

SigMa

RIVISTA DI LETTERATURE COMPARATE,
TEATRO E ARTI DELLO SPETTACOLO

Vol. 5/2021
ISSN 2611-3309

GIUSEPPE GATTI

Plenitudine visuale: note di cultura visuale nel congegno 'salva progressi' di Rick & Morty

*Visual Plenitude: Notes on Visual Culture
in Rick & Morty's 'Save-Point' Device'*

SOMMARIO | ABSTRACT

Partendo da una ricognizione critica del volume *Plenitudine digitale* di Jay David Bolter (2019), il saggio intende fornire un contributo al dibattito teorico sull'esperienza utente nel sistema di produzione e disposizione delle immagini digitali che è definibile come "plenitudine visuale". L'ipotesi di partenza è che l'odierna plenitudine visuale – caratterizzata dall'ibridazione fra cultura alta e popolare, vecchi e nuovi media, istanze politiche conservatrici e radicali – promuova esperienze utente di auto-riflessione e addestramento alle stesse procedure visuali. In particolare, navigando lungo le dicotomie epistemologiche individuate da Bolter (catarsi/ flusso, originalità/remix, spontaneità/proceduralità, storia/simulazione), e adoperando gli strumenti dei *software* e *visual studies*, si prenderà in esame un "media immaginario" presentato nella puntata della serie animata *Rick & Morty* (Adult Swim, 2015-) intitolata *The Vat of Acid Episode* (*L'episodio della vasca d'acido*, 2020), dove Rick costruisce al nipote Morty un telecomando che gli permette di salvare e ricaricare istanti della propria vita reale. La storia di questo *device* è inquadrata come oggetto di *training visuale* per guidare il personaggio e lo spettatore fra le relazioni di potere che intercorrono tra forme del racconto audiovisivo e strategie di capitalizzazione dell'immaginario, utilizzi trasparenti e fantasie legate ai dispositivi di visione digitali e conseguenze invisibili e materiali connesse al loro utilizzo globale.

Drawing on a critical overview of Jay David Bolter's volume *Digital Plenitude* (2019), the essay aims to provide a contribution to the theoretical debate on user experience design in the system of digital image displacement that is definable as "visual plenitude." The starting hypothesis is that today's visual plenitude – characterized by the hybridization of high and popular culture, old and new media, conservative

and radical political instances – promotes self-reflective user experiences and forms of trainings to its very visual procedures. In particular, by navigating along the epistemological dichotomies identified by Bolter (catharsis / flow, originality / remix, spontaneity / procedurality, history / simulation), and by using the tools of software and visual studies, we will examine an “imaginary media” presented in the episode of the animated series *Rick & Morty* (Adult Swim, 2015-) titled *The Vat of Acid Episode* (2020), where Rick builds his nephew Morty a remote control that allows him to save and reload moments of his real life. The story of this device is considered as an example of “visual training” which guides the character and the spectators through the power relations among forms of audiovisual narration and strategies of capitalization of the imaginary, transparent uses and fantasies linked to digital display devices and invisible and material consequences linked to their global usage.

PAROLE CHIAVE | KEYWORDS

cultura visuale; plenitudine digitale; *software studies*; *Rick & Morty*; Media Studies
visual culture; digital plenitude; *software studies*; *Rick & Morty*; Media Studies



GIUSEPPE GATTI

*Plenitudine visuale: note di cultura visuale
nel congegno “salva progressi” di Rick & Morty*

1. *Introduzione alla plenitudine digitale*

A quasi venti anni di distanza dal seminale *Remediation* (1999), Jay David Bolter ha firmato *Digital Plenitude. The Decline of Elite Culture and the Rise of New Media* (2019). In questo ultimo lavoro l'autore del Georgia Institute of Technology, grecista di formazione specializzato in Computer Science, affronta la cultura mediale contemporanea con un approccio teorico trasversale dal taglio divulgativo. La scelta sembra cucita sul concetto principale del libro, la “plenitudine digitale”, una condizione mediale caratterizzata da un universo talmente vario, vasto e volatile di prodotti e pratiche da non renderne possibile una visione d'insieme. “La plenitudine accoglie, anzi inghiotte, le forze contraddittorie della cultura alta e di quella popolare, i vecchi e i nuovi media, le idee politiche conservatrici e quelle radicali”, scrive l'autore (Bolter, ed. 2020: 36). Anziché implodere in un unico *metamedium*, come immaginato da alcuni teorici del web 2.0, l'autore rileva altresì un “eccesso mediale” irriducibile al dominio della tecnologia digitale, che si

rende complesso non solo nei sistemi di produzione ma soprattutto “in rapporto alla capacità umana di accedervi e assimilarlo” (36). Secondo Bolter, mentre le così dette Big Tech nell’ultimo ventennio hanno intrapreso un incalcolabile processo di digitalizzazione del reale – pensiamo, solo nel campo visuale, al quotidiano *interplay* di interfacce Google come YouTube, Chrome, Maps, e Books – il sistema dei “vecchi media” analogici continua a raccogliere milioni di fruitori: spettatori cine-televisivi e teatrali, lettori e radioascoltatori, sembrano sopravvivere a quella “rimediazione aggressiva” teorizzata in tempi non sospetti proprio da Bolter insieme al collega Richard Grusin (ed. 2003: 74-75).

L’origine di questa tendenza anti-convergente è ricondotta da Bolter alla dissoluzione delle élite culturali istanziata nel secondo dopoguerra, i cui frammenti si sarebbero innervati all’interno della cultura pop creando così una molteplicità di “comunità di gusto” prive di un centro culturale comune.

Per orientarsi all’interno di questa condizione di centri mediali “privi di centro”, Bolter individua quattro grandi dicotomie: (a) *Catarsi/Flusso*, per descrivere due estetiche e possibili risposte emotive nei confronti dell’esperienza mediata; (b) *Originalità/Remix*, per indicare i principi espressivi che si contrappongono nell’intrattenimento e nell’arte; (c) *Spontaneità/Proceduralità*, riferendosi alle dinamiche di assimilazione e fuga dai processi digitali nei comportamenti individuali e sociali; e infine (d) *Storia/Simulazione*, per contrapporre una lettura politica della vita contemporanea di stampo “storicista” a una presentificata o “simulazionale”.

Anziché binarizzare, Bolter traccia i “binari” entro cui analizzare la gamma di prassi ed esperienze, etiche ed estetiche, *device* e dispositivi, approcci e idee presenti nello scenario mediale contemporaneo. Nel corso dei capitoli l’autore affronta

così numerosi casi e ambiti di studio, suggerendo come la plenitudine tenda a ibridare le dicotomie medialità anziché contrapporle¹. Un particolare videogame, ricorda Bolter, può incorporare forti dosi di narrazione e viceversa un film narrativo come *Edge of Tomorrow* (*Edge of Tomorrow – Senza domani*, Liman 2014) può fondarsi sulla logica ricorsiva del videogioco.

Nell'ambito della cultura visuale, rielaborando il concetto baudriano/foucaultiano di dispositivo, dicotomie simili a quelle di Bolter (in particolare il binomio catarsi/flusso) sono state impiegate proprio per concettualizzare e storicizzare le forme di "disposizione" alla *viewership* mediale. Studiare l'esperienza spettatoriale distinguendo fra dispositivi di visione narrativa e espositivo/attrazionale (Gunning 1986; Balsom 2013), cartesiana e incarnata (Crary, ed. 2013; Grodal, ed. 2014), trasparente e opaca (Bolter, Grusin, ed. 2003), oculocentrica e aptica (Jay 1994; Bruno, ed. 2006) – solo per citare alcune fra le più importanti – ha dotato gli studiosi di un efficace concetto euristico che ancora oggi viene riscoperto per rilanciare approcci multidisciplinari alla mediazione visuale (Pinotti, Somaini 2016; Eugeni 2017). Come ho proposto altrove (Gatti 2015) una feconda strada teorica può essere intrapresa richiamando la nozione di "tecnologie del sé" sviluppata dal tardo Foucault. Con questa nozione, l'autore francese voleva porre attenzione sugli aspetti bioculturali di quei dispositivi che "permettono agli individui di eseguire, coi propri mezzi o con l'aiuto degli altri, un certo numero di operazioni sul proprio corpo e sulla propria anima – pensieri, comportamenti, modi d'essere – e trasformare sé stessi" (Foucault, ed. 1992: 13). In sintesi, Foucault suggeriva che l'esperienza del sé presupponesse una relazione di potere fra apparati tecnologici (diari, lettere e altre tecniche di esternalizzazione del sé), discorsivi (come l'esame medico, la confessione cristiana o altri istituti disciplinari) e "mentali" (come esercizi di simulazione etica o mnemotecnica e il linguaggio stesso).

Non solo quindi i media a base ottica (dalla camera oscura alle immagini in movimento) e le macchine virtuali (teorizzate dal movimento cibernetico e rielaborate nel campo informatico) hanno offerto modelli e metafore per concettualizzare la mente umana (Kittler 2009; Dupuy 2009), ma nel corso della storia si sono resi protagonisti della solleticazione di stati di coscienza “altri” tramite una sofisticata direzione dello sguardo, dell’attenzione e del senso di presenza degli utenti (Gatti 2019).

1.1 Rick & Morty: un caso di plenitudine visuale

L’ipotesi che sottoporro a verifica in questo saggio è che alcuni prodotti della plenitudine digitale possano far leva sulla sensibilità e la consapevolezza dello spettatore mediale per promuovere narrazioni critiche e auto-riflessive sulle tensioni discorsive erogate dalle procedure mediali. In particolare, navigando lungo i binari epistemologici individuati da Bolter, e adoperando gli strumenti dei *software* e *visual studies*, il saggio intende fornire un contributo al dibattito teorico sul sistema di produzione e disposizione delle immagini digitali che è definibile come “plenitudine visuale”.

Per verificare l’ipotesi, prenderò in esame un “media immaginario” presentato nella popolare serie animata *Rick & Morty* (Adult Swim 2015-). Studiare i media immaginari, infatti, ci consente di inibire il determinismo mediale e rintracciarne le genealogie discorsive (Kluitenberg 2006; 2011). Inoltre, se gli odierni dispositivi visuali sono assimilabili a veri e propri “algoritmi” fondati sulla “distribuzione e redistribuzione congiunta di luce, informazioni e lavoro” (Eugeni 2021: 14), allora indagarli sotto la lente dei *software studies* ci permetterà di cogliere i nessi fra i processi grafici e politici, informatici ed economici, operativi e performativi che operano nella plenitudine, in una prospettiva ispirata alla teoria dei media tedesca (Parikka, ed. 2019: 112-13).

Prenderò così in esame la puntata di *Rick & Morty* intitolata *The Vat of Acid Episode* (*L'episodio della vasca d'acido*, 2020). In questa storia, premiata con l'Emmy per il miglior episodio d'animazione del 2020, Rick costruisce al nipote Morty un telecomando che gli permette di salvare e ricaricare istanti della propria vita reale. Premendo il tasto rosso il congegno consente di salvare un *check-point* nell'esistenza dell'utilizzatore e, pigiando quello blu, di ripristinarlo in caso di scelte sbagliate, proprio come avviene nei videogiochi. Grazie ai mezzi propri del linguaggio audiovisivo, l'episodio racconta così la vita “ludicizzata” di Morty, in grado di resettare le conseguenze delle proprie azioni con un semplice click o di realizzare malefatte e fantasie nascoste rimanendo impunito. Ma, come vedremo, il *device* interpella il personaggio (e in certa misura anche lo spettatore) circa le complesse relazioni di potere che intercorrono fra dispositivi di visione e disposizioni *alla* visione nell'epoca dell'eccesso mediale.

2. *Catarsi/Flusso*

Nella plenitudine digitale la catarsi è un modo di raccontare storie che enfatizza il ruolo di un personaggio nel condurre un conflitto. Quando il conflitto giunge a una risoluzione, grazie ad esso gli utenti possono vivere un rilascio emotivo (Bolter, ed. 2020: 162, 176). Si tratta di un dispositivo che, secondo l'autore, caratterizza le varie “Età dell'oro” del cinema hollywoodiano e della televisione, del romanzo vittoriano e del melodramma ottocentesco, ricalcando i principi del così detto “teatro aristotelico” da cui proviene il termine *katharsis*. All'opposto, vi è il “piacere di perdersi” nel flusso: un modello dell'esperienza che tende a differire il finale catartico, stimolando approcci “passivi” (come scorrere i *feed* dei social media) o “intensivi” (come giocare a un videogioco soprattutto in prima persona) e dove, in entrambi i casi, l'utente è assorbito dal fluire di azioni

automatizzate e ricorsive di cui è sia produttore sia consumatore (Bolter, ed. 2020: 180-89). “Da metà Ottocento”, sottolinea Bolter, “la cultura mediale ha insegnato a sé stessa come suscitare la catarsi in letteratura, nel teatro, nel cinema e nella televisione, e oggi le stesse tecniche vengono applicate ai videogiochi” (175).

L'episodio della vasca d'acido esemplifica un'esperienza mediale radicalmente contesa fra catarsi e flusso, e lo fa tramite una narrazione audiovisiva che gioca sulla modulazione delle medesime dicotomie.

Difatti, per raccontare l'esperienza di Morty, la regia si serve di un *montage* privo di dialoghi della durata di circa quattro minuti dove il protagonista sperimenta le possibilità offerte dal nuovo dispositivo accompagnato in sottofondo dalle note sibilline di *It's in the Way That You Use It* di Eric Clapton. Con la cinica ironia tipica delle serie animate per adulti, gran parte delle scene ci mostrano due o tre azioni ricorsive compiute dal ragazzo, mentre altre ci raccontano un singolo esito (di cui presupponiamo la futura cancellazione).

La sequenza sembra così costruita per allinearsi alla vita “gamificata” di Morty, il quale fa leva sulla diramazione narrativa per presagire e verificare l'esito delle proprie azioni e progredire così nel “gioco” della vita reale. Potendo fallire e “fallire meglio”, l'adolescente riesce a saltare un tombino, ordinare il piatto migliore del menù di un ristorante di lusso e assaggiare gratuitamente tutti i gusti di una gelateria. Ma, come si diceva, Morty usa il congegno anche per realizzare desideri proibiti come ribaltare un anziano dalla carrozzella, entrare nello spogliatoio femminile, investire dei passanti con l'automobile e, anticipando la svolta auto-nichilista del finale, istigare una pattuglia di poliziotti a crivellarlo di colpi. Ben presto, infatti, il *feedback loop* di salvataggi e ricariche si innerva così rigidamente nella mente di Morty che il ragazzo utilizza il congegno

per salvare i progressi di una partita alla console (di per sé, già dotata della medesima funzione) o per ritentare di mangiare al volo una patatina al formaggio (nonostante ne abbia a disposizione un intero barattolo) (FIG. 1).



FIG. 1 – Morty ritenta di mangiare al volo una patatina dopo essersi appena “ricaricato”.

Ma quando pensiamo che il *montage* a loop stia volgendo a conclusione per passare magari a una scena narrativa più canonica, all’ingresso di una caffetteria Morty incontra una ragazza con la quale inizia a conversare amabilmente. La canzone di Clapton sfuma in un motivetto anonimo e “ispirante”, accompagnando la virata catartica della vita di Morty e della narrazione stessa. Il montaggio, infatti, pur rimanendo ellittico e privo di dialoghi, ci racconta adesso il progredire della relazione amorosa fra Morty e la ragazza. Vediamo i due uscire insieme, scambiarsi messaggi, fare conoscenza delle rispettive famiglie, entrare in crisi, lasciarsi e poi riconciliarsi affettuosamente: all’avanzare della catarsi amorosa, corrisponde

la riduzione del ricorso all'esperienza di flusso sia da parte di Morty (che smette di usare il *device*) sia della regia (che interrompe i loop visuali). Prima di partire per un viaggio di coppia, tuttavia, vediamo Morty infilare nello zaino il congegno. Segue una scena in cui i due innamorati precipitano con l'aereo fra le montagne innevate e sono chiamati ad affrontare una drammatica esperienza di sopravvivenza che sposta il registro narrativo dalla commedia al *survival*. Sebbene sia tentato di usare il congegno per salvarsi la pelle e tornare all'istante prima dell'incontro con la ragazza, un flashback dei momenti irripetibili della loro relazione convince Morty a rischiare la vita in un disperato viaggio in solitaria che contribuirà alla salvezza del gruppo (e della sua storia d'amore).

Dopo una risoluzione altamente catartica (dove i due innamorati letteralmente si commuovono una volta ricongiunti in ospedale), ne segue una altrettanto disturbante: durante la festa per il ritorno a casa del figlio, il padre di Morty scambia accidentalmente il telecomando del televisore con il dispositivo salva progressi e – con un semplice click! – riporta la vita di Morty all'istante prima del fatidico incontro, cancellando tutte le esperienze “catartiche” pregresse. A questo punto Morty, che è l'unico a conservarne il ricordo, tenta di raccontare la loro storia d'amore all'ignara ex-ragazza che, scambiandolo per uno squilibrato, lo colpisce con dello spray al peperoncino e scappa. Cadendo a terra Morty aziona il pulsante di salvataggio e da quel momento in poi sarà definitivamente “bloccato” nell'istante, doppiamente doloroso, in cui la ragazza lo ferisce agli occhi e al cuore, impedendogli così di poter rigiocare la sua storia d'amore.

Grazie a questa scena, lo spettatore può confrontarsi col paradosso dell'esperienza mediale negli ambienti di visione digitale: pratiche *affettivamente* consolatorie e vincolanti, perché programmate sulla ricorsività del flusso di immagini, ma che

a lungo andare (o per intervento contingente) possono rivelare eccessi di catarsi ad alta intensità. La farsa del “salva progressi”, introdotta come scena di *divertissement* postmoderno, si trasforma infatti in tragedia sicché, ora che anche lo spettatore si è allineato con la storia di Morty, non può più tornare *emotivamente* indietro.

L’esito della scena sembra tematizzare così l’endemica tensione che intercorre fra dispositivi mediali e disposizioni biologiche. Se è infatti vero che, da una prospettiva cognitivista, le visioni mediate dalla tecnologia possono certamente retroagire sulle forme di organizzazione percettiva e mentale (Parisi 2018), la scena fa leva sulle comuni predisposizioni del personaggio a riconoscere intenzioni, emozioni e instaurare sistemi di alleanza affettiva con entità e forme di mediazione dell’esperienza, anche quando queste si fanno complesse e governate da logiche non prettamente umane (Carocci 2018)².

3. Originalità/Remix

La seconda dicotomia affrontata da Bolter è quella che contrappone prassi ed estetiche fondate sull’originalità dei contenuti per scopi eminentemente artistici di ispirazione modernista, a forme, oggi certamente più diffuse, di ibridazione dei contenuti non originali che ne contestano autonomia e gerarchia mediale (ed. 2020: 213-39). Se “remix vuol dire giocare nella plenitudine” (234), Bolter si concentra sul panorama musicale (in particolare quello del rap) per mostrare come l’attuale cultura del remix riprenda alcune pratiche di ispirazione avanguardista (come il *pastiche*) ma se ne distacchi per l’attitudine meno seria e contestatrice, esaltando la “tradizione mediale” da cui il *remixer* attinge e depotenziando il ruolo dell’artista-creatore (235).

Mentre Bolter affronta i problemi legati a diverse prospettive sul diritto d’autore e la circolazione dei contenuti nella

plenitudine musicale, vorrei tornare a *Rick & Morty* per affrontare, sul piano della cultura visuale, un fenomeno che a mio avviso lega a doppio filo pratiche di auto-esposizione della tradizione mediale di riferimento a forme di capitalizzazione delle immagini e dell'immaginario.

Rick & Morty, come altre serie distribuite sulla piattaforma Netflix, è infatti un prodotto originale fortemente pervaso di tradizione pop³. Ne è un esempio la scena del *montage* presa in esame, caratterizzata dalla mescolanza di generi, elementi e storie evocanti una non ben specifica epoca mediale che si può far risalire agli anni Ottanta/Novanta. I pulsanti rosso e blu del controller "salva progressi" richiamano la forma, i colori e la filosofia delle due pillole in *The Matrix* (*Matrix*, L. & L. Wachowski 1999); il barattolo di patatine al formaggio che Morty tenta di ingoiare al volo rievoca quello delle iconiche "Cheeze Balls" Planters, prodotto di consumo molto in voga negli Stati Uniti durante gli anni Ottanta; il videogioco con cui è alle prese il ragazzo è un *platform* in due dimensioni tipico delle prime console Sega e Nintendo, mentre il "passatempo" di investire i pedoni con l'auto è una probabile citazione al videogame *Carmaggeddon* (1997); l'edificio di fronte al quale Morty spinge a terra l'anziano in carrozzella ha l'aspetto della taverna di Moe dei *Simpson* (Fox 1987-); la micro-storia di sopravvivenza fra le nevi è ripresa dal film *Alive* (Marshall 1993) e l'abbigliamento dei quattro sopravvissuti remixa quello dei protagonisti di *South Park* (Comedy Central 1997-); la canzone in sottofondo, infine, è una hit nata come colonna sonora di *The Color of Money* (*Il colore dei soldi*, Scorsese 1986)⁴.

Il remix massiccio di elementi pop anni Ottanta/Novanta, in questa e altre puntate, colloca a mio avviso l'episodio all'interno di un più vasto ecosistema di risignificazione e sfruttamento narrativo della nostalgia per il tardo Novecento, l'epoca

del *media buying* e della così detta “globalizzazione dei gusti” (Fasce 2012: 178-79).

Si tratta di un fenomeno di visione-a-consumo di cui Netflix cavalca e indirizza il palinsesto e che oltre a *Rick & Morty* raccoglie ormai decine di titoli (*Stranger Things*, Netflix 2016-; *Glow*, Netflix 2017-2019; *Zenra kantoku, Il regista nudo*, Netflix 2019-; *Pose*, FX 2018-2021; *Black Mirror: Bandersnatch*, Netflix 2018; *Cobra Kai*, YouTube / Netflix 2018- ecc.). In queste serie ambientate in un’epoca di distensione politica e consumismo mediale, il “gioco del remix” non solo è palesemente riconoscibile, tanto da costituire ormai i tratti di una comune estetica, ma lo è anche la strategia commerciale alle sue spalle.

In una prospettiva iconologica che scorge una relazione simbiotica fra immagine e medium, Hans Belting afferma che “ricordare significa, per prima cosa, liberare le immagini dai loro media originari, e poi ridare loro corpo nel nostro cervello” (ed. 2009: 77). Le immagini in movimento, come rileva ancora Giuliana Bruno, operano “transiti emozionali” in grado di ricondurci emotivamente in luoghi e tempi distali (ed. 2006).

Sulla base di questi principi di “liberalizzazione” immaginifica sembra oggi far leva il cosiddetto *retromarketing*. Conosciuto anche come *emotional* o *vintage marketing*, il *retromarketing* è in buona sostanza la strategia che sfrutta la nostalgia dei consumatori come leva d’acquisto. Secondo i manuali, si tratta di innestare in un determinato prodotto un ricordo positivo legato a un passato rassicurante e compensatorio. I *marketer* consigliano senza mezzi termini di sfruttare i *bias* cognitivi legati all’effetto crisi dei consumatori disincantati (tornare, almeno a livello di estetica e di marchio, a prodotti che ci ricordano un’epoca più felice è rassicurante), incentrando le campagne su beni del passato che trasmettano genuinità, affidabilità e ottima fattura. Si tratta di una strategia dal target intersezionale, che ricombina consumatori di classi, generi e generazioni diverse,

e li incentiva alla condivisione di immagini e immaginari vintage, riducendo, fra l'altro, lo sforzo creativo dei *marketer* (Baltezarevic, Kwiatek 2020).

A mio avviso, per attuare questa strategia, l'industria visuale crea veri e propri "*franchising* dell'immaginario" dove, per "ritornare al consumo", marchi, prodotti e icone pop sono ripositionati all'interno di uno scenario storico riscritto secondo una logica di estrazione e capitalizzazione delle culture visuali proprie di quel periodo. Quello degli anni Ottanta/Novanta sembra essere un immaginario di consumo particolarmente fecondo che, epurato degli scenari storici più pruriginosi, propone un'esaltazione estetico-discorsiva della plenitudine visuale dell'epoca, a cavallo fra analogico e digitale, localismo e globalizzazione.

Allo stesso tempo, in virtù della predisposizione del remix a offrire percorsi di "auto-consapevolezza" (giacché fa del riconoscimento del "già visto" il suo punto di forza), questo recupero serializzato di visioni nostalgiche può facilmente saturarsi e, come accade per Morty (e molti utenti mediali), da un primo momento di euforia, generare effetti di spaesamento, disincanto e *screen fatigue*. Queste retro-visioni infatti incarnano e allo stesso tempo demistificano ludicamente l'imperante rimescolamento dell'immaginario digitale. Difatti, l'improvviso reset della storia d'amore catartica di Morty ne sancisce un "ritorno al flusso". Qui, il loop di visioni digitali, anziché schermarlo dalla morte (Belting, ed. 2009: 80-81), lo *mortifica* all'intero di una "procedura" da cui il protagonista si lascia consapevolmente abbandonare e assoggettare.

4. Spontaneità/Proceduralità

Quella della "proceduralità" (termine usato da Bolter come sinonimo di "datificazione") è una nozione chiave per accedere all'aspetto politico del suo discorso sull'eccesso mediale.

Si tratta di un termine preso in prestito da *Persuasive Games* (2010) di Ian Bogost per riferirsi alla capacità dei media digitali di eseguire una serie di regole programmate e – diversamente dagli apparati medialità del passato – modellarsi e diversificarsi in "un'infinita quantità di 'macchine'" (Bolter, ed. 2020: 4, 254). Mentre le procedure dei media analogici venivano erogate da un supporto fisico su cui era difficile o macchinoso intervenire (pensiamo al meccanismo fotografico di otturazione e impressione della luce su pellicola), l'introduzione delle tecnologie elettromagnetiche, e poi digitali, ha permesso una riprogrammazione talmente veloce e personalizzata che oggi "per poter utilizzare un qualsiasi dispositivo digitale, l'utente deve diventare parte della procedura" (Bolter, ed. 2020: 257).

All'opposto di questo paradigma ci sono, secondo Bolter, le manifestazioni spontanee, come le proteste di piazza, o le forme di sabotaggio mediale, come l'hacking e lo stesso remix. Il volume traccia così un solco di continuità fra le forme di meccanizzazione economica e sociale istanziate con la Rivoluzione industriale e le attuali procedure di "datificazione del sé" e *lifelogging* presenti nell'esperienza utente degli smart media, ragionando in particolare sul mondo dei videogame.

In tempi non sospetti Wendy Huy Kyong Chun (2011) aveva esposto idee simili nel campo della cultura visuale parlando di "visioni programmate" per riferirsi all'ideologia del controllo incarnata nella programmazione informatica che, di rimando, si rifletteva nella progettazione delle interfacce utente. La diffusione universale dell'interfaccia grafica basata sugli strumenti di puntamento-a-click, secondo l'autrice, aveva dato luce a un nuovo *logos* digitale che creava nei consumatori l'illusione di avere il controllo diretto e in tempo reale sulla complessità di dati, informazioni e programmi "invisibili" che operavano in background. Per Chun, che scrive le sue idee all'alba dell'incremento e diffusione planetaria del *mobile computing* (e al

tramonto del dibattito sul software libero), il progressivo assottigliamento delle dimensioni delle macchine e l'addensamento delle loro computazioni, ci stava esponendo a una nuova ideologia della visione per la quale "ogni uso che ne facciamo è un atto di fede" (Chun 2011: 17). In buona sostanza, più le procedure si stavano facendo complesse e invisibili, più l'esperienza utente rischiava di diventare trasparente e amichevolmente visuale. Rileggere Chun allora ci aiuta a inquadrare il discorso di Bolter sull'analisi delle procedure visuali attualmente in gioco nel processo – ben descritto dall'autore – di "parametrizzazione" della spontaneità per mezzo degli algoritmi.

Oggi sono infatti materia di studio e riesame etico gli effetti generati sul comportamento degli utenti di social media da parte di alcune procedure o "button" come il *retweet* o il *pull-to-refresh*. Mentre il comando *retweet* introdotto nel 2010 ha contribuito allo scollamento fra le idee delle comunità on-line e le prassi adottate da quelle "in strada" (Gerbaudo 2012), la funzione *pull-to-refresh* ideata da Loren Brichter nel 2008 ha incentivato una relazione "azzaropadica" fra *picture* e utenti digitali votata alla mercificazione di entrambi. Sviluppata con l'obiettivo di facilitare l'aggiornamento dei contenuti tramite un intuitivo gesto di trascinarsi verso il basso del dito sullo schermo, con l'avanzamento delle procedure di aggiornamento automatico dei *feed* ben presto il "gesto" si è reso obsoleto; nondimeno gli utenti tendevano a ripetere il gesto per affermare una sorta di controllo sui dati e perché venivano "chiamati ad agire" dalla procedura (Carr 2013). La spontaneità del gesto di scorrere dall'alto in basso per ricevere *feedback* visuali – il così detto "endless scrolling" ormai innervato nell'*habitus* dell'utente digitale – ha rivelato una forte analogia psicologica con l'atto di tirare la leva della slot machine come "azione intermittente a ricompensa variabile" (Alter, ed. 2017). In queste condizioni sembra assai improbabile fare *hacking* del mezzo, "tanto più", come rileva Wu Ming 1, "se il pungolo e l'estrazione di valore avvengono mediante un crescente processo di *gamification*, molto simile a quello che si usa per il videogioco

d'azzardo [...] Una slot machine non dipende da 'come la usi': la usi come l'hanno programmata, punto" (2021: 238).

Analogamente, nell'incipit dell'episodio Morty si confronta con una forma d'esperienza "spontanea": una storia governata dal principio di causalità in cui il protagonista chiede al nonno di materializzare la fantasia di poter ri-giocare la "partita" della propria vita. Ma nel corso dell'episodio, quella stessa vita viene "proceduralizzata". Grazie alla possibilità di ricominciare d'accapo, Morty e per un momento la stessa narrazione audiovisiva, si incastrano in un loop videoludico. E quando si è *in game*, come indica anche Bolter, "ciò che conta non è a cosa stiamo pensando quando giochiamo, ma il modo in cui pensiamo" (Bolter, ed. 2020: 259). Morty non si limita a usare il "salva progressi", così come un utente digitale non si limita a scorrere le proprie visioni programmate. Come nel videogioco, dopo aver preso confidenza con il controller, l'interfacciamento diventa trasparente e meccanico. Schemi mentali e comportamenti si allineano agli obiettivi di progettazione del medium così da avviare un rapporto fisicamente e mentalmente protesico con la tecnologia. Ma come avviene nelle slot machine, tramite un sistema di stimoli e pattern ricorsivi, Morty viene addestrato al ragionamento procedurale, a "operare" per *feedforward* predittivi – per così dire – piuttosto che a "performare" attraverso *feedback* esperienziali. Se l'incontro spontaneo con la ragazza sembra presagire un'uscita virtuosa da questo loop, il reset accidentale della storia d'amore fa ripiombare Morty nell'abisso della procedura. Nell'ultima scena del *montage*, lo vediamo recarsi allo zoo, salvare il suo status sul bordo della balaustra e gettarsi fra le grinfie di due gorilla che lo dilanano senza pietà, per poi ritornare al punto di partenza e ripetere la straziante esperienza di morte *ad libitum*. Come accennato, si tratta di un finale catartico amplificato dalla logica del flusso, in cui il protagonista sceglie di "tirare la leva" sapendo già a

quale orribile ricompensa sottoporrà sé stesso e chi lo guarda. Ad osservarlo c'è difatti un uomo che chiude prontamente gli occhi del bimbo al proprio fianco e lo allontana dalla scena. Una scena di suicidio che, per lo spettatore, si ripeterà per ben tre volte prima di passare alla sequenza successiva che ripristina dialoghi e sviluppo narrativo. La scena sembra rievocare le drammatiche visioni di vittime di cyberbullismo che si tolgono la vita in diretta streaming, deflettendo sui propri carnefici, estremizzandola, quella stessa procedura che è alla base della propria sofferenza. In un certo modo anche lo spettatore paga il suo allineamento catartico con la narrazione, confrontandosi stavolta con una procedura narrativa tutt'altro che ludica e con la quale, fino a qualche minuto prima, aveva aderito e spontaneamente scelto di giocare⁵.

5. Storia/Simulazione

Al termine della sua disavventura col comando salva progressi, Morty torna da Rick per ringraziare il nonno della lezione morale impartitagli tramite l'invenzione del *device*. Morty ammette: "Siamo quello che siamo per via delle conseguenze. Non si vive senza conseguenze, sai. Mi segui?".

"Wow è un bel pensiero Morty ma no, ci sono state – e come! – delle conseguenze", replica Rick di fronte all'attonito nipote, "Non hai rifatto da capo, ma fatto: ancora e ancora". Rick spiega a Morty che quello che chiamava ingenuamente il "pulsante di ripristino" non azzerava le azioni compiute bensì ricollocava il ragazzo in un universo parallelo dove queste non erano ancora avvenute, causando l'atroce liquefazione del suo alter-ego dimensionale. Tutte le volte che Morty ha premuto il pulsante blu, di fatto si è reso responsabile della morte di molteplici versioni di sé che il sadico Rick – come all'interno di un'avanzata *Mostra delle atrocità* – esibisce attraverso l'apparizione di numerose gif olografiche (FIG. 2).



FIG. 2 – Rick mostra le atroci liquefazioni degli alter-ego di Morty.

La scena sintetizza così la “grande linea di faglia” che secondo Bolter polarizza politicamente le comunità della pleni-tudine digitale: quella di chi è fedele a una concezione dell’individuo come parte di un processo storico che attinge dal passato per costruire narrazioni coerenti di sé; e quella che predilige i dispositivi procedurali per vivere in un “presente eternamente giocabile” in cui la dimensione storica e politica viene omessa (ed. 2020: 276). Sostanzialmente Bolter ripropone una distinzione epistemologica aggiornata tra Grandi Narrazioni votate alla creazione di significati e simboli condivisi tipica dell’Otto/ Novecento (Lyotard, ed. 2014; Bruner 2003) e forme di storytelling debole o “a database” su cui si fondano i processi comunitari (Azuma, ed. 2010) e mediali (Manovich, ed. 2011) transnazionali istanziati nel tardo Novecento.

La diade storia/simulazione, a cui in realtà è dedicato solo un breve paragrafo, serve all’autore per chiudere il volume

affrontando il rapporto fra politica e social media, in particolare mostrando il progressivo travasamento delle procedure di costruzione del sé nei meccanismi di produzione dell'immagine e del consenso politico nell'ambito della sfera pubblica americana (Bolter, ed. 2020: 280-317). Bolter elegge il "trumpismo" come caso di studi privilegiato per riflettere su come la nuova destra sovranista e "alt-right" abbia fatto leva sulle procedure di profilazione e fidelizzazione dei social media per alimentare l'immagine incongruente ma efficace di Donald Trump quale "businessman di polso ma al contempo paladino della working class" (297). A mio avviso oltre a prendere in seria considerazione le "narrazioni diversive" generate da queste e altre forme di proceduralizzazione politica (Wu Ming 1 2021), è bene guardare al crescente potere economico e disposizionale esercitato dalle Big Tech.

Tornando alla scena in cui Rick mostra la procedura nascosta alla base del congegno, si può riflettere sulla "visibilità invisibile" (Chun 2011: 15-18) propria delle piattaforme social. Come è stato evidenziato, in ambienti a polarizzazione visuale come Instagram, infatti, procedure intelligenti di profilazione, filtraggio ed estrazione dei dati utente si combinano a interventi semio-affettivi di produzione, condivisione e interazione delle immagini digitali da parte degli utenti stessi (Ippolita 2017). Per cogliere la relazione di potere sottesa a questo tipo di esperienze utente è utile considerare i concetti informatici di *front-end* (la parte visibile del programma che permette l'interazione con l'utente) e *back-end* (il programma che effettivamente amministra e processa i dati).

Le conseguenze delle azioni *front-end* di Morty sono state tutte registrate e hanno continuato a sussistere *back-end*, cioè dietro l'apparente continuità della sua vita (e dell'episodio). Anche lo spettatore, come Morty, è portato a credere alla *continuity* delle azioni del protagonista grazie alla forma del

racconto audiovisivo utilizzata. Ogni volta che Morty preme il pulsante rosso di salvataggio, una linea fluorescente scansiona lo spazio per “immortalare” l’istante salvato. Al contrario, quando preme il pulsante blu di ripristino, il personaggio si smaterializza in una nube di vapore rosato e riappare come per magia nel punto (e nell’inquadratura) del precedente salvataggio. Ma alla “vaporizzazione” delle immagini di Morty nel *front-end* narrativo, per così dire, corrisponde una “weaponizzazione” delle sue immagini in *back-end*. Per dar modo di affermare la complessità del meccanismo, Rick ci mostra una timeline multipla, dove è possibile osservare come a ogni nuovo salvataggio corrisponda l’apertura di nuove linee temporali e *frame* che, una volta allineati sul salvataggio di Morty, causano la liquefazione dei suoi alter-ego mentre la propria immagine viene traslata sopra il frame vuoto (FIG. 3).



FIG. 3 – Rick mostra la *timeline* delle azioni di Morty nel multiverso di *Rick & Morty*.

Si scopre così che quegli stacchi di montaggio non erano dei “semplici” flashback, bensì dei complessi *flashsideway* che collocavano il personaggio in un mondo alternativo. Che, in sostanza, il sistema di relazione temporale e mentale che instauriamo con le immagini in movimento (interattive e non), si fonda sempre su assemblaggi spaziali e materiali.

Più in generale, si può sostenere che nella plenitudine visuale ciò che appare come visibile, immediato e storicizzabile, può sottendere procedure invisibili, “mediate” dalla procedura e crudelmente operative. Non a caso gli autori giocano sul contrasto visivo fra il *front-end* di Morty che si smaterializza sorridente in una sulfurea nube glamour e le sue versioni in *back-end* che si sciogliono fra atroci sofferenze.

Come per Rick, la necessità di dare senso e storicizzare l’esperienza utente attraverso una linea temporale interattiva (*timeline*) ha portato gli sviluppatori a integrare questa che, di fatto, è un’altra procedura, all’interno delle interfacce grafiche nel corso degli anni Duemiladieci. Un caso esemplare è la trasformazione dell’interfaccia Facebook da bacheca (*wall*) a *timeline* avvenuta nel 2012. A differenza del perfido Rick, in quel caso la “benevola” azienda di Menlo Park offrì ai propri utenti “7 giorni di anteprima” per prendere confidenza con la nuova interfaccia e revisionare la propria cronologia, rimuovendo o nascondendo alla vista altrui determinati contenuti (McDonald 2012). Ma se questa procedura riattiva la capacità “interventista” degli schermi nel disporre e filtrare gli ambienti mediali (Buckley, Campe, Casetti 2019), interpolandosi con la nostra propensione alla rinegoziazione del sé (Carbone 2016), nondimeno ha sancito un’ulteriore opacizzazione dei regimi di potere operanti nel *back-end*.

Ecco che “storicizzare” per Bolter, così come per lo spettatore di *Rick & Morty*, significa comprendere attraverso la narrazione audiovisiva che nessuna visione digitale, catartica o di

flusso, spontanea o programmata, è mai totalmente pacificata. Quando nella prima parte dell’episodio Rick consegna il dispositivo al nipote domandando “Vuoi spiegazioni o vuoi spassartela?”, Morty replica senza indugio: “Voglio spassarmela!”.

A ben vedere, nell’attuale era del *cloud computing*, la promessa di un’immediata e illimitata *viewership* – insieme volontà di vedere (*view*) e di potenza (*leadership*) – sembra nutrire i grandi sistemi di sfruttamento delle materie prime della Terra. Così come accade nell’utilizzo spassoso di Morty, ogni foto spontaneamente condivisa su Facebook, ogni film riprodotto su Netflix, ogni immagine ottenuta da una ricerca su Google ha dimostrato di avere un costo ecologico non indifferente (Piemontese 2019). Già nel 2012 un’inchiesta del *Times* stimava che una server farm (uno degli edifici dove vengono archiviate e “raffreddate” le immagini *cloud*) potesse arrivare a consumare più di una città di medie dimensioni (Glanz 2012), mentre una ricerca di Shift Project (2012) mostrava come i consumi di elettricità di internet crescevano annualmente del 9%, rappresentando circa il 4% delle emissioni di gas serra. Ma gli schermi non si limitano a schermare le radiazioni solari, e all’impatto ecologico possiamo sommare un costo sociale e culturale. Pensiamo ai pregiudizi di genere e razza riscontrati negli algoritmi di riconoscimento biometrico per uso commerciale e governativo che discriminano di *default* donne e persone non-caucasiche (Boulamwini 2017). O alle aziende di manifattura delle componenti hardware come Foxconn che dal 2011, presso lo stabilimento cinese di Shenzhen, ha predisposto un insieme di reti di salvataggio per contenere l’alto tasso di suicidi dei dipendenti dovuti a fenomeni diffusi di mobbing e burnout.

Su queste e altre contraddizioni etiche della plenitudine digitale, il pensiero autonomista italiano aveva individuato nella “fabbrica sociale” (Virno, Hardt 1996) e nel “free labour” digitale (Terranova 2000) la nuova frontiera dello sfruttamento del

capitale umano attraverso l'apparente flessibilità e facilità d'uso offerta dalle procedure digitali. Per Franco Berardi (2004: 102) sebbene il modello informatico della "mente alveare" promosso da teorici come Kevin Kelly (ed. 1996) avesse potuto fornire un'estensione della cognizione umana, essa sarebbe avvenuta scartando le caratteristiche incarnate ed erotiche dell'essere umano quale "rumore" di sistema, al fine di "ricombinare" più efficacemente i frammenti del suo lavoro digitale.

Più di recente, Mark Fisher ha proposto un'interpretazione politica delle storie di *gamification* dove, come in quella di *Rick & Morty*, i personaggi si trovano imprigionati o in fuga da comportamenti involontari reiterati. Per l'autore si tratta di una lettura allegorica della sproporzione fra sovrabbondanza semio-affettiva e disattenzione cognitiva che caratterizza il lavoro automatizzato dei *call center*, così come l'esperienza mediatizzata della società contemporanea (Fisher, ed. 2021: 105-6).

6. Conclusioni

Attraverso un caso paradigmatico di plenitudine visuale, ho evidenziato come la serie *Rick & Morty* faccia leva sulla sensibilità dello spettatore contemporaneo proponendo un medium immaginario che assomma su di sé, problematizzandole, le dicotomie dell'eccesso mediale.

Da questa prima analisi, sembra valido ritenere che diverse invenzioni narrative presenti nella plenitudine visuale, se lette attraverso lo sguardo dei *software studies*, possano rivelarsi molto efficaci nel mostrare le dinamiche di assoggettamento disposte nel campo del visibile e dell'invisibile, del *front-end* e del *back-end*, offrendo spazio per ulteriori analisi e problematizzazioni.

La puntata di *Rick & Morty*, situata in un multiverso narrativo e mediale⁶, si è rivelata perciò un eccellente esempio di "episodio-saggio" per orientarsi criticamente nelle relazioni di

potere che intercorrono fra forme del racconto audiovisivo e strategie di capitalizzazione dell'immaginario, utilizzi trasparenti e fantasie legate ai dispositivi di visione digitale e conseguenze invisibili e materiali connesse al loro utilizzo globale.

NOTE

¹ A ben vedere, si tratta di un pensiero già in nuce in *Remediation*, quando gli autori teorizzavano forme di "rimediazione translucida" e di continuità fra mediale e reale in contrapposizione con la concezione simulacrale di Baudrillard dove – per così dire – il reale scompare in favore della simulazione (Bolter, Grusin, ed. 2003: 86).

² Un effetto emotivo collaterale della progettazione di interfacce e piattaforme digitali on-demand è stato l'emergere della così detta "fatica nel decidere" (*decision fatigue*). Spaesati dalla sovrabbondanza di contenuti visionabili presente all'interno dell'interfaccia a finestre cliccabili dell'homepage, l'esperienza di molti utenti è quella di abbandonarsi a un'infinita ispezione dei titoli proposti senza visionarne nessuno per intero e alcuno (Adalian 2021). Si tratta più in generale di una tendenza al differimento della scelta che caratterizza la progettazione digitale e che ha il suo *button* paradigmatico nella funzione *shuffle* (introdotta nel 2006 per il nuovo modello di iPod) che consente di pescare e riprodurre un contenuto aleatorio all'interno del proprio database, delegando di fatto la spontaneità della scelta personale all'operatività predittiva dell'algoritmo. Si tratta ancora una volta di un esempio di trasformazione del performativo in operativo che retroagisce sull'esperienza utente.

³ *Rick & Morty* nasce originariamente per il blocco Adult Swim e solo successivamente approda su Netflix che ne decreta il successo internazionale e ne garantisce l'incremento di budget per le stagioni successive.

⁴ Più in generale l'episodio ricalca la trama del film *Click (Cambia la tua vita con un click*, Coraci 2006) in cui un misterioso individuo di nome "Morty" dona all'architetto protagonista un telecomando in grado di mandare avanti e indietro gli eventi della propria vita (con esiti altrettanto nefasti). Altre citazioni e riferimenti presenti in questo e altri episodi sono consultabili sul sito

fandom *Rick and Morty Wiki* (<https://rickandmorty.fandom.com/>)

⁵ Sulle complesse dinamiche di allineamento emotivo dello spettatore audiovisivo con un personaggio e le sue storie si vedano Smith (1995), Malavasi (2009: 80-92).

⁶ È bene inoltre ricordare che l'episodio si inserisce all'interno di una serie televisiva "cult" trasmessa inizialmente per emittenti via cavo o satellitari statunitensi per poi approdare su una piattaforma di streaming internazionale. L'esperienza utente delle "serie cult" si fonda prevalentemente su narrazioni differite e "iper-diegetiche", che cioè lasciano indizi e conclusioni parziali fra episodi e stagioni, allo scopo di favorire l'attività di ricerca forense dei fan (Hills 2002). In particolare, in *Rick & Morty* gli episodi catartici sono ambientati all'interno di un multiverso dove esistono innumerevoli personaggi e piani del racconto che vengono introdotti e richiamati nel corso degli episodi suscitando interesse forense e ri-allineamenti esperienziali da parte degli spettatori. La serie inoltre è incorporata nell'iper-dispositivo della piattaforma streaming di Netflix, la cui interfaccia utente è studiata per favorire esperienze di flusso (come il *binge watching* e il *second screen*) ma proponendo contenuti eminentemente catartici come film, anime e serie tv. Si tratta quindi di una forma di auto-addestramento all'esperienza di catarsi/flusso annidata in tre livelli mediali che, come vedremo, caratterizza anche le altre dicotomie mediali.

BIBLIOGRAFIA CITATA

- Adalian, Josef (2021), "Inside Netflix's Quest to End Scrolling. How the company is working to solve one of its biggest threats: decision fatigue", *Vulture*. [08/11/2021] <https://www.vulture.com/article/netflix-play-something-decision-fatigue.html>
- Alter, Adam (ed. 2017), *Irresistibile. Come dire no alla schiavitù della tecnologia*, trad. it. a cura di M. Simone, R. Voi, Milano, Giunti.
- Azuma, Hiroki (ed. 2010), *Generazione Otaku. Uno studio della postmodernità*, trad. it. a cura di L. Origlia, Milano, Jaca Book.
- Balsom, Erika (2013), *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam, Amsterdam University Press.

- Baltezarevic Radoslav; Kwiatek Piotr (2020), *Nostalgia Marketing. A New Meaning of Experiences from the Past*, Saarbrücken, Lap Lambert Academic Publishing.
- Belting, Hans (ed. 2009), "Immagine, medium, corpo: un nuovo approccio all'iconologia", *Teorie dell'Immagine*, eds. Andrea Pinotti, Antonio Somaini, trad. it. di S. Pezzano, Milano, Raffaello Cortina Editore: 73-98.
- Berardi, Franco (2004), *Il sapiente, il mercante, il guerriero. Dal rifiuto del lavoro all'emergere del cognitariato*, Roma, DeriveApprodi.
- Bogost, Ian (2010), *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Bolter, Jay David (ed. 2020), *Plenitudine digitale. Il declino della cultura d'élite e lo scenario contemporaneo dei media*, trad. it. a cura di L. Martini, Roma, Minimum Fax.
- Bolter, Jay David; Grusin, Richard (ed. 2003), *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, trad. it. a cura di B. Gennaro, Milano, Guerini e Associati.
- Bruno, Giuliana (ed. 2006), *Atlante delle emozioni. In viaggio fra arte, architettura e cinema*, trad. it. a cura di M. Nadotti, Milano, Mondadori.
- Bruner, Jerome (2003), *Making Stories: Law, Literature, Life*, Cambridge (MA), Harvard University Press.
- Buolamwini, Joy (2017), *Gender Shades: Intersectional Phenotypic and Demographic Evaluation of Face Datasets and Gender Classifiers*, Tesi di Master, Cambridge (MA), MIT.
- Buckley, Craig; Campe, Rüdiger; Casetti, Francesco, eds. (2019), *Screen Genealogies. From Optical Device to Environmental Medium*, Amsterdam, Amsterdam University Press.
- Carbone, Mauro (2016), *Filosofia-schermi: dal cinema alla rivoluzione digitale*, Milano, Raffaello Cortina.
- Carocci, Enrico (2018), *Il sistema schermo-mente. Cinema narrativo e coinvolgimento emozionale*, Roma, Bulzoni editore.

- Carr, Austin (2013), "Why the Pull-To-Refresh Gesture Must Die", *Fast Company*. [23/05/2021] <https://www.fastcompany.com/3023421/why-the-pull-to-refresh-gesture-must-die>
- Chun, Wendy Hui Kyong (2011), *Programmed Visions: Software and Memory*, Cambridge (MA), The MIT Press.
- Crary, Jonathan (ed. 2013), *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, trad. it. a cura di L. Acquarelli, Torino, Einaudi.
- Dupuy, Jean-Pierre (2009), *On the Origins of Cognitive Science: The Mechanization of the Mind*, Cambridge (UK), Cambridge University Press.
- Eugeni, Ruggero (2017), "Che cosa sarà un dispositivo. Archeologia e prospettive di uno strumento per pensare i media", Prefazione a Baudry, Jean-Louis, *Il dispositivo. Cinema, media, soggettività*, ed. S. Arillotta, Brescia, La scuola: 5-43.
- (2021), *Capitale algoritmico. Cinque dispositivi postmediali (più uno)*, Brescia, Scholé.
- Fasce, Ferdinando (2012), *Le anime del commercio. Pubblicità e consumi nel secolo americano*, Roma, Carocci.
- Fisher, Mark (ed. 2021), *Schermi, sogni e spettri. Cinema e televisione. K-Punk*, trad. it. a cura di V. Perna, Roma, Minimum Fax.
- Foucault, Michel (ed. 1992), *Tecnologie del Sé. Un seminario con Michel Foucault*, trad. it a cura di S. Marchignoli, Torino, Bollati Boringhieri.
- Gatti, Giuseppe (2015), "Towards an Optical Technology of Self: Consciousness, Embodiment and Ecological Moviegoing", *International Conference on Philosophy and Film eProceedings*, ed. S. Viegas, M.T. Teixeira, 1: 143-159.
- Gatti, Giuseppe (2019), *Dispositivo. Un'archeologia della mente e dei media*, Roma, Roma TrE-Press.
- Gerbaudo, Paolo (2012), *Tweets and the Streets. Social Media and Contemporary Activism*, London, Pluto Press.
- Glan, James (2012), "Power, Pollution, And the Internet", *The New York Times*. [17/05/2021] <https://www.nytimes.com/2012/09/23/technology/data-centers-waste-vast-amounts-of-energy-belying-industry-image.html>

- Grodal, Torben (ed. 2014), *Immagini-corpo. Cinema, natura, emozioni*, trad. it. a cura di K. McManus, Parma, Diabasis.
- Gunning, Tom (1986), "The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde", *Wide Angle*, 8/3-4: 63-70.
- Hills, Matt (2002), *Fan Cultures*, New York, Routledge.
- Ippolita (2017), *Tecnologie del dominio. Lessico minimo di autodifesa digitale*, Milano, Meltemi.
- Jay, Martin (1994), *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in the Twentieth-Century French Thought*, Berkeley, University of California Press.
- Kelly, Kevin (ed. 1996), *Out of control: la nuova biologia delle macchine, dei sistemi sociali e del mondo dell'economia*, trad. it. a cura di C. Poggi, Milano, Apogeo.
- Kittler, Friedrich (2009), *Optical Media. Berlin Lectures 1999*, Cambridge (UK), Polity Press.
- Kluitenberg, Eric, ed. (2006), *Book of Imaginary Media: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium*, Amsterdam-Rotterdam, DeBai-Nai Publisher.
- Kluitenberg, Eric (2011) "On the Archaeology of Imaginary Media", *Media Archaeology: Approaches, Applications, Implications*, eds. E. Huhtamo, J. Parikka, Berkeley (CA), University of California Press: 48-69.
- Lyotard, Jean-Francois (ed. 2014), *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, trad. it. a cura di C. Formenti, Milano, Feltrinelli.
- McDonald, Paul (2012) "Timeline: now available worldwide. UPDATE on Tuesday, January 24th, 2012". [23/05/2021] <https://www.facebook.com/notes/facebook/timeline-now-available-worldwide/10150408488962131>
- Malavasi, Luca (2009), *Racconti di corpi. Cinema, film, spettatori*, Torino, Kaplan.
- Manovich, Lev (ed. 2011), *Il linguaggio dei nuovi media*, trad. it. a cura di R. Merlini, Milano, Olivares.

- Parikka, Jussi (ed. 2019), *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione*, trad. it. a cura di E. Campo, S. Dotto, Roma, Carocci.
- Parisi, Francesco (2019), *La tecnologia che siamo*, Torino, Codice edizioni.
- Piemontese, Antonio (2019), “Nuvole sporche, o di quanto inquina il cloud”, *Wired*. [23/05/2021] <https://www.wired.it/internet/web/2019/10/30/cloud-energia/>
- Pinotti, Andrea; Somaini, Antonio (2016), *Cultura Visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Torino, Einaudi.
- Smith, Murray (1995), *Engaging Characters. Film, Emotion and the Cinema*, Oxford, Clarendon Press.
- Terranova, Tiziana (2000), “Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy”, *Social Text*, 63, 18/2: 33-58.
- Virno, Paolo; Hardt, Michael, eds. (1996), *Radical Thought in Italy: A Potential Politics*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Wu Ming 1 (2021), *La Q di Qomplotto. QAnon e dintorni. Come le fantasie di complotto difendono il sistema*, Roma, Alegre.

FILM E SERIE CITATI

- Click (Cambia la tua vita con un click)*, Dir. Frank Coraci, USA, 2006.
- The Color of Money (Il colore dei soldi)*, Dir. Martin Scorsese, USA, 1986.
- Edge of Tomorrow (Edge of Tomorrow – Senza Domani)*, Dir. Doug Liman, USA, 2014.
- The Matrix (Matrix)*, Dir. Lana e Lilly Wachowsky, USA, 1999.
- Black Mirror: Bandersnatch*, Netflix, USA, 2018.
- Cobra Kai*, YouTube/Netflix, USA, 2018-.
- Glow*, Netflix, USA, 2017-2019.
- Pose*, FX, USA, 2018-2021.

Rick & Morty, Adult Swim, USA, 2015-.

Stranger Things, Netflix, USA, 2016-.

Zenra kantoku (Il regista nudo), Netflix, JAP, 2019-.

