

Nuove forme della serialità, nuove formule di enunciazione.

Il caso Bandersnatch

Francesco Piluso

Abstract

New forms of media production and consumption point out and implement new forms of enunciation of the audiovisual image. Despite its peculiar model of development, “Bandersnatch” (Netflix 2018), the interactive episode of the *Black Mirror* series, exemplifies and radicalizes some of the typical features of contemporary seriality. Behind the apparent logical and space-time eccentricity of the narrative world, we can highlight a homologous development between the structure of the text and the forms of its production and consumption. In the episode, this homology is highly marked and materialized through its interactive mechanism. Nevertheless, the collapse between the plane of the enunciation and the plane of text results in an autonomous reproductive model of the medium, rather than in a constructive cooperation of the spectator-user. In particular, the marks of the enunciation inscribed in the text are no longer traces through which it is possible to abstractly infer the simulacrum of the instance of enunciation itself, but they become factors for the material reproduction of the media dispositive.

1. Introduzione

Nuove forme di produzione e consumo mediale mettono in evidenza e in pratica nuove forme di enunciazione dell’immagine audiovisiva. “Bandersnatch” (Netflix 2018), l’episodio interattivo della serie *Black Mirror*, apparentemente si presenta come un caso a sé stante, vista la “novità” e peculiarità del modello di sviluppo del prodotto basato sull’interazione dello spettatore/utente. Eppure, come cercheremo di dimostrare, “Bandersnatch” non fa altro che esemplificare, sino ad estremizzare, alcune delle caratteristiche tipiche della serialità contemporanea. Il fenomeno delle serie TV è stato descritto e analizzato in ogni sua dinamica: l’obiettivo che ci poniamo in questo articolo è di evidenziarne le caratteristiche che ci portano a ripensare non solo il concetto, ma la stessa pratica di enunciazione audiovisiva. A tale proposito, concluderemo con il caso “Bandersnatch”, appunto, in cui assistiamo e sperimentiamo un collasso tra il piano dell’enunciato e il piano dell’enunciazione. Le tracce dell’enunciazione inscritte nell’enunciato non sono più delle marche attraverso cui ipotizzare astrattamente e ricostruire simulacralmente l’istanza di enunciazione, ma si addensano, sino a costituirne una riproduzione materiale, mediale più che mediata.

1.

A partire dagli studi di Benveniste (1966), la teoria greimasiana (cfr. Greimas, Courtés 1979) definisce due processi o direzioni, speculari tra loro, attraverso cui si articola il rapporto tra enunciazione ed enunciato. Da un lato, vi è il processo di *débrayage*, letteralmente “disinnesco”, attraverso cui l’istanza concreta di enunciazione (io-qui-ora) si proietta nel testo producendo simulacri di se stessa (si parlerà in tal caso di *débrayage* enunciazionali), o costruendo direttamente attori, spazi e tempi altri da quelli dell’enunciazione reale o simulata (*débrayage* enunciativo). Dall’altro lato, il processo di *embrayage*, è un’operazione testuale di ritorno all’istanza di enunciazione che, tuttavia, non può che *fallire*, o meglio,

limitarsi ad un effetto di ritorno al suo simulacro nel testo: l'enunciazione enunciata. Risulta dunque necessario sottolineare alcune discrepanze tra soggetti e tempi coinvolti. Difatti, ogni operazione di embrayage presuppone un'operazione di débrayage che lo precede temporalmente e logicamente. Inoltre, l'embrayage non è del tutto simmetrico al débrayage, dal momento che la sua operazione rimane immanente all'enunciato, e non determina il passaggio tra quest'ultimo e l'istanza di enunciazione a differenza del débrayage.

I risultati della teoria greimasiana sull'enunciazione possono essere rimodulati e completati a partire da una prospettiva interpretativa. Seppur in mancanza di una teoria organica, o di un riferimento esplicito all'enunciazione, Eco (1979) si concentra sull'altro versante che caratterizza la struttura intersoggettiva dell'enunciazione, mettendo in evidenza il ruolo del lettore. Così, la partita tra enunciazione e enunciato si sposta sul fronte di quest'ultimo, e in particolar modo si gioca nella dialettica tra *intentio operis* e *intentio lectoris*. L'autore dimostra come l'istanza concreta di enunciazione possa semplicemente essere ricondotta a un'ipotesi interpretativa a partire dalle tracce che l'istanza lascia nel testo e che il lettore è chiamato appunto ad interpretare e attualizzare. Ancora una volta, si tratta di un simulacro che coincide con quello dell'enunciazione enunciata in Greimas. Così, anche nella prospettiva echiana, lo scambio tra dentro e fuori dal testo non risulta mai del tutto simmetrico. Lo stesso lettore viene ricondotto a un ruolo astratto all'interno dell'enunciato - una strategia, previsione, ipotesi interpretativa del testo presupposta e, al contempo, costruita dallo stesso testo: "un testo è un prodotto la cui sorte interpretativa deve far parte del proprio meccanismo generativo" (Eco 1979, p. 54).

Seppur le riflessioni riportate qui in maniera estremamente sintetica¹ sono legate principalmente al testo scritto, e per di più, nel caso di Eco, sembrano in parte distanziarsi dalla questione dell'enunciazione, sono in realtà utili a definire alcuni parametri per la lettura dell'enunciazione audiovisiva oggi. Come vedremo, nel fenomeno della serialità contemporanea, tutti questi livelli e parametri sembrano in qualche modo intrecciarsi, sino a rendere necessaria una ridefinizione del meccanismo di enunciazione.

2.

In molte serie televisive contemporanee, l'enunciato appare del tutto sconnesso dall'istanza di enunciazione da cui deriva e, in generale, non sembra possibile riscontrare alcune tracce di contatto con la realtà al di qua del teleschermo. Specialmente nel caso di serie a sfondo distopico (come nel caso di *Black Mirror*, "Bandersnatch"), laddove attori, spazi e tempi del mondo narrativo si distanziano radicalmente dall'io-qui-ora dell'istanza di enunciazione (o dello spettatore), e dove condizioni di possibilità e logiche di funzionamento differiscono dalla nostra 'realtà', tale contatto sembra essere perso per sempre. Eppure, è proprio in questi prodotti che è possibile rivelare delle logiche riflessive tra enunciato e le pratiche di produzione e consumo dello stesso.

Una perdita di coerenza e coesione trasforma l'universo narrativo in un bricolage di frammenti, della cui ricomposizione si prende carico lo spettatore, chiamato a ripercorrere l'intricata rete di connessioni attraverso cui l'universo e la sua narrazione si sviluppano (Basso 2008). Ogni elemento di questo puzzle diventa fattore per l'attivazione di una nuova catena di rimandi intra e intertestuali, non solo narrativi, ma anche formali - una catena che si dispiega attraverso quei meccanismi caratteristici della serialità complessa (Mittell 2006, 2015), quali l'ermeneutica perpetuata (Hill 2002), salti temporali (*flashback* e *flashforward*), stati ipotetici (*what if*) e prospettive multiple che presuppongono e al contempo favoriscono la visione serializzata da parte dello spettatore. L'iniziale disorientamento è dunque controbilanciato dal riconoscimento del proprio ruolo nella costruzione del mondo narrato (Grasso, Scaglioni 2009), del meccanismo seriale e della serie nel suo complesso (Piluso 2019a).

Vi è di più: questa riflessività tra mondo della narrazione, sua struttura narrativa, e modello di consumo produttivo non è conseguenza di una negoziazione tra singolo testo e singolo spettatore, ma una dinamica che si sviluppa secondo un modello relazionale e collettivo: relazioni tra elementi mediali (e stessi media) riflettono relazioni tra i loro spettatori-utenti. Ciò è dovuto alla stessa natura,

¹ Per una ricostruzione esaustiva delle teorie dell'enunciazione, cfr. Manetti (1998).

per certi versi *aperta*, della struttura testuale, “il fruitore, non condizionato da un centro assoluto, costituisce il suo sistema di relazioni facendolo emergere da un continuo in cui non esistono punti privilegiati, ma tutte le prospettive sono egualmente valide e ricche di possibilità” (Eco 1962, p. 57). Questo fa sì che ciascuna interpretazione del testo non possa portare ad una sua soluzione definitiva, ma che necessiti non solo, come già detto, di essere continuamente riformulata attraverso la visione ripetuta e seriale, ma anche di essere completata dalla totalità virtuale delle interpretazioni complementari (cfr. Nieddu 2018). È la pluralità di spettatori-utenti, dei loro movimenti su diverse piattaforme a complessificare e, al contempo, a contribuire alla risoluzione di tale complessità. In altre parole, ciò che è programmato in termini di connessioni e di rete non è solo l’enunciato, il suo mondo e la sua struttura narrativa, ma la stesse modalità di consumo e produzione seriale e transmediale da parte degli spettatori-utenti.

Si tratta di una logica insita nella programmazione dei prodotti transmediali (cfr. Jenkins 2007), che si esemplifica nella loro più attuale declinazione in termini di ecosistemi narrativi (cfr. Pescatore 2018). Gli ecosistemi si presentano come *modelli* di costruzione dell’universo narrativo in termini di rimodulazione e riproducibilità lungo diverse piattaforme mediali. Ciò inevitabilmente implica che gli stessi ecosistemi si presentino come *modelli* di sviluppo e organizzazione delle pratiche quotidiane e sociali di consumo e produzione di quegli enunciati. Tale riflessività, che tende ipoteticamente ad un vero e proprio collasso tra attività di enunciazione e consumo dell’enunciato, è causa e segno di un ambiente mediale sempre più integrato. Le superfici mediali non *mediano* più il rapporto tra due piani distinti e discreti. Queste perdono la loro funzione di *schermi*, per riportare l’enunciato alla sua stessa esperienza attraverso i media, “il sapere narrativo non si dà più nella forma del racconto, bensì nella forma dell’ambiente percorribile, che offre all’utente non tanto delle storie, quanto piuttosto delle *user experience*” (Bisoni, Innocenti, Pescatore 2013, p. 23). In questo modo, ciò che viene riprodotto dagli ecosistemi narrativi non è nient’altro che il passaggio da un medium a un altro che avviene sempre più senza soluzione di continuità nella nostra “condizione postmediale” (Eugeni 2015).

L’insieme di queste dinamiche porta con sé la necessità di ridefinire la categoria di enunciazione, coinvolgendo la stessa categoria di “spettatore-utente” all’interno della sua istanza. Laddove il contenuto audiovisivo seriale e transmediale sembra non essere più un piano di totale astrazione rispetto alle istanze della sua produzione e consumo, possiamo interpretare gli ecosistemi come modelli per la produzione di ambienti mediali in cui i confini attoriali, spaziali e temporali tra enunciato ed enunciazione sembrano dissolversi.

3.

Mi sono già occupato di “Bandersnatch” in altri lavori (Piluso 2019a, 2019b). L’episodio interattivo della serie antologica *Black Mirror* è paradigmatico nel riprodurre, fino ad estremizzare e pervertire, alcuni meccanismi tipici della serialità contemporanea, soggiacenti le relative pratiche di enunciazione audiovisiva. Iniziamo con una breve sintesi della storia, o meglio, dell’episodio.

La vicenda è ambientata a Londra nel 1984. Il protagonista Stefan è un giovane informatico alle prese con la progettazione di un videogioco interattivo chiamato “Bandersnatch”, sulla base di un omonimo libro-game. Lo spettatore, attraverso una serie di scelte binarie (e dunque secondo lo stesso principio del libro e del videogioco) è chiamato a guidare/ripercorrere la progettazione del gioco da parte di Stefan. Le scelte iniziali, più che per la loro rilevanza narrativa, servono allo spettatore a prendere confidenza con il meccanismo dell’episodio. Tuttavia, le scelte successive apparentemente acquisiscono un crescente peso specifico nello stabilire le diramazioni della storia. Anche se in molti casi, queste scelte appaiono condizionate: alcune opzioni risultano preferibili rispetto ad altre e, in alcuni casi, entrambe le opzioni presentate in una scelta assumono esplicitamente la stessa valenza. Difatti, è come se ci fosse una sorta di filo rosso – un obiettivo che collega la serie di scelte: quello di portare Stefan a realizzare con successo il proprio videogioco. Ciò non è né frutto di una casualità, né di una scelta arbitraria da parte dei produttori di fronte a una serie di finali possibili. Difatti, una volta che la storia enunciata si riflette (sino ad annullarsi) lungo il dispositivo della sua enunciazione, l’obiettivo narrativo (Stefan porta a compimento il suo progetto) non può che coincidere con la necessità di portare a compimento lo stesso meccanismo interattivo. Così, seppure possibili, non tutte le scelte dello

spettatore si rivelano “corrette” e spesso la storia ci riporta indietro ad un precedente *check point*, dandoci una seconda possibilità di fare la scelta “giusta”. Ciò avviene in diversi modi; per esempio seguendo i suggerimenti di altri personaggi a Stefan - ma in realtà rivolti allo stesso spettatore - di ricominciare da capo, o di proseguire sulla stessa strada; oppure cogliendo nella frustrazione di Stefan, che a seguito del fallimento del proprio progetto è portato a ricalcare i bivi e le direzioni cruciali del proprio lavoro (Fig. 1), un suggerimento a fare lo stesso – elementi che accrescono la riflessività tra piano della storia e della sua enunciazione interattiva.

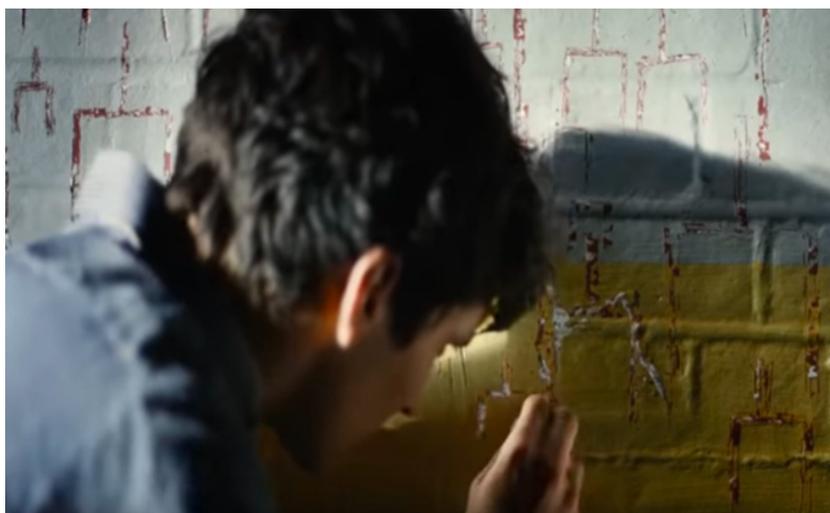


Fig. 1 - Stefan ripercorre i bivi del gioco e della sua progettazione

In questa logica, diventa sempre più difficile comprendere *chi guida chi*. A tale proposito, l’opzione “Netflix”, che appare come una delle possibili scelte presentate, risulta cruciale per l’elaborazione della storia e del suo meccanismo. Scegliendo questa opzione, Stefan viene messo al corrente di essere un semplice personaggio di un episodio televisivo di una piattaforma futura, chiamata “Netflix” appunto, e di come la sua vita sia determinata dalle scelte degli utenti di questa piattaforma (Fig. 2). Tuttavia, è vero anche il contrario - ovvero di come sia l’obiettivo del gioco determinare e orientare le scelte dello spettatore.

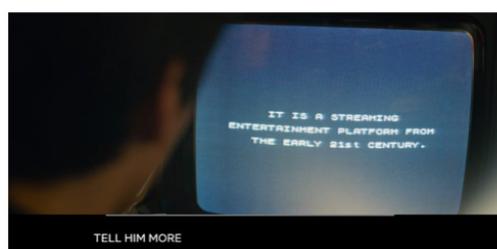


Fig. 2 - L’opzione Netflix

La serie di scelte corrette porta al finale possibile in cui Stefan ultima con successo il videogioco. Seguendo questo finale, la storia si sposta ai nostri giorni, in cui una giovane programmatrice sta progettando un episodio televisivo interattivo (probabilmente per lo stesso Netflix), chiamato “Bandersnatch”, e basato sul videogioco di Stefan (Fig. 3). Questo esplicito riferimento al prodotto che lo spettatore sta consumando in quel preciso istante chiude il cerchio di inscatolamenti narrativi,

temporali e enunciazionali, attraverso cui il prodotto si sviluppa e consuma – e che ora cercheremo di analizzare.



Fig. 3 - il progetto “Bandersnatch” per TV

4.

Netflix gioca un ruolo decisivo nel *mediare* tra i diversi piani. La piattaforma si presenta come il “sistema” distopico di controllo che mette in contatto e produce sia l’attante personaggio che l’attante spettatore, determinandone la costruzione dei rispettivi ruoli all’interno dell’enunciato. Questo *marcare* il proprio ruolo di enunciatore è operato da Netflix al fine opposto di *smarcarsi* dalla responsabilità assunta nel pilotare le stesse scelte dello spettatore. Al di là di questa inoculazione del proprio ruolo distopico, proiettata in maniera quasi parodica all’interno dell’enunciato, è di fatto la stessa materialità della piattaforma, come istanza di enunciazione concreta, a costituire tale collasso tra spettatore e personaggio e, di conseguenza, a determinare le sorte di entrambi. Netflix è la piattaforma mediale che produce l’istanza dello spettatore interattivo - si tratta di una strategia mediale e concreta (più che mediata e astratta) che permette sì all’utente di avere un ruolo decisivo nella costruzione della storia, ma che di fatto integra lo stesso nel meccanismo tecnologico della piattaforma. In altre parole, Netflix si *ri-vela* come l’unica istanza di enunciazione concreta, non solo capace di produrre concretamente l’enunciato, ma di riprodursi a partire da questo. Oltre una rappresentazione metaforica, proiettata a livello dell’enunciato, l’episodio attualizza im-mediatamente la distopia del controllo tecnologico e mediale, attraverso la sincronizzazione (e dissoluzione) dello stesso enunciato con la sua visione-enunciazione.

L’annullamento del contenuto narrativo lungo la forma di consumo fa sì che il testo non sia più macchina per la stimolazione di un’attività interpretativa, ma piuttosto macchina per la riproduzione e l’attualizzazione immediata (senza mediazione interpretativa dello spettatore) del proprio meccanismo. Le disgiunzioni di probabilità, come base per la formulazione di ipotesi astratte del lettore sulla storia, sono trasformate in scelte binarie prestabilite e *tattili* (cfr. McLuhan 1964; Baudrillard 1976). Tutto ciò avviene nonostante, o meglio, proprio attraverso l’interattività che non costituisce una forma di fruizione, ma piuttosto si presenta come attivazione di una *formula*, operatività pura (cfr. Baudrillard 1990) del medium. Il mito della interattività così costituisce una deriva della cooperazione tra testo e lettore teorizzata da Eco nel *Lector in fabula* (1979). Lo schermo si rompe (come il *black mirror* nel logo della serie) e il lettore non è più una strategia astratta del testo, ma elemento concreto nell’ingranaggio del medium.

Tuttavia, non è solo lo schermo a dissolversi, ma gli stessi margini tra media e contenuti ritenuti una volta discreti. Lo spettatore di fatti è integrato nell’ambiente transmediale, non tanto in virtù della sua possibilità di interazione attraverso l’interfaccia con l’enunciato, ma proprio in funzione della chiusura



di quest'ultimo. È proprio il numero elevato ma limitato di strade percorribili ciò che induce lo spettatore ad una visione ripetuta, seriale, dello stesso episodio, al fine di attraversare e comprendere tutte le possibili concatenazioni narrative derivate dal meccanismo delle scelte. La stessa finalità è ciò che alimenta la produzione (para)testuale di contenuti relativi all'episodio su altre piattaforme mediali, specialmente social: a tale proposito, sono molti i post volti a spiegare il meccanismo complesso attraverso cui si dispiega "Bandersnatch", a ipotizzarne teorie, e a rappresentarne graficamente lo schema delle possibili diramazioni. È proprio nella voglia di risolvere il giochetto rompicapo, nella necessità di riportare l'ordine prestabilito piuttosto che di contribuire al caos, che si attualizzano reali forme di interattività da parte degli spettatori-utenti.

5. Conclusioni

Ciò che si è voluto mostrare attraverso questa breve analisi dell'episodio di "Bandersnatch" è come il concetto di enunciazione vada ripensato di fronte alle nuove forme e pratiche enunciazionali nella serialità contemporanea. Il modello degli ecosistemi favorisce la formazione di ambienti transmediali in cui, dietro l'apparente alterità di logiche e cronotopi che caratterizzano gli universi narrativi, si sviluppano rapporti di omologia e sviluppo reciproco tra strutture dell'enunciato e forme di consumo dello stesso. Tale contributo produttivo permette di definire la stessa categoria di consumo in termini di istanza di enunciazione, nonché di registrare il superamento di asimmetrie e gerarchie logico-temporali nella relazione tra enunciazione ed enunciato.

"Bandersnatch" cerca di giocare su queste ambivalenze e omologie, forzandone la dialettica. Nell'episodio, l'omologia e la co-operazione tra enunciato e forma di consumo è resa evidente, al punto da venire materializzata attraverso il meccanismo interattivo. Tuttavia, come abbiamo cercato di dimostrare, è proprio l'appiattire totalmente l'enunciazione lungo la forma di consumo ciò che limita di fatto la possibilità del consumatore di agire sull'enunciato, e favorisce un'autonomia riproduttiva del dispositivo testuale e mediale. Allo stesso tempo, però, lo svuotamento dell'interazione dell'utente e la sua riduzione ad un puro esercizio di stile è ciò che ne permette la feticizzazione in quanto modello astratto – un suo distanziamento rispetto all'attività concreta del singolo spettatore. Ed è da questa distacco e alterità che bisogna ripartire per potere ricostruire nuove forme di interazione con l'enunciato, che vedano coinvolte catene social(i) di utenti e connessioni transmediali, lungo le quali l'enunciato si può sviluppare ed estendere, sino a coinvolgere nel suo ecosistema e rendere nuovamente operative le pratiche di consumo.

Allargando le frontiere di produzione alla categoria del consumo, le forme di serialità contemporanee ci indicano la possibilità di un dialogo simmetrico e reciproco tra enunciato e istanza di enunciazione concreta. Tutto ciò, ribadendo comunque la necessità di un'apparente rapporto di separazione e alterità critica tra i due piani, al fine di attualizzarne la continuità e reciprocità logica. Si tratta di un'ambivalenza paradossale che non è possibile risolvere o forzare, proprio per evitare che si rompa l'omologia e la concatenazione operativa tra enunciazione ed enunciato – sempre che si voglia fare ancora affidamento a queste categorie.

Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

- Basso, P., 2008, *Interpretazioni tra mondi. Il pensiero figurale di David Lynch*, Pisa, ETS.
- Baudrillard, J., 1990, *La trasparenza del mal*, Paris, Galilée.
- Benveniste, E., 1966, *Problèmes de linguistique générale*, Paris, Gallimard.
- Bisoni, C., Innocenti V., Pescatore, G., “Il concetto di ecosistema e i media studies: un'introduzione”, in C. Bisoni, V. Innocenti, a cura, 2013, *Media Mutations - Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Modena, Mucchi Editore, pp. 11-26.
- Greimas, A.J., Courtés, J., 1979, *Sémiotique: dictionnaire raisonné de la théorie du langage*; tr. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, P. Fabbri, a cura, Firenze, La casa Usher, 1986; poi Milano, Bruno Mondadori 2007.
- Eco, U., 1962., *Opera aperta*, Milano, Bompiani.
- Eco, U., 1979., *Lector in fabula*, Milano, Bompiani.
- Eugeni, R., 2015., *La condizione postmediale*, Roma, Carocci.
- Grasso, A., Scaglioni, M., a cura, 2009, *Arredo di serie. I mondi possibili della serialità televisiva americana*, Milano, Vita e Pensiero.
- Hill, M., 2002, *Funcultures*, London – NewYork, Routledge.
- Jenkins, H., 2007, “Transmedia storytelling 101. *Confessions of an Aca-fan*”, 21 marzo. http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Manetti, G., 1998, *La teoria dell'enunciazione*, Siena, Protagon.
- McLuhan, M., 1964, *Understanding Media: The Extension of Man*, New York, McGraw-Hill.
- Mittell, J., 2006, “Narrative Complexities in Contemporary American Television”, in “The Velvet Light Trap”, n. 58, pp. 29-40.
- Mittell, J., 2015, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, NewYork, New York University Press.
- Nieddu, G., 2018, *Serialità e opera aperta. Tracce del modello dell'opera aperta nella serialità televisiva contemporanea*. https://www.academia.edu/25226427/Serialit%C3%A0_e_opera_aperta
- Pescatore, G., a cura, 2018, *Ecosistemi narrative: dal fumetto alle serie tv*, Roma, Carocci.
- Piluso, F., 2019a, “Apocalisse mediale. La saturazione dei flussi nella nuova serialità televisiva”, in “Cosmo”, n. 15, pp. 139-155.
- Piluso, F. 2019b, “Lo Stereotipo come Modo di (ri)Produzione e Distruzione Segnica: Esempi e Strategie di Sovversione”, in *Filosofi(e)semiotiche*, “il Sileno”, 6.1., pp. 183-195.