

Collana diretta da *Gianluca Cuozzo*

COMITATO EDITORIALE

Alberto Fabio Ambrosio (Luxembourg)  
João Maria André (Coimbra)  
Luca Bertolino (Torino)  
Adriano Fabris (Pisa)  
Luca Illetterati (Padova)  
Sandro Mancini (Palermo)  
Sara Nosari (Torino)  
Andrea Poma (Torino)  
Luca Taddio (Udine)  
Francesco Tomatis (Salerno)  
Luca Valera (Santiago del Chile)

COMITATO SCIENTIFICO

Evandro Agazzi (Genova)  
Enrico Berti (Padova)  
Petar Bojanic (Belgrado)  
Peter Casarella (Notre Dame, IN)  
Adriana Cavarero (Verona)  
Claudia D'Amico (Buenos Aires)  
Jean Ehret (Luxembourg)  
Roberto Esposito (Pisa)  
Michel Fattal (Grenoble)  
Riccardo Fedriga (Bologna)  
Thomas Leinkauf (Münster)  
Enrica Lisciani Petrini (Salerno)  
Reinier Munk (Amsterdam)  
Philippe Poirier (Luxembourg)  
Caterina Resta (Messina)  
Giuseppe Riconda (Torino)  
Harald Schwaetzer (Bernkastel-Kues)  
Carlo Sini (Milano)  
Henriette Stahl (Trier)  
Giuseppina Strummiello (Bari)  
Gianni Vattimo (Torino)  
Andrea Zhok (Milano)



# QUADERNI DI «FILOSOFIA»

## filosofia digitale

a cura di Fabio Ciracì, Riccardo Fedriga, Cristina Marras



I saggi pubblicati nel presente volume sono stati sottoposti a un processo di peer-review

MIMESIS EDIZIONI (Milano – Udine)  
[www.mimesisedizioni.it](http://www.mimesisedizioni.it)  
[mimesis@mimesisedizioni.it](mailto:mimesis@mimesisedizioni.it)

ISSN 2724-4938  
ISBN 9788857579313

© 2021 – MIM EDIZIONI SRL  
Via Monfalcone, 17/19 – 20099  
Sesto San Giovanni (MI)  
Phone: +39 02 24861657 / 24416383

Tutti i diritti sono riservati

# Sommario

*Fabio Ciraci, Riccardo Fedriga, Cristina Marras*

Introduzione

p. 7

*Cristina Marras*

Biodiversità ed ecosistema digitale.

Per una filosofia plurilingue e multiprospettica

p. 17

*Luca Bandirali*

Nuovi abiti per la vecchia cerimonia: Aristotele e la narrativa digitale

p. 37

*Luigi Catalani*

La tecnologia wiki come spazio per il dialogo operativo tra filosofia e informatica

p. 47

*Alois Pichler, James M. Fielding, Nivedita Gangopadhyay, Andreas L. Opdahl*

Crisscross ontology: Mapping concept dynamics, competing argument  
and multiperspectival knowledge in philosophy

p. 59

*Enrico Terrone*

Digit-filosofia o filosofia del digitale?

p. 75

*Fabio Ciraci*

Per una teoria critica del digitale: fake-news e postverità alla luce della logica  
della verosimiglianza

p. 87

*Mario A. Bochicchio, Simona Corciulo*

Macchine?

p. 113

*Roberto Limonta*

I diritti dell'algoritmo: per una ontologia dell' "autorialità digitale"

p. 129

*Riccardo Fedriga*

Eventi digitali

p. 143

*Stefan Gruner*

Digital Humanities and Trans Humanities – Some Research Problems for the Humanities  
of the Not-Too-Far Future

p. 163

*Fabio Ciracì, Riccardo Fedriga, Cristina Marras con Stefan Gruner*

DH: dialogo a più voci

p. 181

Luca Bandirali\*

## Nuovi abiti per la vecchia cerimonia: Aristotele e la narrativa digitale

ABSTRACT: *Aristotle's Poetics has been a key text of all narrative theories and practices for over two thousand years, from Attic tragedy to screenwriting. Nowadays the new media continue to offer narrative products, from TV series to video games. What happened to Aristotle in the era of digital fiction? Are the stories always the same or have the new media (and new users) changed them forever?*

KEYWORDS: *Aristotle, narratives, digital media, TV series, interactive film.*

*“Si potrebbe caratterizzare gran parte del pensiero filosofico dal Rinascimento a oggi come guidato dalla domanda: come sbarazzarsi di Aristotele?” (U. Eco e R. Fedriga)<sup>1</sup>*

In una visione storicistica delle forme narrative, non c'è alcuna relazione fra la tragedia attica e una serie televisiva. Al contrario, in una visione metafisica, l'*Odissea* e *Apocalypse Now* raccontano la stessa storia; d'altra parte fu Umberto Eco a sostenere che il meccanismo di *Ombre rosse* era stato già descritto da Aristotele e ancora oggi la *Poetica* è un testo di riferimento per chi scrive sceneggiature e per chi ne fa teoria<sup>2</sup>.

Se le strutture profonde del racconto cinematografico corrispondono effettivamente per buona parte a quelle individuate da Aristotele, ci proponiamo anzitutto di evidenziare alcune caratteristiche della narrazione per poi tentare di comprendere se e come i media digitali abbiano determinato nuovi tipi di narrazioni.

L'ipotesi è che il sistema narrativo dell'era digitale sia: un sistema *amodale*, perché le storie sono indipendenti dai media che le veicolano; un sistema *automatico*, nel senso che le storie seguono schemi e formule predeterminati; un sistema *causale* perché le storie sono catene di eventi collegati da rapporti di causa-effetto; un sistema *meccanicistico* in quanto sono storie che non hanno fine.

\* Università del Salento, email: luca.bandirali@unisalento.it.

<sup>1</sup> Eco e Fedriga 2014, 135.

<sup>2</sup> Sulla vasta influenza del testo aristotelico in ambito cinematografico, si vedano: Aristotele 2018; Nardis 2015.

## 1. Amodale

Partiamo dalla constatazione del differente statuto ontologico delle storie rispetto a una classe di oggetti come le opere d'arte. Le storie non sono soltanto differenti dai dipinti e dalle statue, ma anche dai romanzi e dai film. Film, romanzi, dipinti e statue sono opere d'arte; le storie sono invece sistemi semiotici che non hanno un unico medium che consente loro di manifestarsi. In sintesi, se l'opera d'arte è un oggetto fisico che conta come oggetto sociale in un determinato contesto<sup>3</sup>, la storia non è un'opera, non lo è ancora. Una storia potrà trovare la propria manifestazione materiale in un film, in un romanzo, in una pièce teatrale, in una serie televisiva, in un videogame. Ma in sé, come sostiene Guido Ferraro, “non possedendo un proprio specifico modo di manifestazione (lo diciamo oggi in questo senso *amodale*) il sistema narrativo usa volta a volta quelli propri di altri sistemi semiotici”<sup>4</sup>.

Dunque una narrativa audiovisiva digitale è anzitutto una classe di opere narrative audiovisive la cui manifestazione materiale ha una struttura numerica: in sostanza, racconti costituiti da immagini e suoni digitali. Se ci si limita alla constatazione della manifestazione materiale di questi racconti, possiamo considerare i racconti digitali come nuovi abiti per una vecchia cerimonia: “Da questa prospettiva”, avverte Rodowick, “non ci sono ‘nuovi media’, ma soltanto simulazioni ed elaborazioni di informazioni usate per ‘riformattare’ vecchi media in informazioni digitali”<sup>5</sup>. L'immagine e il suono sono convertiti in dati numerici e fruiti attraverso schermi elettronici, ma il nuovo film e il vecchio film raccontano la stessa storia.

## 2. Automatico

Il sistema narrativo è anche un sistema automatico, nell'accezione che a questo termine assegna il filosofo Stanley Cavell, e che fa riferimento tanto alla causa materiale di un'opera d'arte (il medium) quanto alla causa formale. Gli automatismi sono quei fattori che determinano il processo creativo e realizzativo, sia da un punto di vista tecnologico, sia da un punto di vista artistico: se scatto una fotografia, la mia composizione dell'immagine si fonda strutturalmente sull'area rettangolare del quadro, che non rappresenta una mia scelta arbitraria ma che mi è data automaticamente dal mezzo. Spiega Cavell:

L'uso della parola [automatismo] mi sembra giusto sia per i grandi generi che per le forme in cui un'arte si organizza (ad esempio, la fuga, le forme di danza, il blues) e quegli eventi locali o *topoi* attorno ai quali il genere si precipita (es. modulazioni, inversioni, cadenze). Nel chiamare tali automatismi, non intendo che essi garantiscano

3 Searle 1995.

4 Ferraro 2015, 109.

5 Rodowick 2008, 112.

automaticamente il successo o la profondità artistica, ma che padroneggiando una tradizione si padroneggi una serie di automatismi su cui la tradizione si mantiene, e nel dispiegarli il proprio lavoro è assicurato da un posto in quella tradizione<sup>6</sup>.

Gli automatismi materiali nel cinema sono gli elementi derivati dalla tecnologia fotografica, per esempio il quadro, da cui deriva il concetto fondamentale di inquadratura; ma vanno considerate automatiche, nel senso di Cavell, anche tutte le forme narrative che si consolidano in generi, e dunque anche le strutture narrative profonde, che sono fondamentalmente aristoteliche. Una storia con inizio, sviluppo e conclusione e punti di svolta narrativa collocati tra il primo e il secondo atto e tra il secondo e il terzo atto, con una crisi centrale, è un modello automatico in alcune fasi della storia del cinema, per esempio nel cinema classico hollywoodiano. Un altro automatismo della forma cinematografica (e televisiva) è costituito dalla relazione causale tra scene.

### 3. Causale

Innumerevoli studi sul cinema narrativo fanno riferimento alla *Poetica* di Aristotele: da Umberto Eco a David Bordwell, fino ai manuali di sceneggiatura di Syd Field e altri autori. Nella *Poetica* viene presentato anzitutto un concetto di racconto chiuso, che ha inizio, sviluppo e conclusione; che contiene azioni e trasformazioni; che presenta un problema iniziale, un nodo, che dovrà essere sciolto. Questo modello entra in crisi una prima volta con le istanze del cinema moderno, che cerca di sottrarre il personaggio dalla logica causale; e una seconda volta con le strutture seriali aperte, sempre più complesse ed ecosistemiche, specie nell'era digitale post-network: la struttura in tre atti diventa una serie numerica che tende all'infinito, il nodo da sciogliere diventa o un supernodo molto intrecciato, il cui scioglimento richiede un lungo arco temporale (i *serial*), o una rete fitta di nodi che si sciolgono episodio dopo episodio (le *series*).

Un altro problema della *Poetica* riguarda l'inadeguatezza della memoria: per Aristotele una storia deve essere di dimensioni tali da poter essere ricordata per intero, il che è valido per un film ma non per una serie televisiva, e ancora meno per un prodotto transmediale complesso come il Marvel Cinematic Universe o per un *media franchise* come *Black Mirror*.

Eppure la causalità è ancora saldamente il principio di costruzione drammaturgica del prodotto televisivo, che è un'interminabile serie concatenata di azioni; e sebbene l'arco narrativo sia troppo esteso per poter essere ricordato per intero, c'è la memoria digitale dell'archivio *on demand* a fare da protesi tecnologica alla memoria umana.

6 Cavell 1979, 104.

#### 4. Meccanicistico

Un mondo narrativo seriale è anzitutto un mondo popolato; quale che sia il modello di analisi che scegliamo per studiarlo (*storyworld*, ecosistema), ci confronteremo con un livello individuale (il personaggio con il proprio mandato drammaturgico), un livello di aggregazioni (il sistema di relazioni del personaggio) e un livello di orizzonte o comunità che include tutte le aggregazioni. Costruire un mondo narrativo richiede anzitutto di rivolgere a ciascuno dei tre livelli (individuo/aggregazione/comunità) quattro domande ricavate dalla teoria aristotelica delle spiegazioni causali di un fenomeno: da che cosa è costituito? Da che cosa è governato? Da che cosa è attivato? A che cosa tende?

Le forme narrative del cinema e del romanzo, per esempio, tendono a un finale che non è soltanto la conclusione della catena causale degli eventi: il finale è un luogo privilegiato del significato. Mettiamo insieme due delle condizioni necessarie di *storiness* individuate da Marie-Laure Ryan: “La sequenza di eventi deve formare una catena causale unitaria e portare a una chiusura [...]. La storia deve comunicare qualcosa di significativo al destinatario”<sup>7</sup>. La chiusura sembra essere necessaria proprio per trasmettere il significato, il manzoniano “sugo di tutta la storia”.

I mondi seriali, al contrario, si sottraggono a questa struttura teleologica o comunque la riconfigurano in modo peculiare. Gli episodi e le stagioni di cui l'opera è composta hanno delle conclusioni parziali e transitorie; l'opera complessiva può chiudersi ma, anche a distanza di anni, riaprirsi e riprendere a crescere, come accade a un tessuto urbano con le sue espansioni. Se si affronta il problema della chiusura con gli strumenti di analisi narrativa classica, si parla di crisi della chiusura in questi termini: “Senza la riduzione delle possibilità operata dalla forma chiusa, e il convergere del racconto verso una progressiva, stringente, necessità si fa fatica a estrarne un senso univoco”<sup>8</sup>. La struttura seriale appare in tal senso un congegno causale senza scopo.

#### 5. Tu mi fai girar come fossi una bambola

Prendiamo ora in esame un'opera televisiva seriale che convoca alcune delle strutture che caratterizzano le narrazioni digitali.

*Russian Doll* è una serie televisiva del 2019 di genere *dramedy* e formato breve (10 episodi da 30 minuti) che racconta la storia di una donna alle prese con un tragico paradosso temporale: sta festeggiando il suo compleanno in casa di amici, si allontana con un uomo conosciuto quella sera, attraverso incautamente la strada, finisce sotto un'auto in corsa e muore; si risveglia nel bagno della casa degli amici, non poco *dopo* ma poco *prima* di uscire, e la sua vita ricomincia da quel momento.

<sup>7</sup> Ryan 2006, 8.

<sup>8</sup> Di Chio 2016, 149.

La situazione porta con sé due problemi: il primo è che la donna ricorda perfettamente cosa le è accaduto, ma gli altri no, per loro il tempo scorre linearmente; il secondo, ancora più grave problema è che la donna continua a morire, pur scegliendo percorsi differenti e tentando di sottrarsi in ogni modo a questo rapido e indesiderato destino.

Rispetto a modelli di temporalità narrativa ricorsiva come *Ricomincio da capo* di Harold Ramis (1993), *Russian Doll* mette a tema la propria stessa struttura: il personaggio la analizza come se fosse una narrazione videoludica, e ne possiede addirittura le competenze. La protagonista della serie, Nadia, è una programmatrice di videogiochi, e il co-protagonista Alan (che come lei sta sperimentando la stessa sequenza di morti e resurrezioni) è un giocatore abituale. La soluzione del problema giunge ai personaggi proprio esercitando queste competenze tecniche e metanarrative, come si evince da questo dialogo tratto dall'episodio 7, intitolato *The Way Out*:

NADIA: Il loop è iniziato perché non ci siamo aiutati.

ALAN: Penso di sì. Sapevo che ci stavano punendo.

NADIA: Calma, bello. Non c'entrano niente il Bene e il Male. È solo un errore tecnico, come quando un programma continua a bloccarsi. Il blocco è solo un sintomo di un errore nel codice. Se il blocco è la nostra morte, allora l'errore è lì, e dobbiamo correggerlo.

ALAN: Ma, se dobbiamo aiutarci e non l'abbiamo fatto, come può non essere una questione morale?

NADIA: Cos'hanno in comune il tempo e la moralità? La relatività. Sono relativi alla nostra esperienza. [...] Stiamo vivendo il tempo in maniera diversa. Ma questo ci fa capire che, da qualche parte, il tempo lineare come lo conosciamo noi esiste ancora.

ALAN: Quindi quel momento, al negozio...

NADIA: Esiste ancora.

ALAN: Dovremmo tornare al negozio. In quel preciso momento.

NADIA: E riscriviamo il nostro primo incontro, come si fa con un errore in un codice. Poi facciamo il testing d'unità.

ALAN: È un termine che dovrei conoscere o...

NADIA: In pratica lanciamo un programma e vediamo se l'errore si ripete.

ALAN: E come facciamo a saperlo?

NADIA: Moriamo.

*Russian Doll* dunque è una serie che sembra riprodurre una struttura narrativa dei videogiochi *action*. Questa struttura però non è in alcun modo videoludica, per la stessa ragione per cui il videogioco *Super Mario Bros.* della Nintendo e il film *Super Mario Bros.* di Rocky Morton e Annabel Jankel (1993) non sono la stessa cosa: il primo è una forma di storytelling interattivo, il secondo è una forma di narrazione puramente audiovisiva, esattamente come *Russian Doll*, in cui lo spettatore non può intervenire sulle scelte dei personaggi, non può disincagliarli dalla ripetizione, non può indirizzarli verso il Bene o verso il Male. I personaggi devono sì superare un livello per accedere al successivo, ma è una figura retorica, una similitudine. Il videogioco progettato da Nadia e giocato da Alan è una *mise en abyme* di *Russian Doll*: l'avatar è una donna dai capelli rossi, come Nadia, e al

momento di compiere l'azione decisiva per superare il livello cade inevitabilmente in una botola infuocata. Ma il gioco non è accessibile allo spettatore, dunque svolge una funzione simile alla seconda scena del terzo dell'*Amleto* di Shakespeare, quando Amleto fa interpretare agli attori un testo teatrale che riproduce il vero assassinio del padre. Da un punto di vista aristotelico, sia la storia di *Russian Doll* sia la costruzione in abisso del videogioco consistono in narrazioni che presentano un nodo da sciogliere. La differenza profonda è la seguente: il videogioco è puramente performativo, in quanto l'avatar deve compiere azioni e superare prove affinché il gioco giunga a compimento, senza che questa avventura comporti delle trasformazioni definitive dell'avatar come soggetto, pronto a riavviare la performance da capo; la stagione di *Russian Doll* ci presenta invece due personaggi che si trasformano nell'arco narrativo che va dall'individuazione del problema (il nodo da sciogliere) fino alla conclusione (lo scioglimento del nodo), e imparano qualcosa da ciò che hanno vissuto. In questo senso la loro storia assume un significato, che nel dialogo sopraccitato è legato alla questione universale della scelta fra il bene e il male. Anche la struttura episodica è solo apparentemente ripetitiva: Nadia e Alan possono cambiare la loro situazione perché la loro memoria non si azzerava, per loro in realtà il tempo individuale continua a scorrere in senso lineare.

## 6. La nuova cerimonia è interattiva

Molti teorici della narrativa digitale non negano, anzi evidenziano, la sostanziale continuità del sistema narrativo. Se il contributo attivo del fruitore è una condizione caratterizzante delle storie veicolate da media digitali, queste nuove storie devono essere concepite non come una singola catena causale di eventi, ma come un sistema complesso di catene (sempre causali) che consentono all'azione di cambiare percorso su indicazione dell'utente. Che rapporto c'è tra le storie tradizionali e queste storie? Tanto per cominciare, una forte somiglianza: "All'inizio questa composizione caleidoscopica sembra una violenta rottura con la tradizione, ma quando guardiamo come le storie si sono storicamente sviluppate, troviamo tecniche di pattern e variazioni che sembrano molto suggestive per la narrativa *computer-based*"<sup>9</sup>.

Non mancano gli esperimenti in tal senso. Brenda Laurel, che vede il computer come un ambiente intrinsecamente teatrale, ha proposto un sistema di narrativa interattiva presieduto da un drammaturgo che modellerebbe l'esperienza nell'arco ascendente e discendente del dramma classico. La stessa Marie-Laure Ryan ha proposto un sistema di generazione di storie, derivato dalle teorie della narratologia, che può dare forma a racconti soddisfacenti che esibiscono simmetria, suspense e ripetizione. La sfida di tutti questi schemi ambiziosi consiste nel dare al computer sufficiente conoscenza degli elementi della storia per decidere cosa costituisca una scena di riconoscimento aristotelica (agnizione) o un evento che generi suspense:

<sup>9</sup> Murray 1997, 185-186.

Il plot aristotelico del conflitto interpersonale che porta a un climax e risoluzione non si presta facilmente alla partecipazione attiva perché la sua forza risiede in un controllo preciso della risposta emotiva che impedisce la maggior parte delle forme di iniziativa dell'utente. Le sue migliori possibilità di implementazione interattiva risiedono quindi in una simulazione VR che pone l'utente nel ruolo di testimone semi passivo o personaggio minore<sup>10</sup>.

Tutto questo sembra suggerire che la struttura aristotelica sia un percorso preordinato che, come tale, non si presti a interventi esterni; d'altra parte se gli spettatori delle tragedie avessero potuto interagire con Edipo, gli avrebbero dato suggerimenti molto più chiari di quelli dell'oracolo, e se Edipo fosse stato sotto il controllo dello spettatore, certamente non ci sarebbe stata catarsi, così come non c'è modo di impedire all'inavveduto personaggio del film horror di scendere in cantina dove lo aspetta una morte atroce, sebbene gli spettatori urlino "non andare!". Non dimentichiamo però che la maggior parte delle narrazioni videoludiche e più in generale delle narrazioni interattive, sono anch'esse preordinate e programmate. Come afferma Anthony N. Smith: "I videogiochi sono, a livello di artefatto testuale, non oggetti narrativi in sé, ma piuttosto sistemi interattivi che facilitano l'emergere della finzione narrativa attraverso il gioco; controllando personaggi e oggetti di scena, i giocatori provocano azioni all'interno degli ambienti e attraverso questo processo i mondi dei videogiochi vengono trasmessi tramite schermi"<sup>11</sup>.

Il trasferimento di controllo sembra essere il discrimine tra gli artefatti narrativi audiovisivi come film e serie televisive e gli artefatti interattivi. Un caso recente, molto dibattuto, di intersezione tra i differenti media è stato fornito da *Bandersnatch*, film interattivo distribuito nel 2019 dalla piattaforma Netflix; in questo caso, il programma narrativo prevede una cessione parziale di controllo esterno, spettatoriale. Vediamo con quali premesse e con quali conseguenze.

## 7. *Bandersnatch*: storia o poesia?

*Black Mirror* (2011, in produzione) nasce come serie antologica pura, i cui episodi autoconclusivi non sono messi in relazione narrativa, ma puramente tematica: sono storie del futuro prossimo, in cui una tecnologia sempre più pervasiva determina stili e scelte di vita. Tutte le storie di *Black Mirror* ricadono nel caso di *Russian Doll*, ossia della vecchia cerimonia narrativa: parlano di tecnologia digitale e la loro manifestazione materiale è digitale, ma si guardano come un prodotto analogico. La svolta sperimentale è costituita da *Black Mirror: Bandersnatch*, film interattivo scritto dal creatore della serie, Charlie Brooker. La storia dunque sviluppa le tematiche proprie del media franchise *Black Mirror*, inclusa una "fortissima componente teorica autoriflessiva"<sup>12</sup>, tanto che il protagonista è un program-

10 Ryan 2006, 113.

11 Smith 2015, 23.

12 Garofalo 2017, 10.

matore di videogiochi che intende realizzare l'adattamento di un libro multitrama. L'irruzione strutturale del digitale sta nel fatto che il racconto di *Bandersnatch* si biforca in scelte alternative che vengono affidate allo spettatore reale, attraverso il dispositivo con cui sta utilizzando la piattaforma Netflix. Se lo spettatore non è soddisfatto può tornare indietro e cambiare scelta; se non prende una decisione, il film procede con una scelta automatica. La durata dell'opera diventa dunque variabile, passando da un minimo di 40 minuti a un massimo di 150 minuti; ma ciò su cui lo spettatore interviene non è un flusso continuo che si interrompe a piacimento. *Bandersnatch* è un'opera preordinata, composta da 250 scene; la scena è l'unità drammaturgica fondamentale del racconto audiovisivo, ed è un segmento narrativo che contiene un evento, inteso come qualcosa che accade al personaggio e che porta un contributo significativo alla narrazione. La tensione tra il caso e l'intreccio, per riprendere un celebre saggio di Umberto Eco, si risolve qui a favore dell'intreccio, e anche nell'avveniristico *Bandersnatch* spunta il vecchio Aristotele: "La Storia è per Aristotele come la fotografia panoramica di quel campo di eventi cui prima si accennava; la Poesia consiste nell'isolare in esso una esperienza coerente, un rapporto genetico di fatti, ed infine un ordinare i fatti secondo una prospettiva di valore"<sup>13</sup>.

Osservando la mappa di *Bandersnatch*, film interattivo in cui lo spettatore è chiamato a orientare il percorso del protagonista mediante scelte binarie, ci accorgiamo che le alternative sono sempre aristoteliche nel senso che portano avanti la storia, partecipando a una concatenazione causale di eventi.

*Bandersnatch* è dunque un film ipertestuale che consente allo spettatore di fare alcune scelte narrative; ma sono scelte che restano rigidamente nel dominio della causalità, non si può scegliere di mandare il personaggio a rilassarsi in montagna. Il film, anche quello interattivo, resta un "rapporto genetico di fatti". E non ci siamo ancora liberati di Aristotele.

## Bibliografia

- Aristotele 2018. *Poetica*. A cura di A. Fumagalli e R. Chiarulli. Roma: Dino Audino Editore.
- Cavell, Stanley. 1979. *The World Viewed. Reflections on the ontology of film*. Cambridge, Massachusetts and London: Harvard University Press.
- Di Chio, Federico. 2016. *American storytelling. Le forme del racconto nel cinema e nelle serie TV*. Roma: Carocci.
- Eco, Umberto. 1962. *Opera aperta*. Milano: Bompiani.

<sup>13</sup> Eco 1962, 174.

- Eco, Umberto e Fedriga Riccardo. 2014. *La filosofia di Aristotele* in *La filosofia e le sue storie. L'antichità e il medioevo*, a cura di U. Eco e R. Fedriga. Roma-Bari: Laterza.
- Ferraro, Guido. 2015. *Teorie della narrazione: dai racconti tradizionali all'odierno storytelling*. Roma: Carocci.
- Garofalo, Damiano. 2017. *Black Mirror. Memorie dal futuro*, Roma: Edizioni Estemporanee
- Murray, Janet H. 1997. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Nardis, Alessandro. 2015. *Un dittatore a Hollywood: il caso Aristotele*. Trento: Tangram Edizioni Scientifiche.
- Searle, John Rogers. 1995. *The construction of social reality*, New York: Simon & Schuster.
- Rodowick, David N. 2008, *Il cinema nell'era del virtuale* (2007). Tr. it. di M. Miotti. Milano: Edizioni Olivares.
- Ryan, Marie-Laure. 2006. *Avatars of story*. Minneapolis and London: Minnesota University Press.
- Smith, Anthony N. 2015. *Super Mario Seriality: Nintendo's Narratives and Audience Targeting within the Video Game Console Industry*, in *Storytelling in the Media Convergence Age*, a cura di R. Pearson e A. N. Smith, London and New York: Palgrave Macmillan.

Finito di stampare  
nel mese di aprile 2021  
da Digital Team - Fano (Pu)