

BANDERSNATCH, OVVERO SULLA POSSIBILITÀ DI ALTRI FUTURI. DISTOPIE E LINEE DI FUGA AL TEMPO DEL REALISMO CAPITALISTA

MICHELE DI STASI
UNIVERSITÀ “LA SAPIENZA” DI ROMA

Abstract - This paper demonstrates that *Bandersnatch* (2018), an episode of the *Black Mirror* series, reflects the current condition of the subjectivities in the participative society of ‘capitalist realism’ (Fisher 2018). Additionally, the proposed study aims to shed light on the underlying idea of subversion or resistance promoted by Charlie Brooker, the screenwriter of the TV series. Since the film blends fiction and fact, we will firstly discuss how the episode has been constructed by Brooker and David Slade (the movie director) focusing on references to past events. Secondly, we will argue that interactivity can be seen as a metaphor for the actual paradigm of participative politics. Then, we will discuss the connections between contemporary subjectivity (or, according to some scholars, ‘techné’) and the web (which is intended here as the connections between structure and human/non-human actors). Finally, we will present the idea of ‘retroactivism’, that is opening new possibilities of the imaginary (which is an essential element of the *Bandersnatch* episode). Additionally, we will discuss the idea of ‘capitalist realism’, that is the most coherent description of the actual society and the relevance of dystopia as a narrative that influences and shapes reality.

Keywords: Black Mirror; critical theory; science-fiction; interactivity; participation; social imaginary

In breve, ci è ancora possibile un vero gesto creativo, o siamo presi in trappola all'interno di sistemi autoreferenti? Siamo circondati da una sorta di specchio sferico che non riflette altro che il nostro sguardo?
(James G. Ballard, *Il futuro è morto*, 1995)

1. Interazione e libertà della scelta: a life inside a game

Bandersnatch (2018) è un film interattivo della serie *Black Mirror*¹ scritto da Charlie Brooker e diretto da David Slade, nel quale lo spettatore si ritrova a dover affrontare numerose scelte che, a loro volta, implicano un particolare intreccio narrativo che condurrà a finali diversi proprio in base alle opzioni offerte.

La sperimentazione dell'interattività non è una novità nel mondo dell'audiovisuale – basti pensare a *Kinoautomat* (1967) di Radúz Činčera o, in maniera molto più ovvia, al mondo videoludico nel quale da anni vengono sperimentate *storylines* interattive. La peculiarità tematica dell'opera di Brooker rende però estremamente interessante sia la visione (se di semplice visione si può parlare) sia la riflessione metatestuale e sociologica che nasce dalla contestualizzazione di questa nell'attuale composizione societale e culturale.

È però necessario analizzare e descrivere l'opera al fine di comprenderne i riferimenti e i successivi sviluppi al di fuori dello schermo: *Bandersnatch* è un romanzo interattivo a partire dal quale Stefan, uno dei protagonisti della puntata, trae ispirazione per sviluppare un videogioco basato sulla logica della scelta binaria.

Stefan: Delle scelte appaiono sullo schermo, e bisogna sceglierne una con un tempo limitato. Ok, lui è Pax, è il demone, è nel libro. Siamo arrivati a una scelta e puoi scegliere con il joystick. Hai 10 secondi.

Colin: Veneralo.

¹ Da ora in avanti indicato come BM.

Stefan: Non farlo, è il ladro del destino. Nel libro... intendo².

La storia narrata inizia il 9 luglio 1984, anno in cui la casa di produzione di videogiochi Imagine Software – casa realmente esistita – fu dichiarata chiusa a causa di una bancarotta. La Tuckersoft, azienda per la quale Stefan svilupperà il videogioco, prosegue nella finzione audiovisuale il percorso tentato e fallito dalla suddetta casa di produzione. *Bandersnatch* infatti è stato un progetto di *megagame* della Imagine Software³ che non ha mai visto la luce proprio a causa del fallimento della stessa. La narrazione finzionale di BM poggia su eventi reali, così da aumentare il livello di quasi-realtà o, come proveremo ad argomentare successivamente, di mutamento del presente attraverso una nuova narrazione del passato.

Stefan incontra all'interno dell'azienda Colin, messianico creatore di videogiochi per la Tuckersoft, che rivelerà – in uno dei segmenti più ricchi di *pathos* della puntata – la sua visione del proprio percorso individuale riferendosi all'architettura videoludica di un classico come Pac-Man.

Colin: Ci sono messaggi in ogni gioco, come Pac-Man. Sai per cosa sta Pac? P-A-C, Program and Control, e lui è l'uomo del programma e del controllo. E' tutta una metafora. Crede di avere il libero arbitrio ma è incastrato in un labirinto, in un sistema, può solo consumare. E' inseguito da demoni che sono nella sua testa e anche se scappa uscendo dal lato del labirinto, che succede? Torna subito dentro, dall'altro lato. Per le persone è un gioco felice, ma non lo è, è un cazzo di mondo da incubo e la cosa peggiore è che è reale, ci viviamo dentro. E' tutto un codice, se ascolti bene, riesci a sentire i numeri. È un diagramma cosmico che detta dove puoi e dove non puoi andare⁴.

Il messaggio contenuto nel gioco che lo stesso Stefan sta programmando è molto semplice: *there is no alternative*, non c'è alternativa. Il programmatore infatti, addentrandosi sempre più nella macchinazione che sta ordendo, perde man mano il controllo delle proprie azioni e, nonostante egli sia perfettamente cosciente di non volerle compiere, queste gli impongono uno sforzo sovrumano pur di non essere eseguite.

Così come Jerome F. Davies, creatore del libro da cui trae il nome il videogioco, anche Stefan ripercorre le stesse azioni, rivive le stesse paure, introietta le stesse paranoie che avevano condotto lo scrittore al collasso psichico a causa del quale uccise sua moglie.

Il dramma, in fondo, è già noto: è quello di chi viene a conoscenza dell'esistenza del sistema, della struttura esterna a noi, la quale condiziona qualsiasi nostra azione – che sia oppositiva o accondiscendente nei suoi confronti – dalla quale, inevitabilmente, non si può uscire.

La questione insolubile – similmente a come narrato in un'altra trilogia classica della fantascienza degli anni '00, ovvero la saga di *Matrix* (1999, 2003, 2003/b) – è che il mondo all'interno del quale viviamo sia una simulazione macchinica da cui è impossibile evadere e si

² **Stefan:** “Choices come up on the screen and you pick one against the clock. OK, he's Pax, he's the demon. He's in the book. So we've actually arrived at a choice point, and then you can choose with the joystick. You've got ten seconds”.

Colin: “Worship him”.

Stefan: “No, don't do that, he's the Thief of Destiny... in the book, I mean”.

³ L'intera vicenda della bolla speculativa creata per il megagame *Bandersnatch* e sul fallimento dell'impresa Imagine Software è stata raccontata da Paul Anderson nel documentario *The rise and fall of Imagine Software* (1984), licenziato per la BBC in una serie chiamata *Commercial Breaks*, così come ricordato in Attimonelli (2019).

⁴ **Colin:** “There's messages in every game. Like Pac-Man. Do you know what PAC stands for? P-A-C: “Program and Control”. He's Program and Control Man, the whole thing's a metaphor, he thinks he's got free will but really he's trapped in a maze, in a system, all he can do is consume, he's pursued by demons that are probably just in his own head, and even if he does manage to escape by slipping out one side of the maze, what happens? He comes right back in the other side. People think it's a happy game, it's not a happy game, it's a fucking nightmare world and the worst thing is it's real and we live in it. It is all code. If you listen closely, you can hear the numbers. There's a cosmic flowchart that dictates where you can and where you can't go”.

può solo divenirne coscienti. Proprio il lavoro di realizzazione di una realtà partecipata, una realtà all'interno della quale sembra esservi una margine di scelta, porta a compimento il classico movimento per il quale più ci addentriamo all'interno della macchina, più la macchina si muove al nostro interno.

In un continuo tornare indietro lungo i segmenti temporali della narrazione filmica, sembra che non vi sia modo di trovare un esito felice per il protagonista Stefan: ogni finale contiene un potenziale negativo decisamente maggiore rispetto a quello positivo.

Da una parte vi sono quelli che non concludono la trama dell'opera e che non sono, in fondo, così tanto negativi: sono quelli in cui le recensioni del videogioco di Stefan non sono positive e conducono lo spettatore a rifare delle scelte. Dall'altra abbiamo invece dei finali tragici, che sono anche quelli accreditati come conclusivi: (a) Stefan vive una situazione di *real life gaming* – una lite furibonda e spettacolare con il padre e la sua psicanalista; (b) Stefan scopre – attraverso un errore nella sua interpretazione – di essere all'interno di un set cinematografico, palesemente confuso, perdendo i confini tra il reale e ciò che non lo è; (c) Stefan viene imprigionato prima che il gioco venga pubblicato e la Tuckersoft – ripercorrendo le vicissitudini della Imagine Software – fallisce a sua volta; (d) Stefan riesce a tornare indietro nel suo passato infantile e a cambiare il proprio destino individuale, morendo durante una seduta di psicanalisi; (e) Stefan uccide suo padre e termina il gioco ricevendo la miglior recensione possibile. In quest'ultimo finale scopriamo che la figlia di Colin, Pearl Ritman, ritrovata una copia del gioco nel 2018 (ritirato dal mercato in seguito alla scoperta dell'omicidio), sta scrivendo una puntata per una piattaforma di streaming dallo stesso titolo, incappando nella stessa psicosi di Stefan. Inutile dire che la piattaforma in questione è Netflix: questo spostamento temporale nel presente pone lo spettatore – partecipe fino a quel momento allo svolgersi della trama – nella stessa posizione di Stefan, ovvero quella di chi sa che sta vivendo una simulazione, una programmazione della realtà, dove la scelta è solamente fittizia.

Stefan: Davo al giocatore troppa scelta. Sono tornato indietro e l'ho alleggerito. Si ha l'illusione del libero arbitrio, ma in realtà io decido la fine.

Dott.ssa Haynes: Ed è un lieto fine?

Stefan: Beh, sì⁵.

2. Schermi rotti o realtà incrinata: dove inizia il reale fuori da *Black Mirror*

Ciò che è importante domandarsi dalla proposta di *Bandersnatch* non è cosa sia la scelta, ma cosa possiamo scegliere. Essere davanti allo schermo del nostro computer o davanti a quello della nostra smart tv non fa molta differenza, l'importante è partecipare al gioco (facendo riferimento allo scivolamento di senso tra le parole *gioco* e *giogo*⁶): nella gaming society ciò che sembra essere la realtà al di fuori del virtuale è solo un risvolto diverso della partecipazione videoludica.

A suo modo, la lettura di Franco Berardi dell'avvento dei videogames in Italia anticipa e chiarisce il rapporto che intercorre tra la macchina ludica e gli utenti che vi si interfacciano.

⁵ **Stefan:** I'd been trying to give the player too much choice. So I just went back and stripped loads out. And now they've got the illusion of free will, but really... I decide the ending.

Dott.ssa Haynes: And is it a happy ending?

Stefan: I think so.

⁶ Anche se l'etimo dei due vocaboli è differente, ne si può cogliere lo scivolamento di senso se si considera che il gioco (inteso come beffa, con delle vere e proprie regole) diviene uno strumento di congiunzione e di vincolo sia tra i partecipanti che tra questi e gli strumenti. È così che il gioco diviene giogo nel senso di possibilità di assoggettamento attraverso la condivisione formale di un codice a cui fare riferimento.

Nell'analisi fornita in *Futurabilità* (Berardi 2018) egli chiarisce come la sconfitta dell'umano sia implicita nella codificazione e nella sintassi della macchina:

Le macchine combattevano contro il loro creatore umano, e vincevano: perché era lo stesso creatore umano ad aver concepito la macchina in modo tale che non potesse essere sconfitta. Quello che si andava profilando era il mondo del game over integrato: un mondo in cui l'automa vince grazie alle istruzioni inscritte nel suo design (*Ivi*, p. 66).

In fondo, come ricordato dallo stesso piano visuale della puntata (finale *e*) scegliere o non scegliere non fa molta differenza, così come partecipare o non farlo: si è comunque già all'interno di un sistema di siffatta costituzione. L'unica differenza è data dall'incrinatura del piano di realtà che, quando si svela per quello che è, concede all'utente solo la possibilità di tentare una (vana) ribellione.

È ciò che accade a Stefan quando, durante la programmazione del videogioco, incorre in un *running error* dell'algoritmo di programmazione. Quest'evento causa lo choc del protagonista e l'inizio della sua ribellione nei confronti della realtà attorno a lui che sembra essere diventata troppo simile alla logica binaria che egli stesso stava inscrevendo nel gioco. Il tratto saliente qui è proprio questo: in fondo, così come ricordato precedentemente, *there is no alternative*.

La soggettività contemporanea continua a delinarsi sempre più sul piano del diretto coinvolgimento nella scrittura e nel meccanismo sociale, ad un livello di connessione e di integrazione della rete composta da istituzioni, meccanismi sociali, schermi e *device* di ogni genere: in questa fitta maglia i soggetti sono soltanto dei punti come tanti altri, palesando sempre più la perdita del primato gerarchico dell'umanità sulla tecnica (Anders 2003). Anzi, alla luce di quanto scritto in questi anni da Brooker, potremmo parlare di un deciso superamento della tecnica che ha praticamente eclissato le ultime componenti umane (Susca 2018). Ciò che sembra apparire sempre più chiaro è la capacità incredibile della struttura di porsi in maniera *soft* tra gli interstizi del quotidiano⁷. È proprio in questa perversa alleanza tra struttura e individui che si è venuto a delineare la costruzione della soggettività contemporanea: certo, non vi sono più rigide istituzioni che impongono cosa fare e cosa non fare, la scelta spetta solo e soltanto a noi ma, l'esperienza di disvelamento dimostra invece ben altro: il meccanismo di governo e di disciplina è stato già introiettato, la scelta è stata già presa.

Le definizioni di prosumer (Toffler 1987) e osserv-attore (Musso 2008) sembrano non essere più pienamente descrittive della condizione attuale: schiacciato sempre di più dalla tecnostruttura e dalle sue numerose appendici e terminazioni cybernervose, il soggetto contemporaneo è più consumato che consumatore, più prodotto che produttore, più osservato che osservatore. In linea con quanto affermato da Maffesoli, possiamo "sottolineare che, ora come ora, siamo più 'pensati' di quello che noi pensiamo e siamo più 'agiti' di quello che agiamo" (*Ideazione* 1998): non è proprio questo il dramma di Stefan?

L'essere a conoscenza di aver perso qualsiasi forma di *agency* non solo rispetto alla realtà virtuale di cui è creatore, ma anche di essere agito da quanto è per lui la realtà, trasforma la percezione del mondo attorno a Stefan nell'esatto opposto della dimensione ludica del videogame: un gioco.

La partecipazione, intesa come paradigma contemporaneo della politica, descrive al meglio la condizione del soggetto occidentale contemporaneo, ma, così come evidenziato da numerosi studi (Moini 2012), diviene sempre più una forma di responsabilizzazione di ogni soggettività che, illudendosi di entrare finalmente a far parte della macchina politica – pur

⁷ Anche se qui non è possibile farlo, *Bandersnatch* pone importanti possibilità d'analisi e di critica anche sotto altri aspetti, di cui sicuramente bisogna ricordare – per il rapporto con l'intera serie – il problema della profilazione dei consumatori.

sempre al livello di scala più basso – è semplicemente “giocata”, nel senso dell’essere messa al corrente di quanto andrà deciso a livello degli altri attori intervenienti nel sistema.

Traendo spunto da una lettura critica fatta da Fisher alla questione della responsabilità etica del riciclaggio (Fisher 2018), possiamo provare a porre in discussione la partecipazione come paradigma contemporaneo. Ciò che accade è che “nessuno, indifferentemente dalle proprie condizioni politiche, può opporsi a un tale dovere” e che “il soggetto chiamato [...] presuppone però che la struttura *non* sia chiamata” (Ivi, p. 129): dunque, attraverso la responsabilizzazione totale dell’individuo, ciò che viene meno è la possibilità di indicare come colpevole dell’attuale spodestamento dell’*agency* proprio la struttura del “realismo capitalista”.

3. Sintagmi, linee di fuga e multiversi: come non partecipare alla scrittura del peggiore dei mondi possibili

Ecco, utilizzando come strumento d’analisi lo specchio, come è stato fatto da Attimonelli, la quale vede nell’attraversamento della superficie riflettente da parte dell’Alice di Lewis Carroll il riferimento principale per interpretare il nuovo film di BM (Attimonelli 2019), possiamo discutere di come *Bandersnatch* sia forse il prodotto che più di altri rifletta sull’attuale condizione del soggetto contemporaneo e della partecipazione alla struttura tecno-sociale. Paragone reso possibile dall’attraversamento dello schermo rotto (che rappresenta l’impossibile passaggio di ritorno dall’altra parte di questa superficie) verso la dimensione del reale non-virtuale.

Il “realismo capitalista” è stato definito da Fisher come lo scenario sociopolitico in cui la sensazione più diffusa è quella per cui “non solo il capitalismo sia l’unico sistema politico ed economico oggi percorribile, ma che sia impossibile anche immaginarne un’alternativa coerente” (Fisher 2018, p. 26): il *there is no alternative* della Thatcher⁸ è esattamente lo stesso *there is no alternative* che si cela dietro qualsiasi scelta proposta da Jerome F. Davies, da Stefan o da Pearl Ritman, i quali, nell’illusione del libero arbitrio data loro dal processo di creazione di realtà, si rendono sempre più conto di essere soltanto chiusi all’interno di un piano dal quale sembra non potervi essere via d’uscita.

Non è un caso se la distopia (tecnologica, nel caso di BM) sia uno dei generi più diffusi della contemporaneità. Questa

coincide non per caso con l’affermarsi della globalizzazione su scala planetaria. [...] dal momento in cui finisce la divisione del mondo in due ‘blocchi’ e cade l’alternativa tra capitalismo e comunismo, l’immaginario collettivo diventa incapace di pensare al futuro, se non nei termini, appunto, della fine del mondo (Muzzioli 2007, p. 12).

Anche se non tratta di una vera e propria fine del mondo, inteso come scomparsa della vita terrestre, è però chiaro che l’attuale momento storico sembra delineare solo matrici distopiche: la fine dell’uomo operata da questo stesso attraverso la tecnica, la scomparsa radicale dell’ignoto, del nuovo e dell’altro. Nell’attuale contingenza storica, l’immaginario oggettivato sembra realizzare sempre più la lapidaria affermazione di Blanchot, per il quale se questo “rischia un giorno di diventare reale, è perché ha esso stesso limiti abbastanza angusti e

⁸ L’uso dello slogan thatcheriano come immagine della segmentazione del piano politico e temporale si pone sulla scia delle riflessioni fatte da Deleuze e Guattari sulle questioni riguardanti le “parole d’ordine”, la loro possibilità d’iscrizione nei corpi e la costruzione della soggettività attraverso il linguaggio presenti nel quarto capitolo del loro *Mille Piani*, ovvero *20 novembre 1923 – Postulati della linguistica* (Deleuze, Guattari 2014, pp. 123-163).

prevede facilmente il peggio, perché il peggio è sempre la cosa più semplice, che sempre si ripete” (Blanchot 2010, p. 84)⁹.

Se è vero che il capitalismo di scala globale ha portato all’esaurimento dell’alterità da cui trarre linfa vitale, “avendo incorporato con fin troppo successo quanto gli era esterno, come potrebbe funzionare senza un «fuori» da colonizzare e di cui appropriarsi?” (Fisher 2018, p. 37).

Da un lato, nell’attuale scenario culturale occidentale, è possibile evidenziare come in risposta alla mancanza di possibilità immaginative del futuro, v’è una continua fascinazione per periodi storici in cui “si stava meglio” o, quantomeno, in cui era possibile mettere in evidenza alcune forme di futuri immaginati: la “retromania” (Reynolds 2017) è l’altro lato della medaglia della cancellazione del futuro e della continua possibilità di attingere a bacini culturali del passato.

Questa poggia sulla moltitudine di “giochi combinatori del postmoderno” (Muzzioli 2017, p. 12), dalla logica del bricolage a quella del pastiche, sino al citazionismo sfrenato, resi possibili dall’avvento della rete e della sua infinita capacità di archiviazione e di documentazione a cui è possibile attingere.

La colonizzazione del passato però è destinata, inevitabilmente, ad esaurirsi: anche questa bolla sembra essere sempre sul punto di esplodere (o sarebbe meglio dire implodere, in questo caso), determinando una vera e propria apocalisse culturale di cui, in un modo o nell’altro, si riescono già ad intravedere i tratti salienti. La nostalgia infatti può solo definirsi in negativo, proprio perché basata sulla logica della presenza dell’assente, divenendo quindi definibile di volta in volta come reazionaria, radicale, riflessiva o restauratrice (Reynolds 2017, pp. 27-32).

La presenza spettrale del passato nel presente non è altro che uno dei fenomeni occorsi a causa dell’accelerazione contemporanea (Rosa 2015) che ha portato alla spazializzazione del tempo, capace a sua volta di destrutturare totalmente sia la nostra percezione della progressività e della linearità di questo, sia la presenza del passato e del futuro nel presente, divenuti presenza costante dell’attuale, in quello che il pensiero postmoderno e la sua critica hanno definito come il presente infinito o anche “l’istante eterno” (Maffesoli 2003).

La stessa serie, ricordandoci in particolar modo l’episodio di *San Junipero* (S3E4 2016) fa decisamente leva su meccanismi di attivazione nostalgica¹⁰, ma in *Bandersnatch*, s’è tentato

⁹ A tal proposito è interessante ricordare la storia della campagna promozionale del film. Netflix, attraverso la propria pagina Instagram, ha lanciato il 16 Gennaio 2019 un evento chiamato *The Black Game*, il cui slogan di lancio è stato “il peggior gioco di sempre sarà la realtà”. I partecipanti, ovvero i followers della pagina, erano chiamati a scegliere attraverso i sondaggi delle *stories* quale azione dovesse svolgere un soggetto selezionato tra alcuni candidati. Le azioni includevano scelte classificabili come imbarazzanti (ad esempio cosa indossare la mattina), alcune come rischiose (è il caso della torta o dello spumante lanciato in un bar), sino a quelle permanenti (scegliere l’immagine da tatuare sul soggetto) o immorali (di cosa privare un clochard). Le scelte, che comunque erano in molti casi infelici, hanno palesato una certa quantità di sadismo e di desiderio di controllo da parte degli utenti che hanno partecipato al gioco. Netflix ha poi sbandierato l’intento dietro l’evento attraverso questo messaggio: “Oggi molti di voi si sono nascosti dietro migliaia di piccoli black mirror per giocare con Pierpaolo. Ma dentro questi specchi, per quanto neri, c’è il riflesso di ognuno di voi. Avete preso decisioni terribili per uno sconosciuto. Avete giudicato, commentato e odiato. Per alcuni abbiamo oltrepassato il limite, per altri non lo abbiamo neanche sfiorato. Chi ha pensato fosse tutto finto, chi fin troppo vero. Ognuno di voi ha cercato il proprio black game, attaccato, per tutto il giorno, a uno schermo. Quindi vogliamo farvi un’ultima domanda: siete sicuri di aver avuto davvero il controllo?”. I video della campagna sono stati raccolti da alcuni utenti e sono visibili su Youtube, come ad esempio qui: <https://www.youtube.com/watch?v=dFy3QdHNDrA>.

¹⁰ L’intera opera è ascrivibile alla retromania di cui parla Reynolds: tutta la narrazione si snoda attraverso la celebrazione delle varie decadi del passato, ricostruendone di volta in volta gli immaginari attraverso oggetti, musiche, pratiche, abbigliamento, linguaggi. La condizione dei residenti di San Junipero è però paradossale rispetto all’aura emanata dalla “patina di barthesiana memoria” (Attimonelli 2008, p. 24) della puntata: l’energia dell’*hic et nunc* emanata dalla patina pop delle varie annate è ossimorica rispetto alla condizione di decadimento della salute di una delle protagoniste (Yorkie) e della maggior parte dei suoi residenti, i quali vengono trasferiti lì solo da morti.

qualcosa in più della semplice adorazione e celebrazione del passato. A suo modo, sia la possibilità di ritornare indietro per riattivare altre opzioni alternative, sia alcuni finali (in particolar modo il finale *d*) rappresentano in maniera illuminante la teoria della retroattività temporale.

Colin: Si pensa che ci sia una realtà, ma sono tante, serpeggiano come radici. Quello che si fa su un percorso, influenza quello che succede su un altro. Il tempo è un concetto, si pensa che non si possa tornare indietro e cambiare le cose, ma si può. Ecco cosa sono i flashback. Sono inviti a tornare indietro e fare scelte diverse. Prendi una decisione e pensi di essere tu a farlo, ma non è così. È lo spirito lì fuori connesso con il nostro mondo che decide cosa facciamo e noi dobbiamo soltanto assecondarlo¹¹.

Se da un lato, così come discusso da Berardi, l'attuale programmazione algoritmica del reale non ha fatto altro che dare sempre più campo d'azione al potere nella scrittura del futuro, da egli definito come "le selezioni (e le esclusioni) che sono implicite nella struttura del presente come una prescrizione" e come "Gestalt (forma strutturante)" (Berardi 2018, p. 23) opposta alla potenza, che è invece "l'energia soggettiva che sviluppa le possibilità e le attualizza", Brooker sembra voler aprire una vasta riflessione sulla questione dei multiversi. Così come in altre narrazioni fantascientifiche¹², l'idea è che sia possibile aprire nuove possibilità nel presente attraverso la riscrittura della storia o, come nel caso del nostro oggetto d'analisi, attraverso l'intervento diretto sulla propria memoria personale¹³. Già in Reynolds viene evidenziato come l'attaccamento a epoche passate non debba essere sempre letto come una forma di dolorosa presenza di ciò che è stato e non è più, in quanto questo "può essere sfruttato come critica di ciò che manca al presente" (Reynolds 2011, p. 291) o può anche essere interpretato come proseguimento di una linea temporale resistente al "presente e al futurismo alla moda" (*Ivi*, p. 330). Ma Brooker sembra compiere un ulteriore passo: nel tempo della riproduzione memetica della cultura (Berardi 2018) è forse addirittura possibile retroagire – proprio grazie alla spazializzazione del tempo di cui prima – al fine di aprire il campo immaginativo a nuove possibilità, le quali non sono altro che "un contenuto inscritto nella costituzione presente del mondo" (*Ivi*, 23).

Stefan: Ma...moriremo.

Colin: Non avrebbe importanza. Ci sono altre linee temporali, Stefan. Quante volte hai visto Pac-Man morire? Non è un problema. Riprova e basta¹⁴.

¹¹ **Colin:** "People think there's one reality but there's loads of them, all snaking off, like roots. And what we do on one path affects what happens on the other paths. Time is a construct. People think you can't go back and change things, but you can, that's what flashbacks are, they're invitations to go back and make different choices. When you make a decision, you think it's you doing it, but it's not. It's the spirit out there that's connected to our world that decides what we do and we just have to go along for the ride".

¹² Ad esempio, si può fare riferimento al celebre romanzo di Philip K. Dick, *La svastica sul sole* (1977), nel quale la scrittura di realtà finzionali si perde all'interno di un gioco di *mise en abyme* della realtà e del piano storico. Lo stesso autore è anche citato esplicitamente nel film con un poster di *Ubik* (1989). Per un'ampia rassegna di questo tipo di distopie, definite "riscrittura della storia" si veda Muzzioli 2007.

¹³ A tal proposito è importante evidenziare come la natura del ricordo sia al centro di un altro fondamentale romanzo di Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* (2000), portato poi sul grande schermo da Ridley Scott con il titolo *Blade Runner* (1982), nei quali la memoria – in questo caso degli androidi – viene innestata al fine di permettere la costruzione dell'identità degli stessi, i quali, non appena scoperto l'artificio, vivono un'esperienza di derealizzazione della propria ontologia che da "naturale" viene invece a definirsi come "artificiale".

¹⁴ **Stefan:** You'd die. You'd die.

Colin: It wouldn't matter because there are other timelines, Stefan. How many times have you watched Pac-Man die? Doesn't bother him. He just tries again.

Bionota: Michele Di Stasi

Student of Applied Social Sciences at “La Sapienza” University of Rome. His actual research focuses on how the social imaginary and sci-fi dystopias influence reality. He’s also a member of MEM Research Group (founded by Claudia Attimonelli Petraglione, “Aldo Moro” University of Bari) and collaborates with Nomas Foundation, an independent contemporary art foundation that has been created by Raffaella Frascarelli.

Recapito autore: michele.distasi.93@gmail.com

Riferimenti bibliografici

- Anders G. 1956, *Die Antiquiertheit des Menschen Band I: Über die Seele in Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*, Verlag C. H. Beck’sche, München; trad. it. di Dallapiccola L. 2003, *L’uomo è antiquato. Vol. 1: Considerazioni sull’anima nell’epoca della seconda rivoluzione industriale*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Attimonelli C. 2008, *Techno. Ritmi afrofuturisti*, Meltemi, Roma.
- Attimonelli C. 2019, “L’aurora nel bosco delle cose senza nome”, in Attimonelli C., Susca V., *Un oscuro riflettere. Black Mirror e l’aurora digitale*, Mimesis, Milano-Udine.
- Ballard J. G. 1995, “Il futuro è morto”, in *Millepiani n. 6. Il futuro è morto. Psicogeografia della modernità*, Associazione culturale Mimesis, Milano.
- Berardi F. 2018, *Futurabilità*, Nero, Roma.
- Blanchot M. 1987, *Après Coup*, précédé par *Le Ressassement éternel*, Éditions du Minuit, Paris; trad. it. di Bruzese M. 2010, *L’eterna ripetizione e “Après coup”*, Cronopio, Napoli.
- Deleuze G., Guattari F. 1980, “20 novembre 1923 – Postulats de la linguistique”, in *Mille Plateaux. Capitalisme et Schizophrénie*, Les Éditions de Minuit, Paris; trad. it. di Passerone G. 2014, “20 novembre 1923 – Postulati della linguistica”, in *Millepiani. Capitalismo e schizofrenia, Sez. II*, Castelvecchi, Roma.
- Dick P. K. 1962, *The Man in the High Castle*, Putnam, New York; trad. it. di Rambelli R. 1977, *La Svastica sul Sole*, Editrice Nord, Milano.
- Dick P. K. 1968, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Doubleday, New York; trad. it. di Duranti R. 2000, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Fanucci, Roma.
- Dick P. K. 1969, *Ubik*, Doubleday, New York; trad. it. di Cammarota D. 1989, *Ubik*, Fanucci, Roma.
- Fisher M. 2009, *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*, John Hunt Publishing, Alresford; trad. it. di Mattioli V. 2018, *Realismo Capitalista*, Nero, Roma.
- Ideazione 1998, *La globalizzazione è una torta alla crema. Intervista a Michel Maffesoli di Ivo Germano*, in *Ideazione, Ad Ovest del Mezzogiorno*, Gennaio – Febbraio.
http://www.ideazione.com/rivista/rivista_frame.htm.
- Maffesoli M. 2000, *L’instant éternel. Le retour du tragique dans les sociétés postmodernes*, Denoël; Paris; trad. it. di Chapus P., Tommasi M. 2003, *L’istante eterno. Ritorno del tragico nel postmoderno*, Luca Sossella Editore, Bologna.
- Moini G. 2012, *Teoria critica della partecipazione. Un approccio sociologico*, FrancoAngeli, Milano.
- Musso M. G. 2008, *Il sistema e l’osserv-attore*, FrancoAngeli, Milano.
- Muzzioli F. 2007, *Scritture della catastrofe*, Meltemi, Roma.
- Reynolds S. 2011, *Retromania. Pop’s Culture’s Addiction to Its Own Past*, Faber and Faber Ltd, London; trad. it. di Piumini M. 2017, *Retromania. Musica, cultura pop e la nostra ossessione per il passato*, Minimum Fax, Roma.
- Rosa H. 2010, *Towards a Critical Theory of Late-Modern Temporality*, NSU Press, Malmö; trad. it. di Leonzio E. 2015, *Accelerazione e alienazione. Per una teoria critica del tempo nella tarda modernità*, Einaudi, Torino.
- Susca V. 2018, “Esperienza”, in Tirino M., Tramontana A. (a cura di), *I Riflessi di Black Mirror. Glossario su immaginari, culture e media della società digitale*, Rogas Edizioni, Roma.
- Toffler A. 1980, *The Third Wave*, Bantam Books, New York; trad. it. di Berti L. 1987, *La terza ondata*, Sperling & Kupfer, Milano.

Filmografia e serie tv

- Bandersnatch*, David Slade, Regno Unito – Stati Uniti, 2018.
- Blade Runner*, Ridley Scott, Stati Uniti – Hong Kong, 1982.

Kinoautomat, Radúz Činčera, Cecoslovacchia, 1967.

Matrix, Andy e Larry Wachowski, Stati Uniti – Australia, 1999.

Matrix Reloaded, Andy e Larry Wachowski, Stati Uniti, 2003.

Matrix Revolutions, Andy e Larry Wachowski, Stati Uniti, 2003/b.

San Junipero, Owen Harris, in *Black Mirror* (S3E4), Regno Unito, 2016.

The Black Game Event in Italia, <https://www.youtube.com/watch?v=dFy3QdHNDrA>.

The Rise and fall of imagine software, Paul Anderson, Regno Unito, 1984.