



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

## ARCHIVIO ISTITUZIONALE DELLA RICERCA

### Alma Mater Studiorum Università di Bologna Archivio istituzionale della ricerca

Immaginari premediati. Futuro e consumo del presente nelle narrazioni seriali

This is the final peer-reviewed author's accepted manuscript (postprint) of the following publication:

*Published Version:*

Demaria, C., Piluso, F. (2020). Immaginari premediati. Futuro e consumo del presente nelle narrazioni seriali. *VS*, 131(2/2020), 295-312 [10.14649/99090].

*Availability:*

This version is available at: <https://hdl.handle.net/11585/801665> since: 2021-02-19

*Published:*

DOI: <http://doi.org/10.14649/99090>

*Terms of use:*

Some rights reserved. The terms and conditions for the reuse of this version of the manuscript are specified in the publishing policy. For all terms of use and more information see the publisher's website.

This item was downloaded from IRIS Università di Bologna (<https://cris.unibo.it/>).  
When citing, please refer to the published version.

(Article begins on next page)

CRISTINA DEMARIA  
FRANCESCO PILUSO

## **Immaginari premediati**

### **Futuro e consumo del presente nelle narrazioni seriali**

#### **Premediated Imaginaries:**

#### **The Future and the Consumption of the Present in Serial Narratives**

##### **Abstract**

The aim of this article is to investigate the ways in which some recent serial narratives - centred on the imagination of a future world - reflect and reproduce the fragility of our present. The future is not only made present as a *chronotope* within which a change is inscribed, but also as a central and hegemonic value of the cultural forms and mythologies that everyday we consume and reproduce. This dialectic between present and future is rendered possible by the semiotic mechanism of premediation, that is the trend of contemporary media to anticipate what will happen through the narrative development of all its possible landscape and outcomes. Following a theoretical discussion of the main categories of analysis, the article will focus on a limited but telling corpus of texts whose dynamics is further developed by their serial mechanisms, able to multiply their temporal layering and fragmentation: *Love Death + Robots* (Blur e Netflix 2018), *Bandersnatch* (Netflix 2018), and *The Man in the High Castle* (Amazon 2015-2019). In these series, both fears and expectations for the future are rendered present both in the representation of contemporary technologies as the agents of our destinies, and in our mediated consumption of such representation.

**Keywords:** premediation, seriality, future; *Bandersnatch*, *Love Death+Robots*; *The Man in the High Castle*.

#### **0. Premesse**

Immaginare il futuro è al centro delle narrazioni mediali che ci circondano; affermarlo ora, in piena pandemia, acquista un senso sicuramente diverso da quello che poteva avere fino a pochi mesi fa. Però è così che volevamo iniziare, in tempi meno sospetti, e cioè dal fatto che il nostro immaginario del futuro mai come nell'ultimo decennio caratterizza alcune delle serie televisive più di successo, tese non solo verso l'immaginazione della fine di *questo* mondo, ma nel prospettare una mappa dei suoi futuri possibili e già in qualche modo a noi *presenti*. L'obiettivo di questo contributo è quello di indagare le strategie semiotiche di premediazione di un corpus limitato ma significativo di testi, in cui l'immaginazione del futuro è ulteriormente sviluppata dai meccanismi seriali e transmediali che, già iscritti nella loro produzione e consumo, ne moltiplicano la stratificazione e la frammentazione temporale. Ci concentreremo su tre serie TV rappresentative però di generi, tonalità e temi oggi ricorrenti, in cui emergono strategie diverse di premediazione del futuro: *Bandersnatch* (Netflix 2018), episodio "interattivo" della serie antologica *Black Mirror*; *Love Death + Robots* (Blur e Netflix 2018), una *serie* di piccoli *miti* in cui la forte presenza di media e tecnologie in ambientazioni dalla temporalità indefinita ne rivela il carattere astorico e sempre attuale; e l'*acronia* del mondo controfattuale descritto in *The Man in the High Castle* (Amazon Studios 2015-2019). Vedremo come, qualsiasi siano le coordinate temporali e spaziali che in ciascuna di queste storie determinano il "presente" della narrazione, i mondi che ci prospettano hanno a che fare con il modo in cui proviamo,

qui e ora, a immaginare il possibile che ci aspetta. I mondi che ci dipingono partecipano così alla costruzione di testi che rielaborano la relazione complessa tra l'immaginazione come capacità effettiva non solo di pensare, ma anche di trasformare il mondo, e il divenire futuro della realtà storica. Nelle prossime pagine approfondiremo prima il meccanismo semiotico della premediazione e di quella che vorremmo definire temporalità "operativa" dei media, per poi passare all'analisi dei casi studio, applicando e chiarendo ulteriormente le categorie discusse.

## 1. Immaginari premediati

Iniziamo dalle categorie di immaginario e immaginazione, che qui intendiamo in un'accezione semiotica, per cui l'immaginario non è «un deposito di testi distinto da altre sfere, ma [si trova] in stretta relazione con l'immaginazione e l'*imaging*» (Ortoleva, 2011: 396), pensata a sua volta come capacità di «sapersi allargare oltre i limiti dell'esperire immediato» (ibid.), come uno sforzo adattivo. L'immaginario così inteso ha certo un'esistenza sincronica, ma riguarda anche l'organizzazione della diacronia, di una particolare temporalità stratificata che lo rende un palinsesto, un deposito di forme pronte per essere attivate e riattivate, a cui attingere per organizzare la nostra conoscenza. In tal senso il proposito degli immaginari è quello di costituire una memoria con cui ricostruire il passato per comprendere non solo il presente, bensì i futuri in esso già contenuti. Come afferma Ugo Volli, «l'immaginario non è un insieme di rappresentazioni che permettono di dare forma visiva al significato, ma piuttosto un insieme di istruzioni, un insieme di esempi *che ci indicano come immaginare*. Modelli per pensare e per sentire» (Volli 2011: 32). Quando poi l'immaginario così inteso riguarda un futuro di catastrofe, ci troviamo di fronte a un'ulteriore specificazione della sua esistenza sintagmatica e delle sue proprietà paradigmatiche. Il futuro è infatti concepibile contemporaneamente come un momento,

nell'asse sintagmatico della narrazione. Il suo essere un "rivolgimento", cambio di direzione, richiede al contempo una direzione primigenia e un continuativo sulla linea degli eventi ... si potrebbe descrivere con la metafora lotmaniana dell'esplosione...un punto sull'asse sintagmatico che apre un infinito paradigma di possibilità future. (Cassone, Thibault, Surace 2018: 16);

E come un elemento paradigmatico del presente stesso laddove,

l'istanza distruttiva della catastrofe è anche occasione di offrire uno *spaccato* di una cultura o di una società che ne evidenzia le sue fragilità, ma anche le sue caratteristiche [...] l'organizzazione sociale diventa evidente (*saliente*) solamente quando cessa di funzionare: il collasso catastrofico delle strutture sociali non fa che portarne l'esistenza in superficie. (ivi: 18)

Se da un lato la catastrofe è momento esplosivo di una cultura (Lotman 1993), il suo racconto può fungere da strumento autodescrittivo, volto ad accrescerne la capacità di resilienza e di immunizzazione.<sup>1</sup> Le narrazioni catastrofiche sfruttano le criticità che esse stesse contribuiscono a far emergere come elementi per la salvaguardia dell'ordine sociale e culturale nel suo complesso. Una strategia che Barthes (1975: 41) già rilevava nella sua analisi dei miti: "Insinuare nell'Ordine lo spettacolo compiacente delle sue tirannie, è divenuto ormai un mezzo paradossale per rafforzarlo [...] salvarlo malgrado o piuttosto con la pesante fatalità delle sue tare". Ed è proprio su questo aspetto paradigmatico e mitologico che vogliamo ulteriormente focalizzare l'attenzione, cercando di mettere

---

<sup>1</sup> Utilizziamo qui il concetto di immunità e di immunizzazione come descritto da Salerno (2016).

in evidenza come gli immaginari futuri costituiscano strumenti per la rielaborazione dell'“Ordine” presente. Una rielaborazione che avviene non solo a livello delle strutture discorsive, narrative e ideologiche dei racconti che prendono forma grazie a questi modelli, ma anche sul piano delle loro concrete forme di circolazione e consumo. Seguendo ancora Ortoleva (2018), i discorsi sul futuro e sulla fine si ripresentano non a caso come miti «a bassa intensità», in cui l'immaginario non solo esplicita, ma rafforza il suo ruolo “pedagogico”, la sua capacità di modellare la nostra effettiva esperienza del mondo. I miti d'oggi si presentano come «uno spazio/tempo che non appartiene né al passato assoluto dei miti classici né a un mondo ‘totalmente altro’... bensì a un ambiente che è quasi programmaticamente il nostro, e a un tempo che può essere pure nostro contemporaneo» (ivi: 41).

Il meccanismo semiotico della premediazione si pone proprio all'incrocio di queste due relazioni: da un lato il rapporto tra catastrofismo e “inoculazione” della necessità di un ordine capace di salvarci da se stesso; dall'altro, tra immaginario futuro ed esperienza concreta del presente. Secondo Grusin (2010; 2017), la premediazione è definibile come la tendenza dei racconti medialità ad anticipare l'avvenire attraverso lo sviluppo narrativo dei suoi possibili scenari. La premediazione si *pone* come un processo di assicurazione dal momento che *presuppone* una completa mediabilità del futuro nel presente. Non a caso è in seguito alla mutata percezione della relazione tra tecnologie e temporalità, e in particolare dopo l'11 settembre, che i processi di rimediazione (Bolter e Grusin 1999) riguardano sempre di più il futuro. Il passato come il futuro divengono scenari già da sempre (*always already*) rimediati: è questa la logica della premediazione, per cui ogni eventualità futura è già stata immaginata, precedendo e regolando il senso stesso degli eventi. Nel venir meno di ogni sostanziale differenza tra “realtà” e sua rimediazione, «il futuro può essere rimediato prima ancora che accada» (Grusin 2010: 44). Ciò non vuol dire che la “realtà” non esiste più ma, in linea con un approccio semiotico, significa affermare l'efficacia simbolica e materiale che questi racconti mantengono nel plasmare la nostra stessa esperienza del presente *a partire* dalla premediazione del futuro. La premediazione non ha dunque a che fare con la *premeditazione*, con l'indovinare cosa accadrà, bensì con il tentativo di mappare tutte le possibilità contenute nel futuro, nel suo *paradigma*.

La premediazione non si limita inoltre a anticipare un mondo in cui agli attori del racconto accadrà quello che a noi potrebbe accadere. Come già sottolineato, gli immaginari predispongono istruzioni e modelli per l'esperienza estetica ed estetica nel/del presente, all'interno della quale rientra la stessa esperienza di consumo di questi immaginari. La testualità complessa in cui questi futuri premediati si iscrivono fornisce a chi vi si immerge, attante destinatario e anche enunciatario, la competenza necessaria per portare a termine il suo stesso consumo nel presente. Tale competenza, per certi versi simile ad una manipolazione dello spettatore/consumatore, si realizza attraverso strategie che coinvolgono diversi livelli del testo. Una delle principali consiste nel duplicare e, al contempo, far coincidere in maniera simulata la presenza e il ruolo dei media come attanti e attori del racconto, e al tempo stesso come dispositivi enunciativi attraverso cui lo consumiamo. Non è un caso che, nei testi che prenderemo in esame, la visione del futuro passa attraverso gli stessi media e piattaforme che sono usate per il suo consumo, ovvero le stesse tecnologie usate per attivare la funzione di premediazione. In altre parole, l'immaginario premediato è popolato dai media in qualità di oggetti e soggetti al tempo stesso, come modo di immaginare il futuro, e come possibilità di viverlo nel presente.

### 1.1. Dal futuro alla temporalità dei media

Anticipavamo che le serie che qui analizziamo sono rappresentative di una tendenza iniziata già da qualche tempo. A partire dall'11 settembre e dalla sua rimediazione, sono infatti numerosi i testi in cui l'ambientazione futura si presenta come un riflesso amplificato della nostra attuale condizione postmediale. Si pensi al film di animazione *Wall-e* (2008, Disney e Pixar), dove il robot protagonista del futuro post-apocalittico messo in scena sviluppa competenze estetiche e immaginative attraverso oggetti legati a una cultura mediale, ovvero gli stessi prodotti attraverso cui lo spettatore sta sperando l'immaginario futuro di *Wall-e*. Questo accade in maniera ancora più evidente nella serie antologica *Black Mirror*, dove le tecnologie protagoniste del futuro distopico ritratto spesso coincidono con i media attraverso cui si guarda l'episodio o se ne esplora e commenta la testualità espansa: tablet, cellulari, social media. Talvolta ciò che viene collocato e riflesso nell'immaginario futuro è lo stesso ruolo di premediazione che i media assumono nel presente – come avviene in *Minority Report* (2002), o in alcuni classici del cinema catastrofico come *The Day After tomorrow* (2004) in cui, su un piano immanente al racconto, sono media come TV o immagini satellitari a premediare l'imminente avvenimento della catastrofe. In altri casi più rari ciò che viene marcato è il ruolo di premediazione che il medium svolge non solo in riferimento al personaggio del racconto, ma allo stesso spettatore: si pensi a *Cloverfield* (2008), in cui il medium della telecamera amatoriale non offre una prospettiva esterna, appunto (pre)mediata, sulla catastrofe, ma cattura il personaggio all'interno della stessa e nello stesso momento in cui sta avvenendo; questo punto di vista *interno* alla catastrofe è lo stesso assunto/subito dallo spettatore, laddove la superficie dello schermo della telecamera nel racconto coincide per tutta la durata del film con quella dello schermo televisivo, nel collasso di spazio rappresentato e spazio della rappresentazione. In questo modo, ciò che viene simulato è l'attualizzazione dell'avvenimento (pre)mediato nel momento stesso della sua visione da parte dello spettatore. Questi punti di vista *occupati* (Alovisio 2018: 109-111) sono una risposta alla limitazione secondo cui la catastrofe autentica può essere esperita solo a distanza, da fuori, come pura immagine che prelude e sopravvive alla distruzione materiale di ciò che inscena. Alla disgregazione del mondo si sovrappone la dissoluzione dell'immagine mediale stessa, la cui catastrofe viene a coincidere con quella che lo stesso spettatore si trova a subire.

Il legame riscontrato tra *ipermediazione* dell'immaginario e *immediatezza* della sua ricezione<sup>2</sup> si gioca però su diversi piani: oltre a un lavoro sulla *sostanza* dell'espressione mediale, è spesso il gioco sulla sua *forma* e formato seriale a rendere effettivo il meccanismo della premediazione. Molti degli immaginari premediati sono collocati a seguito di un episodio catastrofico/apocalittico (l'esplosione lotmaniana) che costringe il mondo a ridefinire le proprie condizioni di possibilità e le logiche del suo funzionamento, facendo emergere la necessità di *nuove prese estetiche* (Santangelo 2018). Il mondo così costruito «perde coesione e coerenza; dei suoi frammenti si fa carico lo spettatore, a cui rimane il piacere neobarocco di perdersi e vagabondare nei labirinti del testo» (Basso-Fossali 2008: 20). Tale operazione di rielaborazione si esemplifica ulteriormente attraverso i meccanismi di produzione e consumo della serialità complessa (Mittell 2015; Dusi 2019) che, investendo la moltiplicazione delle linee temporali e spaziali (flashback e flashforward, *what if*) possono inizialmente disorientare lo spettatore. Tuttavia, questi mondi non sono mai dati una volta per tutte, ma frutto di un processo di *world building*, (Grasso e Scaglioni 2009) che si estende nel tempo e nello spazio, attraverso una visione seriale e transmediale (Scolari 2009; Carini 2009; Pescatore 2018). Lo spettatore è così portato a riconoscere e ripercorrere, con e attraverso le logiche

---

<sup>2</sup> La relazione di interdipendenza tra ipermediazione e immediatezza è la doppia logica della *rimediazione* che si sviluppa, in maniera ancora più *radicale* nel fenomeno della premediazione.

del mondo immaginario, gli stessi passi che l'hanno portato alla costruzione di quell'immaginario (Piluso 2019). Tale aspetto di simultaneità e immediatezza è però sempre contrapposto a una logica di ipermediazione, capace di ristabilire una certa distanza dell'immaginario dall'esperienza presente. Torniamo così a Ortoleva e ai miti d'oggi:

[se] l'avvicinarsi del mito al vissuto sembra ridurne in certo senso la miticità [...] I miti contemporanei sono in realtà animati da un duplice movimento, che da un lato porta i grandi temi mitici verso l'assorbimento nell'esperienza ordinaria, ma dall'altro spinge la realtà vissuta verso una dimensione altra [...] il mito invade letteralmente i luoghi e perfino i vestiti del quotidiano [...] Quanto di più vicino al mondo ordinario, nei luoghi e perfino nel vestiario, e insieme quanto di più 'altro', così altro da non permettere nessuna forma di contatto. (Ortoleva 2018: 47-52)

Proprio quando il tempo assoluto del mito sembra essere riportato a una dimensione di esperienza concreta, esso rivela la sua estraneità. Ciò che sembra essere il *nostro* tempo presente di esperienza con i media, costituisce di fatto una loro temporalità autonoma e "operativa". La necessità è quella di distinguere tra una macro-temporalità dei media, di carattere storico, legata alla loro funzione socio-culturale, e una loro specifica micro-temporalità, connessa al loro funzionamento tecnico-operativo. Così, in una sorta di archeologia del futuro<sup>3</sup>, il collegamento tra media di epoche diverse non avviene attraverso un approccio teleologico, se vogliamo metaforico (presentificazione dell'assenza), ma attraverso una contiguità metonimica, al contempo semiotica e materiale, che investe la durata della loro presenza:

[...] penetra inspiegabilmente la temporalità (e la comprensione) del quotidiano, non solo attraverso il suo improvviso 'essere lì' [...] ma anche attraverso il suo sfidare e cambiare radicalmente e retrospettivamente l'ordine delle cose ... una rivelazione che va oltre la divisione tra passato, presente e futuro [...] che porta alla coscienza l'esistenza di un'alterità presente, riconosciuta come differenza localizzata, tuttavia distinguibile e distante, dall'ordine delle cose che costituisce il mondo quotidiano che intimamente viviamo come 'presente'. (Sobchack 2011: 324-6)

## 2. Casi di studio

### 2.1. *Bandersnatch: Il futuro è Netflix*

*Bandersnatch* è l'episodio interattivo della serie antologica *Black Mirror*, rilasciato dalla piattaforma Netflix a fine 2018. *Black Mirror* ha da sempre fatto trasparire attraverso i suoi immaginari speculativi sul futuro una lettura critica della nostra società contemporanea, e in particolar modo della nostra «condizione postmediale» (Eugeni 2015)<sup>4</sup>. Il rapporto di reciproco rimando tra questi due aspetti non è solo legato ai temi trattati, vale a dire il ruolo pervasivo di tecnologie e media nel determinare la realtà sociale, che lega presente e futuro, ma ruota attorno alla specifica forma e formato seriale che caratterizza il prodotto. *Black Mirror* premedia infatti i propri scenari futuri senza estremizzarne l'alterità, ma servendosi dello schema antologico per rendere più incisivi una serie di riferimenti e ancoraggi alla nostra realtà quotidiana e, al contempo, per operare catene di rimandi

---

<sup>3</sup> Per una più accurata rielaborazione dell'archeologia dei media e, in particolare, della loro temporalità operativa si veda Jameson (2005) e Ernst (2013)

<sup>4</sup> Per un'analisi più approfondita della temporalità in *Black Mirror* si vedano i lavori di Garofalo (2017) e Chiusi (2018); per uno sguardo più generale e su molteplici aspetti della stessa serie si vedano Bennato (2018), Lammoglia e Pastorino (2019), Attimonelli e Susca (2020).

intertestuali immanenti al mondo della serie. Riferimenti esterni e rimandi interni capaci di catturare lo spettatore nella sua stessa pratica di consumo seriale del prodotto mediale. Ciò permette non solo di leggere molti degli immaginari futuri rappresentati come storie possibili del nostro presente, ma soprattutto di prendere come riferimento *Black Mirror* per interpretare e catalogare alcuni episodi “reali” di rapporti con i media come altrettanti capitoli della stessa serie<sup>5</sup>.

Questa serie di dinamiche e meccanismi riflessivi che portano al collasso tra realtà e immaginario e tra temporalità apparentemente diverse viene estremizzata nel caso dell’episodio di *Bandersnatch*. Eppure a prima vista ci troviamo di fronte a un episodio tutt’altro che paradigmatico. Si tratta di un lungometraggio che, sia per immaginari narrati che per modalità di consumo, risulta difficilmente collocabile all’interno di una stagione, se non all’interno dello stesso sistema *Black Mirror*. L’episodio non è ambientato in uno scenario futuro o in un mondo immaginario, ma a Londra nel 1984. Stefan, il protagonista, è un giovane informatico che sta progettando un videogioco interattivo chiamato *Bandersnatch*, sulla base di un omonimo libro-game. Lo spettatore, attraverso una serie di scelte binarie (secondo lo stesso principio del libro e del videogioco) è chiamato a guidare e ripercorrere la progettazione del gioco da parte di Stefan. Tuttavia, è proprio la scelta di costruire la storia lungo il meccanismo interattivo ciò che rende l’interattività di questo episodio un puro esercizio di stile. Il testo non stimola l’attività interpretativa dello spettatore - base per una reale *forma* non solo di cooperazione, ma di interazione e co-enunciazione tra testo e spettatore/utente - ma si presenta esclusivamente come macchina per la riproduzione del proprio stesso meccanismo: soluzione di una *formula* tautologica (Baudrillard 1976). D’altro canto le opzioni presentate spesso risultano avere la stessa valenza narrativa, all’interno di un percorso che, per quanto apparentemente sfaccettato e multidirezionale, conduce sempre verso un epilogo già predeterminato. Le «disgiunzioni di probabilità» (Eco 1979) sono così trasformate in «scelte tattili» (McLuhan 1964), che si richiamano l’utente a optare digitalmente per un determinato sviluppo della storia, sino a dissolvere la superficie di separazione dello schermo, ma solo per integrarlo operativamente all’interno dell’ambiente mediale, della sua logica digitale, seriale e transmediale. Non è un caso che parte dell’attività dello spettatore utente consista proprio nella ricostruzione di tutti i percorsi di scelta possibili, sino alla realizzazione e alla condivisione sui social di diagrammi che ne riproducano il modello concluso e predefinito. Un obiettivo che induce lo spettatore a una visione multipla e serializzata dell’episodio, e al relativo dibattito su altre piattaforme mediali attraverso cui si realizza l’effettiva l’interattività.

A tale proposito, è interessante analizzare le modalità attraverso cui la stessa piattaforma di distribuzione e mediazione tra testo e spettatore si presenta nel testo. A un certo punto della storia, scegliendo l’opzione “Netflix”, Stefan viene messo a conoscenza di essere un personaggio di finzione, appartenente a un episodio televisivo di una piattaforma futura, chiamata appunto “Netflix”, e di come la sua vita sia determinata dalle scelte degli utenti di questa piattaforma. A conclusione dello stesso episodio, la storia si sposta ai nostri giorni, in cui una giovane programmatrice sta progettando un episodio televisivo interattivo (probabilmente per Netflix), chiamato *Bandersnatch* e basato sul videogioco di Stefan. Al di là dell’autorappresentazione parodica come sistema di controllo e raccordo delle istanze in gioco, è di fatto la stessa materialità della piattaforma mediale che costruisce tale interdipendenze tra diversi livelli temporali. Oltre che una (pre)mediazione narrativa di un immaginario appartenente a un altro tempo, l’episodio attualizza *im*-mediatamente lo stesso immaginario distopico del controllo dei media attraverso la sincronizzazione di questo con la sua

---

<sup>5</sup> Come è successo durante una manifestazione a seguito dell’elezione di Trump, in cui un cartello recitava: “This episode of Black Mirror sucks”.

paradossale forma di produzione/consumo interattiva - così come la stessa storia ci *ri-vela* senza farcene rendere del tutto conto.

*Bandersnatch* opera una vera e propria operazione archeologica: uno scavo a partire dalle tecnologie contemporanee (le stesse che ne permettono oggi la fruizione) per riscoprirne le radici, e in qualche modo per riattivarne connessioni mitiche di funzionamento. Una ricerca che si colloca non a caso nel 1984. Oltre a essere l'anno di ambientazione della distopia Orwelliana, 1984 è l'anno di lancio del primo Macintosh, momento di transizione verso un futuro prospettato (premediato) come utopico grazie all'avvento di nuovi media. E ora quel futuro torna a farsi presente, a esercitare retroattivamente i suoi effetti sulle sue cause, proprio attraverso i media che dovevano invece essere trampolino di lancio verso un *altro* futuro. In questo modo, *Bandersnatch* non fa che ri-performare ciò che avviene negli altri episodi di *Black Mirror*: ovvero cogliere le ambivalenze del meccanismo di premediazione, mettere in luce come le proiezioni future da parte dei media riflettano e si attualizzino attraverso gli stessi media, in quella temporalità che abbiamo definito operativa. In altre parole, *Bandersnatch* si presenta sia come elemento paradigmatico della nostra condizione postmediale, sia come ricostruzione immaginaria di questa condizione. Non vi è modo migliore per evidenziare la complessità e l'ambivalenza dell'ambiente mediale alla luce del fenomeno delle premediazione: una continua dialettica tra il riportare l'immaginario futuro all'esperienza presente e nuovamente alienarlo proprio nel momento del suo stesso consumo.

## 2.2. *Love Death + Robots: il passato visto dal futuro*

Seppur a prima vista diversi, sono molti i punti che accomunano *Love Death + Robots (LD+R)* a *Bandersnatch* e all'intera saga di *Black Mirror*. *LD+R* si presenta come una *serie* (antologica) di brevi miti, in cui viene data una lettura critica di valori, immaginari e pratiche che caratterizzano il nostro tempo attraverso la loro proiezione lungo nuove coordinate spazio-temporali. Anzi, è proprio l'emersione delle forme culturali presenti, dei *meccanismi* nascosti che soggiacciono alla nostra quotidianità, ciò che ci porta a un sostanziale disorientamento ed estraniamento nel consumo di queste storie che infondo parlano di noi. Tuttavia, non è solo il nostro tempo presente ciò che si cela dietro questi racconti: sono molte le rivisitazioni in chiave futuristica di eventi della storia passata. In ogni caso, ciò che accomuna e attualizza tutti questi bricolage temporali è proprio il ruolo chiave riservato a media e tecnologie.

Nell'episodio "Tre robot", ambientato in uno scenario post-apocalittico in cui nessuna forma di vita organica sembra essere sopravvissuta, i tre robot sono protagonisti di alcune ricostruzioni temporali. I tre operano infatti una sorta di archeologia dei media (cfr. Ernst 2013): scavano all'interno dei loro stessi database e di quelli di altri media del periodo pre-apocalisse, nei quali sono inscritte le tracce del passato, e attraverso le quali è possibile ricostruirlo. Se il passato umano può emergere ormai solo in forma di narrazione mediale o mediata dagli oggetti che ne caratterizzavano la cultura, non è lo stesso per i media, il cui presente, o meglio, la cui presenza anacronistica è sancita dall'essere ancora operativi – come testimonia il suono di un vecchio Jukebox. Ciò, in qualche modo, mette in evidenza una sorta di autonomia materiale e temporale di oggetti e media (di cui si ricercano nuove funzioni) rispetto alla dimensione umana. Se quella compiuta dai tre robot è una ricerca archeologica, quella compiuta dall'episodio non è nient'altro che una premediazione: l'Apocalisse non è stata (e non sarà) un momento discreto, finale, lungo l'asse di un tempo cronologico, ma la riproduzione di modelli di vita fatali alla stessa vita: una fine del tempo e della storia umana come condizione paradigmatica della nostra cultura.



Lo stesso tono ironico, dai connotati ancora più paradossali, sembra caratterizzare un altro episodio incentrato sulla ricostruzione mediale del tempo e della storia. Nel capitolo “Alternative storiche”, il programma *Multiversity* (presentato allo spettatore senza alcuna distanza diegetica, come se fosse un programma operativo attraverso cui ci è permessa la visione stessa dell’episodio) offre delle “fantastorie virtuali”, ovvero ricostruzioni di alcuni scenari storici a seguito del cambiamento di alcune variabili. Per esempio, cosa sarebbe successo se Hitler fosse morto in altre circostanze? Nell’ultimo scenario offertoci, Hitler muore a seguito di un paradosso spazio-temporale creato da un Hitler futuro tornato nel passato nel vano tentativo di salvare se stesso. Il programma, che fino a quel momento era stato semplice superficie di mediazione di una serie di racconti virtuali, sembra attualizzare la sua *presenza* all’interno dello scenario mediato, rimanendo anch’esso ‘vittima’ (la sua interfaccia non risulta essere più operativa) del paradosso spazio-temporale narrato. Attraverso l’effetto di realtà dato dalla sovrapposizione tra interfaccia del programma e schermo di visione, questo episodio non fa altro che simulare sul piano dell’enunciato quella dialettica tra ipermediazione e immediatezza che caratterizza la temporalità operativa dei media.

L’episodio “Buona caccia” è ambientato tra Cina e Hong Kong ai tempi del colonialismo britannico e della rivoluzione industriale, ma le innovazioni meccaniche e tecnologiche che vengono messe in scena integrano un’estetica tipica della Cina imperiale e premoderna con un design che può apparire futuristico persino ai nostri giorni. Il mescolare temporalità e soluzioni estetiche sul piano dell’espressione riflette un collasso temporale sul piano del contenuto: la storia ci narra di una donna-volpe, un’esemplare di un’antica specie di demoni mutanti, capace di ammaliare e *possedere* gli uomini, che ha però perso tale capacità di trasformazione. In un mondo in cui il progresso industriale ha dissolto ogni magia, privata di poteri e fascino misterioso, ora è lei ad essere *posseduta* dagli uomini. Il co-protagonista, figlio di un vecchio cacciatore di demoni, è un giovane ma esperto operaio meccanico, che utilizza la sua sofisticata conoscenza in ambito tecnologico per restituire la *magia* alla donna-volpe, costruendo per lei un nuovo corpo mutante. Così come il padre, il figlio media tra mondo umano e mondo della nuova magia/diavoleria tecnologica. Tuttavia, più che una mediazione volta a riportare il mito di media e tecnologie all’esperienza e all’operato umano, ciò che il ragazzo fa è seguire e abbandonarsi all’autonomia operativa delle macchine, al loro “prender vita”. Lo stesso protagonista afferma la forza trainante dell’innovazione tecnologica, come essa “si evolve, e io con lei”. In questa coevoluzione è riscontrabile quel meccanismo tipico della serialità contemporanea, in cui lo spettatore/utente si rivede a distanza ripercorrere e meravigliarsi di fronte allo sviluppo della serie in cui egli stesso è rimasto catturato come ingranaggio operativo. In questo modo, la storia ci *ri-*vela come dietro al feticismo che caratterizza il mito di media e tecnologie si nasconde il loro stesso principio autonomo di funzionamento.

“Zima Blue” narra la storia di un misterioso omonimo artista, diventato celebre per l’uso enigmatico di una particolare tonalità di blu nelle sue opere. In un’intervista Zima racconta come la sua arte sia sempre stata volta alla ricerca di un contatto con il cosmo, e in cui la forma umana risulta essere “un soggetto troppo insignificante”, a differenza dell’uso del blu, che invece si presenta come traccia autentica di questo contatto. Ora Zima è pronto a mostrare al mondo l’epilogo di questo suo percorso artistico. In una piscina contornata di piastrelle blu, Zima progressivamente si scompone, sino a rivelarsi per ciò che era in origine: un semplice robot dedito alla pulizia di quella stessa piscina (il nome Zima è il nome della tonalità di blu assegnato dalla ditta di piastrelle), che nel corso del tempo si è “evoluto”: “Lascerò quanto basta per apprezzare il mio ambiente. Da questo otterrò il semplice piacere di un compito ben eseguito. La mia ricerca della verità alla fine si è conclusa: sto tornando a casa”. La *fine* della ricerca del cosmo coincide con la sua *origine*: l’annos della macchina.

L'arte viene privata di qualsiasi valore trascendentale e, al contempo, anche di una *finalità* umana; essa si riduce alla riproduzione di una funzione ripetitiva e serializzata che appartiene alla macchina. Di questo percorso circolare e conchiuso l'umanità non è altro che spettatrice, pubblico ammaliato dallo scoprire che dietro ai misteri dell'arte di Zima non vi è altro che il suo principio operativo, che continua comunque a stupirci e ammaliarci nella sua ripetitività seriale.

### 2.3. *The Man in the High Castle: Mondi alternativi e futuri retroattivi*

Una delle possibili “alternative storiche” esplorate da *Love Death + Robots* è ripresa da una delle serie su cui Amazon Studios ha più investito, affidando a Ridley Scott – regista di *Blade Runner* – la produzione esecutiva. Basato come *Blade Runner* sul romanzo omonimo di Phil K. Dick (tradotto in italiano con *La svastica sul sole*), *The Man in the High Castle* (2015-2019) ricostruisce un tempo passato, il 1962, che però non ci appartiene. La serie infatti sviluppa un mondo possibile che è il risultato di un *what if* ultimamente assai sfruttato (Assante 2020): cosa sarebbe successo se la Seconda Guerra Mondiale fosse stata vinta da nazisti e giapponesi? Il mondo all'inverso che ci viene proposto è dunque quello di un'America “colonizzata” il cui territorio è diviso in una zona controllata dal *Grande Reich*, in una denominata *Japanese Pacific States*, separate da una zona neutrale. Il futuro qui immaginato è dunque quello di un passato mai davvero avvenuto, per quanto il ritorno dell'estrema destra nell'arena politica contemporanea sia qualcosa che ci riguarda da vicino. Ma al di là di come questo mondo possibile, e però verosimile, ci può toccare, riscrivendo e rielaborando finzionalmente alcune delle paure e delle minacce che gettano ombre sul nostro presente, è il modo in cui quel passato viene a sua volta intrecciato con la nostra storia, con ciò che *davvero* è successo, a interessarci. L'iscrizione di un tempo futuro in quel passato alternativo avviene infatti grazie alla circolazione clandestina di film in bobina - provenienti dall'uomo del castello - che testimoniano di un'altra realtà possibile e potenzialmente già realizzata. Il più ambito di questi film, che ci viene mostrato nel pilot della serie, è un montaggio di immagini d'archivio che appartengono alla nostra enciclopedia storica: gli alleati vittoriosi, Berlino in macerie, il Giappone piegato, e cioè la storia come è stata davvero, e non come avrebbe potuto essere. Il futuro alternativo come valore e come possibile trasformazione dell'intero mondo narrativo acquista così una delle dimensioni che abbiamo descritto in apertura, diviene cioè un “rivolgimento”, un cambio di direzione della narrazione: una potenziale “esplosione” che è al tempo stesso già accaduta, o che potrebbe accadere, in un intreccio complesso di aspetti e ritmi del racconto. Al centro di tutta la narrazione di questa saga troviamo nuovamente un medium e la sua capacità di riprodurre un'altra realtà possibile. E lo incontriamo anche in quanto oggetto (le bobine) quasi magico che viene passa di mano – e in realtà mostrato pochissimo - tra chi vi investe la propria speranza, e chi invece lo vuole occultare e nascondere: la raffigurazione di un altro tempo diviene merce di scambio in cui è incarnato il potere, che è anche potere sulla stessa storia, sia come articolazione narrativa della serie, sia come racconto del passato. La “ricerca” delle bobine di questi film, e le conseguenze della loro “visione” è ciò che fa continuare il racconto ridefinendo il suo stesso world building, determinando le principali linee narrative della sua serialità, lo svolgersi delle vite e le scelte dei principali attori del racconto. Cambia la vita di Juliana che, dopo aver ricevuto dalla sorella in fuga dai servizi segreti giapponesi uno dei film, e aver visto le immagini degli alleati vittoriosi, entra nella resistenza, intraprendendo un viaggio nella zona neutrale per “riconsegnarlo” a chi, a sua volta, lo restituirà all'uomo sull'alto castello. Un “castello” che ci viene mostrato solo una volta, come un immenso e polveroso magazzino – un *archivio passato*

- in cui sono catalogati tutti i film che vengono fatti circolare. Nella zona neutrale Juliana incontra Joe Blake, spia nazista che si finge membro della resistenza e anche lui alla ricerca dei film.

Rispetto al credere alle immagini, e a quali possibilità di sviluppo futuro contengono, è significativa l'evoluzione del personaggio di Juliana. Quando nel primo episodio vede il film per cui la sorella ha perso la vita, dalle sue immagini è trafitta: esse appunto fanno esplodere la sua vita, cambiandone il corso. Nel proseguire della stagione Juliana inizia però a dubitare della veridicità delle immagini impresse in quelle pellicole. Nell'ultimo episodio della prima stagione riesce a entrare in possesso, e a vedere insieme a Frank, il suo compagno, un altro di questi film: ciò a cui però assiste, e noi spettatori con lei, dopo otto episodi in cui il contenuto delle bobine è soprattutto evocato, e mai mostrato, sono di nuovo immagini di archivio, ma non del "nostro". Pur simulando in bianco e nero riprese amatoriali dalla grana sporca, confezionate cioè come una *testimonianza* autentica, ritraggono il futuro di quel mondo, in particolare l'esito della guerra tra nazisti e giapponesi. Alla domanda di Frank: "Ma cosa abbiamo visto?", Juliana risponde: "Un incubo": non più la liberazione, ma la distruzione come fine. Quali possibilità di uscita ci consegnano i media, evocate dal titolo di questo stesso episodio: "A way out"?

Accanto al valore ambivalente che tali immagini mantengono si pone un'ulteriore e opposta concezione dei modi di conoscere e di entrare in contatto con ciò che accadrà: l'idea di fato e di destino. Tale isotopia, altrettanto dominante lungo tutta la serie, è legata allo sviluppo di un ulteriore personaggio, il ministro del commercio degli Stati Giapponesi del Pacifico Tagomi che, prima di prendere ogni decisione, consulta *l'I Ching*, libro dei *mutamenti* cinese: il futuro alternativo in questo caso non è già presente, già filmato, bensì frutto di una divinazione. È noto come la credenza che sostiene *l'I Ching* (Wilhelm 1995), e i mutamenti verso cui può indirizzare, implichi l'idea che nel qui e ora della consultazione, nel presente che collega il soggetto che interroga il fato, il suo lanciare i bastoncini, e la sentenza che essi compongono, tutto è già contenuto, e il futuro altro non è che la combinazione di passato e presente. Il fato in questo caso non è semplicemente un destino inevitabile, ma modulare, componibile, ogni volta da riattualizzare. Ma alla fine della prima stagione, dopo aver provato così a prevedere, senza successo, le conseguenze di molte sue azioni, troviamo Tagomi seduto in un parco a meditare, a occhi chiusi. La macchina da presa ne inquadra il volto e poi il dettaglio degli occhi, che quando si riaprono "vedono" un altro mondo: lo spazio il medesimo, ma cambiato, perché il tempo è quello dei "veri" Stati Uniti nel 1962, sotto la presidenza Kennedy. E quel presente lo riconosciamo grazie ad altri media che vengono inquadrati: un articolo di giornale, il cartellone del film di Kubrik, *Lolita*, allora appena uscito; una pubblicità di sigarette con Ronald Reagan come testimonial.

Il potere della visione mediata, il fatto stesso che viviamo in una cultura in cui la vita viene per lo più trasmessa e mediata da schermi, ci viene peraltro ricordato sin dalla sigla in cui, prima ancora che partano le immagini, si sente il suono di un proiettore che viene acceso; e poi ancora nella prima sequenza del pilot, in cui siamo introdotti in una sala cinematografica di New York dove Joe Blake sta guardando a sua volta un film di propaganda in cui una voce squillante recita: "It's a new day... It's morning again in America". L'inizio stesso della serie, il modo in cui veniamo introdotti nel suo cronotopo, ci colloca come osservatori di spettatori, di fronte a schermi nello schermo, il cui potere magico e rivoluzionario viene sin da subito asserito. Tra inevitabilità di un destino che ci mette in ogni caso nelle mani dei media, e la sua premediazione, *The Man in the High Castle* mette così in scena non solo tutte le possibilità – positive e negative – dell'avvenire, ma anche tutte le sue immaginabili conseguenze.

## Conclusioni

In questo contributo abbiamo cercato di mettere in evidenza la capacità dei media non solo di premediare gli avvenimenti futuri, ma anche di raccontare questa loro stessa funzione nell'immaginario premediato. Così, nella duplicazione e al contempo nell'identificazione tra il ruolo dei media nell'immaginario e nell'esperienza del consumo di questo stesso immaginario, si riflette quella dialettica tra ipermediazione e immediatezza che è costitutiva del meccanismo della rimediazione e della stessa premediazione. Se da un lato l'immaginario futuro si avvicina sempre di più alla nostra esperienza presente, alla nostra relazione con i media, d'altro lato la sovrapposizione tra temporalità distinte si rivela una funzione tutta interna alle logiche dei media. È questa la ragione per cui abbiamo deciso di concentrarci su serie in cui il racconto di un mondo dalla temporalità ambivalente si sviluppa attraverso il gioco delle forme tipiche della serialità, attualizzandosi nel consumo transmediale implicato da queste stesse forme. A tale proposito, prodotti seriali quali *Black Mirror – Bandersnatch*, *Love Death + Robots*, e *The Man in the High Castle*, si rivelano come elementi paradigmatici di una cultura mediale contemporanea in cui l'incertezza del presente si proietta, e viene al tempo stesso esorcizzata, nei suoi immaginari futuri; e in cui, a loro volta, gli immaginari premediati diventano modelli valoriali ed estetici per il consumo e l'esperienza del presente.

**Cristina Demaria**

Alma Mater - Università di Bologna  
Dipartimento di Filosofia e Comunicazione  
Via Azzo Gardino 23  
40122 Bologna  
[cristina.demaria2@unibo.it](mailto:cristina.demaria2@unibo.it)

**Francesco Piluso**

Alma Mater - Università di Bologna  
Dipartimento di Filosofia e Comunicazione  
Via Azzo Gardino 23  
40122 Bologna  
[francesco.piluso2@unibo.it](mailto:francesco.piluso2@unibo.it)

## Riferimenti bibliografici

ALOVISIO, S.

2018 “Dall'immagine della catastrofe alla catastrofe dell'immagine. Proposte per un'analisi morfologica”, in V. Cassone, B. Surace e M. Thibault (a cura di).

ASSANTE, E.

2020 “C'è un nazista tra noi. La paura del ritorno corre nelle serie tv”, [https://rep.repubblica.it/pwa/generale/2020/03/30/news/c\\_e\\_un\\_nazista\\_tra\\_noi\\_la\\_paura\\_del\\_ritorno\\_corre\\_nelle\\_serie\\_tv-252731048/](https://rep.repubblica.it/pwa/generale/2020/03/30/news/c_e_un_nazista_tra_noi_la_paura_del_ritorno_corre_nelle_serie_tv-252731048/), (accesso 30 marzo 2020)

ATTIMONELLI, C., SUSCA, V.

2020 *Un oscuro riflettere. Black Mirror e l'aurora digitale*, Milano, Mimesis.

BARTHES, R.

1975 *Miti d'oggi*, Torino, Einaudi.

- BASSO-FOSSOLI, P.  
2008 *Interpretazioni tra mondi. Il pensiero figurale di David Lynch*, Pisa, ETS.
- BAUDRILLARD, J.  
1976 *L'échange symbolique et la mort*, Parigi, Gallimard.
- BENNATO, D. (a cura di)  
2018 *Black Mirror. Distopia e antropologia digitale*, Catania, Villaggio Maori.
- BOLTER, J.D., GRUSIN, R.  
1999 *Remediation: Understanding new media*, Boston, MIT Press.
- CASSONE, V., SURACE, B., THIBAUT, M. (a cura di)  
2018 *I discorsi della fine: Catastrofi, disastri, apocalissi*, Torino, Aracne.
- CARINI, S.  
2009 *Il testo espanso. Il telefilm nell'età della convergenza*, Milano, Vita e Pensiero.
- CHIUSI, F.  
2018 *Io non sono qui. Visioni e inquietudini da un futuro presente – Black Mirror*, Roma, De Agostini.
- DUSI, N. (a cura di)  
2019 *Confini di genere. Sociosemiotica delle serie TV*, Perugia, Morlacchi.
- ECO, U.  
1979 *Lector in fabula*, Milano, Bompiani.
- ERNST, W.  
2013 *Digital memory and the archive*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- EUGENI, R.  
2015 *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, Brescia, La Scuola.
- GAROFALO, D.  
2017 *Black Mirror. Memorie dal futuro*, Roma, Edizioni estemporanee.
- GRASSO, A., SCAGLIONI, M. (a cura di)  
2009 *Arredo di serie. I mondi possibili della serialità televisiva americana*, Milano, Vita e Pensiero.
- GRUSIN, R.  
2010 *Premediation: Affect and mediality after 9/11*, Londra, Palgrave Macmillan.  
2017 *Radical mediation: Cinema, estetica e tecnologie digitali*, Cosenza, Pellegrini.
- JAMESON, F.  
2005 *Archaeologies of the future: The desire called utopia and other science fictions*, Londra-New York, Verso.
- LAMMOGLIA, F., PASTORINO, S.  
2019 *Black Mirror. Narrazioni filosofiche*, Milano, Mimesis.
- LOTMAN, J.  
1993 *La cultura e l'esplosione*, Milano, Feltrinelli.
- MITTELL, J.  
2015 *Complex TV: The poetics of contemporary television storytelling*, New York, NYU Press.
- ORTOLEVA, G.  
2011 "Le radici ludiche dell'immaginario", *Lexia: Immaginario*, n. 7/8, pp. 395-406.

- 2018 “Miti della catastrofe tra l’Ottocento e il nostro tempo”, in V. Cassone, B. Surace e M. Thibault (a cura di)
- PESCATORE, G. (a cura di)  
2018 *Ecosistemi narrative: dal fumetto alle serie tv*, Roma, Carocci.
- PILUSO, F.  
2019 “Apocalisse Mediale. La saturazione dei flussi nella nuova serialità televisiva. *Cosmo*, n. 15.1, pp. 139-155.
- SALERNO, D.  
2016 “The politics of response to terror: the reshaping of community and immunity in the aftermath of 7 July 2005 London bombings, *Social Semiotics*.
- SANTANGELO, A.  
2018 “Dalla fine all’inizio. La presa estetica nelle catastrofi come momento di passaggio da una vecchia a una nuova visione del mondo” in V. Cassone, B. Surace e M. Thibault (a cura di).
- SCOLARI, C. A.  
2009 “Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production.” *International Journal of Communication* n. 3, pp. 586-606.
- SOBCHACK, V.  
2011 “Afterword: Media archaeology and re-presencing the past”, in E. Huhtamo e J. Parikka (a cura di), *Media Archaeology: Approaches, applications and implications*, Berkeley-Los Angeles, University of California Press.
- VOLLI, U.  
2011 “L’immaginario delle origini”, *Lexia: Immaginario*, n. 7/8, pp. 31-62.
- WILHELM, R. (A CURA DI)  
1995 *I Ching. Il libro dei mutamenti*, con una prefazione di C. G. Jung. Milano, Adelphi.