguale (vigono, purtroppo, diversi parametri di esclusione: possibilità economiche, livello d'istruzione, qualità delle infrastrutture, differenze di età o genere ecc.). Tra questi aspetti evidenziati da Jenkins alcuni risaltano più di altri, come ad esempio la convergenza, l'interattività, la partecipazione e il quotidiano. Molto importante è la teorizzazione del sociologo sull'*intelligenza collettiva*. Con questo concetto egli intende la capacità delle persone che utilizzano i media di unire le proprie capacità intellettuali per raggiungere dei fini comuni. Jenkins riporta nel suo saggio il caso del famoso programma televisivo americano ideato da Matt Burnett: *Survivor*. Il programma viene registrato interamente prima della messa in onda del primo episodio e durante diverse, se non addirittura tutte, edizioni si è assistito al fenomeno dello *spoiling*<sup>32</sup>. Questo fenomeno consiste nel tentativo da parte della comunità dei *fans* di cercare di scoprire in anticipo il vincitore dell'edizione setacciando ogni dettaglio degli episodi. Loro cercano indizi, prove, elementi utili ai fini della loro ricerca, lavorando in maniera collettiva. Nel raccogliere queste informazioni formano delle comunità del sapere, riescono a mettere assieme una quantità di conoscenze non indifferente (ad esempio ci sono persone che si trovano nella città in cui viene girato e può fornire indicazioni, chi cerca sul web notizie e foto, chi va a visitare i luoghi in cui è girato). Inoltre, Jenkins è lo studioso che funge da ponte nel passaggio dell'analisi del cambiamento dal consumo alla partecipazione. Chi fruisce dei prodotti passa da essere un semplice consumatore ad essere anche produttore, non necessariamente uno dei due esclude l'altro ma si parla, piuttosto, di un'evoluzione. In tale ambito emerge il concetto di *audience attive*<sup>33</sup> per fare riferimento a tutta quella parte di pubblico che non si predispose esclusivamente con un ruolo di passivo consumatore. Jenkins pone l'accento sui fan, come ad esempio quelli delle famose serie di film *Harry Potter* e *Star Trek* dimostra che le persone attingono a testi e mediante rielaborazioni e riscritture creano veri e propri prodotti culturali. Il consumatore diventa un produttore a tutti gli effetti; col tempo sono nate anche piattaforme per permettere

---

<sup>32</sup> Ivi. pp. 41-80.

<sup>33</sup> Cfr. S. Bentivegna, G. Boccia Artieri, *Le teorie delle comunicazioni di massa e la sfida del digitale*, Bari, Laterza, 2019, pp. 143-146.

l'espansione di queste comunità creative: BBS, diversi forum e spazi sul web (MOSAIC). Si parla a tal proposito di cultura partecipativa.

Jenkins mette in relazione la cultura partecipativa, che possiede una possibilità più ampia di consumo e di produzione di contenuti a cui internet abilita gli utenti, al concetto di cultura convergente. Per convergenza egli intende il fluire dei contenuti su più piattaforme e la cooperazione tra più settori dell'intrattenimento, per permettere al pubblico di avere a disposizione più prodotti. Non si tratta di un mutamento prettamente tecnologico ma culturale, in quanto porta le persone a ricercare e consumare contenuti combinando fra loro diversi media. Questa convergenza agevola la collaborazione tra individui ma viene allo stesso tempo sfruttato dalle industrie per strategie di marketing. Jenkins riporta alla luce un altro interessante caso: la vincitrice la prima edizione del famoso programma televisivo americano *America Idol*, Kelly Clarkson<sup>34</sup>, subito dopo la vittoria al programma ebbe un contratto da parte della RCA Records per registrare il suo singolo che finì in vetta alle classifiche e fu il singolo più venduto negli Stati Uniti per tutto il 2002. Il manager della Clarkson e i membri della RCA seppero sfruttare al meglio il momento, cavalcando l'onda del successo al momento giusto. Ma non è finita, i primi due singoli di Kelly sono stati trasmessi via radio, sempre nello stesso anno, più di ottanta mila volte. Il libro di *American Idol* divenne un best seller e i concorrenti del programma ottennero il tutto esaurito alle loro tournée. Ultima mossa della produzione fu quella di mettere sul mercato un film: *From Justin to Kelly*, nel 2003, anche se non ottenne il successo desiderato. Questo esempio mostra chiaramente cosa intendeva Jenkins parlando di convergenza e mostra come il fruitore sia immerso in questo panorama creato dai produttori, dove ogni media finisce per soddisfare perfettamente i propri desideri.

In tale contesto mediatico vengono a formarsi nuove conoscenze e competenze sviluppate tramite le tecnologie. La cultura digitale inizia a svilupparsi negli Stati Uniti negli anni Sessanta del Novecento con gli inizi della rete internet. Inoltre, a subire un enorme cambiamento è l'identità del singolo. Si viene a formare la così detta *identità digitale*, ossia l'identità che l'individuo plasma in rete e che utilizza per le attività virtuali, consiste in una sorta di proiezione della identità reale, anche se molto spesso è

---

<sup>34</sup> Cfr. H. Jenkins, *Convergence Culture*, New York, New York University Press, 2006; trad. it. *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007, p. 43.

contrapposta. Queste conoscenze diventano necessarie alla popolazione perché questo contesto mediale diventa quotidiano, soprattutto oggi i media vengono usati con frequenza e fanno parte della vita di tutti i giorni, fino a ridefinire le giornate e scandire la vita di tutti coloro che vivono in quest'epoca<sup>35</sup>.

Degli elementi che iniziano ad acquisire molta importanza in questo periodo sono le immagini, in quest'era assistiamo al fenomeno della post-fotografia. Il caso è osservato in maniera illuminante da Joan Fontcuberta nel suo libro *La furia delle immagini*<sup>36</sup>. Egli esamina il fenomeno della postfotografia, caratterizzato dalla massificazione dell'immagine, della sua dematerializzazione, dell'accessibilità universale. Con l'avanzare della tecnologia e la conseguente semplificazione della tecnica fotografica (senza lunghi tempi di attesa, senza esposimetri) la fotografia è alla portata di tutti, tutti possono praticarla e tutti sono diventati fotografi. Le foto rappresentano oggi un'estensione della propria vita, documentano il fare dell'individuo e l'essere presente in determinate situazioni. Non rappresentano più solo la memoria ma diventano dei mezzi per dire 'io c'ero'. Esse acquistano un forte ruolo nella immagine pubblica e nel contesto mediale, fino a diventare esse stesse dei medium di principi e contenuti, indicatori di status.

È possibile individuare un nesso tra ciò che Baudrillard affermava sui simulacri e ciò che è visibile con questa nuova cultura digitale. L'uomo contemporaneo si ritrova immerso in questo nuovo mondo digitale<sup>37</sup>, in questi nuovi rapporti sociali e simboli che costituiscono un enorme simulacro che ingloba tutto al suo interno. Acquista sempre più spazio la dimensione digitale, il sé virtuale; anche le nuovissime correnti artistiche contemporanee utilizzano questi mezzi per creare opere artistiche, si prenda in esempio la digital art e le esposizioni realizzate con proiezioni e VR. Inoltre, la difficoltà nel distinguere il reale dall'immaginario è uno dei temi più importanti dell'autore James Ballard e della serie televisiva *Black Mirror* che si interrogano su questioni molto simili che la tesi analizza nei prossimi capitoli.

---

<sup>35</sup> Interessante a tal proposito è lo studio fatto da James Lull: Cfr. S. Bentivegna, G. Boccia Artieri, *Le teorie delle comunicazioni di massa e la sfida del digitale*, Bari, Laterza, 2019, pp. 134-138.

<sup>36</sup> Cfr. Joan Fontcuberta, *La furia delle immagini. Note sulla postfotografia*, Torino, Einaudi, 2018.

<sup>37</sup> Interessante a riguardo è J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Londra, MIT Press, 1999; trad. it. *Remediation*, Milano, Guerini, 2002, pp.245-300.

## Capitolo II

### L'immaginario narrativo di James G. Ballard

#### Un autore visionario

James Graham Ballard è nato nel 1930 a Shanghai<sup>38</sup>. Visse in Cina i primi quindici anni della sua vita per questioni familiari e lavorative; il padre era un chimico inglese, impiegato presso un'azienda tessile di Manchester, dove ottenne una promozione a presidente e amministratore presso la sua filiale a Shanghai. Traccia di questi anni permane in molte delle sue opere come ad esempio: l'opera autobiografica *Miracles of Life*<sup>39</sup> (2008) e il suo romanzo *Empire of the Sun*<sup>40</sup> (1984). Gli anni a Shanghai saranno molto duri e influenzeranno la sensibilità dello scrittore. Questi anni infatti coincidono con quelli della seconda guerra sino-giapponica (1937-1945); di conseguenza, la famiglia Ballard (composta da quattro membri: l'autore, sua madre, suo padre e la sorella minore) verrà trasferita dall'area dello Shanghai International Settlement (si trattava di un'area protetta dove la popolazione di origine britannica e americana godeva di privilegi, tra cui l'extraterritorialità e la giurisdizione consolare) e fu costretta ad affittare una casa nel centro di Shanghai, per evitare di essere coinvolta involontariamente nel conflitto. L'andamento della vita di Ballard dal 1937 al 1945 segue quello della guerra; con l'occupazione giapponese la famiglia fu ancora una volta trasferita, questa volta in un campo di internamento, dove trascorse gli anni dal 1943 al 1945. Come l'autore stesso

---

<sup>38</sup> Per informazioni più dettagliate sulla sua biografia cfr. D. Pringle, *Obituary: JG Ballard. Strikingly Original Novelist and Short-Story Writer with a Distinctive Dystopian Outlook*, in "The Guardian", giugno 2014.

<sup>39</sup> J. Ballard, *Miracles of Life*, London, Fourth Estate, 2008.

<sup>40</sup> J. Ballard, *Empire of Sun*, London, Gollancz, 1984; trad. it. *L'impero del sole*, Milano, Feltrinelli, 1984.

spiega in *Miracles of Life*, queste esperienze costituiscono la base di *Empire of the Sun*, sebbene Ballard abbia modificato molte vicende biografiche, ad esempio rimuovendo i suoi genitori da molte delle storie.

Alla fine della guerra, Ballard, accompagnato dalla madre e della sorella, si trasferì in Gran Bretagna, dove ebbe modo di proseguire i propri studi presso il *King's College* di Cambridge. Lì iniziò una carriera di studi in medicina, con l'intento di specializzarsi in psichiatria. Nonostante questa scelta, egli non trascurò mai la sua passione per la scrittura e per la letteratura. Mentre frequentava l'università, l'autore scrisse vari romanzi d'avanguardia che mostravano una chiara influenza della corrente surrealista e della psicanalisi. Nel 1950, al suo secondo anno di università, un suo racconto, *The Violent Noon*, ottenne un particolare successo, e fu pubblicato sul giornale universitario *Varsity*. L'anno successivo, spinto dall'ambizione di voler diventare uno scrittore a tempo pieno, Ballard abbandonò gli studi in medicina e si iscrisse al Queen Mary College per frequentare il corso di letteratura inglese (abbandonati anche questi però nel 1952, con l'intento di entrare nel mondo lavorativo). Continuò a scrivere racconti brevi, ma diventò sempre più difficile per lui trovare qualche casa editrice interessata alla pubblicazione. Nel 1954 entrò a far parte della RAF, la forza aerea e spaziale del Regno Unito, e fu mandato a seguire un corso di addestramento nella loro sede canadese. Questo evento fu molto importante, proprio in Canada, infatti, Ballard entrò in contatto con il genere fantascientifico americano, e scrisse il suo primo racconto di questo genere, intitolato *Passport to Eternity*<sup>41</sup> (pubblicato solo nel 1963). Il periodo americano terminò nel 1955, anno in cui Ballard fece ritorno in Inghilterra, dove conobbe la sua futura moglie e madre dei suoi tre figli, Helen Matthews. Sempre nello stesso anno iniziò a pubblicare sulla rivista *New Worlds* i suoi primi racconti di fantascienza, genere a cui la rivista era dedicata. Anche se la sua produzione iniziò a concentrarsi sul genere fantascientifico, egli non riuscì ad entrare in sintonia con gli altri autori e con i temi del genere, in quanto erano molto diversi dai suoi. Ballard trattava gli argomenti in maniera più d'avanguardia (l'autore viene considerato come un innovatore di questo genere) e per questa ragione tra il 1957 e il 1958 non scrisse più nessun racconto fantascientifico. Un luogo che spesso compare nelle sue opere e che fu molto importante nella sua vita è il quartiere londinese

---

<sup>41</sup> J. Ballard, *Passport to Eternity*, New York, Berkley Book, 1963.

di Shepperton, in cui vivrà dal 1960 fino al giorno della sua morte. In questi anni pubblicò i suoi primi romanzi, *The Wind from Nowhere*<sup>42</sup>(1961) e *The Drowned World*<sup>43</sup> (1962) che fecero acquisire a Ballard molta rilevanza nel movimento letterale della *New Wave*. Questi furono anni prolifici per la sua carriera da scrittore; le sue raccolte di racconti iniziarono ad essere pubblicate, ma nel 1964 la situazione cambiò. A seguito della prematura morte della moglie, causata da una polmonite acuta contratta durante una vacanza in Spagna, Ballard rimase a Londra da solo per occuparsi dei suoi figli. Fu un padre molto presente e ha avuto nella crescita dei suoi figli un ruolo fondamentale. Sua figlia Fay lo descrive così: “Daddy sacrificed everything to bring us up. We had a lady who came in to change and wash the sheets every Friday, but apart from that he did everything, and he did it brilliantly. Our home was a nest, a lovely, warm family nest”.<sup>44</sup>

Nonostante la sua vasta produzione, Ballard non fu sin dall’inizio un autore molto noto, anzi, nei primi anni il suo pubblico si limitò a una nicchia di lettori interessati al genere fantascientifico. Nel 1973 pubblicò il suo romanzo *Crash*<sup>45</sup> che fece emergere tante critiche, come successe qualche anno dopo all’omonimo film di David Cronenberg. Tra la fine degli anni settanta e l’inizio degli anni ottanta egli iniziò ad acquisire sempre più consensi e a diventare un autore più mainstream. Il suo romanzo *Empire of the Sun* del 1984 diventò il suo primo best-seller e soprattutto, ottenne molta visibilità con la rimediazione cinematografica del libro, creata da Steven Spielberg. Ballard fu un autore molto prolifico per tutta la sua vita e pubblicò anche molti articoli per diverse testate giornalistiche britanniche. Morì a Londra il 19 aprile del 2009.

## **L’immaginario ballardiano**

È molto difficile situare James Ballard in un determinato genere letterario. Nel corso della sua lunga carriera egli ha trattato diversi generi, tutti in maniera unica e personale. Tre sono quelli a cui l’autore ha dedicato la maggior parte della sua

---

<sup>42</sup> J. Ballard, *Il Vento del nulla*, Milano, Mondadori, 1962.

<sup>43</sup> J. Ballard, *Il Mondo sommerso*, Milano, Feltrinelli, 1962.

<sup>44</sup> Cfr. D. Pringle, *Obituary*, in “The Guardian”, giugno 2014.

<sup>45</sup> J. Ballard, *Crash*, London, Jonathan Cape, 1973; trad. it. *Crash*, Milano, Feltrinelli, 2004.

produzione: la fantascienza, il genere autobiografico e la *detective story*. Questi generi hanno impegnato diverse fasi della sua vita e catalogare Ballard come uno scrittore fantascientifico o meno è stato un argomento ampiamente trattato dallo stesso autore in diverse occasioni. Ballard in più interviste<sup>46</sup> ha affermato di essere fiero della definizione di scrittore fantascientifico, che spesso veniva usata in maniera dispregiativa. Lo stesso genere fantascientifico è stato dai fin suoi albori considerato come letteratura di consumo. Ballard aveva invece un'ottima considerazione del genere, che conobbe in Canada. Egli ne rivoluzionò i canoni: differentemente dagli altri scrittori del genere evita immagini convenzionali (navi spaziali, satelliti, computer e oggetti cibernetici)<sup>47</sup>. Ballard diventò più noto solo con *Empire of the Sun* e *The Kindness of Women* (entrambe opere di stampo biografico). Le prime 15000 copie di *Empire of the Sun* furono vendute immediatamente, e il libro salì al quarto posto della classifica dei bestseller del *Sunday Times*. Dopo anni di vendite modeste, *Empire of the Sun* fruttò a Ballard, solo per l'acquisizione dei diritti autoriali, 250.000 dollari, cifra largamente superiore a quella di tutti i guadagni precedenti<sup>48</sup>. Riuscì così, finalmente, ad occupare un posto riconosciuto nella scena letteraria. L'aggettivo *ballardian* è oggi una voce di dizionario, il cui significato allude alle atmosfere dei suoi libri.

Le tematiche affrontate da Ballard vanno sempre intese tenendo in considerazione la società a lui contemporanea. Nonostante il genere in cui fu più attivo sia stato quello fantascientifico, è risultato sempre chiaro il riferimento a tutta la realtà che circondava l'autore. Importantissima fu la nozione introdotta dall'autore di *inner space*<sup>49</sup>. Durante una videointervista per l'editore Feltrinelli, in vista della pubblicazione dell'edizione italiana di *Millenium People*<sup>50</sup>, l'autore riportò alla memoria un aneddoto: durante il lancio dello *Sputnik 1* Ballard rimase molto impressionato dall'evento<sup>51</sup>, un momento epifanico in cui concepì alcune delle tematiche che saranno costanti in tutta la sua carriera.

---

<sup>46</sup> Cfr. Intervista fatta da Mavis Nicholson a James Ballard andata in onda nel programma televisivo Good Afternoon nel 1977. Visibile tramite il seguente link <https://www.youtube.com/watch?v=fzoXzL5EP8E&t=925s>

<sup>47</sup> Cfr. A. Chiurato, *Là dove finisce la città. Riflessioni sull'opera di J.G. Ballard*, Bologna, Clueb, pp. 2-3.

<sup>48</sup> Cfr. Ivi. pp. 46-47.

<sup>49</sup> Cfr. Ivi. pp. 9-12.

<sup>50</sup> Cfr. Intervista di James Ballard per la casa editrice Feltrinelli nel 2004, registrata a Shepperton. L'intervista è visibile al tramite il seguente link <https://www.youtube.com/watch?v=crEzwMiUzI8>

<sup>51</sup> Cfr. J. G. Ballard, *Crash*, London, Jonathan Cape, 1973; trad. it. *Crash*, Milano, Feltrinelli, 2004, pp. 201-202.

L'esplorazione spaziale stava progredendo sempre più grazie alle nuove tecnologie e Ballard pensò, in quel momento, a quanto ancora ci fosse da scoprire nell'interiorità umana<sup>52</sup>. Il mondo compiva passi da gigante verso lo spazio esterno, lasciando quello interiore inesplorato. Ballard dimostrò, tramite le sue opere, quanto i margini della città fossero più interessanti e più ricchi di avventure rispetto qualsiasi pianeta extraterrestre.

Un altro genere utilizzato da Ballard per indagare queste tematiche è quello della *detective story*. Tuttavia, rispetto alla tradizione il suo modo di affrontarla presenta notevoli differenze; prima tra tutte, la figura dell'investigatore è semplificata al minimo, non tutti i nodi dell'intreccio vengono da lui sciolti e ciò abbassa le aspettative degli amanti del genere. Per queste ragioni è più appropriato utilizzare il nome di *detective story* metafisica<sup>53</sup>. In questo sottogenere, il lettore si trova a mettere assieme tutti i pezzi che nel piano dell'enunciazione non vengono specificati, anche per mancanza dell'agente. L'insieme dei pezzi talvolta resta incompleto. Il motivo per cui Ballard si relaziona in maniera non convenzionale al genere è rintracciabile nella condizione postmoderna in cui si sente immerso: invece di coprire il vuoto metafisico, tenta di drammatizzarlo, contrapponendo ai solidi principi ontologici della tradizione una metafisica decadente. L'indagine poliziesca rappresenta in Ballard un'inchiesta esistenziale, nel compimento di un'autoriflessione. Nessun angolo della psiche umano resta inesplorato. La classica figura dell'eroe ottiene dall'autore non il compito di rimettere a posto l'ordine originale, ma di rimetterlo in discussione.

Al centro delle sue opere c'è la rappresentazione dell'uomo contemporaneo<sup>54</sup>. Ballard indaga il modo in cui egli vive e percepisce la sua realtà, ormai concepita come un nonluogo<sup>55</sup>. Il nonluogo diventa il nuovo habitat della popolazione che si rifugia in questi spazi ormai senza memoria del passato e senza ambizioni per il futuro. Essi attirano gente alla ricerca di anonimato per fuggire dalla "vetrinizzazione"<sup>56</sup> tipica della società contemporanea. I personaggi di Ballard trovano nell'*inner space* una via di fuga dall'alienazione quotidiana di cui sono succubi. Essi sono in cerca di libertà.

---

<sup>52</sup> Interessante a riguardo è la sua intervista con Brendan Hennessy. Cfr. B. Hennessy, *A interview of J. G. Ballard*, in "The Transatlantic Review", 39, Spring 1971, pp. 60-64.

<sup>53</sup> Cfr. A. Chiurato, *Là dove finisce la città*, Bologna, Clueb, pp. 169-172.

<sup>54</sup> Cfr. Ivi. pp. 173-178.

<sup>55</sup> Cfr. M. Augé, *Nonluoghi*, Èleuthera, Milano, 2018.

<sup>56</sup> L'argomento può essere approfondito in V. Codeluppi, *Mi metto in vetrina. Selfie, Facebook, Apple, Hello Kitty, Renzi e altre «vetrinizzazioni»*, Milano-Udine, Mimesis, 2015.

L'immaginario ballardiano è molto particolare, attinge alle ossessioni più profonde che si trovano nella mente. I suoi personaggi si muovono in questi nonluoghi senza prospettive, grazie ad impulsi casuali di noia e frenesia (derivata soprattutto dall'impatto dei mass media sulla popolazione). La libertà del singolo molto spesso si scontra con quella della collettività. I personaggi cercano in tutti i modi di soddisfare i loro desideri. Ogni individuo nella narrativa ballardiana indirizza la sua vita a suo gusto, non preoccupandosi delle conseguenze.

Chiara è l'influenza artistica del surrealismo nella produzione dell'autore. I surrealisti proponevano di dar sfogo alla libertà individuale utilizzando tecniche della psicanalisi per far diventare l'uomo totalmente libero da ogni autocensura imposta, per far emergere tutte le volontà più nascoste. Solo in questo modo all'uomo era possibile raggiungere uno stadio di realtà superiore, la surrealtà. Questa volontà di ascensione accomuna surrealisti e personaggi ballardiani<sup>57</sup>. Ogni loro azione è mossa da psicopatologie che li spingono a compiere determinate azioni, questo in reazione all'impatto mediatico della propria società.

Se Ballard si è dedicato al genere fantascientifico, è perché tramite la finzione ha cercato di descrivere la realtà che lo circondava. Per tutta la sua carriera non fece altro che descrivere ciò che vedeva attorno a lui, con uno sguardo avanguardistico e illuminante. Cercò di svelare scenari che solo decenni dopo sarebbero diventati evidenti. Sotto accusa nella maggior parte delle sue opere è il sistema mediale, la televisione in particolar modo.

Non va confusa tuttavia, la critica ballardiana, rivolta all'impatto mediale sulla popolazione, con il filone di critica neomarxista attivo in letteratura, da cui distacca. Nonostante i numerosi punti di incontro, le due prospettive sono molto diverse e mirano ad atteggiamenti diversi. Lo sguardo ballardiano non condanna, piuttosto propone una visione di ciò che potrebbe accadere e degli effetti che implica.

---

<sup>57</sup> Per un'analisi più dettagliata dei rapporti tra Ballard e il surrealismo consultare [https://www.pulplibri.it/jgb\\_james-graham-ballard-rapporti-da-un-oscuro-pianeta/](https://www.pulplibri.it/jgb_james-graham-ballard-rapporti-da-un-oscuro-pianeta/)

## Lo stile Ballard

Tanto importante da avere un aggettivo che ne indichi le caratteristiche, Ballard fu un grande innovatore tematico, di generi e di stile. La sua prosa è, ancora oggi, chiara e riconoscibile. Ricorrente all'interno è l'uso di similitudini. Di esse l'autore fece uso molto differenti, dai più banali (similitudini ovvie e funzionali, che utilizzò per dare nell'immediato un'idea ben precisa) ai più complessi (con riferimenti a immaginari biblici o esotici). Ballard utilizzò molte volte associazioni inventate, il fine era quello di toccare più sfere sensoriali e creare nuovi scenari per trasportare il lettore dal mondo reale ad un mondo più personale, potente, che sfiorasse visioni allucinatorie, per rendere comprensibili le strane mentalità dei protagonisti.

Molto intense sono le descrizioni ballardiane, che subiscono col tempo delle modifiche. In un primo periodo sono presenti descrizioni più personali, quasi lussureggianti. Già dalla fine degli anni '60 esse diventano più sobrie e brevi, come mostra ad esempio il libro *The Atrocity Exhibition*. Col passare del tempo anche la lingua utilizzata da Ballard subisce delle modifiche, ed egli comincia ad utilizzare nelle sue opere un gergo sempre scientifico. Il linguaggio tende ad essere colloquiale e talvolta crudo, con una prosa scientifica e molte allusioni sessuali, motivo di censure e non gradimento da parte di molti dei lettori.

Ballard nella sua prosa usa una tecnica molto diffusa nella corrente postmodernista, quella del *double coding*<sup>58</sup>. Essa consiste in una contaminazione tra due o più stili formali. Risultante di ciò è la fine del binarismo moderno e la scomparsa delle categorie interno/esterno, essere/apparenza ecc. L'inversione dei registri è uno dei tratti più importanti della prosa ballardiana, espressione di una crisi dei paradigmi di significanza. Tutte queste scelte da lui fatte hanno costituito innovazioni fondamentali che hanno cambiato il panorama letterale a lui contemporaneo.

---

<sup>58</sup> Cfr. A. Chiurato, *Là dove finisce la città*, Bologna, Clueb, pp. 174-175.

## Capitolo III

### Ballard e la società dell'immagine

#### The Atrocity Exhibition

Publicato per la prima volta nel 1970, *The Atrocity Exhibition* costituisce uno dei romanzi sperimentali più riusciti dell'autore. Non è un romanzo di facile lettura, lo stesso Ballard sconsigliò di leggerlo se in cerca di un romanzo di intrattenimento. Il libro è costituito da 15 capitoli e un'appendice (costituita a sua volta da ulteriori quattro racconti). Ciascun capitolo è a sé stante, ma legato agli altri da un profilo stilistico e tematico simile. Il protagonista di questi racconti cambia nome di continuo, talvolta è Travis, altre Talbert, Travers, Traven o Talbot. Qualunque sia il suo nome, non è la sua identità ad avere rilievo; egli si configura solo come il mezzo con cui l'autore vuole introdurre il lettore in quel mondo da lui descritto, un mondo stravolto e artificiale. Durante un'intervista l'autore descrisse così il libro:

Each section is short, and it is self-contained. It examines the character from a different standpoint. It's the same character seen on a number of different levels - on one level it is an individual moving through everyday life, on another level the character becomes a fantasy in a Cinemascope epic. Or his own dreams begin to overlap the nightmares of the world at large - the assassination of a Kennedy, the deaths of astronauts, the suicide of a Marilyn Monroe. Each section explores a

different level of experience - from the domestic, private relationships to the largest, global events<sup>59</sup>.

Non si riescono a distinguere le esperienze reali dell'autore da quelle che riguardano la sua fantasia. Lo stesso Ballard pensava che ormai fosse difficile, se non impossibile, distinguere tra fantasia e realtà nella società moderna. *The Atrocity Exhibition* fu intesa dall'autore come una metafora della vita nel 1970. Essa esamina il nuovo concetto di realtà che si forma, che si costituisce per Ballard come un ibrido di diversi livelli: la fantasia pubblica (tutte le immagini condivise dai media, come ad esempio quelle della guerra del Vietnam, del Congo o gli assassini di personaggi pubblici), la fantasia personale e la vita privata. La tecnica narrativa usata da Ballard si adatta al mondo in cui egli vive, si propone come una copia del sistema dei mass media di quel periodo. Il ritmo della narrazione segue quello dello spostamento di informazioni. Egli insieme al personaggio centrale porta il lettore a partecipare all'indagine sociale, in una narrazione in cui il panorama interiore dei personaggi si fonde a quello esteriore della realtà.

Quella proposta dall'autore è un'indagine volta ad analizzare i collegamenti tra le immagini mediate e la psiche umana, immagini che hanno un grande impatto sulla collettività. Nel periodo della società postindustriale, i media iniziarono a veicolare immagini a velocità molto avanzate, e ciò causò un incessante flusso di informazioni da cui l'uomo venne travolto. La scelta di porre come protagonista un'identità frammentata è mirata ad evocare le interruzioni della psiche indotte dai media. Tuttavia, queste diverse manifestazioni proteiformi e le coesistenze di sé potrebbero rappresentare una strategia utilizzata dal protagonista per ottenere un migliore adattamento alla situazione a lui contemporanea e un miglior successo riorganizzativo. Ciò favorisce lo sviluppo di identità proteiformi in grado di trasformare in esperienza positiva l'impatto traumatico<sup>60</sup>.

Questo libro fu giudicato da Ballard stesso uno dei suoi più importanti, sfortunatamente poco apprezzato. Il lavoro dell'autore mirava a mostrare quanto

---

<sup>59</sup> B. Hennessy, *J. G. Ballard: interviewed by Brendan Hennessy*, in "The Transatlantic Review", 39, Spring 1971, p. 62.

<sup>60</sup> Cfr. A. Lutzkanova-Vassileva, *Trauma, Media Technology, and Psychic Restoration in the Contemporary British Novel: The Testimonies of J. G. Ballard's "The Atrocity Exhibition"*, in "CLA Journal", 45, 3 (March 2002), pp. 388-404.

accadeva nell'incontro tra le immagini medialità e il sistema nervoso umano. La divisione dell'io, la prosa scientifica e le narrazioni paradossali costituivano l'arma con cui Ballard voleva contrastare l'unione di incubo e ragione che dominava il ventesimo secolo.

Presente in quest'opera, e in altre, è la tematica della violenza (sono messe a luce le immagini della guerra del Vietnam e quelle dell'assassinio di Kennedy). La violenza viene veicolata dalle immagini e portata nella quotidianità degli individui, fino a essere quasi normalizzata e fa sì che determinate psicopatologie umane si manifestino. Diverse associazioni vengono fatte dai protagonisti, tra erotismo e immagini violente. I capitoli del libro rappresentano degli psicodrammi che il protagonista mette in atto basandosi su qualche evento significativo. In essi egli cercava di modificare l'andamento della guerra o di attribuirli un significato differente. Compaiono nel testo delle parti scritte in grassetto, esse costituiscono un romanzo dentro il romanzo in cui l'autore chiarisce alcune dinamiche, cercando di spiegare meccanismi e processi che si sviluppano. La violenza non è però l'unico aspetto ad emergere, quella della sessualità è un'altra tematica ampiamente discussa dall'autore e per certi aspetti viene correlata alla violenza. L'attrazione sessuale diviene uno degli aspetti che prima si manifestano negli uomini davanti a determinate immagini e sarà il centro della successiva opera scritta da Ballard, *Crash*.

## **Crash**

*Crash* è un romanzo scritto da Ballard nel 1973. All'autore piaceva definirlo come: "il primo romanzo pornografico basato sulla tecnologia"<sup>61</sup>. Questa definizione si rivela molto adatta perché rappresenta il nucleo vitale dell'opera. Al centro della storia si trova il protagonista, James Ballard, nome che potrebbe alludere ad un alter ego dell'autore, ma che resta solo un riferimento. Questa ambiguità non verrà mai risolta nel corso del romanzo. Il nome del protagonista è rivelato solo nell'ottavo capitolo. Fino a quel momento si legge il resoconto degli avvenimenti che lo vedono protagonista e che iniziarono con un incidente automobilistico di cui fu vittima, assieme ad una coppia

---

<sup>61</sup> J. Ballard, *Crash*, London, Jonathan Cape, 1973; trad. it. *Crash*, Milano, Feltrinelli, 2004, pp. 204.

(l'altro uomo coinvolto perse la vita, mentre la donna sopravvisse e divenne l'amante di James, andandosi a sostituire alla sua vecchia amante, Renata, sua collega). Il momento dell'incidente è narrato in maniera lucida e dettagliata. Il protagonista descrive l'effetto che il corpo della donna, ferito e bloccato nell'automobile accartocciata, gli provocò. La situazione fece emergere in lui una strana eccitazione. Esso costituisce l'evento apripista nei confronti di tutti gli altri avvenimenti narrati nel corso della storia.

Dopo l'incidente, James fu ricoverato nel reparto ospedaliero riservato alle vittime sopravvissute ad incidenti aerei. Il luogo in cui tutti questi avvenimenti hanno luogo è la città di Londra, in particolare il quartiere di Shepperton, dove l'autore passò la maggior parte della sua vita, ma la zona che più compare nel racconto è quella limitrofa all'aeroporto. Durante il ricovero James notò una stravagante figura che si aggirava per i corridoi. Si trattava di Vaughan, un uomo eccentrico, trasgressivo che influenzò molto il protagonista e sua moglie. Vaughan si aggirava per l'ospedale sotto finta copertura, con lo scopo di scattare illegalmente foto alle vittime. I due si rincontreranno più avanti e stringeranno un rapporto inizialmente di amicizia, anche se il protagonista provava nei suoi confronti una strana attrazione, guidata da eros e pericolosità. Il protagonista era sposato con Catherine, anche se entrambi erano soliti avere relazioni con terzi. I due non ammettono mai i tradimenti ma ne alludono durante i loro rapporti sessuali, utilizzandoli come materiale per rendere il tutto più eccitante. I corpi saranno spesso paragonati alle forme dell'automobile, soprattutto quando il veicolo in questione porta con sé i segni di incidenti passati. James subì dei forti cambiamenti per colpa di Vaughan, il quale incarna la normalizzazione di tutti quei comportamenti intesi come psicopatie. Come i film normalizzano immagini violente o sessuali prima reputate come inconcepibili, Vaughan diventa portatore di azioni immorali che mai vengono contestate da James, anzi, il protagonista finì per diventarne succube<sup>62</sup>. Emerge dal racconto una nuova moralità, concepita come normale e apprezzata. James tramite queste esperienze cercava di evadere dalla quotidianità e dalla semplicità della sua vita. Queste esperienze rappresentavano la piena soddisfazione delle sue fantasie più nascoste.

---

<sup>62</sup> Cfr. J. Lewis, *An Interview with J. G. Ballard*, in "Mississippi Review", 20, 1991, pp. 32-22.

Tre elementi risaltano in particolare: la prima è l'automobile<sup>63</sup>. Essa, fin dalla sua invenzione, divenne la protagonista di molti racconti e ideologie. Si prenda in esempio il movimento futurista. Nel *Manifesto del Futurismo*, scritto nel 1909 da Filippo Tommaso Marinetti, essa viene elogiata per le sue caratteristiche, per la sua velocità e per il modo in cui rivoluzionò lo stile di vita precedente. Essa è un emblema: divenne l'icona di un'epoca, stravolse tutti gli immaginari, non solo per la sua introduzione nel mercato ma anche i forti cambiamenti apportati al paesaggio (mediante le strade costruite in epoca moderna) e allo stile di vita. Con Ballard l'automobile divenne un prolungamento del corpo umano, in grado di dare piacere all'uomo e di modificare le sue emozioni.

Il secondo elemento è quello delle immagini. Un aspetto di Vaughan molto inquietante è la sua passione per la fotografia. Egli fotografava in maniera amatoriale e per scopi personali, tra i soggetti che preferiva si trovano i veicoli coinvolti negli incidenti e le ferite delle vittime. Più volte nel corso della storia lo si trova appostato sulle strade mentre crea dinamiche per far capitare incidenti, il tutto per riuscire ad ottenere queste fotografie. Quando i due si incontrano nel reparto ospedaliero, Vaughan si fingeva un fotografo della polizia per poter accedere all'ambiente e fotografare le vittime, tra cui lo stesso James. Egli colleziona tutte le fotografie in un album in cui crea dei collage tra corpi di modelle e ferite delle vittime. In questo album, sono presenti anche fotografie dello stesso James e di Helen Remington (la donna coinvolta nell'incidente con il protagonista).

Il terzo elemento è quello del *car crash*, ossia dell'incidente automobilistico. In più punti del romanzo i personaggi esaltano la velocità dei veicoli, il rischio della guida, l'adrenalina che provano in determinate situazioni pericolose. Questa attrazione e dipendenza riscontrabile in questi casi si ricollega chiaramente al concetto prima esposto di psicopatologie che si manifestano in relazione all'avvento delle tecnologie. I personaggi, con l'introduzione di questi nuovi elementi, sviluppano determinati tratti che li fanno sentire liberi, che rendono appagati i loro desideri più nascosti, ovviamente con ripercussioni negative.

---

<sup>63</sup> Cfr. R. Luperini, E. Zinato, *Per un dizionario critico della letteratura italiana contemporanea*, Roma, Carocci, 2020, pp. 29-34.

Vaughan cercherà, successivamente, di coinvolgere James nell'organizzazione di un incidente stradale che avrebbe avuto come protagonista l'attrice Elizabeth Taylor, che lavorava per l'agenzia di James (il quale svolgeva il ruolo di regista) per uno spot pubblicitario di automobili. Ballard prova per Vaughan sempre maggiore attrazione, iniziando ad avere fantasie omoerotiche. James più volte guida l'automobile per portare Vaughan da un luogo ad un altro e molto spesso si ritrova ad assistere ai suoi rapporti sessuali, tra cui anche quello con Catherine. James sviluppa un'ossessione sessuale nei confronti dell'amico, vincolata dalla tecnologia. In ogni descrizione erotica non mancano i riferimenti con le parti dell'automobile rovinata dagli scontri automobilistici. Dopo vari eventi, Vaughan (ricercato dalla polizia per l'investimento di un pedone) viene trovato morto in un incidente stradale, dove avrebbe dovuto essere coinvolta anche la Taylor, che fortunatamente ne uscì illesa. Il romanzo termina con James e la moglie che si recano al deposito giudiziario per recuperare l'automobile utilizzata nell'incidente da Vaughan, in cui si abbandonano in un rapporto sessuale.

In questo romanzo l'ossessione dei personaggi per gli incidenti stradali non viene mai criticata o indagata, viene data per realtà<sup>64</sup>. Non vi è più un confine tra realtà e immaginazione. Sin dall'inizio, questa psicopatologia è resa normale e tutte le avventure girano intorno allo scopo di trarre sempre più piacere da esse. James è alienato dalla sua vita e dalla sua epoca e trova in queste avventure una via di fuga. L'automobile, con le sue forme, viene paragonata al corpo umano, ed è in grado di provocare erotismo. Gli uomini sono abbandonati ai loro istinti, raggiungono quello stato di libertà tanto ambito dai surrealisti. Non è difficile da immaginare, basta pensare alle performance svolte da Marina Abramović<sup>65</sup> e Yoko Ono<sup>66</sup>, in cui gli spettatori delle esibizioni sono invitati a relazionarsi col corpo dell'artista, in modi e con oggetti da loro scelti. Col proseguire della performance vengono a manifestarsi eventi violenti e irrispettosi nei confronti del corpo dell'artista: Yoko Ono viene denudata, sul corpo di Marina vengono scritti insulti,

---

<sup>64</sup> Interessante a riguardo è M. Perniola, *Il sex appeal dell'inorganico*, Torino, Einaudi, 1994.

<sup>65</sup> Marina Abramović, *Rhythm 0*, performance, Napoli, 1974. Si tratta di: <https://www.youtube.com/watch?v=kijKz3JzoD4>.

<sup>66</sup> Yoko Ono, *Cut Piece*, performance, Kyoto, 1964. Si tratta di: <https://www.youtube.com/watch?v=EWczMBtPa04>.

tutti eventi causati da questo potere messo nelle mani degli altri, che hanno deciso di utilizzare la loro libertà in questo modo.

Inoltre, il paragone tra corpo femminile e automobile, l'attrazione che prova il protagonista in questi eventi non è un fenomeno sporadico o riscontrabile solo in Ballard. Si prenda in considerazione il quadro *I Love You with My Ford*<sup>67</sup> realizzato nel 1961 da James Rosenquist. In quest'opera vengono affiancate tre immagini che legano assieme tra aspetti apparentemente diversi: in una parte un'automobile, nell'altra una coppia e nell'ultima degli spaghetti. A prima vista, essi dovrebbero essere separati, in quanto riguardano tre mondi diversi, mentre il pittore li pone sullo stesso livello. L'opera possiede all'interno un grande significato. Già nella vigilia degli anni Sessanta erano entrati a far parte della quotidianità un gran numero di nuovi oggetti. Con lo sviluppo in serie e la riproducibilità tecnica essi acquistano sempre più spazio nella vita degli uomini fino a causare gravi cambiamenti. L'artista crea un'opera concettuale in cui tutti questi aspetti vengono paragonati e li viene attribuito lo stesso valore. Per Rosenquist il loro significato è uguale e il loro potere attrattivo è identico.

Queste tematiche trattate da Ballard non sono dunque isolate, vengono notate e colte da più artisti e pensatori. Saranno rimediati non esclusivamente dai suoi contemporanei, anzi, col passare del tempo nasceranno molti generi che approfondiranno meglio le tematiche fino a creare dei propri immaginari. Ballard è considerato come uno dei precursori del genere cyberpunk in cui è ascrivibile anche la nota serie televisiva *Black Mirror*, che rimedierà e analizzerà in maniera più dettagliata molte sue tematiche.

---

<sup>67</sup> J. Rosenquist, *I Love You with My Ford*, 1961, dipinto ad olio, 210x273,5 cm, Modern Museet, Stockholm.

## Capitolo IV

### ***Black Mirror* come rimediazione ballardiana**

#### **Una serie distopica**

*Black Mirror* (2011-2019) è un'originale serie televisiva ideata da Charlie Brooker, inizialmente trasmessa da Channel 4, rete britannica, e dopo le prime due stagioni acquistata e prodotta da Netflix. È strutturata in cinque stagioni, per un totale di ventidue episodi e per una durata complessiva di ventun ore. Iscrivibile al canone del genere distopico e fantascientifico, rappresenta una delle serie più riuscite degli ultimi tempi, che riflette e indaga sulla società del ventunesimo secolo e sul suo rapporto tra uomo e nuove tecnologie.

Sin dal titolo, compare l'elemento dello specchio, dispositivo in cui il reale e l'illusorio si avvicinano, fondono e confondono. Lo specchio è un elemento che ritorna nella letteratura più volte e in diversi modi. Qui il soggetto cambia leggermente: lo specchio, per l'appunto quello nero, si riferisce a tutti quei dispositivi di cui l'uomo non riesce più a farne a meno: i tablet, i computer, i cellulari e i televisori. Tutti questi dispositivi hanno una particolarità: una volta spenti si oscurano e in quella superficie nera si riflette l'ombra di chi gli utilizza. Viene impiegato dallo scrittore come metafora della condizione umana: quando i dispositivi smettono di funzionare ciò che ne resta è l'ombra della propria persona, deformata dal nero che oscura la luminosità della propria razionalità<sup>68</sup>. Nella sigla della serie viene mostrato questo specchio e dopo la comparsa del titolo esso va in frantumi, altra metafora della condizione umana, rottura che riguarda l'uomo e il suo essere, che si riduce a un riflesso nello specchio. Il mondo in cui *Black*

---

<sup>68</sup> Cfr. <https://auralcrave.com/2018/08/29/il-significato-nascosto-di-black-mirror/>.

*Mirror* è ambientato in un futuro distopico e ipertecnologico, si tratta di un futuro prossimo che potrebbe riguardare, e riguarda per molti versi, l'attuale popolazione. Ad essere indagata è la condizione umana postmoderna e il riposizionamento dell'uomo nel mondo attuale, visto il cambiamento dei rapporti di forza tra uomo e tecnologie.

*Black Mirror* si distacca dai classici canoni delle serie televisive<sup>69</sup>, che prevedono uno sviluppo verticale della trama, con approfondimenti su personaggi e consequenzialità degli episodi. Qui, come in *The Atrocity Exhibition*, ogni episodio è indipendente dagli altri. Ciò che li accomuna e conferisce alla serie un aspetto unitario è il mondo indagato e la luce rivolta verso il rapporto tra l'uomo e le tecnologie. In ogni episodio viene approfondita una tematica differente, con atmosfere e personaggi diversi. Viene affrontato di volta in volta un problema differente, scatenato dalle tecnologie e dai media. Ciò che Brooker fa consiste in un

tentativo, operato dalle sceneggiature della serie, di scavare sotto la superficie di alcune esperienze mediali contemporanee, svelando i meccanismi attraverso i quali le tecnologie digitali, che mutano a velocità tale da rendere problematico l'adattamento, pervadono la totalità delle interazioni sociali con conseguenze dirette sulla vita quotidiana<sup>70</sup>.

Nonostante i personaggi e le situazioni cambino di volta in volta (ad esclusione di alcune invenzioni che compaiono in più episodi), gli episodi sono molto simili tra loro per le ambientazioni, per le tematiche trattate e per il *modus operandi* dello scrittore, che indaga e approfondisce diversi aspetti sempre dallo stesso punto di vista.

L'effetto che la serie televisiva provoca può essere paragonato alla rottura della quarta parete teatrale. Durante la visione, ciò che dovrebbe separare lo spettatore da quanto guardato tende a scomparire. La quarta parete inizia a frantumarsi e allo spettatore sembra di avere un contatto diretto con le diverse storie. Il perché di questo effetto è di

---

<sup>69</sup> Per un'analisi più approfondita del genere seriale consultare E. Pira. *Romanzo e serie tv: critica sintomatica dei finali*, 2018, Pisa, Pacini.

<sup>70</sup> M. Tirino, A. Tramontana, *I riflessi di Black Mirror. Glossario su immagini, culture e media della società digitale*, Roma, Rogas, 2018, p.35.

semplice comprensione: i protagonisti delle storie sono ideati ispirandosi alla realtà, e così accade per la società in cui essi vivono. Il mondo narrato riprende talmente bene la realtà che lo spettatore non riesce a distinguere uno dall'altro. Per quanto alcune situazioni possano sembrare irrealistiche, esse non sono così inimmaginabili come si pensa: molte sono già attuate senza che ce ne si renda conto.

Attorno a *Black Mirror* si situa un pubblico molto ampio e sono due gli atteggiamenti che vengono adottati durante la visione e che portano a due fini diversi: di puro intrattenimento o di sguardo critico. La serie televisiva non condanna a priori tutte le tecnologie consigliando di eliminarle dalle proprie vite e vivendo una vita più sana senza. Proprio adottando l'atteggiamento ballardiano, essa mostra delle eventualità, delle possibilità. Esplora tutti i panorami possibili in mondi distopici che potrebbero verificarsi nel futuro più prossimo. Essa può essere adatta anche ad un pubblico interessato a guardare qualcosa in un determinato momento o essere utilizzata come manifesto per il gruppo antitecnologico più radicale. Questo giustifica tutto il mondo che viene a crearsi fuori dalla serie televisiva. Come già detto nel capitolo I, Jenkins elaborò il concetto di cultura convergente: proprio questo fenomeno si manifesta attorno a *Black Mirror*. Tra le varie reti e i media sociali si creano spazi riservati ai fan e a tutti i commentatori che guardano la serie televisiva: forum, fanpage, canali YouTube. Il concetto di fan è molto più esteso rispetto alle origini del termine<sup>71</sup>: essere fan attualmente non significa solo apprezzare un determinato prodotto ma tutti i prodotti culturali, tra loro diversi, che costituiscono l'insieme delle occasioni di fruizione (basti pensare ad *Harry Potter* e a tutto il mondo il gadget e collezioni che è sviluppato alle sue spalle). Intorno a *Black Mirror* nascono centinaia di pagine in cui i fan possono commentare dettagli lasciati più aperti all'interpretazione, elementi ambigui, creare nuove interpretazioni e dire il proprio parere sul significato della serie televisiva<sup>72</sup>. Basta digitare il titolo della serie o degli episodi sul web e i risultati sono tantissimi. Altrettanti sono i forum in cui vengono creati sondaggi dove viene votato l'episodio migliore, il personaggio più significativo e così via. Questo fenomeno non riguarda solo *Black Mirror* ma ormai è estendibile a tutti i

---

<sup>71</sup> Un testo che analizza in maniera approfondita l'universo che si crea attorno al prodotto televisivo, mostrando tutte variazioni transmediali è quello di G. Benvenuti. *Il brand "Gomorra". Dal romanzo alla serie tv*. Bologna, Il Mulino, 2018.

<sup>72</sup> M. Tirino, A. Tramontana, *I riflessi di Black Mirror. Glossario su immagini, culture e media della società digitale*, Roma, Rogas, 2018, pp. 71-86.

prodotti cinematografici e no. Quando una serie televisiva viene data in onda (o ancora di più se pubblicata su qualche piattaforma, come Netflix ad esempio) è quasi scontato che un suo riferimento compaia su tutti gli altri social network. Quasi ogni serie televisiva ha ormai la propria pagina su *Instagram*, che i fan possono sfruttare per avere a disposizione più materiale da consumare, come: interviste, backstage, foto inedite e molto altro<sup>73</sup>.

Tutte queste nuove tecnologie cambiano l'immaginario a cui una determinata popolazione pensa riferendosi al contemporaneo. Si pensi al Settecento e a tutti i cambiamenti introdotti con la rivoluzione industriale: le nuove fabbriche, le trasformazioni urbane, il cambiamento dello stile di vita delle persone. Leggendo i romanzi di Dickens è possibile avere un quadro preciso della società di quel periodo, perché lo scrittore fa riferimento a un immaginario ben preciso, quello della sua contemporaneità, molto differente dalla precedente. L'immaginario a cui *Black Mirror* fa riferimento è quello di una realtà in balia delle tecnologie, dove le vite umane subiscono forti cambiamenti per le innovazioni tecnologiche. Uomini e donne che utilizzano le tecnologie come protesi fisiche per migliorare propri aspetti, la popolazione confusa dei media e delle informazioni, il rapporto tra popolazione e tecnologie<sup>74</sup>.

Ad essere tirati in ballo sono proprio queste nuove tecnologie e i media, e di conseguenza il modo in cui l'uomo si relaziona a loro e i cambiamenti che ne derivano. Le nuove tecnologie presentano una caratteristica che è estranea all'uomo: la perfezione. Le percentuali di errore in esse col progresso tecnologico si avvicinano sempre più allo 0%. Grazie a loro l'uomo può ottenere la sicurezza di evitare fallimenti, può ricordare tutti gli impegni, ottimizzare il tempo a disposizione, archiviare più dati, registrare più momenti e addirittura simulare viaggi e altre realtà. L'affidarsi ad esse riduce i rischi, gli sforzi, rappresenta un'alternativa molto valida per tutte le esperienze umane. Esse diventano pian piano un simulacro dell'uomo, più precisamente di terz'ordine. Questo può essere facilmente spiegato prendendo in considerazione la differenza tra un automa (simulacro di secondo ordine) e un robot: il primo tende a imitare l'uomo, ne rispecchia le forme, è uno specchio, mentre il robot lo copia e si sostituisce all'uomo mediante la

---

<sup>73</sup> Cfr. H. Jenkins. *Cultura Convergente*. Milano, Apogeo, 2007, pp. 135-140.

<sup>74</sup> Su questi argomenti, si vedano M. Perniola. *Il sex appeal dell'inorganico*, Torino, Einaudi, 1994. R. Braidotti. *Il Postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie oltre la morte*. Roma, DeriveApprodi, 2013.

sua tecnologia. La serie televisiva esplora questo passaggio da un ordine all'altro evidenziando le conseguenze più evidenti e preoccupanti<sup>75</sup>.

Tutte le teorie di cui si è parlato nel capitolo I trovano qui una più chiara comprensione. La serie televisiva fornisce chiari esempi di quanto affermato in precedenza. Ma non solo, l'immaginario a cui *Black Mirror* fa riferimento è una rimediazione di quello ballardiano. Le dinamiche analizzate da Brooker sono le stesse che Ballard, diversi anni prima, aveva portato alla luce, in una fase di evoluzione tecnologica precedente. Nei successivi paragrafi verranno analizzate queste diverse rimediazioni dell'immaginario ballardiano fatte dalla serie televisiva.

## **Il ruolo dei media**

*The Atrocity Exhibition* esplora una questione importante: il ruolo dei media nella società contemporanea all'autore. Nel libro ci viene mostrato come la popolazione diventi succube dei nuovi media, come essi cambino il panorama sociale e la stessa concezione di realtà tra gli individui. Qualche anno prima già Debord, descrivendo la società dello spettacolo, aveva evidenziato tutti questi aspetti, mettendo in luce la spettacolarità che si andava pian piano affermando nella società del Novecento. In più episodi di *Black Mirror* questo tema viene rimediato.

L'episodio che diede il via alla serie fu *The National Anthem*<sup>76</sup> (Messaggio al Primo Ministro, 01x01), la trama<sup>77</sup> può essere chiaramente riassunta in poche righe: il primo ministro inglese viene ricattato dal sequestratore della principessa inglese, Susannah, il quale chiede come riscatto per la giovane donna una performance sessuale del primo ministro in diretta nazionale su tutte le reti. Tutte le vicende girano attorno a questo sequestro e alle domande: Cosa deve fare il primo ministro? Deve rifiutare la richiesta per motivi etici e morali o salvare la principessa ad occhi chiusi?

---

<sup>75</sup> A riguardo consultare S. Micali, *Creature. La costruzione dell'immaginario postumano tra mutanti, alieni, esseri artificiali*. Milano, ShaKe, 2022.

<sup>76</sup> Cfr. M. Tirino, A. Tramontana, *I riflessi di Black Mirror. Glossario su immagini, culture e media della società digitale*, Roma, Rogas, 2018, pp. 140-41.

<sup>77</sup> Per tutte le trame degli episodi si consiglia la consultazione i seguenti siti internet <https://www.nerdream.it/?s=Black+mirror> e <https://www.repubblica.it/serietv/schede/black-mirror/737/>.

Ruolo molto interessante ha il sequestratore, che è un'artista, tutte le sue scelte mirano a un obiettivo: dimostrare quanto la popolazione sia assuefatta dai media, come tutto giri intorno alla spettacolarizzazione e quanto l'uomo contemporaneo sia moralmente corrotto. La notizia del rapimento diventerà virale in pochi minuti, ma non per il rapimento in sé. Ciò che brilla agli occhi della popolazione è la richiesta del rapinatore: il primo ministro, Micheal Callow, deve avere in diretta nazionale un rapporto sessuale completo e non simulato con una scrofa. Callow subito rifiuta, si oppone drasticamente alla richiesta e chiede che il video del sequestratore venga eliminato dalla circolazione. Tutte le persone però, iniziano a condividere il video girato dal sequestratore su più social e la notizia diventa virale, corre velocemente di casa in casa e diventa il centro di tutti i discorsi. Il video diventa una questione diffusa a livello mondiale e la domanda che a tutti iniziano a porsi è: il primo ministro avrà o no un rapporto sessuale con la scrofa?

La velocità con cui la notizia si diffonde rappresenta esemplarmente il meccanismo delle *breaking news*, visualizzate mediante la moltiplicazione esponenziale degli schermi che ridimensionano le relazioni tra uomo e mondo. Il rapporto zoofilo viene elevato a *exemplum*<sup>78</sup>, l'atto che il primo ministro è obbligato a compiere rappresenta un rito sacrificale mostrato in diretta nazionale, offerto alla popolazione, sempre in cerca di nuovi materiali da consumare, della debordiana società dello spettacolo. Con questa performance, il primo ministro salva la principessa e il simulacro della sua immagine pubblica<sup>79</sup>.

Il sequestratore è Carlton Blomm, un giovane uomo che si toglie la vita durante la diretta di Callow. Egli libera la principessa mezz'ora prima dello scadere del ricatto, sul ponte che conduce alla Tate Modern, strada che rappresenta uno dei cuori pulsanti di Londra. La strada è deserta, normalmente sarebbe affollata ma tutti sono radunati davanti agli schermi a gustarsi il tanto atteso spettacolo del primo ministro<sup>80</sup>.

---

<sup>78</sup> M. Tirino, A. Tramontana, *I riflessi di Black Mirror. Glossario su immagini, culture e media della società digitale*, Roma, Rogas, 2018, pp. 63-66.

<sup>79</sup> Per un'analisi completa dell'episodio consultare l'url: <https://www.filmedintorni.it/rubriche/black-mirror-messaggio-al-prim-ministro-un-analisi/>.

<sup>80</sup> M. Tirino, A. Tramontana, *I riflessi di Black Mirror. Glossario su immagini, culture e media della società digitale*, Roma, Rogas, 2018, pp. 140-142.

Questo non è l'unico esempio di spettacolarizzazione di eventi che dovrebbero far rabbrivire l'uomo. In altri due episodi di *Black Mirror* si assiste alla stessa dinamica, sia in *White Bear* (Orso bianco, 02x02) sia in *Black Museum* (05x04) ad essere spettacolarizzata è la giustizia. In *White Bear* fin dalle prime scene lo spettatore adotta il punto di vista della protagonista<sup>81</sup>, Victoria, che si sveglia senza memoria in una stanza situata in un quartiere che successivamente scoprirà essere un enorme palcoscenico. La struttura è costruita di proposito e le persone all'interno sono attori, assunti per riproporre alla donna ogni giorno la sua punizione. Victoria è accusata di aver assistito e ripreso le torture inflitte ad una bambina insieme al suo ex fidanzato. Il parco permette ad un pubblico pagante di accedere per prendere parte alla punizione della donna. Essi hanno delle semplici regole: non parlarle, mantenere da Victoria la distanza di almeno tre metri e divertirsi registrando il tutto. Il pubblico sin dall'inizio insegue la donna registrandola con i cellulari e la donna reagisce in maniera confusa. Essa scopre la verità ogni giorno, alla fine di un percorso in cui diversi personaggi (per l'appunto attori) le fanno credere che essa sia solo una vittima di un virus che ha attaccato tutti gli altri, ma tornando a casa scopre la realtà dei fatti. Ogni sera, alla chiusura, le viene cancellata la memoria. Per l'occorrenza vengono vendute spugne intinte di vernice rossa create appositamente, gadget che diventano mezzi con cui la donna viene torturata. Il pubblico finisce per essere non molto diverso dall'assassina e per farsi giustizia da solo.

Situazione parallela si ha in *Black Museum*, il cui protagonista è Clayton, uomo condannato ingiustamente alla pena di morte. Poco prima dell'esecuzione però, la sua coscienza viene copiata su un chip e di conseguenza il suo alter-ego digitale può essere proiettato come ologramma a proprio piacimento. Nel museo, a cui allude il titolo dell'episodio, vengono esposte tutte le tecnologie già mostrate nella serie (è uno dei pochi dettagli che collega i vari episodi tra loro). Con un prezzo aggiuntivo nel museo si può azionare la sedia elettrica e Clayton viene giustiziato dallo spettatore. Inoltre, a tutti i visitatori, alla fine della mostra, viene dato un ciondolo su cui è rappresentato il volto dell'uomo torturato nel momento della scossa. Tutto viene raccontato dal proprietario del museo che narra di eventi in cui i visitatori hanno abusato dell'ologramma, infliggendoli scosse più lunghe dei secondi stabiliti, che hanno portato a un collasso del sistema e a una

---

<sup>81</sup> Ivi. M. Tirino, A. Tramontana, *I riflessi di Black Mirror. Glossario su immagini, culture e media della società digitale*, Roma, Rogas, 2018, pp. 218-221.

riduzione dell'ologramma ad uno stato vegetativo. Clayton viene ridotto in quello stato per gli abusi subiti, motivati dalla voglia irrefrenabile di quegli uomini, che fanno della pena inflitta una loro fonte di piacere. Dare il permesso a tutti di azionare la sedia elettrica e di avere addirittura un gadget dell'evento è una teatralizzazione della morte di un uomo al fine di dare piacere a desideri folli. In entrambi i casi due luoghi vengono dedicati a questi spettacoli, il parco divertimenti in *White Bear* e il museo in *Black Museum*, che rappresentano l'apice di questa spettacolarizzazione della giustizia, al fine di vendere ulteriori prodotti, senza curarsi delle conseguenze. Tra queste ci sono le psicopatologie emerse negli uomini che traggono piacere dalla violenza inflitta ad altri. L'uomo, sentendosi libero di soddisfare tutti i suoi desideri, finisce per violare la libertà altrui, senza neanche preoccuparsene.

Il ruolo che i media hanno nella società viene evidenziato in altri due episodi, *15 Million Merits* (15 milioni di celebrità, 02x01) e *Nosedive* (Caduta libera, 01x03). Il primo episodio mostra le vicende di alcuni personaggi che vivono in una società distopica, dove non vi è molta possibilità di elevazione sociale e tutti sono obbligati a pedalare su delle cyclette per guadagnare punti. Durante il loro lavoro (che copre più della metà della loro giornata) possono solo intrattenersi guardando lo schermo di fronte a loro. Li vengono proposte diverse alternative: film di tutti i generi, programmi musicali, materiale pornografico o videogames. Con i punti accumulati essi devono provvedere al loro sostentamento, li investono in cibo, acqua e intrattenimento. I 15 milioni di punti sono un traguardo difficile, raggiunto da pochi. Chiunque riesca ad arrivare quella somma può acquistare un biglietto per partecipare ad un talent, che rappresenta l'unica pseudo-libertà<sup>82</sup> concessa alla popolazione. Il talent non si basa davvero su quanto quelle persone meritino di emergere e diventare famose. Si basa su un potere nelle mani di pochi che scelgono come usufruirne. Proprio in questo contesto il protagonista dell'episodio si muove, tra adattamento al regime e rivoluzioni fallite.

*Nosedive*<sup>83</sup> rappresenta, più di ogni altro episodio, un'allegoria della società odierna e della cultura digitale del XXI secolo. La protagonista, Lacie, è ossessionata dalla propria reputazione sociale. La popolazione utilizza nella realtà quotidiana delle protesi oculari

---

<sup>82</sup> M. Tirino, A. Tramontana, *I riflessi di Black Mirror. Glossario su immagini, culture e media della società digitale*, Roma, Rogas, 2018, pp. 176-181.

<sup>83</sup> Cfr. <https://artshapes.it/black-mirror-nosedive-analisi/>.

di realtà aumentata e dispositivi simili a degli smartphone, attraverso cui valutano le persone con cui interagiscono e che fanno parte del loro mondo sociale. È possibile, infatti, dopo una qualsiasi interazione con un'altra persona, lasciare una specie di feedback, un giudizio con valore da 0 a 5 stelle. Più le proprie recensioni sono alte più si hanno a disposizione nuove possibilità per il proprio stile di vita. Lacie vuole comprare una casa accessibile solo a chi ha un punteggio superiore a 4,5 stelle. Lei all'inizio dell'episodio ha un punteggio complessivo di circa quattro stelle. La caduta libera a cui il titolo allude si riferisce al suo punteggio, che a causa dell'ambizione sfrenata e incontrollabile della protagonista, verso un'idealizzazione della sua vita, precipiterà in basso nella gerarchia sociale. Importanza colossale all'interno della narrazione hanno le immagini e l'apparire. Le immagini diventano portatrici di status sociale e vere e proprie rappresentazioni di sé in grado di migliorare o peggiorare drasticamente le situazioni.

In tutti questi episodi viene messo in luce il ruolo che i media vestono nella moderna società, come essi veicolino interessi e movimenti delle masse. Ciò che Ballard aveva ipotizzato in *The Atrocity Exhibition*, in *Black Mirror* viene reso possibile dalle nuove tecnologie che ne acuiscono le conseguenze peggiori.

## **Naturale e artificiale**

Altra caratteristica dell'immaginario ballardiano è la tendenza dell'uomo a considerare le nuove tecnologie come protesi del proprio corpo (basti pensare al romanzo *Crash* e al rapporto del protagonista con le automobili). La maggior parte delle apparecchiature che compaiono in *Black Mirror* pretendono di essere collegate all'uomo. Ciò che Ballard ipotizza come protesi, nella serie televisiva lo diventa, cambiando sempre di più il rapporto tra uomo e tecnologie.

Come già detto per *Nosedive*, compaiono le protesi visuali, che permettono all'uomo di avere determinate visioni e nuovi sistemi con cui la vita dell'uomo viene espansa. Questa ibridazione dell'uomo è una caratteristica molto nota del genere

*cyberpunk*<sup>84</sup>, corrente di cui Ballard è un anticipatore e a cui *Black Mirror* è iscrivibile. Nella moderna fantascienza emerge sempre di più la tendenza a ibridare l'uomo con parti meccaniche e nuovi apparecchi, col fine di conferirgli nuove caratteristiche che lo potenzino o rendano possibili delle azioni naturalmente irrealizzabili.

In *The Entire History of You*<sup>85</sup> (*Ricordi pericolosi*, 03x01) alle persone, che sono libere di scegliere se possederlo o meno, viene impiantato il *grain*, un dispositivo che registra tutto ciò che loro vedono e sentono e che permette di rivedere tutti i ricordi della propria vita. In *Arkangel*<sup>86</sup> (02x04) tramite un progetto sperimentale, che porta il nome dell'episodio, si può invece impiantare nelle menti dei bambini un chip, che consente ai genitori di geolocalizzarli, di vedere dalla loro visuale e usare filtri per censurare possibili fattori di stress.

In *Black Museum* nel museo è esposto un macchinario sperimentale creato affinché i medici possano diagnosticare prima del dovuto i problemi dei loro pazienti, in modo da evitare inutili morti. Il macchinario si struttura in due parti, una parte impiantata nei medici, mentre l'altra parte è una cuffia con dei magneti che di volta in volta viene fatta indossare ai pazienti. Il sistema trasmette gli stimoli sensoriali del secondo al primo, che inizia a provare tutte le sue stesse sensazioni, in modo da poter comprendere il problema e come affrontarlo<sup>87</sup>. Nell'episodio viene raccontata la storia di un medico che inizia a provare piacere sessuale dal dolore dei propri pazienti e finisce così per diventare un assassino in cerca di maggiore appagamento.

Sono ancora tanti i dispositivi che nella serie televisiva vengono creati, da semplici copie della memoria e veri e propri dispositivi che rendono possibili realtà parallele. Questi oggetti consentono all'uomo di migliorare le proprie prestazioni, di compensare le sue carenze e offrire nuove innumerevoli azioni possibili, ma implicano molte conseguenze da non sottovalutare.

---

<sup>84</sup> Per qualche approfondimento sul genere consultare A. Caronia, D. Gallo, *Houdini e Faust: breve storia del Cyberpunk*, Milano, Baldini & Castoldi, 1997. P. Nicolazzini, *Cyberpunk*, Milano, Nord, 1994.

<sup>85</sup> Cfr. <https://www.longtake.it/news/master-mica-analisi-di-black-mirror>.

<sup>86</sup> M. Tirino, A. Tramontana, *I riflessi di Black Mirror. Glossario su immagini, culture e media della società digitale*, Roma, Rogas, 2018, pp. 228-231.

<sup>87</sup> Sulla tecnologia come forma di controllo collettivo attraverso il corpo, si veda R. Esposito, *Bios. Biopolitica e filosofia*, Torino, Einaudi, 2004.

## Psicopatologie dell'era digitale

Ballard sosteneva che l'avanzata tecnologica causava l'emergere nell'uomo delle proprie psicopatologie. Esse vanno intese come desideri malati e negativi che degradano la mente umana spingendolo a varcare limiti che non dovrebbe. James, il protagonista di *Crash*, prova dell'attrazione sessuale guardando gli incidenti automobilistici e paragonando il corpo femminile ai veicoli incidentati. Tutta questa tensione sessuale rappresenta un desiderio malato del protagonista che vive in una società degradata e rovinata dalle tecnologie. Questo rappresenta il fulcro degli episodi di *Black Mirror*: una tecnologia qualsiasi finisce per causare diversi cambiamenti che portano a conseguenze disastrose nella mente umana.

Nel paragrafo precedente si è parlato di diversi meccanismi che permettono all'uomo nuove possibilità naturalmente irrealizzabili. Essi rappresentano un forte cambiamento nell'equilibrio umano, sia per il vasto potere che egli ottiene sia per il cambiamento che egli subisce. Di seguito si prenderanno in esempio diversi episodi e diverse psicopatologie a cui si assiste.

The *Entire History of You* narra la storia di un giovane avvocato, Liam, dotato del *grain*. La prima scena che compare è quella di un colloquio lavorativo importante per Liam, che ovviamente viene registrato dal dispositivo. Nella sua società, si è soliti mostrare i propri ricordi per raccontare, si può velocizzare l'evento o rallentarlo per analizzarlo meglio. Egli rianalizza per molto tempo il colloquio e le reazioni che gli esaminatori hanno durante la sua l'esposizione. Cerca di notare eventuali fattori negativi, non andando avanti ma restando fermo in quel momento ad analizzare più e più volte le dinamiche. L'uso che fa del dispositivo non è corretto, non perché violi delle norme ma perché rompe i normali equilibri che l'uomo dovrebbe avere: restando fermo ad analizzare e rianalizzare quelle espressioni finisce per entrare in una spirale di sconforto. Ma la stessa dinamica avviene quando lui e sua moglie, Ffion, incontrano un vecchio amico di lei. Lui tornato a casa rianalizza più volte gli sguardi tra i due e nota dettagli che nella normalità non avrebbe mai colto. Inoltre, viene mostrato come nei loro momenti di intimità essi attivassero il dispositivo per visualizzare altri momenti, non godendo del

presente ma vivendo nel passato. Il *grain* potrebbe essere un dispositivo molto utile per diversi aspetti ma nelle mani dell'uomo finisce per essere solo un'arma nociva alla sua salute. Liam con l'apparecchiatura diventa vittima dei suoi pensieri, delle sue paranoie e della sua gelosia che non riesce più a gestire. L'episodio termina con Liam che tenta di rimuovere l'apparecchio dal proprio corpo per cercare di liberarsi dai suoi pensieri e finalmente andare avanti cercando di tornare alla normalità. Protagonista dell'episodio diventa l'*inner world* di Liam, in preda alla paranoia e alle sue paure.

In *Arkangel*, il dispositivo che può essere impiantato ai propri figli diviene anni dopo illegale. Le protagoniste sono una madre e una figlia, Marie e Sara. La madre dopo aver quasi perso la figlia da piccola inizia a provare nei suoi confronti un affetto morboso che la porta a scegliere di impiantare Arkangel nella sua mente. Per tutta l'infanzia Sara guarda il mondo con il filtro, che censura i fattori che causano stress, attivo. La situazione fa vivere Marie tranquilla per molto tempo, ma la figlia inizia a adottare atteggiamenti aggressivi e autolesionisti, per la presenza del sistema, così le due decidono in comune accordo di non utilizzarlo più. La madre all'inizio fa molta fatica a distaccarsi dal controllo maniacale nei confronti di Sara che, di conseguenza, sviluppa molte paure nei confronti del mondo circostante, vedendo per la prima volta elementi fino ad allora censurati. Dopo una serie di eventi, quando Sara è già quindicenne, Marie riattiva il sistema in preda al panico per l'allontanamento della figlia, che inizia ad avere la sua prima relazione e le sue prime avventure fuori casa. Assiste tramite l'Arkangel ai momenti di intimità tra Sara e il suo fidanzato, violando la sua privacy e abusando del sistema. Anche in questo personaggio la paranoia e la paura prendono il sopravvento. Marie vuole ancora tentare di avere in controllo di Sara, minaccia il suo fidanzato affinché si allontani. Quando la figlia scopre che la madre ha riattivato il sistema l'aggredisce, rompendo lo schermo del tablet usandolo come arma per picchiarla. Ella ha abusato del suo potere, ha invaso gli spazi della figlia perché non riusciva a gestire la sua ansia, perché con quel mezzo a disposizione ha pensato di poter risolvere tutte le sue problematiche ma ha finito per aumentare le distanze tra di loro sprofondando nell'incomunicabilità.

Altri evidenti esempi di queste psicopatologie sono rintracciabili nei seguenti episodi: *Be Right Back*<sup>88</sup> (*Torna da me*, 01x02) e *USS Callister* (01x04). Nel primo episodio, la protagonista Martha non riesce a superare la morte del suo fidanzato Ash, morto in un incidente automobilistico. Una sua amica le fa conoscere un sito su cui è possibile continuare a parlare con la persona defunta. Il sito rende possibile il tutto tramite un simulatore: il sistema memorizza le espressioni tipiche che Ash utilizzava, la sua voce e tutti i tratti che lo caratterizzavano. La donna inizia a parlare virtualmente con questa sua simulazione, considerandolo però come il vero amato. Dopo un po' di tempo scopre di essere incinta e non riesce più ad accontentarsi solo delle conversazioni virtuali, così aderisce ad un'altra parte del progetto con cui avrebbe avuto un clone di Ash. Ovviamente anche questa è una simulazione, si tratta di un robot programmato affinché sia il più possibile simile ad Ash. La differenza tra i due è chiaramente evidente, ma ella non riesce a metabolizzare il trauma del lutto, perciò, decide di alleviare il proprio dolore rifugiandosi in una speranza di poterlo riavere al suo fianco.

In *USS Callister* compare un'altra simulazione: Robert Daly, il protagonista, ha un'agenzia in cui vengono prodotti videogiochi. Tramite il DNA di alcuni suoi lavoratori (prelevato senza il loro consenso) egli copia i loro dati e crea delle copie su un videogioco in cui soddisfa tutti i suoi desideri e si finge il protagonista delle avventure a cui prende parte. Obbliga tutte le persone (o meglio le copie delle coscienze dei suoi colleghi) a prendere parte delle sue avventure e ad obbedire a tutti i suoi ordini, imprigionandoli in quel mondo virtuale che diventa la loro prigionia.

In tutti questi casi descritti, le nuove tecnologie rappresentano un mezzo a cui l'uomo fa affidamento per realizzare tutti i suoi desideri e i suoi bisogni più intimi. Sovvertire l'equilibrio naturale degli eventi non fa altro che peggiorare le situazioni dei protagonisti. Adagiarsi a questi mezzi per venire meno ai propri obblighi o per eliminare i propri traumi e dolori non aiuta ad andare avanti. La paura di non avere il controllo, la paranoia, il rapporto con il passato sono tutte paure reali che ogni giorno vengono affrontate da tutti. La pulsione e la voglia di non subire cambiamenti vincono su tutti coloro che utilizzano determinati mezzi per quei fini. Il rinchiudere delle copie dei propri

---

<sup>88</sup> M. Tirino, A. Tramontana, *I riflessi di Black Mirror. Glossario su immagini, culture e media della società digitale*, Roma, Rogas, 2018, pp. 160-167.

colleghi in un videogioco per sentirsi importanti e realizzati è un disturbo mentale che va curato, proprio come l'essere maniaci del controllo sulle vite degli altri. L'aver la possibilità di effettuare determinate azioni fa credere agli individui di poter fare qualsiasi cosa, senza limiti o vincoli etici e morali fa sì che tutti i desideri più nascosti e le pulsioni più remote prendano il sopravvento e vincano contro il buon senso<sup>89</sup>.

## Simulacri e simulazione

Questa categoria interessa sia l'immaginario ballardiano che le teorizzazioni di Baudrillard sui simulacri analizzate nel primo capitolo. Già in Ballard il confine tra realtà e immaginazione iniziava ad essere confuso, con individui in balia dei media e delle tecnologie. In *Black Mirror* più chiaramente questi due universi si confondono. Diventano irriconoscibili all'occhio umano la fine e l'inizio di uno e dell'altro. In diversi episodi vengono presentate realtà parallele, nate grazie ad invenzioni tecnologiche. In *Hang the DJ*<sup>90</sup> (04x04) si assiste all'avventura amorosa di Frank e Amy, i due protagonisti che partecipano ad un progetto per trovare la propria anima gemella. Alla fine dell'episodio si scopre che in realtà quelli visti non erano davvero loro, ma compaiono più coppie dei due. Era un test e quella mostrata era la storia di uno dei tanti algoritmi utilizzati per calcolare la percentuale di successo della coppia reale. I due Amy e Frank ologrammi hanno una propria coscienza, non sono distinguibili da quelli reali. Le due dimensioni si confondono così tanto da lasciare lo spettatore confuso.

*San Junipero*<sup>91</sup> (04x03) narra la storia di due donne che decidono di continuare la loro vita dopo la morte in una dimensione parallela<sup>92</sup>. Questo altro mondo è una realtà virtuale costruita apposta per permettere a tutti quelli che lo desideravano di vivere in questo mondo. All'interno è possibile addirittura scegliere il periodo in cui si preferisce vivere, e col cambiare degli anni cambiano l'arredamento, la musica, gli oggetti e il

---

<sup>89</sup> M. Tirino, A. Tramontana, *I riflessi di Black Mirror. Glossario su immagini, culture e media della società digitale*, Roma, Rogas, 2018, pp. 184-210.

<sup>90</sup> M. Tirino, A. Tramontana, *I riflessi di Black Mirror. Glossario su immagini, culture e media della società digitale*, Roma, Rogas, 2018, pp. 93-94.

<sup>91</sup> Ivi. pp. 132-166.

<sup>92</sup> Ivi. pp. 150-156.

vestiario. Viene istituito il rito del passaggio, momento in cui la coscienza delle persone viene copiata su un cip che viene inserito in un enorme database in cui sono riposti tutti i dati della popolazione. A fine dell'episodio vengono mostrati tutti i cip, e il database sembra come un cimitero digitale in cui i 'non-morti' possono continuare a vivere in una simulazione della vita terrena.

Ultimi due episodi dove questa fusione è molto evidente sono: *Men Against Fire* (Gli uomini e il fuoco, 05x03) e *Striking Vipers* (01x05). Nel primo ai soldati viene modificato dal governo il senso della vista affinché possano combattere il nemico (un'altra parte della popolazione che presenta però delle debolezze a livello immunitario). Ai loro occhi questi nemici immaginari appaiono con sembianze alterate, con l'aspetto di veri e propri mostri, per incentivare le loro uccisioni. In *Striking Vipers* invece il protagonista inizia ad avere una relazione parallela a quella con sua moglie, con un suo amico. I due si incontrano su un videogioco giocabile tramite realtà simulata ed iniziano ad avere dei rapporti sessuali assieme, con le sembianze di questi personaggi.

Le tematiche trattate sono molto contemporanee e interessano tutti gli individui che entrano in contatto con i media e con le tecnologie<sup>93</sup>, ossia tutti coloro che fanno parte della così detta società dello spettacolo. I mezzi di cui si è parlato fino ad adesso sono molto potenti e causano grossi cambiamenti nella società. Andrebbero maneggiati con più cura, cercando di mantenere separate, il più possibile, la realtà dalla sua simulazione. In dialogo tra loro, Brooker e Ballard, descrivono la condizione umana del XX e XXI secolo<sup>94</sup>. Analizzano e mostrano, proprio come dei veri sociologi, molti aspetti sottesi alla realtà contemporanea causati dal nuovo impatto delle tecnologie e dei media. Utilizzando gli stessi generi in forme diverse, rimediano lo stesso immaginario con una visione molto lucida sugli eventi e i fenomeni circostanti<sup>95</sup>. Questi tre piani culturali analizzati (quello teorico, quello letterale e quello cinematografico) si intersecano, dialogano e condividono idee, immaginari e critiche ancora oggi molto importanti e attuali.

---

<sup>93</sup> F. Chiusi, *Io non sono qui*, Milano, DeA, 2018.

<sup>94</sup> Per approfondire l'argomento consultare L. Marfe', *Un altro modo di raccontare. Poetiche e percorsi della fotoletteratura*. Firenze, Olschki, 2021.

<sup>95</sup> Molto interessante è questa l'analisi filosofica fatta su *Black Mirror* da R. Dufer, *Spinoza e popcorn*, Milano, DeA, 2019, pp. 93-114.

## Ringraziamenti

Voglio ringraziare, per l'aiuto nella realizzazione di questa tesi, il professore Luigi Marfe', mio relatore e docente in questo percorso universitario.

Un grazie va a tutti i membri dell'Università di Padova: docenti, tecnici, collaboratori e tutti coloro che ogni giorno si impegnano per rendere l'università un luogo perfetto per coltivare le nostre passioni e i nostri interessi.

Grazie all'ufficio dei Benefici economici per gli studenti e all'Esu, che permettono a tutti gli studenti di avere accesso agli studi universitari fornendo borse di studio, alloggi e benefici economici che aiutano molte persone volenterose di apprendere.

Voglio ringraziare tutti i membri della famiglia che mi hanno appoggiata in questo percorso e trasmesso tanta fiducia e comprensione. Un grazie particolare ai miei genitori, Palma e Donato, che mi hanno sempre sostenuta e spinta a dare il meglio, per aver condiviso i miei sogni ed avermi aiutata a realizzarli. Un grazie alle mie sorelle, Antonella e Sara, che più che sorelle sono state delle vere e proprie mamme nei miei confronti. Mi hanno affiancata in tutti i cambiamenti affrontati, mi hanno aiutata nei momenti di difficoltà e hanno sempre creduto in me. Un grazie anche a mia nonna, Rosaria, per avermi fatto comprendere l'importanza dell'ascolto reciproco e dei racconti. Per essere stata una nonna sempre presente e pronta ad ascoltarmi.

Un grazie alla mia professoressa del liceo, la prof.ssa Marcella Caroli. A lei devo tutta la passione trasmessami per la letteratura, per l'inseguire i propri sogni e per il credere nei propri obiettivi. Per avermi trasmesso tra i banchi di scuola un amore senza fine per lo studio e per le discipline umanistiche.

Voglio ringraziare i miei amici, coloro che mi hanno aiutata durante questi anni universitari, con cui abbiamo condiviso esperienze e racconti che resteranno sempre nel mio cuore.

Un ultimo grazie va a Luca che più di chiunque altro mi ha aiutata a migliorarmi e gestire tutte le mie paure e insicurezze, che è diventato per me un importantissimo punto di riferimento.

Vorrei ringraziare, ancora una volta, tutti coloro che hanno camminato al mio fianco in questo percorso, nella speranza di continuare a percorrere assieme infiniti percorsi.

Ad Maiora Semper.

## Bibliografia

Abramović, Marina. 1974. *Rhythm 0*. Url: <https://www.youtube.com/watch?v=kijKz3JzoD4>.

Abruzzese, Alberto. Borrelli, Davide. 2000. *L'industria culturale*, Roma, Carocci.

Affatigato, Carlo. 29 agosto 2018. *Il Significato nascosto di "Black Mirror"*. In "Auralcrave". Url: <https://auralcrave.com/2018/08/29/il-significato-nascosto-di-black-mirror/>.

Amico, Giorgio. 2017. *Debord*, Bolsena, Massari.

Art Shapes. 3 giugno 2021. *Black Mirror, Caduta libera: se i social influenzassero la nostra vita (e forse è già così)*. In "Art Shapes". Url: <https://artshapes.it/black-mirror-nosedive-analisi/>.

Augé, Marc. 2018. *Nonluoghi*, Milano, Èleuthera.

Ballard, James. 1970. *The Atrocity Exhibition*, Londra, Fabbri. Trad. it. *La mostra delle atrocità*, Milano, Feltrinelli, 2021.

Ballard, James. 1973. *Crash*, London, Jonathan Cape, 1973; trad. it. *Crash*, Milano, Feltrinelli, 2004.

Ballard, James. 1984. *Empire of Sun*, London, Gollancz, 1984; trad. it. *L'impero del sole*, Milano, Feltrinelli, 1984.

Ballard, James. 2004. *Miracles of Life*, London, Fourth Estate.

Barilli, Renato. 1984. *L'arte contemporanea*, Milano, Feltrinelli.

- Barthes, Roland. 1957. *Mythologies*, Parigi, Editions du Seuil. Trad. it. *Miti d'oggi*, Torino, Einaudi, 1974.
- Baudrillard, Jean. 1968. *Le système des objets*, Paris, Gallimard.
- Baudrillard, Jean. 1974. *Per una critica della economia politica del segno*, Milano, Mazzotta.
- Baudrillard, Jean. 1981. *Simulacres et Simulation*, Parigi, Editions Gailée. Trad. it. *Simulacrei e Simulazioni*, Milano, Pgreco, 2008.
- Benjamin, Walter. 1962. *Angelus Novus*, Torino, Einaudi.
- Benjamin, Walter. 2012. *Aura e Choc*, Torino, Einaudi.
- Benjamin, Walter. 2012. *L'opera d'arte nel periodo della sua riproducibilità tecnica*, Roma, Donzelli.
- Bentiveglia, Sara. Boccia Artieri, Giovanni. 2019. *Le teorie delle comunicazioni di massa e la sfida del digitale*, Bari, Laterza.
- Benvenuti, Giuliana. 2018. *Il brand "Gomorra". Dal romanzo alla serie tv*. Bologna, Il Mulino.
- Bohlman, Philip Vilas. 2006. *World Music*, Torino, EdT.
- Bolter, Jay David. Grusin, Richard. 1999. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Alf@net.
- Borges, Jorge Luis. 1997. *Storia universale dell'infamia*, Milano, Adelphi.
- Bourdieu, Pierre. 1965. *Un art moyen. Essai sur les usages sociaux de la photographie*, Parigi, Minuit. Trad. it. *Un'arte media*, Milano, Meltemi press, 2018.
- Braidotti, Rosi. 2013. *Il Postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie oltre la morte*. Roma, DeriveApprodi.
- Brooker, Charlie. 2011-in produzione. *Black Mirror*.
- Caronia, Antonio. Gallo, Domenico. 1997. *Houdini e Faust: breve storia del Cyberpunk*, Milano, Baldini & Castoldi.

- Catalano, Walter. 25 gennaio 2020. *James Graham Ballard. Rapporti da un oscuro pianeta*. In “Pulp libri”. Url: [https://www.pulplibri.it/jgb\\_james-graham-ballard-rapporti-da-un-oscuropianeta/](https://www.pulplibri.it/jgb_james-graham-ballard-rapporti-da-un-oscuropianeta/).
- Chiurato, Andrea. 2013. *Là dove finisce la città: riflessioni sull'opera di J.G. Ballard*, Bologna, Archetipo.
- Chiusi, Fabio. *Io non sono qui*, Milano, DeA, 2018.
- Cioccolini, Valerio. 10 maggio 2021. *Black Mirror: Messaggio al Primo Ministro. Un'analisi*. In “Film e Dintorni”. Url: <https://www.filmedintorni.it/rubriche/black-mirror-messaggio-al-primo-ministro-un-analisi/>.
- Codeluppi, Vanni. 2015. *Mi metto in vetrina. Selfie, Facebook, Apple, Hello Kitty, Renzi e altre «vetrinizzazioni»*, Milano-Udine, Mimesis,
- Debord, Guy. 1967. *La société du spectacle*, Parigi, Buchet/Chastel. Trad. it. *La società dello spettacolo*, Bolsena, Massari, 2002.
- Dufer, Rick. 2019. *Spinoza e popcorn*, Milano, DeA.
- Esposito, Roberto. 2004. *Bíos. Biopolitica e filosofia*, Torino, Einaudi.
- Fontcuberta, Joan. 2018. *La furia delle immagini. Note sulla postfotografia*, Torino, Einaudi.
- Fromm, Erich. 2018. *Avere o essere?*, Milano, Mondadori.
- Gajano, Alberto. 2019. *Dialettica della merce*, Pistoia, Petite Plaisance.
- Hennessy, Brendan. 1971. *A interview of J. G. Ballard*, in “The Transatlantic Review”, 39, Spring 1971.
- Jenkins, Henry. 2006. *Cultura convergente*, Milano, Apogeo.
- Kracauer, Siegfried. 1963. *Das Ornament der Masse*, Frankfurt, Suhrkamp. Trad. it. *La Massa come ornamento*, Napoli, Prismi, 1982.
- Lewis, Jeremy. 1991. *An Interview with J. G. Ballard*, in “Mississippi Review”, n. 20.

- Luperini, Romano. Zinato, Emanuele. 2020. *Per un dizionario critico della letteratura italiana contemporanea*, Roma, Carocci.
- Lutzkanova-Vassileva, Alben. 2002. *Trauma, Media Technology, and Psychic Restoration in the Contemporary British Novel: The Testimonies of J. G. Ballard's "The Atrocity Exhibition"*, in "CLA Journal", 45, 3 (March 2002).
- Marfe', Luigi. 2021. *Un altro modo di raccontare. Poetiche e percorsi della fotoletteratura*. Firenze, Olschki.
- Micali, Simona. 2022. *Creature. La costruzione dell'immaginario postumano tra mutanti, alieni, esseri artificiali*. Milano, ShaKe.
- Mosse, George Lachmann. 1974. *The Nationalization of the Masses*, New York, Howard Ferting. Trad. it. *La nazionalizzazione delle masse*, Bologna, Mulino, 1975.
- Muzzarelli, Federica. 2013. *Moderne icone di moda*, Torino, Einaudi.
- Muzzarelli, Federica. 2014. *L'invenzione del fotografico*, Torino, Einaudi.
- Nicholson, Mavis. 1977. *J. G. Ballard. Science fiction writer. What is Science Fiction?*. In "Good Afternoon". Url: <https://www.youtube.com/watch?v=fzoXzL5EP8E&t=925s>.
- Nicolazzini, Piergiorgio. 1994. *Cyberpunk*, Milano, Nord.
- Novelli, Alice. 1 maggio 2021. *Master MICA- Analisi di "Black Mirror"*. In "Longtake". Url: <https://www.longtake.it/news/master-mica-analisi-di-black-mirror>.
- Ono, Yoko. 1964. *Cut Piece*. Url: <https://www.youtube.com/watch?v=EWczMBtPa04>.
- Ortega y Gasset, José. 1962. *La ribellione delle masse*, Bologna, Il Mulino.
- Perniola, Mario. 1994. *Il sex appeal dell'inorganico*, Torino, Einaudi.
- Piga, Emanuela. 2018. *Romanzo e serie tv: critica sintomatica dei finali*, Pisa, Pacini.
- Pringle, David. 2014. *Obituary: JG Ballard. Strikingly Original Novelist and Short-Story Writer with a Distinctive Dystopian Outlook*, in "The Guardian", June 2014.

Redazione di Feltrinelli. 19 febbraio 2004. *Videointervista a J. G. Ballard su Millenium People, Crash, e... molto altro.* Parte 1. Url: <https://www.youtube.com/watch?v=crEzwMiUzI8>.

Scuro, Alessandro. 2014. *Il Lettrismo*, Bolsena, Massari.

Stanziale, Pasquale. 1998. *Situazionismo*, Bolsena, Massari.

Tirino, A. Tramontana. 2018. *I riflessi di Black Mirror. Glossario su immagini, culture e media della società digitale*, Roma, Rogas.

Vittorini, Fabio. 2019. *Nuove narrazioni mediali. Musica, immagine, racconto*, Bologna, Pàtron.

