

Emma Tribbioli

Visualizing Tomorrow

Strategie di Production Design in Black Mirror

Tesi di Laurea magistrale in
Design per l'innovazione digitale

Relatore: **Daniele Rossi**
Correlatore: **Alessandro Alfieri**

A.A. 2022/2023



S A A D

Scuola di Ateneo
Architettura e Design "Eduardo Vittoria"
Università di Camerino

Visualizing Tomorrow

Strategie di Production Design in Black Mirror

Emma Tribbioli

Relatore: **Daniele Rossi**
Correlatore: **Alessandro Alfieri**

A.A. 2022/2023



INDICE

Abstract	7
01 Fantascienza sociologica	9
1.1 Le Origini	10
1.2 La Letteratura	12
1.3 La Cinematografia	14
02 All'interno dello schermo nero	17
2.1 Di cosa si tratta	18
2.2 Le tematiche trattate	19
03 Il Production design	23
3.1 Cosa è	24
3.2 Il Processo di production design	26
3.3 I nomi più celebri	34
3.4 L'importanza del production design in Black Mirror	36
3.5 L'utilizzo di vari aspetti del design per un racconto efficace	38
3.6 Joel Collins e Painting Pratiche	40
04 Analisi degli episodi	43
4.1 Analisi tabellare degli episodi	44
4.2 Schede di analisi degli episodi	78
4.3 Approfondimento di episodi caratterizzati da Production design e design del prodotto	106
4.4 Approfondimento di episodi caratterizzati da Production design o design del prodotto	114
05 Transmedialità della serie	127
5.1 Un mondo dietro black mirror	128
5.2 Tuckersoft	130
5.3 Czarne Lusterko	132
06 Esercizio di stile	137
6.1 Nuovi possibili scenari	138
6.2 Possibili scenari sul tema climatico	142
6.3 La Sceneggiatura	145
6.4 Il tema della Tropicalizzazione	146
6.5 Props and Environments	152
6.6 Storyboard	164
6.7 Output degli scenari	172
6.8 Conclusioni	180
Bibliografia	182
Sitografia	184



ABSTRACT

In questo progetto di tesi si indagano i sistemi legati al product design presenti nella serie TV Black Mirror, presa in analisi per il suo forte impatto circa la ricerca e il progresso tecnologico, infatti questa serie ci porta, in ventotto puntate, dei modelli sociali legati proprio a questi concetti. Non sempre questi ultimi sono etici, realistici o legati al nostro presente, per questo sono andata ad analizzare l'importanza di una figura legata al digital design e il processo necessario per rendere efficace la raffigurazione ideologica che c'è dietro le tematiche espresse.

La fase di ricerca mi ha dato la possibilità di apprendere il percorso necessario per la realizzazione di prodotti video, e quindi dopo aver indagato in maniera necessariamente approfondita gli ambiti da analizzare per nuove sceneggiature di Black Mirror, ho cercato ed indagato nel dettaglio il tema della tropicalizzazione e come il progresso tecnologico utilizzato per facilitare la vita umana in difficili condizioni atmosferiche possano essere deleterie per l'uomo. Ho preso in analisi l'ambito della tropicalizzazione perché lo ritengo essere a noi molto vicino e di cui credo sia importante fare una costante sensibilizzare. La tesi, come obiettivo ultimo di esplicitare i processi di production design ma anche quello di trasmettere, come la serie BM un messaggio chiaro circa il tema scelto Mettendomi così nei panni di un production designer ho fatto una prima progettazione degli scenari presenti nella mia sceneggiatura e degli oggetti più particolari, basati su oggetti già esistenti cui ne ho modificato alcune caratteristiche affinché supportassero il racconto, ho quindi definito il racconto in scene e in fine ho progettato in VR i due ambienti principali del racconto mio racconto.





01

Fantascienza Sociologica

La fantascienza sociologica è un sottogenere della fantascienza che ha come obiettivo quello di analizzare la società e i suoi cambiamenti.

1.1 Le origini



La fantascienza sociologica dà molto spazio alla riflessione: i romanzi di questo genere hanno come protagonista l'essere umano e la sua sfera sociale, e spronano il lettore a porsi interrogativi sul presente. La fantascienza sociologica dà molto spazio alla riflessione: i romanzi di questo genere hanno come protagonista l'essere umano e la sua sfera sociale, e spronano il lettore a porsi interrogativi sul presente. L'espressione fantascienza sociologica fu introdotta in Italia alla fine degli anni cinquanta, come corrispondente dell'inglese social science fiction, per definire un nuovo insieme emergente di romanzi e racconti di fantascienza a sfondo sociale, incentrati sulle scienze sociali più che sulla tecnologia. Nella prima metà degli anni sessanta, tali istanze sarebbero sfociate nel filone detto più precisamente New Wave. Una definizione più generale che è stata a sua volta usata per comprendere questi temi ma senza una particolare cornice storica o letteraria. L'origine però risale a circa sessanta anni prima con H.G.Wells è grazie alla sua visione critica, pessimista e negativa verso il progresso che la Fantascienza sociologica muove i suoi primi passi nella letteratura egli infatti ha trattato per primo i temi legati e gli squilibri sociali. Gli scenari immaginati da Wells rispecchiano l'insicurezza e l'incertezza per il futuro; tali paure si trasformeranno in realtà con la prima Grande Guerra (1915/18) decretando la fine di

quella visione ottimistica verso la scienza che aveva caratterizzato il diciannovesimo secolo in Europa. Dopo la fine del secondo conflitto bellico mondiale questo tipo di letteratura si espande trovando consensi a livello mondiale. Negli anni cinquanta le opere degli scrittori della cosiddetta "fantascienza sociologica", ponevano l'accento non tanto sulle nuove tecnologie futuribili, o sui viaggi spaziali tipici della space opera, quanto su ipotetiche evoluzioni future della società umana o di alcuni elementi del vivere sociale dell'epoca: politica (anzitutto), economia, industria, mass media e dilagare della pubblicità, legalità, morale, sentimenti, abitudini, atteggiamenti proprio per questa perdita di fiducia nel processo scientifico. Tali mutazioni del plurimillenario modus vivendi erano di solito risultato dell'impatto di nuove tecnologie "facilitanti"; al contempo le storie assumevano una maggiore consapevolezza narrativa e stilistica, ed estrapolavano in modo acuto su aspetti del sociale odierno, proiettandone nel futuro le estreme conseguenze. Non di rado si attingeva alla satira, all'ironia, al sarcasmo, talora all'utopia, ma capovolgendone le valenze nell'"antiutopia", o "utopia negativa", detta anche "distopia". Il risultato era una visione critica - talora ferocemente - del presente, o delle aspettative e delle illusioni umane, in descrizioni di futuri visti come specchio distorto dell'epoca attuale.

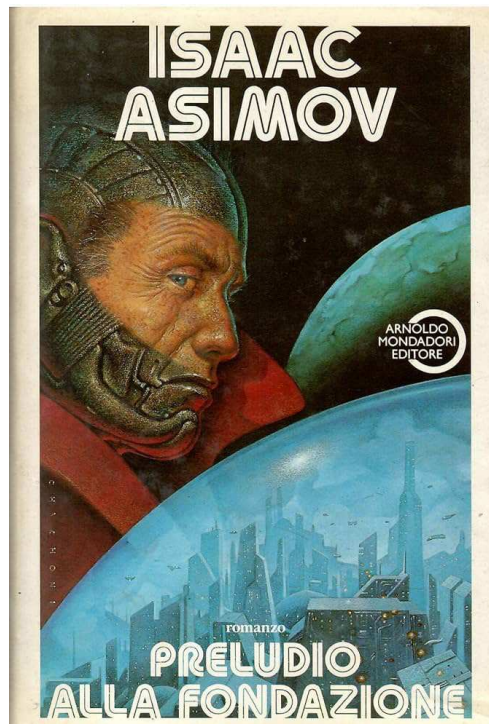
1.2 La letteratura

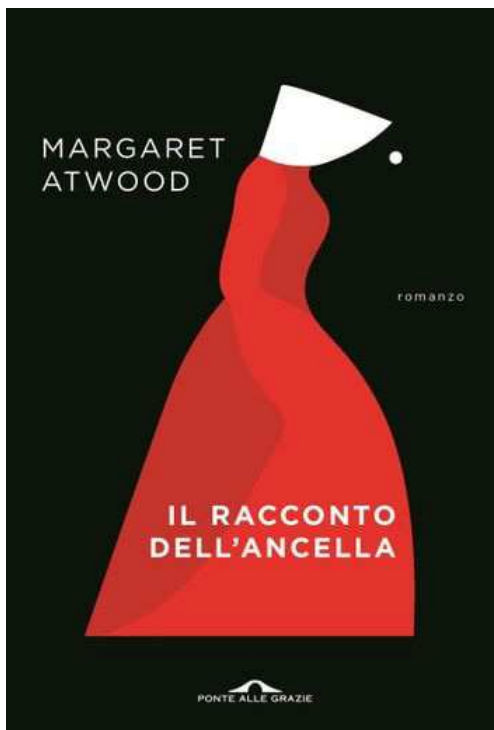
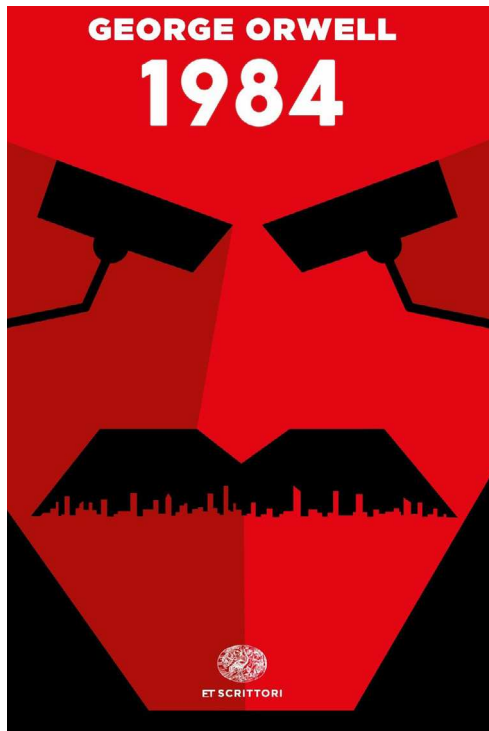
I romanzi di **Welles** sono pervasi da una sorta di monito per la società, un messaggio che ritiene prioritario anche a discapito di un plausibile fondamento scientifico del racconto. Nei romanzi *La macchina del tempo*, *La guerra dei mondi*, *I primi uomini sulla luna* e *L'uomo invisibile*, Welles introduce i temi dell'alienazione della condizione umana nella società moderna e in *L'isola del Dottor Moreau* anticipa i gli attuali dibattiti riguardo la manipolazione genetica. I romanzi *Utopia moderna* e poi *Gli uomini amano gli dei* segnano il passaggio ad un'ulteriore fase del suo lavoro letterario con la descrizione di società tecnologicamente avanzate basate su principi utopici socialisti.

Isaac Asimov è sicuramente uno degli esponenti principali di questo sottogenere: nei suoi romanzi, incentrati principalmente sul rapporto uomo/macchina, Asimov analizza a fondo la società, sia futura che presente, mettendo in luce le sue contraddizioni. Le ambientazioni fantascientifiche sono un mezzo per indagare la natura umana, la reale protagonista dei romanzi dello scrittore. La fantascienza di Asimov è una vera e propria lezione di sociologia, che ci dà modo di riflettere sul nostro presente.

The WAR of the WORLDS *By H. G. Wells*

Author of "Under the Knife," "The Time Machine," etc.



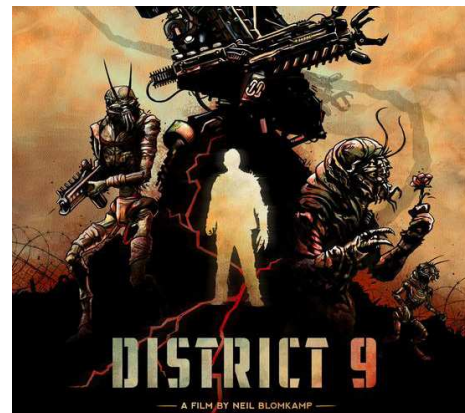
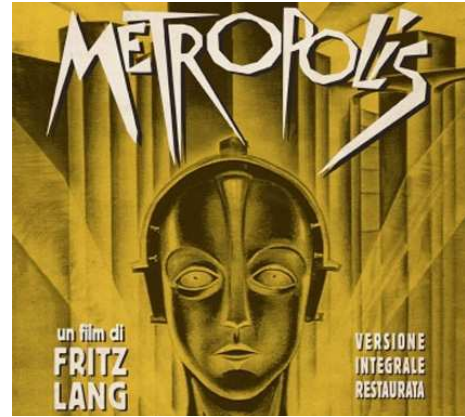


Non possiamo non citare “1984” di **George Orwell**, uno dei romanzi di maggior successo di tutti i tempi. “1984” è una storia profondamente realistica, in cui Orwell descrive un mondo brutale e opprimente, dominato da un regime totalitario. La fantascienza sociologica si concentra anche su tematiche importanti come la dittatura, la discriminazione e la censura, proprie di “1984”, in cui Orwell ci mostra un mondo orribile e spaventoso, specchio critico della nostra società.

Margaret Atwood è un'altra scrittrice che ha fatto della fantascienza sociologica il suo campo d'azione principale. Nei suoi romanzi si ritrovano molti interrogativi sul futuro dell'umanità e su ciò che sarebbe in grado di fare in determinate condizioni. Nel suo romanzo più famoso, “Il racconto dell'ancella”, la Atwood ci mostra un mondo distopico in cui le donne sono oppresse e discriminate, vittime di una dittatura che non le risparmia in nome di ideologie e scelte arbitrarie e vantaggiose solo per pochi. La società del futuro descritta dalla Atwood è una critica aspra e potente alla società contemporanea, un ritratto di ciò che l'umanità è in grado di fare ai propri simili. Recentemente è stata fatta una serie basata su questo racconto che raccoglie e descrive correttamente l'idea di Margaret Atwood

1.3 La cinematografia

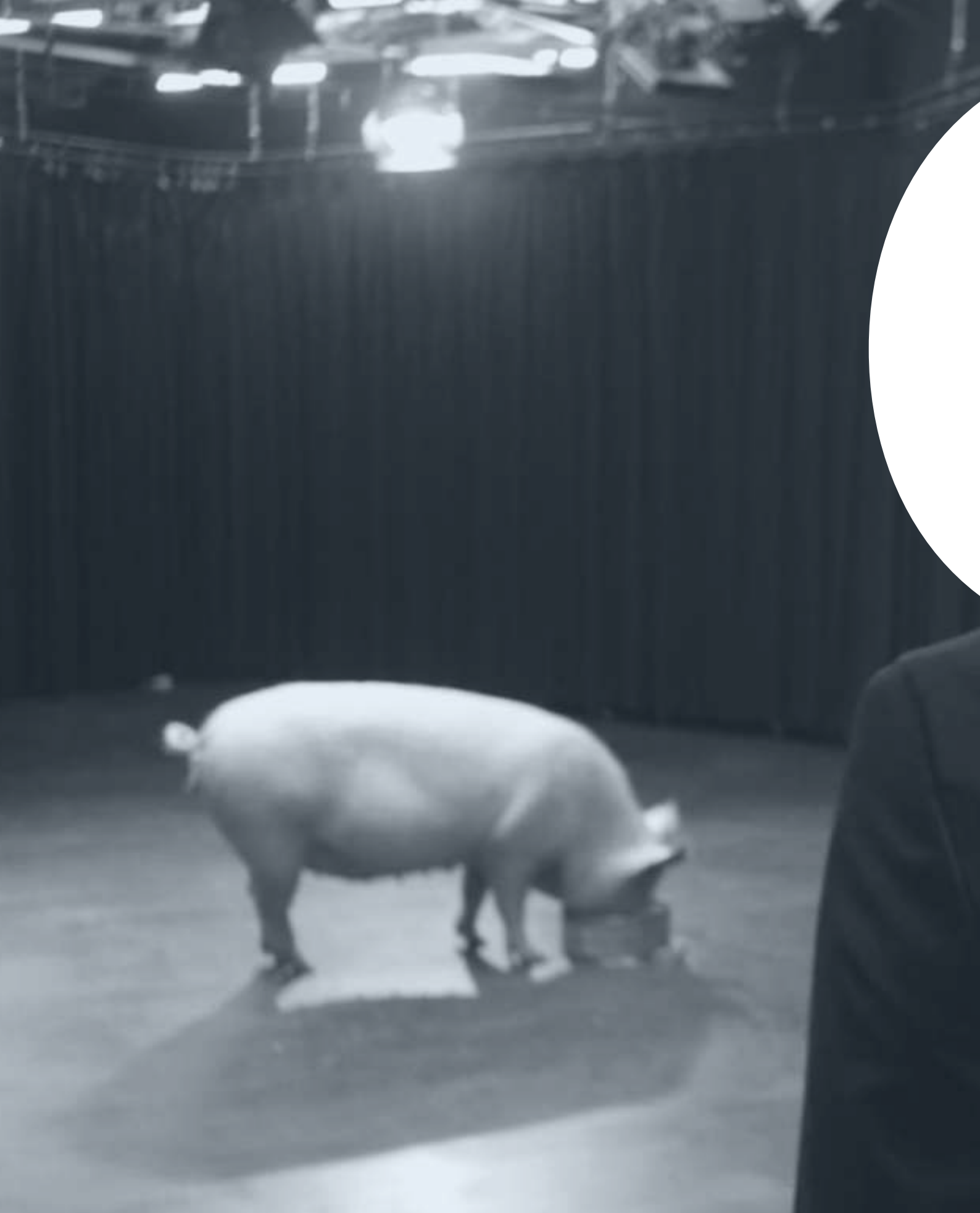
L'ambientazione futuristica è spesso utilizzata come pretesto per poter parlare senza censure della nostra società contemporanea e dei suoi fallimenti. Oltre ai ben noti **"Dune"** e **"Hunger Games"**, ci sono alcuni film con profondi risvolti sociologici. **"Metropolis"** del 1927 scritto e diretto da Fritz Lang noto e celebre regista austriaco è forse il primo esempio di Fantascienza sociologica al cinema. Subito dopo abbiamo **"L'invasione degli ultra corpi"** del 1956 di Don Siegel. Arrivando ai giorni nostri **"Elysium"**, film del 2012 di Neill Blomkamp, racconta un mondo distopico dominato dalla divisione tra ricchi e poveri. Soltanto i più benestanti possono abitare su Elysium, una futuristica stazione orbitale dove è possibile guarire da ogni malattia. Blomkamp denuncia le controversie causate dal capitalismo sfrenato, e ci mette di fronte alle falle che stanno alla base del nostro sistema economico, come la suddivisione tra le zone più povere e quelle più ricche del nostro pianeta: una realtà che tutti conosciamo ma che spesso tendiamo a dimenticare. Sempre di Blomkamp il capolavoro sci-fi **"District 9"** narra le conseguenze di un'invasione aliena, affrontando temi importanti come il razzismo e la discriminazione. La vicenda si svolge in Sudafrica: i protagonisti sono degli esseri extraterrestri che sono stati costretti a vivere in un ghetto, in condizioni precarie e di estrema povertà. Il film è una critica sociale molto forte che denuncia con grande efficacia tutti i limiti del nostro sistema sociale. Anche **"In Time"**, film del 2011 diretto da Andrew Niccol, è focalizzato sul tema della disuguaglianza sociale: l'umanità ha sconfitto l'invecchiamento e il bene più importante non è il denaro, ma il tempo. Quello che rimane a ogni essere vivente e che rappresenta la valuta corrente che permette di acquistare beni o servizi. Il divario tra le classi sociali è stato quindi portato all'estremo, e i protagonisti sono costretti a lottare per la sopravvivenza in un mondo dominato dalla violenza e dall'ingiustizia. In **"Equilibrium"** (2002), John Preston è un Cleric, ossia un agente del Tetragrammaton,





una forza di polizia segreta che uccide chiunque provi delle emozioni. A seguito di una guerra nucleare, la società guidata dal dittatore chiamato "Il Padre" vieta di provare emozioni, riconoscendo in esse le origini dei conflitti. I cittadini quindi assumono quotidianamente una droga, il Prozium, in grado di inibire le emozioni. Inoltre, vengono vietati anche libri, film, musica e tutto ciò che sia giudicato capace di suscitare dei sentimenti. A causa di un incidente, il protagonista smetterà di assumere il Prozium, e comincerà a interrogarsi sulla natura umana e sulla situazione politica della società. Nel film **"The Island"**, di Michael Bay, una colonia di esseri umani sopravvissuti a una contaminazione si rifugia in una località segreta, un'isola a cui si può accedere solo tramite la vittoria della lotteria quotidiana o quando si dà alla luce un figlio. In quello che sembra essere l'unico paradiso terrestre rimasto immune alla contaminazione, infatti, si mira a ripopolare la Terra, ma i buoni propositi nascondono una società orwelliana che ci porta a una riflessione sull'eugenetica e sul diritto alla vita. La lista delle opere di fantascienza d'impronta sociologica è davvero infinita. Persino il cult di Stanley Kubrick **"Arancia meccanica"**, tratto dall'omonimo romanzo di Anthony Burgess, è caratterizzato da una forte componente sociale con la sua denuncia della società improntata sulla violenza. Anche in Italia con "La decima vittima", film fantascientifico italiano con Marcello Mastroianni e Ursula Andress tratto dal breve racconto di fantascienza **"La settima vittima"** di Robert Sheckley. Si tratta di una commedia che sfocia nel dramma e nel giallo fino ad arrivare alla satira: una denuncia al sistema capitalistico e ai mass media.

Per ultimo voglio introdurre il tema centrale del mio percorso di ricerca, che possiamo portare come esempio principale per quanto riguarda le serie tv con una forte componente di fantascienza sociologica cioè **Black Mirror**, serie britannica scritta da Charlie Brooker.





All'interno dello schermo nero

Serie televisiva britannica nata nel 2011, scritta da Charly Brooker, inizialmente diffusa dalla rete Channel 4, arriva nel 2012 in Italia trasmessa da Sky Cinema 1. Dalla terza stagione è trasmessa a livello internazionale sulla piattaforma streaming Netflix.

2.1 Di cosa si tratta ?

Black Mirror è una serie televisiva britannica, prodotta da Charlie Brooker. Si tratta di una serie antologica, ovvero con scenari e personaggi diversi per ogni episodio. La serie è ambientata in un futuro prossimo e spesso distopico, a volte nel passato ma in realtà è ispirata al mondo di oggi. È incentrata sui problemi di attualità e sulle sfide poste dall'introduzione di nuove tecnologie, in particolare nel campo dei media, il titolo infatti si riferisce allo schermo nero di ogni televisore, computer o smartphone.

Ogni episodio della serie è autoconclusivo, e il filo conduttore di ognuno è l'incedere e il progredire delle nuove tecnologie, l'assuefazione a esse e i loro effetti collaterali. Vengono immaginate e ricreate diverse situazioni del mondo moderno o futuro in cui una nuova invenzione tecnologica o un'idea paradossale ma realistica ha, in qualche modo, reso instabili la società e i sentimenti umani.

L'autore, Brooker, ha avuto la lungimiranza di creare un'archivio di ipotetici drammi sociali che potrà essere ampliata all'infinito, con lo scorrere del tempo. Per molti infatti non si dovrebbe nemmeno parlare di distopia rivolgendoci a questa serie pensi ad un futuro prossimo alterato solo da una deriva in ambito di comportamenti sociali.



2.2 Le tematiche trattate



Frame iconico della serie Black Mirror

Questa serie attraverso il racconto di diverse storie, la maggior parte aventi una morale da lasciare allo spettatore, dopo la visione, si pongono l'obiettivo di portare l'utente a ragionare su due concetti che segnano il processo di legame presente e futuro tra uomo e tecnologia: immediatezza e ipermediazione. L'immediatezza consiste nel tentativo di dissolvere i media in un unico medium prendendo come riferimento i linguaggi dei mezzi di comunicazione tradizionali; l'obiettivo è quello di rendersi invisibile al punto da sembrare uno sguardo naturale sul mondo (realtà virtuale). L'ipermediazione, invece, è il processo contrario: il medium non solo non sparisce ma si mostra in tutta la sua potenza culturale attraverso forme estetiche legate alla frammentazione e all'eterogeneità; l'esempio classico è la finestra delle interfacce digitali con menù, schermi e immagini. Facendo riferimento al mondo cinematografico, possiamo dire che Matrix è l'immediatezza (siamo dentro la realtà sintetica ma non ce ne rendiamo conto) e la tuta di Iron Man è l'ipermediazione (con il suo schermo ricco di finestre, misurazioni e analisi). Entrambe rappresentano la doppia logica della rimediazione: una continua tensione tra il dissolversi e il radicalizzarsi dei media.

Lo specchio è un archetipo molto presente negli episodi della serie; ha

due significati: da un lato è riflesso, è modo per guardare la realtà circostante, dall'altro è una porta, un modo per entrare in un mondo altro. BM solleva domande o distorce da un uso poco consapevole

della tecnologia e utilizza quindi la tecnologia del futuro prossimo come critica per l'umanità del presente; si pone una domanda specifica: siamo in grado di gestire il potere che deriva dalla tecnologia sviluppata da noi stessi e ancora, ci siamo adattati ad una società completamente tecnologizzata? La risposta è no.

Black mirror come già detto vuole raccontare da più ambiti legati ad una transmedialità molto attuale come le nove tecnologie possono influire negativamente sulla società, in maniera più specifica il tema principale sono le conseguenze del mancato adattamento dell'uomo alla società tecnologica e le relative paure profonde; il disorientamento dell'uomo di fronte alle conseguenze impreviste della tecnologia che "opacizza" sempre di più la nostra dipendenza nei suoi confronti.

L'idea portante, quindi, è che BM possa essere un ottimo strumento per interrogarsi su alcune questioni che vengono sollevate dalla società contemporanea sul tema della tecnologia e i rapporti sociali. Possiamo veder alcuni esempi di episodi che contengono quanto spiegato come "Vota Waldo" che ci spiega quanto attraverso la tecnologia dei fenomeni di poca rilevanza sociale possano scaturire in notizie di ampio interesse pubblico grazie alla tecnologia

in costante sviluppo, L'episodio in questione racconta infatti la storia di una mascotte televisiva che viene candidata per un'alta carica politica e riceve molti più consensi di quanto immaginato.

O ancora la serie affronta anche tematiche di conclamati problemi della società come la pedofilia, l'abuso sessuale e l'omicidio seriale. D'altro canto però spesso si propone anche, all'interno di alcuni episodi, un tentativo di risoluzione di alcuni problemi della società moderna con l'ausilio di tecnologie più sviluppate, come vediamo nell'episodio "bianco Natale" dove grazie ad avanzati sistemi di realtà virtuale si riesce a far rivivere e confessare un omicidio condannando l'assassino a vivere in un loop della scena del crimine per il resto dei suoi giorni. Il vero tema in definitiva, quindi è della serie sono le nuove e inedite forme attraverso cui la tecnologia ci sta rendendo schiavi; nello stesso momento in cui promette di liberarci dalla fatica e dall'asservimento del capitalismo, ci rende sempre più dipendenti e vulnerabili.

Il processo è molto simile al modo in cui l'Illuminismo, promettendo di liberarci dai miti delle monarchie regnanti e dai dogmi religiosi, abbia finito in realtà per metterci nelle mani dei nuovi padroni dell'economia di mercato. Il lavoro della science fiction sulle culture della contemporaneità appare destinato a intrecciarsi con il tema del rischio con il quale condivide una serie di dimensioni chiave, come l'organizzazione della conoscenza (non solo scientifica), i processi decisionali e le scelte politiche e, ancora, la previsione degli effetti collaterali e/o indesiderati



Icone degli occetti caratteristici in BM

di queste scelte e il modo in cui questi si attualizzeranno nel futuro. La principale chiave del successo della serie consiste nella verosimiglianza o meglio nella plausibilità delle situazioni messe in scena che avvicina e coinvolge lo spettatore, contribuendo a esplicitare e rendere riconoscibile il messaggio.

Tra le tecnologie innovative che più spesso ritroviamo all'interno dei vari episodi, in ultima analisi, ci sono gli impianti cerebrali strumento di cui sceneggiatori e autori si servono spesso per il corretto funzionamento della tecnologia ai fini della trama.





0



3

Production design

Nel cinema e in televisione, il production designer, in italiano scenografo è l'individuo responsabile dell'estetica complessiva della storia. La scenografia dà agli spettatori un'idea del periodo di tempo, del luogo della trama e delle azioni e dei sentimenti dei personaggi.



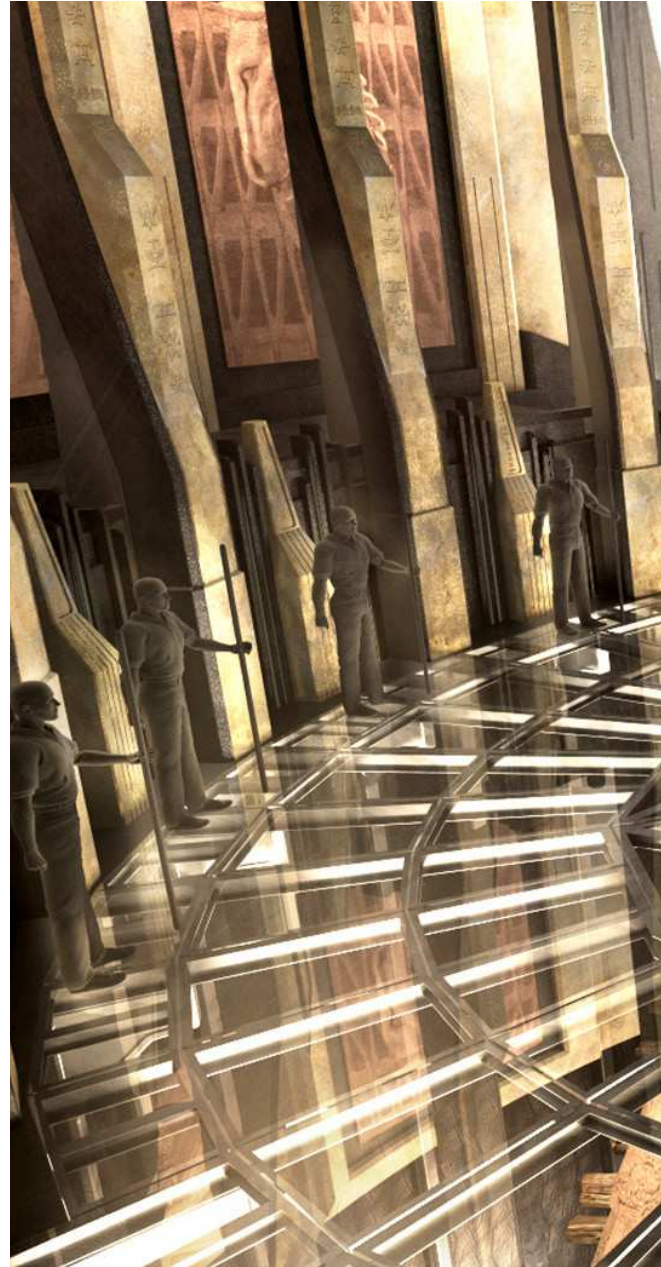
ONLY
WEEK
ONE
NIGHT

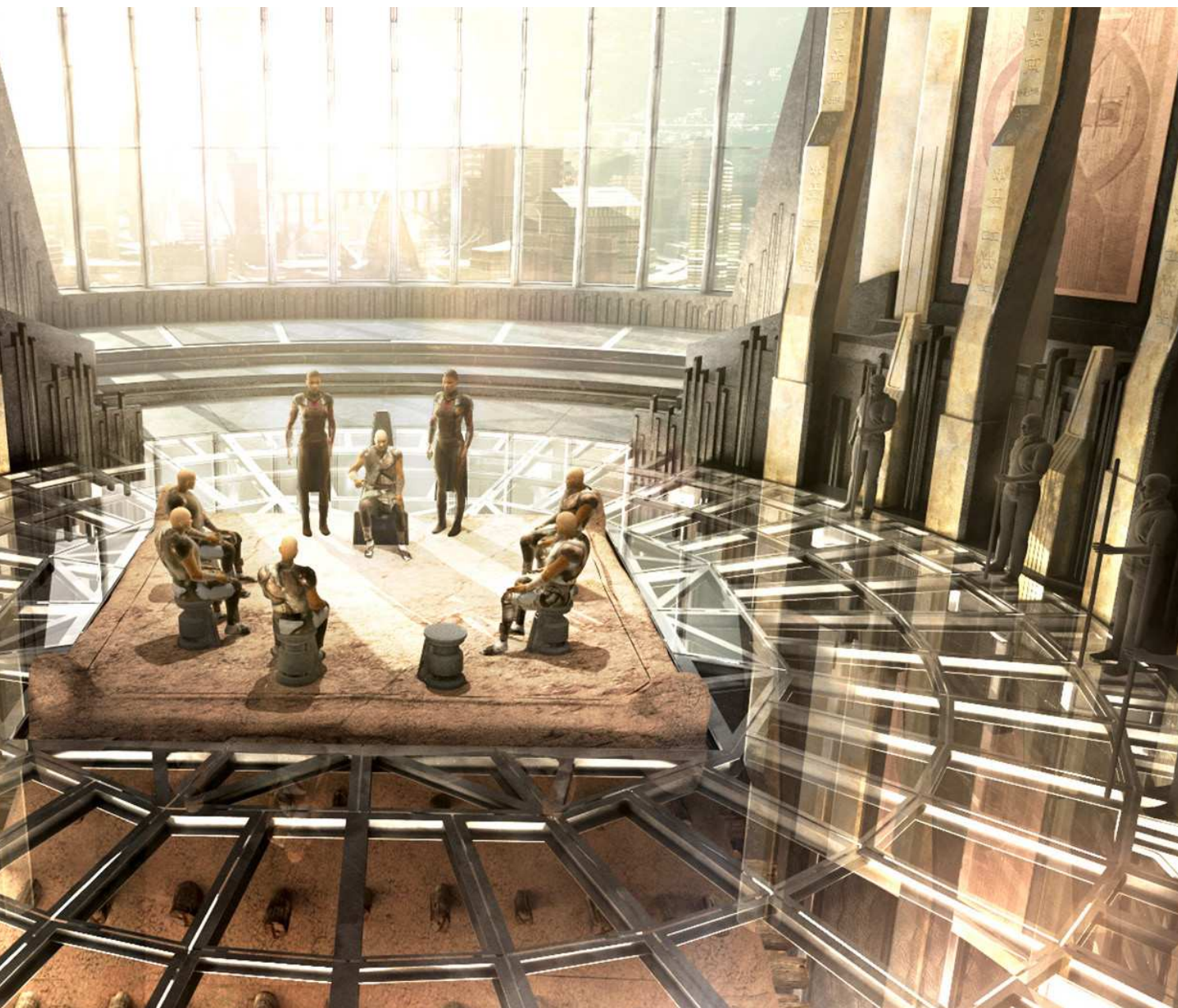
3.1 Cosa è?

Lavorando direttamente con il regista, il direttore della fotografia e il produttore, gli scenografi hanno un ruolo creativo chiave nella creazione di film e televisione. Il termine scenografo è stato coniato da William Cameron Menzies mentre stava lavorando al film *Via col vento*. Gli scenografi vengono comunemente confusi con i direttori artistici poiché i ruoli hanno responsabilità simili. Gli scenografi decidono il concept visivo e si occupano delle molteplici e varie logistiche della realizzazione cinematografica, inclusi programmi, budget e personale. I direttori artistici gestiscono il processo di realizzazione delle immagini, che viene eseguito da concept artist, grafici, scenografi, costumisti, lighting designer, ecc. Lo scenografo e il direttore artistico guidano un team di persone per assistere con la componente visiva delle immagini. la pellicola. A seconda delle dimensioni della produzione, il resto del team può includere decoratori di set, acquirenti, costumisti, corridori, grafici, disegnatori, produttori di oggetti di scena e costruttori di set.

Le scenografie giocano un ruolo essenziale nella narrazione, ad esempio, nel film *Titanic*, quando i personaggi Jack e Rose sono nell'acqua fredda dopo che la nave è affondata, sappiamo che hanno freddo a causa dell'ambientazione: è notte e c'è ghiaccio sui capelli.

Un esempio più specifico è *Il mago di Oz*, di cui sappiamo che la storia si svolge in una fattoria grazie alla balla di fieno su cui si appoggia Dorothy e agli animali intorno, oltre alla tipica staccionata in legno. Nella scena in cui il cane di Dorothy viene portato via, sappiamo che avviene a casa dei suoi zii, il che aggiunge ulteriore tensione perché il suo amato amico, Toto, non viene ucciso, perso o rapito per strada, ma è costretto ad andarsene. Un'estranea, la signora Gulch, che entra nella zona privata e sicura di Dorothy (casa sua).





Costruzione del set di The World of Wakanda di Hannah Beachler

3.2 Il Processo di Production Design

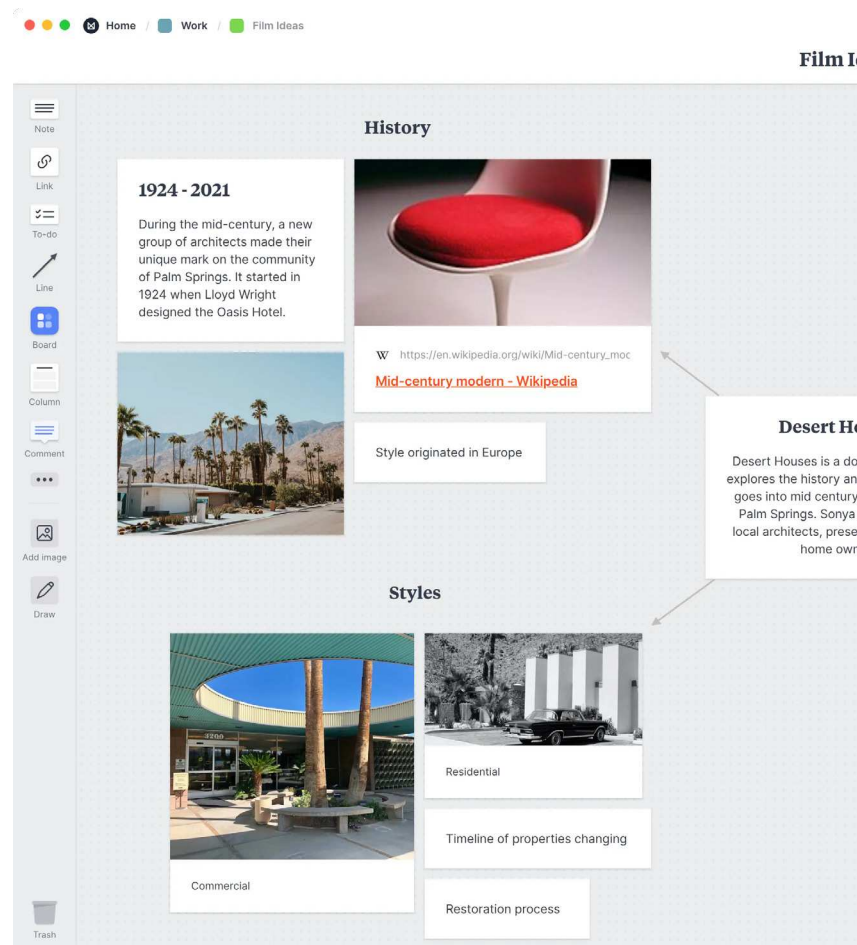
Il Processo di production design di una film o serie tv deve garantire che tutti i componenti visivi del film siano completi in tutte le fasi del processo di produzione.

Le fasi principali sono cinque:

1 Brain storming

Sinteticamente consiste, dato un problema, nell'organizzare una riunione in cui ogni partecipante propone liberamente soluzioni di ogni tipo (anche strampalate, paradossali o con poco senso apparente) al problema, senza che nessuna di esse venga minimamente censurata. La critica ed eventuale selezione interverrà solo in un secondo tempo, terminata la seduta di brainstorming.

Il risultato principale di una sessione di brainstorming può consistere in una nuova e completa soluzione del problema, in una lista di idee per un approccio ad una soluzione successiva, o in una lista di idee con cui realizzare un programma di lavoro per trovare in seguito una soluzione. Il metodo dell'assalto mentale non manca di pareri critici da parte di numerosi studiosi, tuttavia resta una tecnica molto comune e



The screenshot shows a Miro board with the following elements:

- Top Bar:** Includes icons for 21 participants, help, search, notifications, and settings. Below these are 'Editors', 'Publish & share', 'Export', and 'Zoom out' options.
- Section Header:** 'Characters / Cast' with a '0 Unsorted' indicator.
- Video Card:** A thumbnail of a video titled 'Steel Modern- A History of Steel Houses in Palm Springs' with a play button icon and a URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0NxJ0gYr>.
- Portrait Card:** A black and white portrait of Albert Modera.
- Category List:** Three buttons labeled 'Owners', 'Historians', and 'Architects'.
- Section Header:** 'Locations / Landscape'.
- Location Cards:**
 - Locations:** An aerial view of a modern architectural complex with a circular driveway.
 - In home tours:** A street view of a residential area with palm trees and mountains in the background.
- Text Boxes:**
 - 'Talk about streetscape' (next to the 'In home tours' image).
 - 'How weather/landscape changes the architecture' (next to the 'In home tours' image).

Houses
documentary that
d innovation that
d architecture in
Myers talks to
rvationists, and
ers.

Esempio brain storming per un film

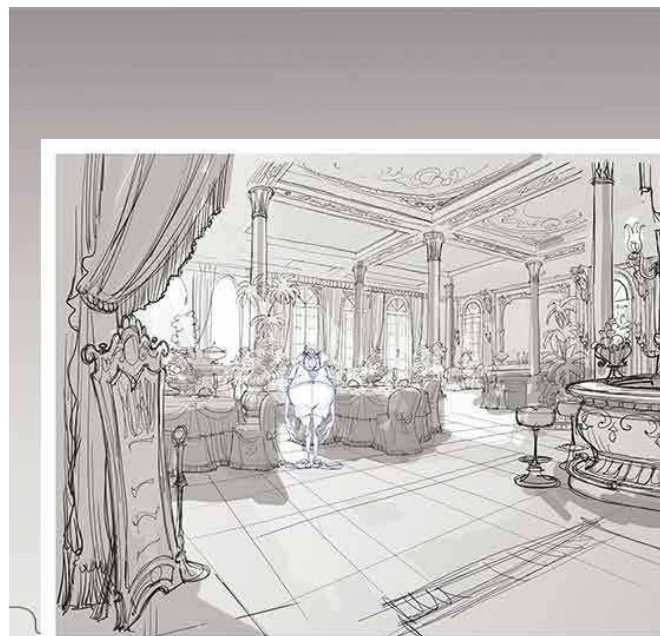
popolare usata in un gran numero di impostazioni aziendali.

Uno strumento metodologico che facilita l'impiego di questa tecnica è quello delle mappe mentali, che permettono di rappresentare graficamente gli spunti via via che emergono in chiave grafica. Essendo inoltre delle mappe creative, le mappe mentali stimolano il processo associativo e quindi la generazione di nuove idee.

Nell'ambito del production design è la prima cosa da fare dopo aver letto la sceneggiatura. Dove attraverso ciò che si è letto è necessario fare una ricerca attraverso immagini e informazioni di quel che dovrà essere proposto a chi vedrà il film o la serie. Questo si fa per trovare una caratterizzazione unica e precisa di ciò che si va a rappresentare.

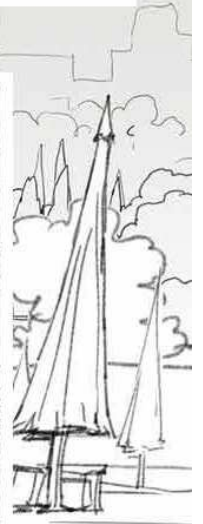
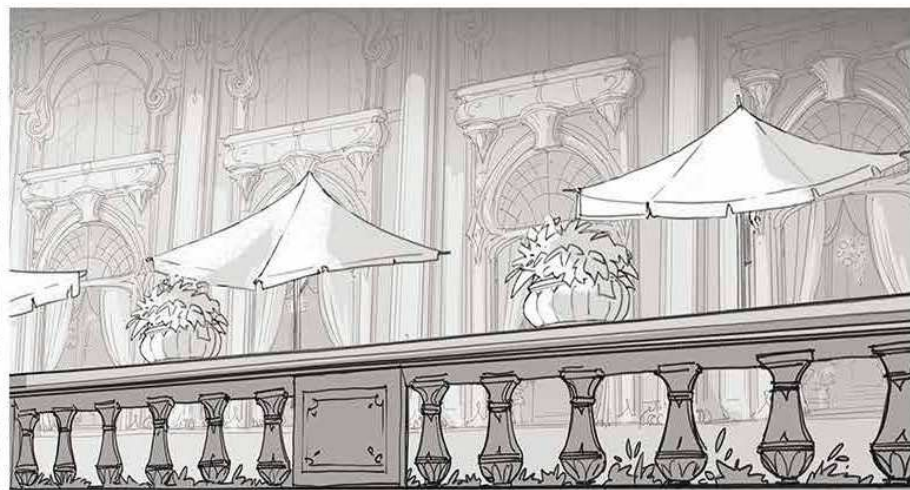
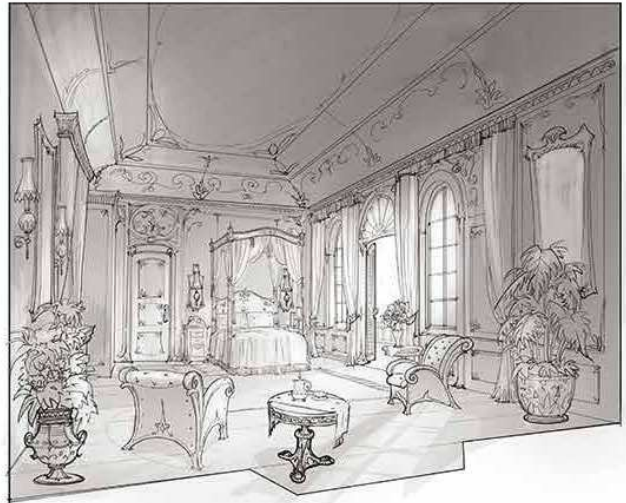
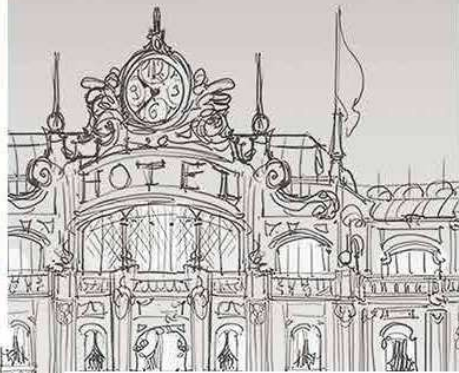
2 Progettazione degli ambienti e degli oggetti

Una volta che sono state definite le scene e cosa si deve andare a raffigurare il Production Designer deve progettare gli ambienti, capire quali sono gli oggetti di scena e come sono i luoghi da inserire nella storia, questo passaggio ha due dimensioni, la prima è quella di avere un confronto definitivo con il regista per capire se quello che è stato raffigurato è ciò che il regista aveva in mente, e la seconda è quella di avere uno. Spazio dove far muovere gli attori. Questo step si attua sia nel caso che la sceneggiatura sia protetta completamente in CGI sia che sia reale, nel primo caso la realizzazione rimarrà digitale nel secondo invece gli oggetti verranno posizionati al loro posto e la scenografia prenderà forma, una degli ingredienti fondamentali per questo step della realizzazione di un prodotto è l'animazione che può fare è trasportare immediatamente lo spettatore all'interno di una storia, in un altro tempo e in un altro luogo. Questa dimensione, reale o fantastica, è creata dai fondali e dalle inquadrature. Anche se i personaggi sono l'elemento che subito attrae l'attenzione dello spettatore, è la scenografia che stabilisce la scala e l'atmosfera, dando al pubblico la chiave interpretativa per relazionarsi al racconto. In un film di animazione i fondali possono essere creati attraverso modalità molto diverse fra loro: immagini piatte dipinte, elementi in 3D o, come nell'animazione con i pupazzi, modelli in miniatura. Indipendentemente da come siano realizzati, sono sempre forme che richiedono studio, pianificazione e quindi progettazione. Ogni storia ha una sua chiave di lettura che si riflette nello style e nel design del prodotto finito. Fin dai suoi albori l'animazione ha cercato di esplorare linguaggi e tecniche stilistiche nuove, al passo con i tempi, e ha guardato all'illustrazione come a uno dei maggiori campi da cui attingere ispirazione.



Background studies **Tommaso Gomez**
Analog and Digital

SUMMER TALE



All images are the exclusive property of Davide Benvenuti. Use of any image as the basis for another animation concept or illustration (digital, artist rendering or alike) is a violation of Copyright laws. © Davide Benvenuti

Esempio della progettazione di un'ambiente



Parte dello storibord del film blaid runner

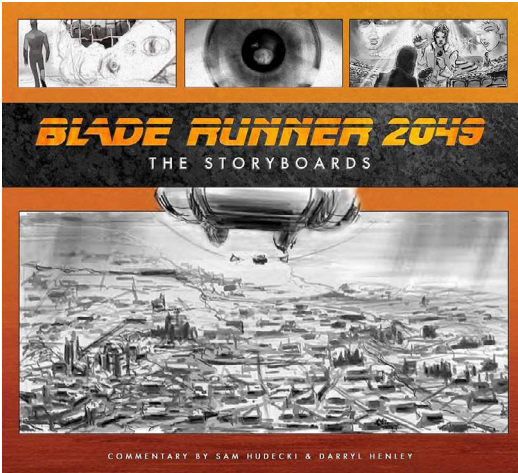
3 Storyboard

Dopo aver deciso l'immagine da trasmettere all'utente il Production designer fa uno storyboard che gli servirà per sapere quali scene dovranno essere girate e come e anche per confrontarsi con il regista. Nel settore dei fumetti, lo storyboard è la prima e approssimativa visualizzazione grafica delle vignette che comporranno ogni singola tavola della storia finale.

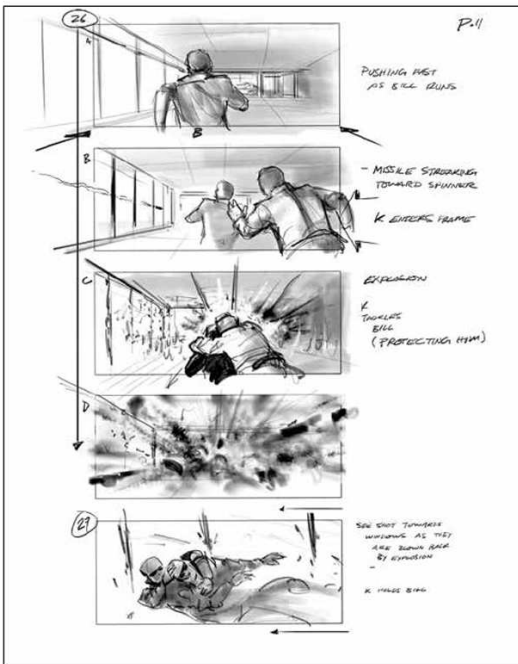
In campo cinematografico si tratta di una serie di disegni, in genere diverse centinaia, che illustrano, inquadratura per inquadratura, ciò che verrà poi girato sul set. Di solito sotto i disegni si indicano i movimenti della macchina da presa (ad esempio: "panoramica a destra", oppure "carrello in avanti") e delle frecce ne indicano la direzione. Spesso altre frecce, poste all'interno dell'inquadratura, indicano i movimenti dei personaggi e degli oggetti.

A volte è descritta la scena e riportati brani di dialogo, oppure l'obiettivo che si intende usare, la luce o l'atmosfera che si vuole creare e, in certi casi, si segnala addirittura il costo di un'inquadratura. Una forma più avanzata di storyboard, in pratica il passo successivo in qualsiasi processo d'animazione, è lo story reel (detto anche animatic): si tratta di storyboard montati in sequenza ai quali si aggiunge una traccia sonora temporanea (con musica e voci dei personaggi), in modo da creare un filmato che dia il senso del ritmo e aiuti a visualizzare la scena in maniera più dettagliata rispetto allo storyboard in quanto scandisce l'azione in tempo reale.

Tra il brain storming e lo storyboard in alcuni casi c'è anche un passaggio intermedio dove si studiano alcuni oggetti di scena appartenenti alla sceneggiatura.



Il libro



Altri esempi

4 Registrazione

In questa fase si registrano tutte le parti della produzione

5 Post-produzione

La post-produzione è l'ultima fase della produzione cinematografica. Segue la lavorazione, in cui il film viene girato, e precede la distribuzione al pubblico del prodotto finito. Anche nella fotografia si parla di post-produzione alla fine di riprese fotografiche in digitale.

La post-produzione è composta di una serie di differenti processi, riguardanti sia la parte visiva che quella sonora. In questa fase è fondamentale la figura del direttore di edizione (che con la digitalizzazione del cinema il suo ruolo è divenuto più ricco e imprescindibile, e sempre più spesso ha assunto le denominazioni di coordinatore della post produzione e supervisore della post produzione) che coordina i lavori e al quale competono anche i titoli di testa e i titoli di coda. Egli inoltre, organizza le proiezioni di prova, gestisce i rapporti con le varie aziende specializzate, si occupa di alcune questioni legali, fino alla spedizione del film ai distributori. Le componenti principali della post-produzione sono le seguenti

- Il montaggio del film (con la moviola o più comunemente con le tecniche digitali).
- La registrazione delle musiche, nel caso non siano già pronte o si voglia sincronizzarle alla

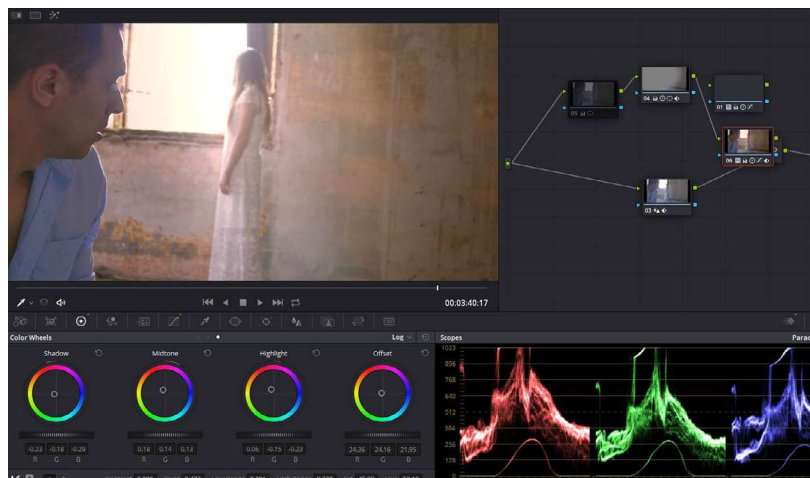
perfezione col film montato (ad esempio per sottolineare una scena importante).

- La creazione degli effetti speciali visivi (ad esempio utilizzando le tecniche di animazione al computer).
- L'aggiunta degli effetti sonori, eventualmente facendo intervenire un rumorista.
- La realizzazione del doppiaggio (se necessario, come per le voci fuori campo, ecc.).
- Il montaggio, la sincronizzazione e il missaggio delle varie tracce audio a formare la colonna sonora.
- La correzione del colore (eventualmente affidata al direttore della fotografia).
- Il taglio del negativo e la stampa della copia definitiva, quella poi usata per creare le copie da distribuire (processo ormai scomparso a causa del passaggio totale al digitale).

Tutte queste procedure messe assieme richiedono spesso molto più tempo di quello impiegato per girare il film. Nel caso di film con molti effetti speciali, possono essere impegnati in questa fase centinaia di tecnici altamente specializzati. Ad oggi il processo di post produzione si è tuttavia molto accorciato grazie all'utilizzo totale del digitale. Infatti, anche nel caso si preferisca girare il film su pellicola, tutto il materiale viene digitalizzato (grazie al processo di telecinema), e poi elaborato via software. La distribuzione stessa è ormai tutta su supporto digitale, ai cinema, infatti, non vengono più fornite le "pizze" di pellicola bensì appositi hard disk (DCP) che contengono i file che vengono poi proiettati elettronicamente tramite appositi videoproiettori.



Montaggio video



Esempi color correction

3.3 I production designer più celebri

La figura del production designer è spesso associata a quella dello scenografo, nello specifico però possiamo definire il production designer colui che si occupa del progetto digitale della scenografia, dalla "A" alla "Z" progettando la rifrazione della luce sugli oggetti, lo spazio dove gli attori devono collocarsi all'interno della scena, i movimenti che essi dovranno svolgere e l'ampiezza delle inquadrature oltre alla collocazione di oggetti e scenari. Possiamo quindi affermare che la figura del Production designer sia più vicina a quella dell'Art director che dello scenografo. Parlando di scenografi da sempre possiamo affermare che questo aspetto della produzione cinematografica veniva affidato a figure inerenti ad arte e design ma che non si sono occupate prevalentemente di scenografia nel corso della propria carriera, uno tra tanti è Salvador Dalí noto artista che si è cimentato anche in alcune produzioni scenografiche.

Chiaramente il product design è l'evoluzione dovuta anche al progresso tecnologico della scenografia. Tra i nomi più prestigiosi che hanno vissuto in prima persona questa transizione c'è Dante Ferretti vincitore di tre premi oscar e annoverato tra i più



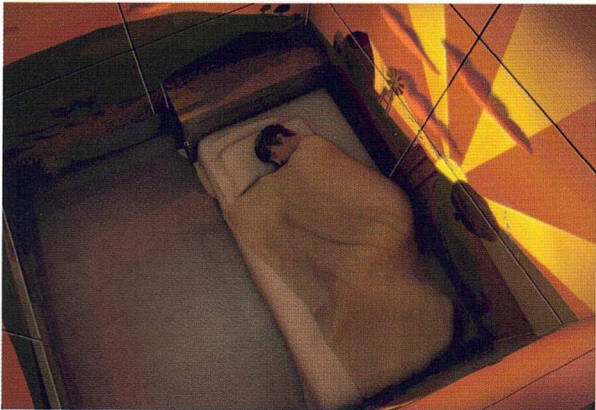
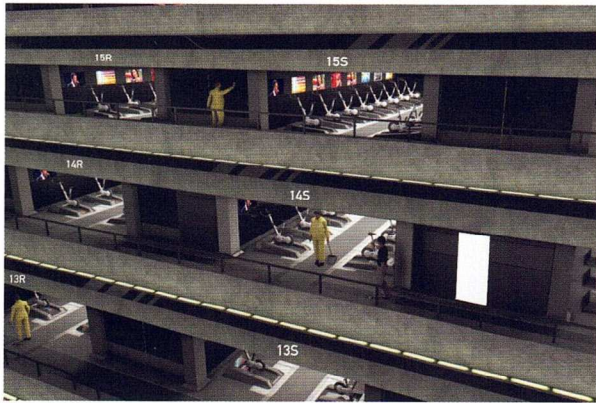


Frame del film Inception

celebri studenti dell'istituto d'arte "Giulio Cantalamessa" di Macerata, lui firmando scenografie come "Medea" film di Pier Paolo Pasolini, fino a "Silence" per la regia di Martin Scorsese è un esempio importante in questo.

Un altro tra i nomi celebri per la scenografia è quello di Catherine Martin scenografa australiana che collaborando spesso con il regista Baz Luhrmann ha dato vita a scenografie a cavallo tra il reale e il fantastico la cui percezione è sempre molto sfumata. Catherine Martin è vincitrice di quattro premi oscar di cui due per la scenografia.

Parlando invece in maniera specifica di production design dobbiamo necessariamente nominare Nathan Crowley, a lui dobbiamo progetti come "First man" per la regia di Damian Cazelle o ancora la serie TV "Westworld" ma anche "Interstellar" film premiato agli oscar per i suoi effetti speciali o "Tenet" per citare due delle sue collaborazioni con il regista puri premiato Christopher Nolan, citando Nolan non possiamo non Parlare di "Inception" e del production Designer che ha progettato la sua scenografia ovvero il britannico Guy Hendrix Dyas.



Progettazione digitale di un'episodio di Black Mirror

3.4 L'importanza del production design in Black Mirror

Jane Barnwell, autrice dei volumi "Production design per cinema e televisione", afferma che il luogo in cui esistono i personaggi fornisce informazioni su di loro e migliora la fluidità della narrazione. Immagina che la casa di Dorothy fosse sporca e che tutti nella sua casa fossero vestiti in modo disordinato, lo spettatore avrebbe invece sostenuto l'outsider, forse pensando che l'outsider, in un certo senso, avesse salvato il cane da un ambiente malsano. Inoltre, l'abbigliamento dei personaggi, in particolare quello della signora Gulch, rende la descrizione "possiede metà della contea" più affidabile nel ritrarre la signora Gulch, e supporta anche il motivo per cui Dorothy non può ribellarsi alla signora Gulch facendo restare il cane. Tuttavia, ciò non significa che l'ambientazione o il costume debbano essere estremamente dettagliati e pieni di informazioni. L'obiettivo è non far notare allo spettatore questi elementi, che però è il modo in cui funziona la scenografia.

Ma parlando adesso dell'importanza che ha nella serie BM possiamo vedere che questa è una serie che oltre a proporre un forte contenuto, come già detto, è anche molto godibile da lato estetico infatti fotografia e scenografia sono curati nei minimi dettagli questo la rende molto piacevole e mai noiosa. Il principale motivo per cui troviamo molto importante il product design all'interno di questa serie si racchiude nella serialità dedicata alla TV, a maggior ragione parlando di una serie di tipo antologico, in quanto la sua narrativa è più simile a quella di un corto, ogni dettaglio della sceneggiatura contribuisce a fornire informazioni sulla storia. Viste le tempistiche infatti sceneggiatori e registi non possono concentrarsi troppo sul racconto della storia ma affidano questo

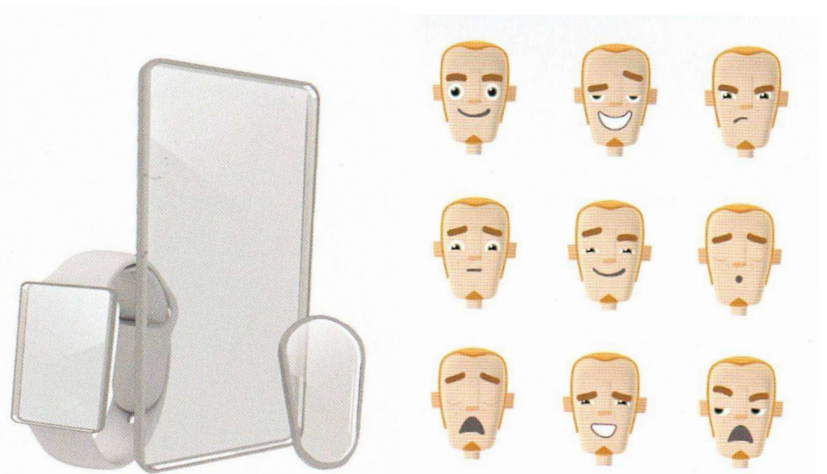
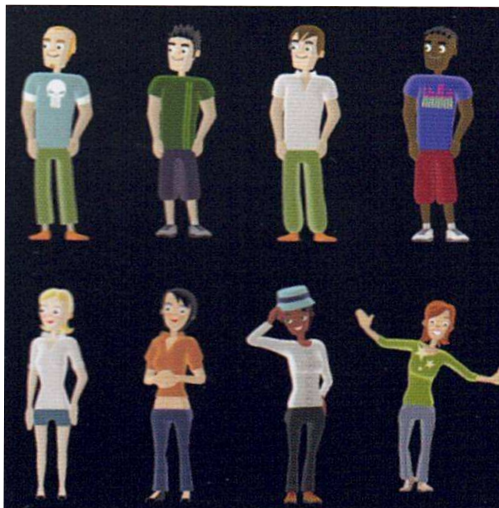
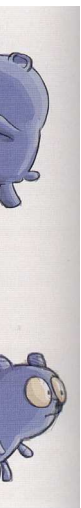
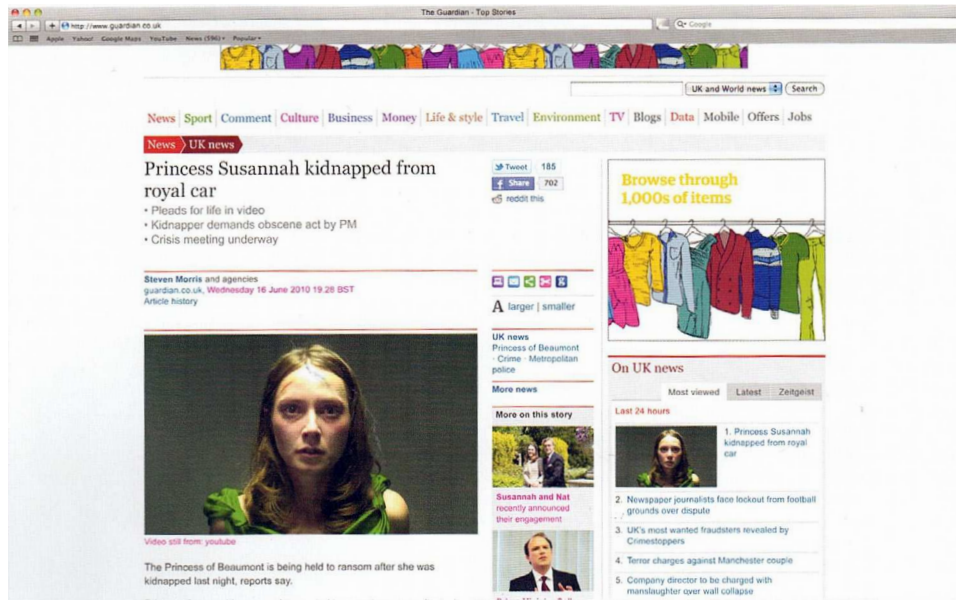
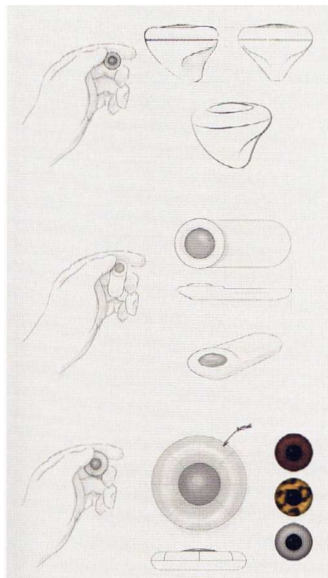
compito al Production designer. Questo modo di raccontare lo ritroviamo anche all'interno dello spin off, proposto dalla divisione polacca di Netflix, "Czarne Lusterko", in italiano "specchio Nero" per la regia e sceneggiatura di diversi Youtubers polacchi e per la scenografia di Ewelina Thomas e Mela Melak, in cui gli episodi sono ancora più brevi e il production design assume un'importanza ancora maggiore, come avremo modo di approfondire successivamente. Ogni episodio di questa serie presenta diverse scenografie, sempre molto diverse tra loro in certi casi come in "uss callister" davvero particolari nel caso di questo episodio o anche di San Junipero queste si possono definire retrofuturistiche, in quanto il lavoro fatto dal production designer è stato quello di andare a ripescare quello che negli anni '80 sarebbe stato il "futuro prossimo", quello di 30 o 40 anni dopo. Per questo dobbiamo ringraziare principalmente i scenografi come Joel Collins e la sua compagnia Painting Practice, Collins nell'arco del tempo è riuscito a costruire un universo che abbraccia diverse trame e lavorando con più registi nell'arco di ogni stagione. Joel Collins è stato anche scenografo di due produzioni molto importanti come "Guida galattica per autostoppisti" e "Il figlio di Rambow", racconta che proprio in seguito alla partecipazione a questi progetti la richiesta di partecipare alla produzione di black mirror gli sia sembrata pertinente alla sua carriera ed ha deciso così di lavorare insieme al suo team sulla sequenza dei titoli, sulla grafica in movimento, sul design degli effetti visivi, sulle riprese degli effetti visivi, sul design della produzione concettuale e sul design del prodotto che si aggiunge tutto ad una visione creativa molto olistica.

3.5 l'utilizzo di vari aspetti del design per un racconto efficace

Principalmente gli aspetti del design presi in considerazione per realizzare questa serie oltre alla fotografia e alla scenografia come detto sopra c'è una chiamata al production design per lo sviluppo formale di prototipi utilizzati in diversi episodi, quasi esclusivamente legati al mondo della robotica.

E del design multimediale, quindi graphic design, sviluppo di effetti speciali o di realtà aumentata oltre che ux design e ur design, in ogni episodio infatti si vede per lo meno un personaggio interfacciarsi con media diversi tra loro e diversi da quelli che abbiamo noi a disposizione. Oltre a questi due aspetti però possiamo anche ritrovare un forte legame a livello scenografico ad un'idea legata al passato che sia aveva del futuro, non che del nostro presente. Ad esempio prima abbiamo citato l'episodio "uss callister" riguardante la tematica del videogioco in realtà virtuale. I personaggi di questo episodio, ambientato in questi anni, hanno dei costumi molto retrò, come si pensava sarebbero stati gli abiti del nostro contemporaneo negli anni '80, questo approccio al design lo ritroviamo spesso nella serie nelle abitazioni, nelle automobili e qual'altro. Questo ha dato anche origine ad un fenomeno "back to the future" (per cui ad esempio le scarpe Nike di Marty, il protagonista, che si chiudevano da sole, sono state poi realizzate dalla stessa azienda produttrice di scarpe sportive) legato però a black mirror. Come ad esempio è successo per l'episodio metalhead dove erano presenti dei cani robot, nel 2017 si erano già ipotizzati dei robot da lavoro, con baricentro basso ma la forma che hanno assunto in quell'episodio ne ha concretizzato i tratti.





Alcuni disegni progettuali di production design per Black Mirror

3.6 Joel Collins e Painting Practice

Joel Collins è uno tra i più famosi Production Designer dei giorni d'oggi. Ha partecipato a diversi film pluripremiati come "Guida galattica per autostoppisti". Il suo lavoro come product designer in Black Mirror è stato fondamentale ed illuminato, infatti ha portato nella scenografia della serie alcune tecniche non ancora, all'epoca dell'uscita delle prime stagioni molto conosciute come ad esempio la progettazione virtuale di Props (oggetti di scena) o di ambientazioni in VR. Per la progettazione si è affidato allo studio Painting Practice ,studio di design boutique con le sue fondamenta e la sua esperienza saldamente radicate nel dipartimento artistico. "Ci piace considerarci come il ponte tra il mondo dei set live action e il mondo in rapida crescita degli ambienti digitali e virtuali e dei personaggi CGI. Con una vasta esperienza in entrambi i campi", dicono, utilizzando i talenti convenzionali dello storyboard fino alle complesse tecniche di anteprima 3D e motion capture, hanno team e l'esperienza per assistere qualsiasi progetto cinematografico, televisivo e pubblicitario. Hanno prodotto una vasta gamma di grafica in movimento e titoli per spettacoli pluripremiati come Black Mirror, His Dark Materials, Wednesday e Halo, per citarne alcuni.

Lavorando con lo scenografo Joel Collins, lo studio ha fornito un'ampia panoramica del design di 19 episodi della antologia distopica di Charlie Brooker. Il loro modo coeso di lavorare sull'aspetto di una serie può essere percepito in tutti i design, la grafica in movimento e gli effetti visivi per lo spettacolo. Dai primi concetti visivi, design VFX e pittura digitale opaca, fino alla famosa sequenza di titoli introduttivi e alla grafica dello schermo stimolante.



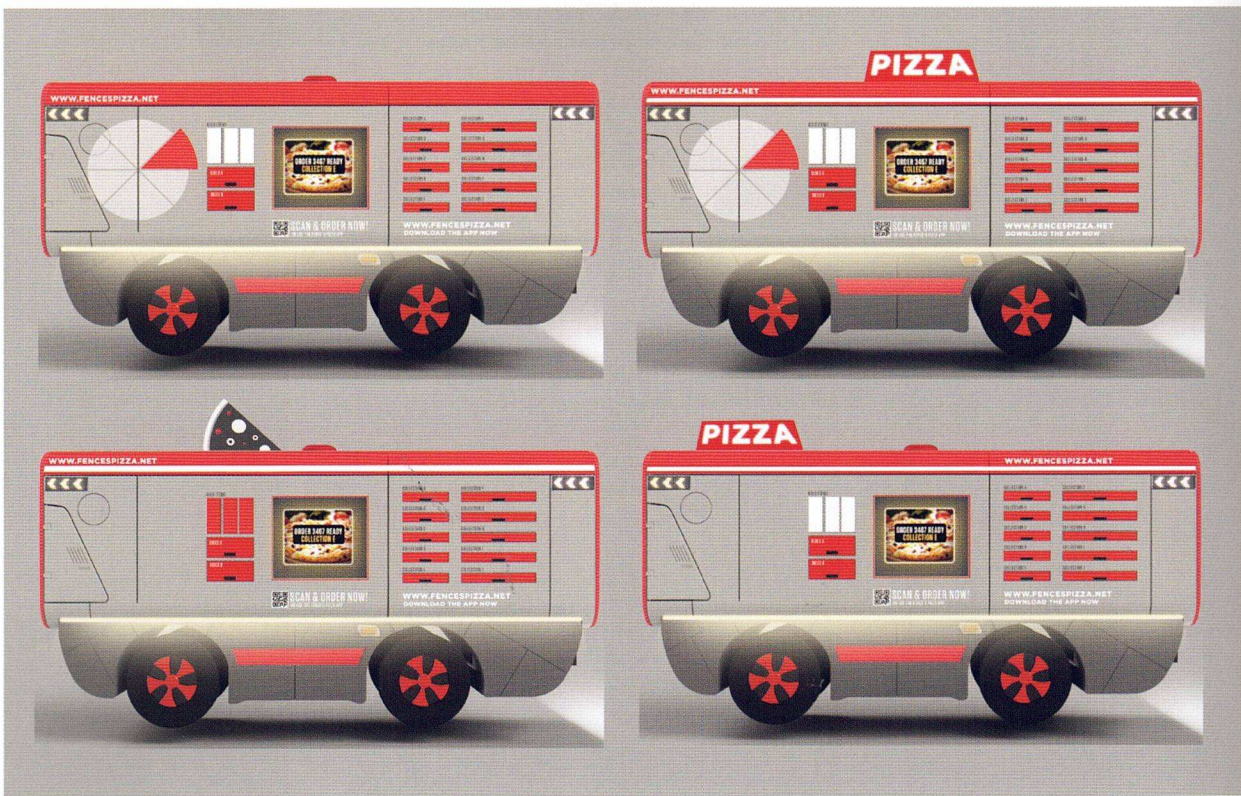
Frame puntata n.4 progetto di Painting Practice



Concept scrivania di un disegnatore digitale



Frame puntata n.2 progetto di Painting Practice



File Link Call Test Help

Vehicle ID: **ADT-5425246**
OWNER: FENCES PLC

Vehicle Status: **EMRG LOCK**
CODE 202: COLLISION DETECTED

CASE ID: AXI1699
MECHANIC ID: KENNEDY, M

Diagnostics

Readouts

INTERTIAL CLOSING FORCES
NM2, ARD, BI/2

MASS SENSOR READOUTS

Navigation icons: Home, List, Share, QR

The interface shows a technical diagram of the van chassis with various sensor locations marked. The readouts section displays three horizontal progress bars for Intertial Closing Forces (NM2, ARD, BI/2) and three for Mass Sensor Readouts, each with a scale from 0 to 100 and a yellow triangle indicating the current value.

Progetto di Painting Pratiche per puntata n.19



0

4

Analisi degli episodi

Sono andata ad analizzare 9 di delle 28 puntate fino ad oggi prodotte caratterizzandole per gli aspetti del design che le caratterizzano.

4.1 Analisi tabellare della serie

La serie antologica Black Mirror comprende appunto 28 puntate una diversa d'altra, con diversi protagonisti e soprattutto diverse tematiche, chiaramente come già abbiamo avuto modo di approfondire il filo rosso che le lega è la tecnologia e la componente distocica che rispecchia una, spesso, comune idea di futuro.

Sono andata quindi, in questa fase, ad analizzare le diverse tematiche affrontate in BM e cercare dei macro gruppi che ne definissero un'identità. Ho suddiviso le puntate in stagioni per valutare quale stagione fosse più rilevante numericamente.

Il terzo ambito che ho analizzato è quello della tecnologia, capendo quindi le puntate che indagano nuove frontiere della tecnologia rispetto a quelle che non lo fanno, questa suddivisione è centricamente, dall'esterno all'interno al terzo posto.

La seconda caratterizzazione che ho fatto è stata quella che vediamo centricamente dall'esterno all'interno al secondo posto che analizza la morale delle puntate, presente con tematiche psicologiche o tecnologiche, anche se molto spesso il confine è sottile e sfumato, o a volte, come in *Striking Vipers* dove i personaggi raggiungono un lecito accordo sentimentale, la morale è assente e l'episodio è finalizzato al racconto di una storia.

Per ultimo al centro ho voluto inserire in questa prima analisi, anche un dettaglio tecnico ovvero l'interattività di una delle puntate.

STAGIONE 6 (2023)

17,9%

STAGIONE 5 (2019)

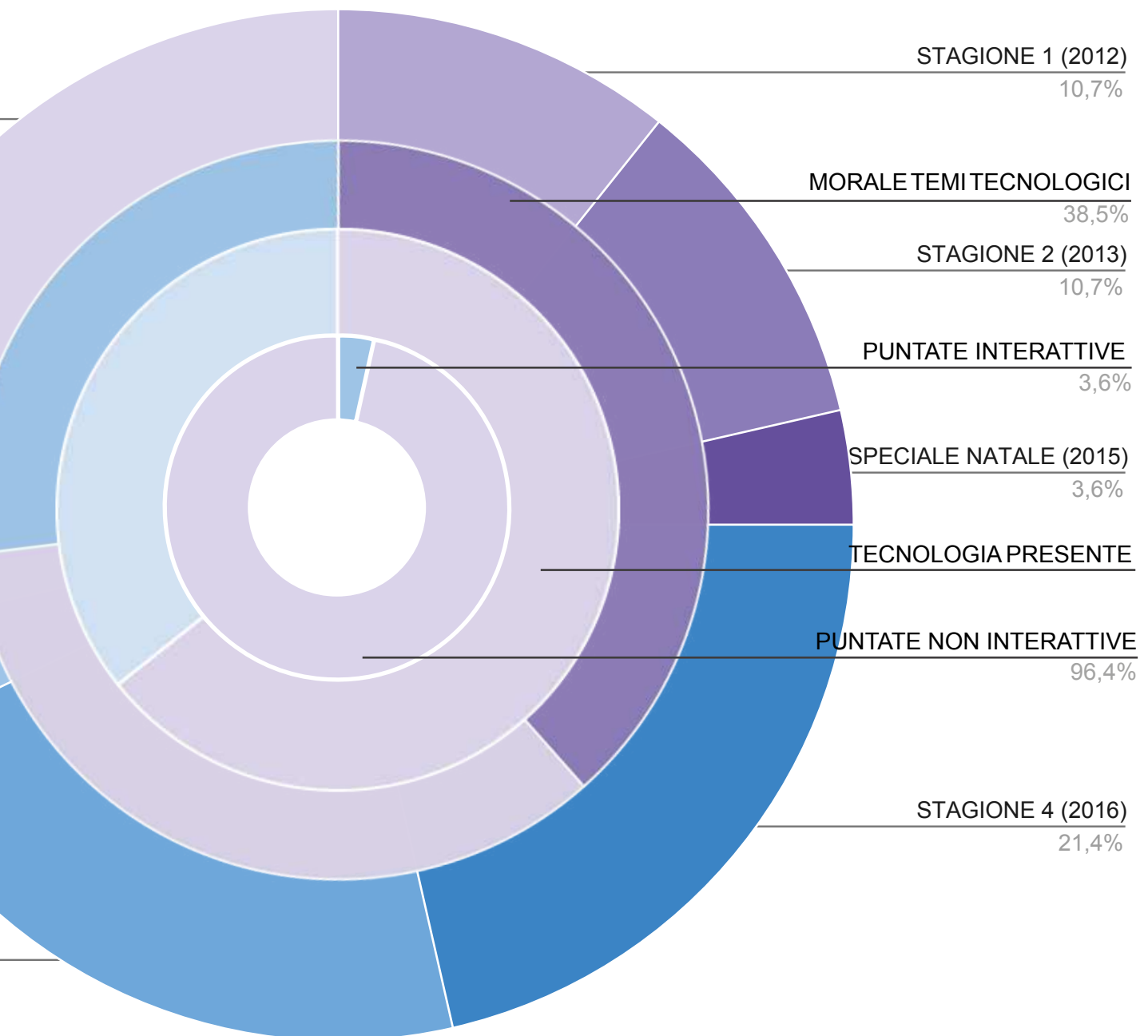
10,7%

FILM (2018)

3,6%

STAGIONE 5 (2017)

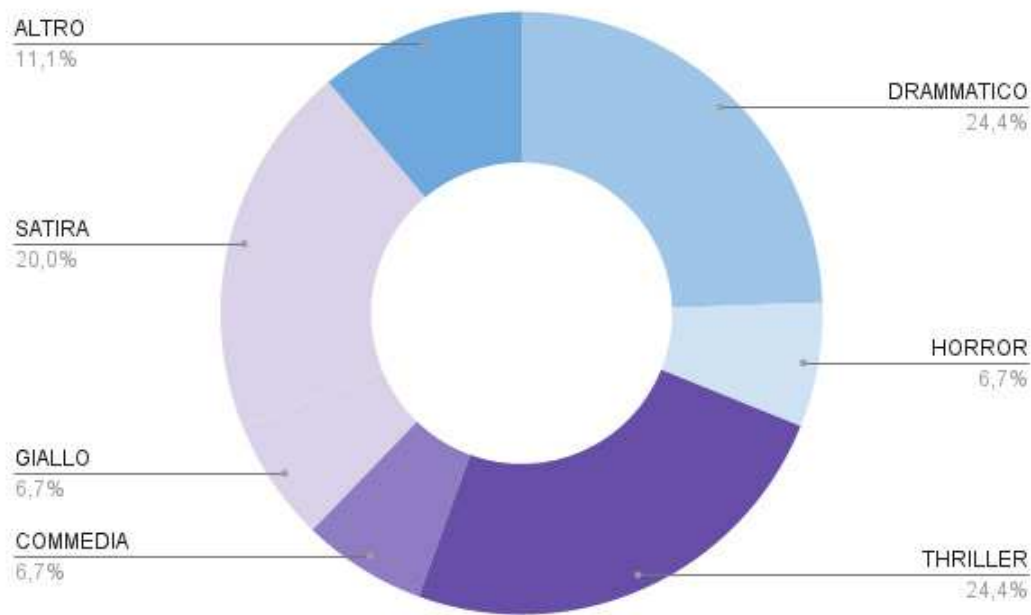
21,4%



Generi

puntate	thriller	horror	drammatico	giallo	commedia	satira
1x1	X		X			
1x2						
1x3			X			
2x1			X			
2x2	X		X			
2x3			X			
speciale natale			X			
3x1			X			
3x2		X				
3x3	X		X			
3x4					X	
3x5	X					
3x6	X			X		
4x1	X					
4x2			X			
4x3	X					
4x4					X	
4x5	X					
4x6			X			
film	X					
5x1						
5x2						
5x3			X			
6x1	X					
6x2		X				
6x3	X			X		
6x4					X	
6x5		X		X		
cannel 4	2	0	5	0	0	
netflix	9	3	6	3	3	
totale	11	3	11	3	3	

altro	
X	
X	X
X	
X	
X	
	X
X	X
X	
	X
X	
X	
	X
4	1
5	4
9	5



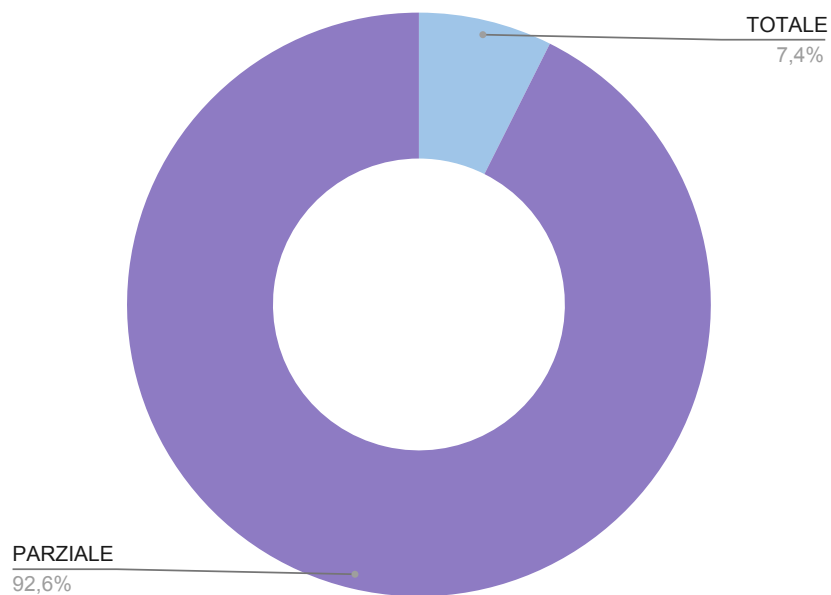
In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi singolarmente e se ne è valutato il genere cinematografico di appartenenza.

Tipo di racconto

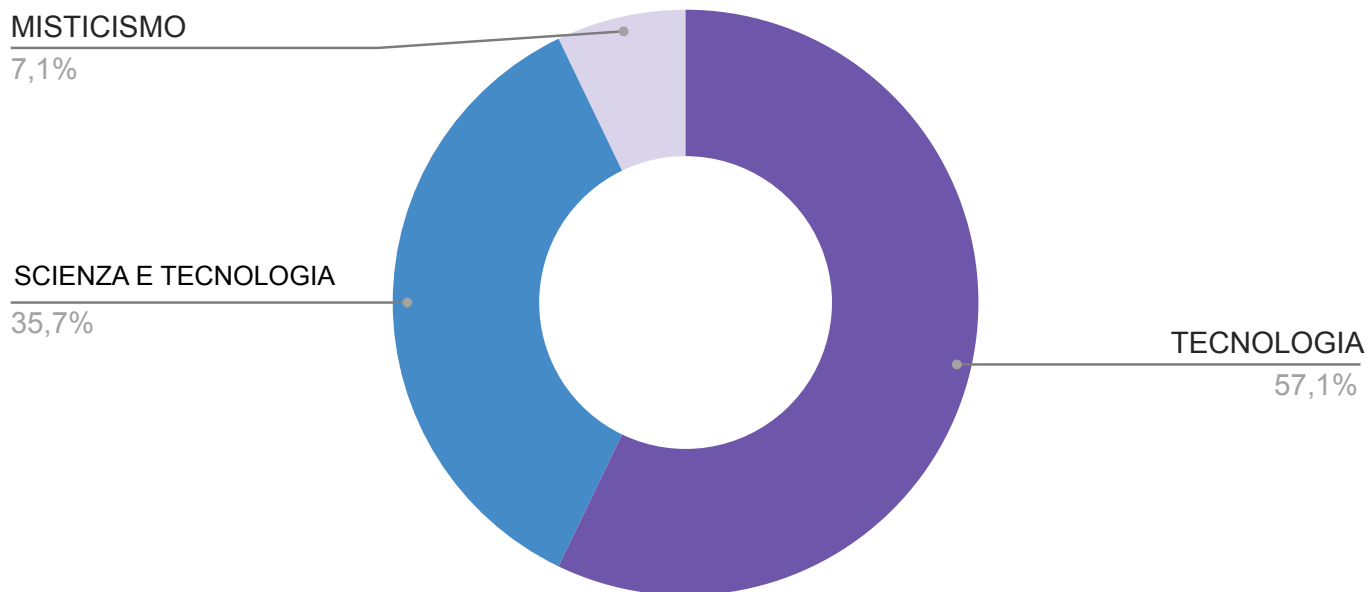
puntate	totale	parziale
1x1		X
1x2	X	
1x3		X
2x1		X
2x2		X
2x3		X
speciale natale		X
3x1		X
3x2	X	
3x3		X
3x4		X
3x5		X
3x6		X
4x1		X
4x2		X
4x3		X
4x4		X
4x5		X
4x6		X
film		X
5x1		X
5x2		X
5x3		X
6x1		X
6x2		X
6x3		X
6x4		X
6x5		X
cannel 4	1	6
netflix	1	19
totale	2	25

Macrotemi affrontati

puntate	tecnologia	scienza e tecnologia	misticismo
1x1	X		
1x2		X	
1x3	X		
2x1	X		
2x2	X		
2x3	X		
speciale natale		X	
3x1	X		
3x2		X	
3x3	X		
3x4	X		
3x5		X	
3x6		X	
4x1		X	
4x2		X	
4x3	X		
4x4	X		
4x5	X		
4x6		X	
film	X		
5x1	X		
5x2	X		
5x3	X		
6x1	X		
6x2		X	
6x3		X	
6x4			X
6x5			X
cannel 4	5	1	0
netflix	11	9	2
totale	16	10	2



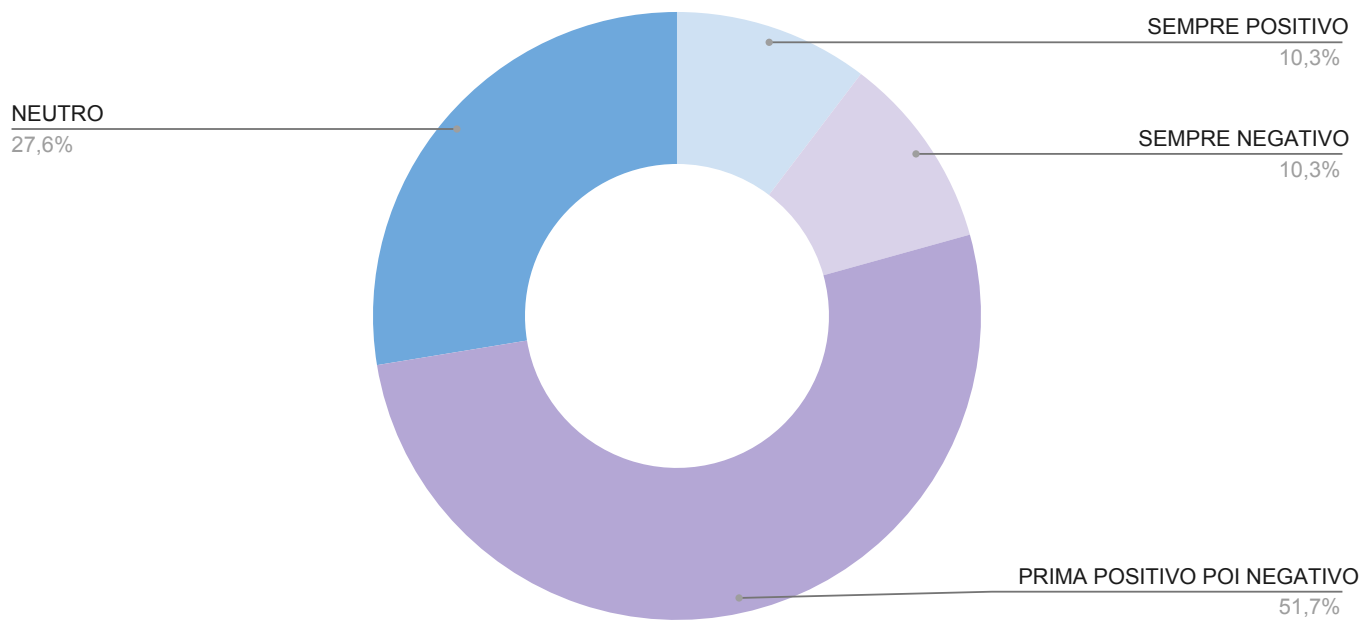
In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi singolarmente e se ne è valutato il tipo di racconto, ovvero se la storia viene raccontata in modo parziale o totale.



In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi singolarmente e se ne è valutato macro argomento tra i tre di cui la serie si occupa.

Rapporto del protagonista con la tecnologia

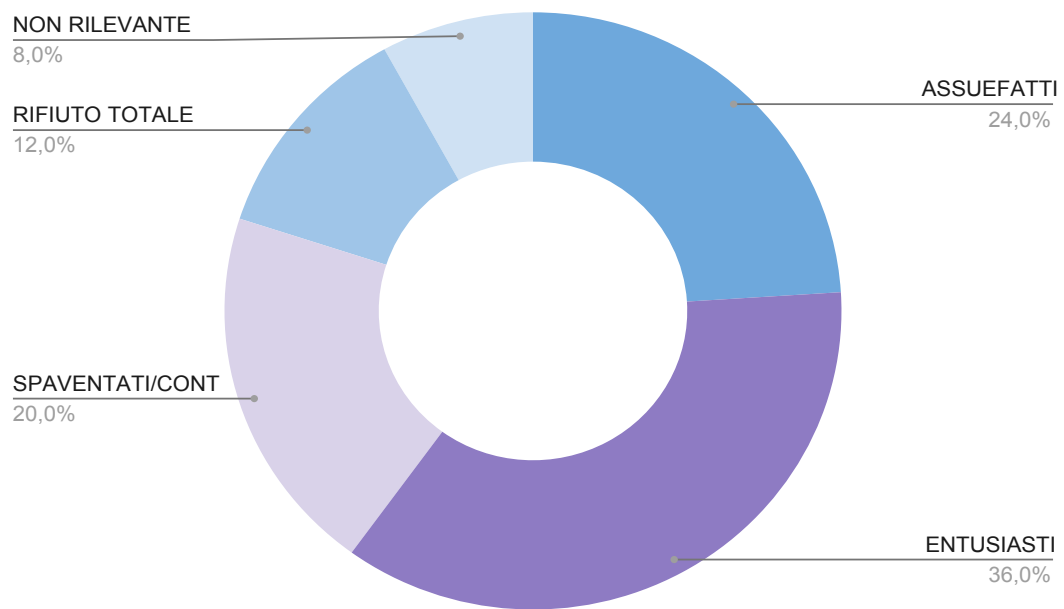
puntate	sempre positivo	sempre negativo	prima positivo poi negativo	neutro
1x1				X
1x2		X		
1x3			X	
2x1			X	
2x2				X
2x3			X	
speciale natale			X	
3x1			X	
3x2			X	
3x3				X
3x4	X			
3x5			X	
3x6				X
4x1	X			
4x2	X			
4x3				X
4x4			X	
4x5		X		
4x6		X		
film			X	
5x1			X	
5x2			X	
5x3			X	
6x1			X	
6x2				X
6x3			X	
6x4				X
6x5				X
cannel 4	0	1	3	2
netflix	3	2	12	6
totale	3	3	15	8



In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi singolarmente e se ne è valutato il rapporto tra il protagonista e la tecnologia.

Rapporto degli altri personaggi con la tecnologia

puntate	assuefatti	entusiasti	spaventati / contrari	rifiuto totale	non rilevante
1x1			X		
1x2	X				
1x3		X		X	
2x1		X			
2x2		X			
2x3		X			
speciale natale			X		
3x1	X			X	
3x2		X	X		
3x3			X		
3x4		X			
3x5	X	X			
3x6	X				
4x1		X			
4x2				X	
4x3		X			
4x4		X			
4x5			X		
4x6		X			
film	X				
5x1	X				
5x2	X				
5x3		X			
6x1			X		
6x2				X	
6x3		X			
6x4					X
6x5					X
cannel 4	1	4	1	1	0
netflix	6	9	5	3	2
totale	7	13	6	4	2

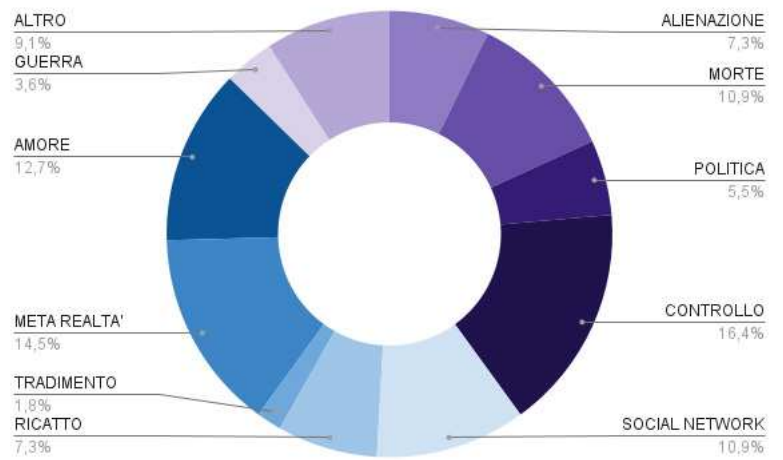


In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi singolarmente e se ne è valutato il rapporto tra gli altri personaggi e la tecnologia.

Tematiche

puntate	alienazione	morte	politica	controllo	social network	ricatto	tradimento	meta-
1x1			X		X	X		
1x2	X			X				
1x3				X			X	
2x1		X			X			
2x2				X				
2x3			X					
speciale natale								
3x1					X			
3x2								
3x3						X		
3x4		X						
3x5		X		X				
3x6				X	X			
4x1				X				
4x2				X				
4x3				X				
4x4								
4x5		X			X			
4x6		X						
film	X							
5x1	X							
5x2			X			X		
5x3						X		
6x1				X	X			
6x2		X						
6x3								
6x4								
6x5								
cannel 4	1	1	2	3	2	1	1	1
netflix	3	5	1	6	4	3	0	0
totale	4	6	3	9	6	4	1	1

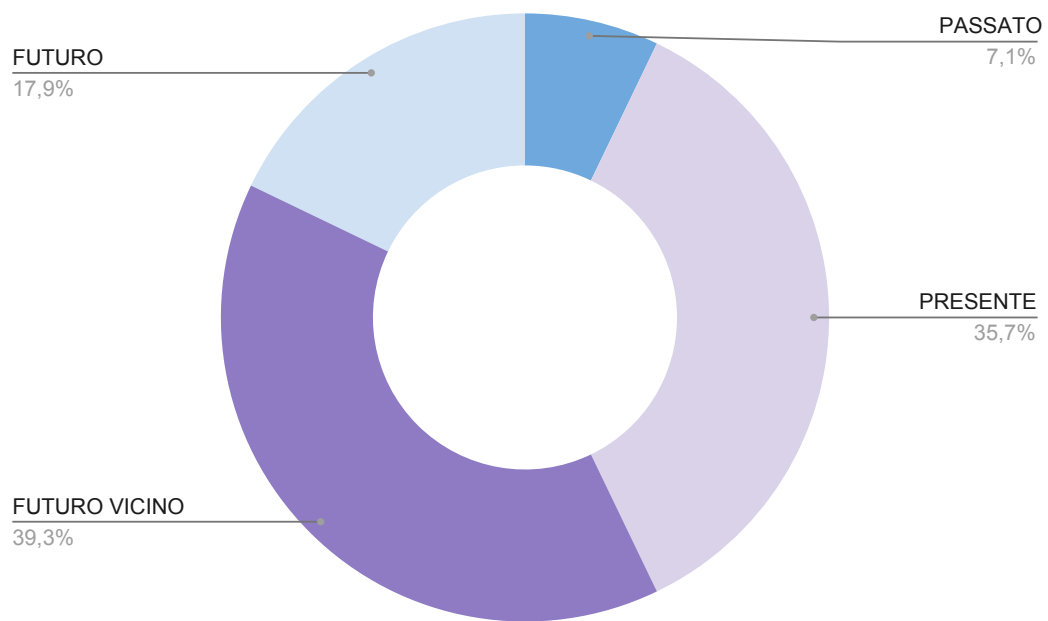
realità	amore	guerra	altro	
	X			
	X			
	X			
X	X			
X				
X	X			
		X		
X				
	X			
X	X			
X	X			
		X		
X				
X			X	
			X	
			X	
X			X	
			X	
	0	3	0	0
	8	4	2	5
	8	7	2	5



In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi singolarmente e se ne è valutata la tematica che l'episodio affronta.

Pertinenza temporale

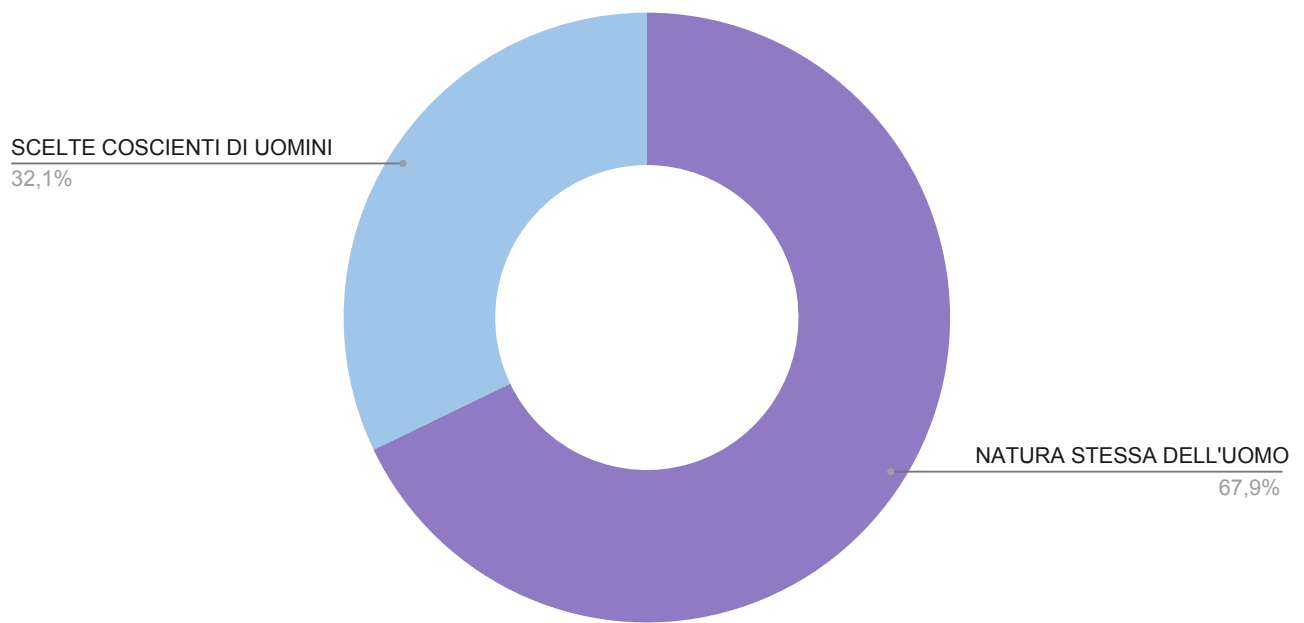
puntate	passato	presente	futuro vicino	futuro lontano
1x1		X		
1x2				X
1x3			X	
2x1			X	
2x2			X	
2x3		X		
speciale natale			X	
3x1			X	
3x2			X	
3x3		X		
3x4				X
3x5				X
3x6		X		
4x1				X
4x2			X	
4x3			X	
4x4			X	
4x5				X
4x6			X	
film	X			
5x1		X		
5x2		X		
5x3			X	
6x1		X		
6x2		X		
6x3	X			
6x4		X		
6x5		X		
cannel 4	0	2	3	1
netflix	2	8	8	4
totale	10	10	11	5



In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi singolarmente e se ne è valutato l'arco temporale in cui si svolge la vicenda.

Deriva distopica dell'episodio

puntate	natura stessa dell'uomo	scelte coscienti di uomini
1x1	X	
1x2		X
1x3	X	
2x1	X	
2x2		X
2x3		X
speciale natale	X	
3x1	X	
3x2	X	
3x3		X
3x4	X	
3x5		X
3x6	X	
4x1	X	
4x2	X	
4x3	X	
4x4	X	
4x5		X
4x6	X	
film		X
5x1	X	
5x2	X	
5x3	X	
6x1	X	
6x2		X
6x3	X	
6x4		X
6x5	X	
cannel 4	3	3
netflix	16	6
totale	19	9

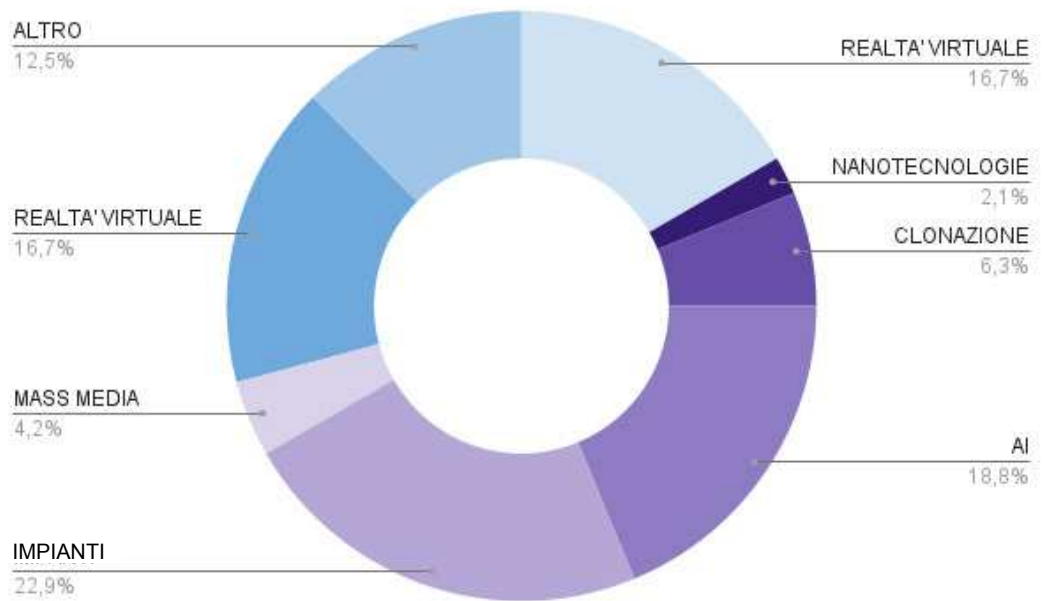


In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi singolarmente e se ne è valutato la motivazione che porta l'episodio ad essere distopico, se con scelte coscienti o per la sua stessa natura.

Tecnologia presente

puntate	social media	nanotecnologie	clonazione	AI	impianti cerebrali	mass media	rea
1x1	X					X	
1x2						X	
1x3					X		
2x1	X			X			
2x2	X				X		
2x3							
speciale natale			X	X	X		
3x1	X						
3x2							
3x3							
3x4			X	X	X		
3x5					X		
3x6	X			X			
4x1			X		X		
4x2				X	X		
4x3					X		
4x4	X						
4x5				X			
4x6				X			
film					X		
5x1					X		
5x2	X						
5x3		X		X			
6x1	X					X	
6x2						X	
6x3			X		X		
6x4							
6x5							
cannel 4	3	0	0	1	2	2	
netflix	5	1	3	8	9	0	
totale	8	1	3	9	11	2	

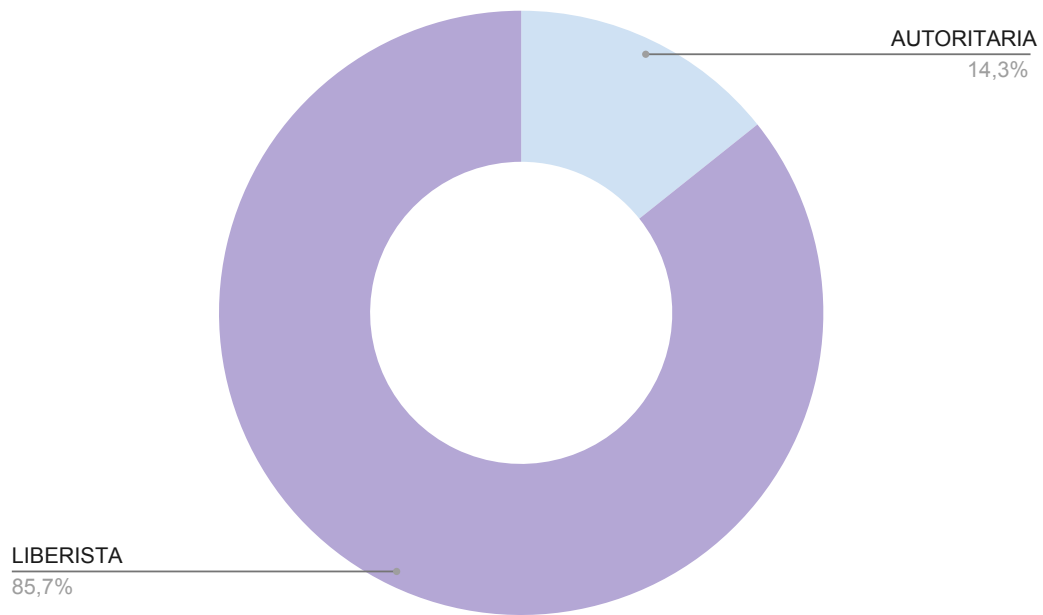
altà virtuale	altro
X	
	X
X	
X	
	X
X	
X	
X	
X	
	X
	X
	X
1	1
7	5
8	6



In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi singolarmente e se ne è valutato il tipo di tecnologia di cui tratta l'episodio.

Come è rappresentata la società

puntate	autoritaria	liberista	
1x1		X	
1x2	X		
1x3		X	
2x1		X	
2x2		X	
2x3		X	
speciale natale		X	
3x1		X	
3x2		X	
3x3		X	
3x4		X	
3x5		X	
3x6		X	
4x1	X		
4x2		X	
4x3		X	
4x4		X	
4x5		X	
4x6		X	
film		X	
5x1		X	
5x2	X		
5x3		X	
6x1		X	
6x2	X		
6x3		X	
6x4		X	
6x5		X	
cannel 4		1	5
netflix		3	19
totale		4	24

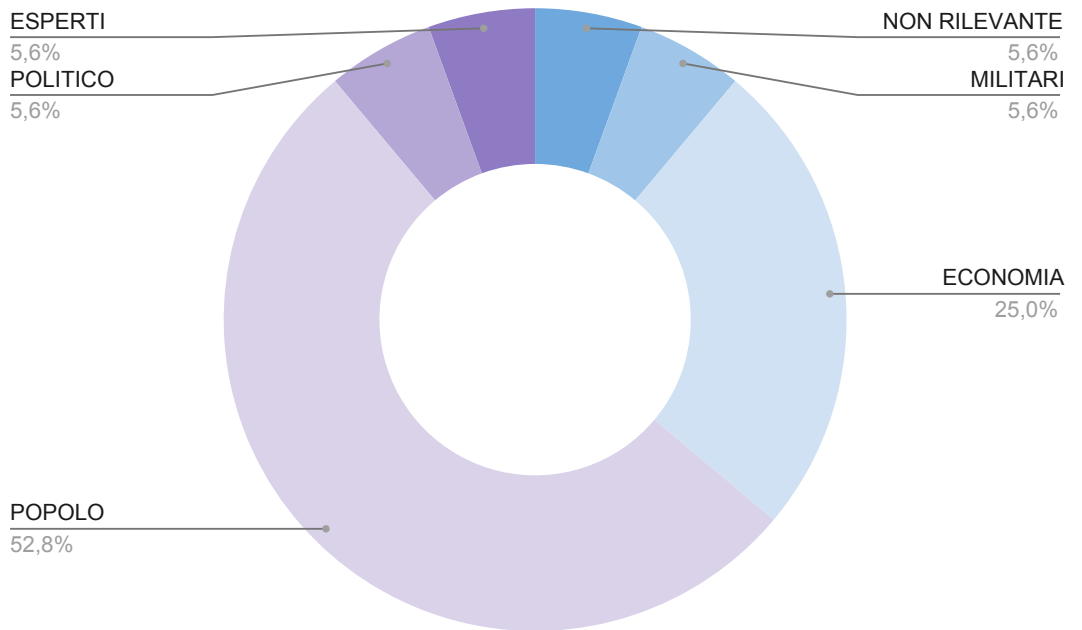


In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi singolarmente e se ne è valutato il pensiero della società se più conservatrice, quindi autoritaria o più liberista.

Chi usa la tecnologia

puntate	esperti	politico	economia	popolo	militari
1x1				X	
1x2			X	X	
1x3				X	
2x1				X	
2x2			X		
2x3		X	X		
speciale natale				X	
3x1				X	
3x2			X		
3x3				X	
3x4				X	
3x5					X
3x6				X	
4x1			X	X	
4x2			X	X	
4x3			X		
4x4				X	
4x5					X
4x6				X	
film	X			X	
5x1				X	
5x2		X		X	
5x3			X	X	
6x1			X	X	
6x2				X	
6x3	X				
6x4					
6x5					
cannel 4	0	1	3	4	
netflix	2	1	6	15	
totale	2	2	9	19	

non rilevante



In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi singolarmente e se ne è valutato l'approccio alla tecnologia relativo ai suoi fruitori principali, per valutarne anche gli scopi, ad esempio nel caso dell'economia, la tecnologia viene usata per scopi manipolatori.

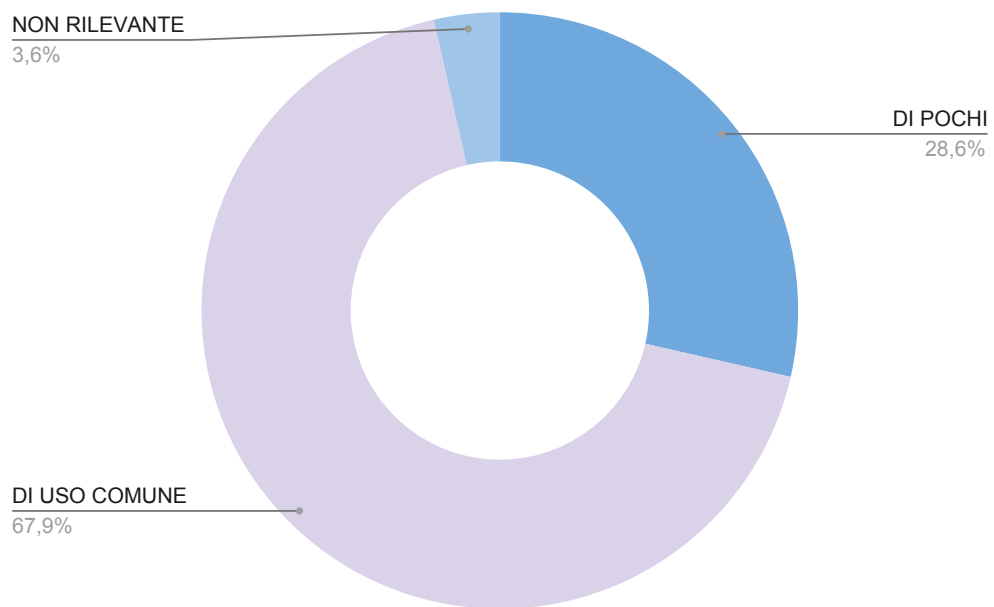
X

X

0	0
2	2
2	2

Quanto è pervasiva la tecnologia

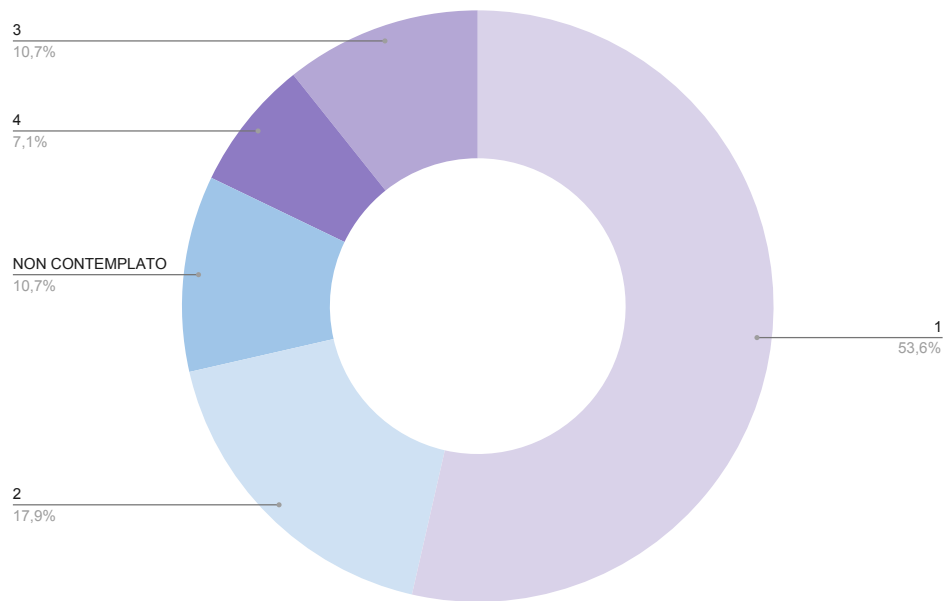
puntate	di pochi	di uso comune	non rilevante
1x1		X	
1x2		X	
1x3		X	
2x1		X	
2x2	X		
2x3		X	
speciale natale		X	
3x1		X	
3x2	X		
3x3		X	
3x4		X	
3x5	X		
3x6		X	
4x1	X		
4x2		X	
4x3	X		
4x4		X	
4x5	X		
4x6		X	
film		X	
5x1		X	
5x2		X	
5x3		X	
6x1		X	
6x2		X	
6x3	X		
6x4	X		
6x5			X
cannel 4	1	6	0
netflix	7	13	1
totale	8	19	1



In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi singolarmente e se ne è valutata la diffusione nella società .

Tecnofobia o Tecnofolia

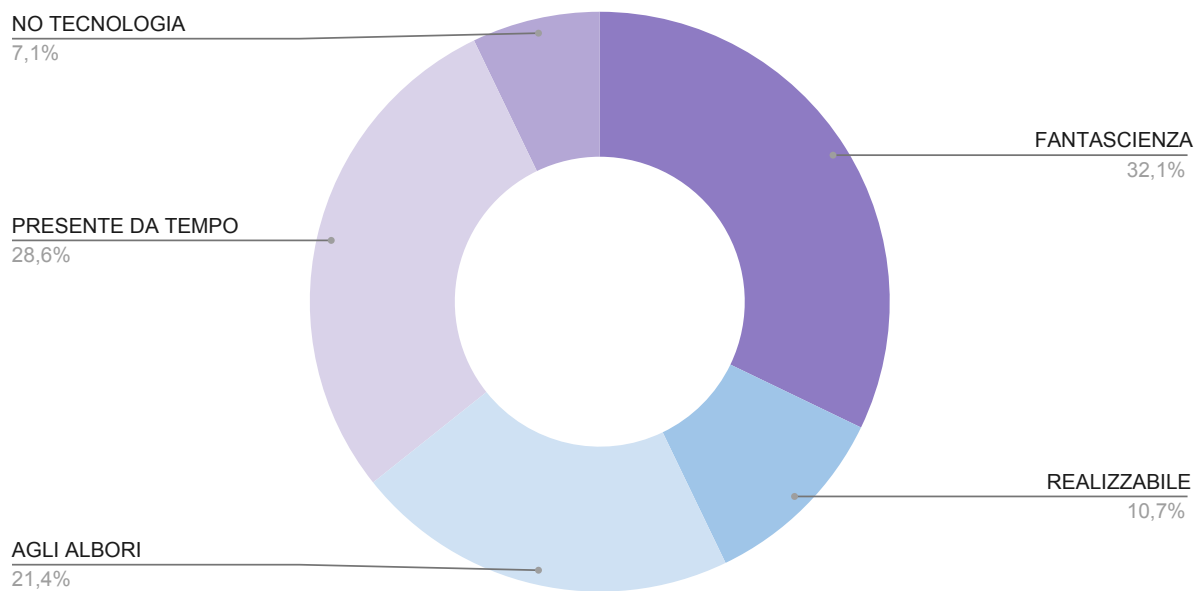
puntate	1	2	3	4	5	non contemplato
1x1		X				
1x2	X					
1x3	X					
2x1	X					
2x2	X					
2x3		X				
speciale natale	X					
3x1		X				
3x2	X					
3x3			X			
3x4				X		
3x5	X					
3x6	X					
4x1	X					
4x2	X					
4x3	X					
4x4			X			
4x5	X					
4x6	X					
film				X		
5x1		X				
5x2	X					
5x3		X				
6x1	X					
6x2						X
6x3			X			
6x4						X
6x5						X
cannel 4	4	2	0	0	0	0
netflix	11	3	3	2	0	3
totale	15	5	3	2	0	3



In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi singolarmente e se ne è valutato il grado di tecnofobia o tecnofilia, di cui "1" equivale a estremamente tecnofobico e "5" estremamente tecnofille .

Contemporaneità della tecnologia

puntate	fantascienza	realizzabile	agli alberi	presente da tempo	no tecnologia
1x1				X	
1x2	X				
1x3			X		
2x1			X		
2x2	X				
2x3				X	
speciale natale		X			
3x1				X	
3x2			X		
3x3				X	
3x4	X				
3x5	X				
3x6				X	
4x1	X				
4x2		X			
4x3	X				
4x4		X			
4x5			X		
4x6	X				
film	X				
5x1			X		
5x2				X	
5x3			X		
6x1				X	
6x2				X	
6x3	X				
6x4					X
6x5					X
cannel 4	2	0	2	2	0
netflix	7	3	4	6	2
totale	9	3	6	8	2



In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi singolarmente e se ne è valutato la contemporaneità della tecnologia.

Importanza del production design per la scenografia

puntate	progettazione della scenografia	scenografia analoga alla realtà
1x1		x
1x2	x	
1x3		x
2x1		x
2x2		x
2x3		x
speciale natale	x	
3x1	x	
3x2	x	
3x3		x
3x4	x	
3x5	x	
3x6	x	
4x1		x
4x2		x
4x3		x
4x4	x	
4x5	x	
4x6	x	
film		x
5x1	x	
5x2		x
5x3		x
6x1		x
6x2		x
6x3	x	
6x4		x
6x5		x
cannel 4	1	5
netflix	11	11
totale	12	16

In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi singolarmente e se ne è valutato l'importanza della scenografia nell'estetica dell'episodio.

Importanza del production design per gli oggetti presenti nell'episodio

puntate	oggetti presenti	oggetti assenti
1x1		x
1x2		x
1x3	x	
2x1		x
2x2		x
2x3		x
speciale natale		x
3x1		x
3x2		x
3x3		x
3x4		x
3x5	x	
3x6		x
4x1	x	
4x2		x
4x3	x	
4x4		x
4x5	x	
4x6	x	
film		x
5x1		x
5x2		x
5x3	x	
6x1		x
6x2		x
6x3		x
6x4		x
6x5		x
cannel 4	1	5
netflix	6	16
totale	7	21

In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi singolarmente e se ne è valutata la presenza di oggetti tecnologici progettati per l'episodio.

Gamma cromstica

puntate

1x1

1x2

1x3

2x1

2x2

2x3

speciale natale

3x1

3x2

3x3

3x4

3x5

3x6

4x1

4x2

4x3

4x4

4x5

4x6

film

5x1

5x2

5x3

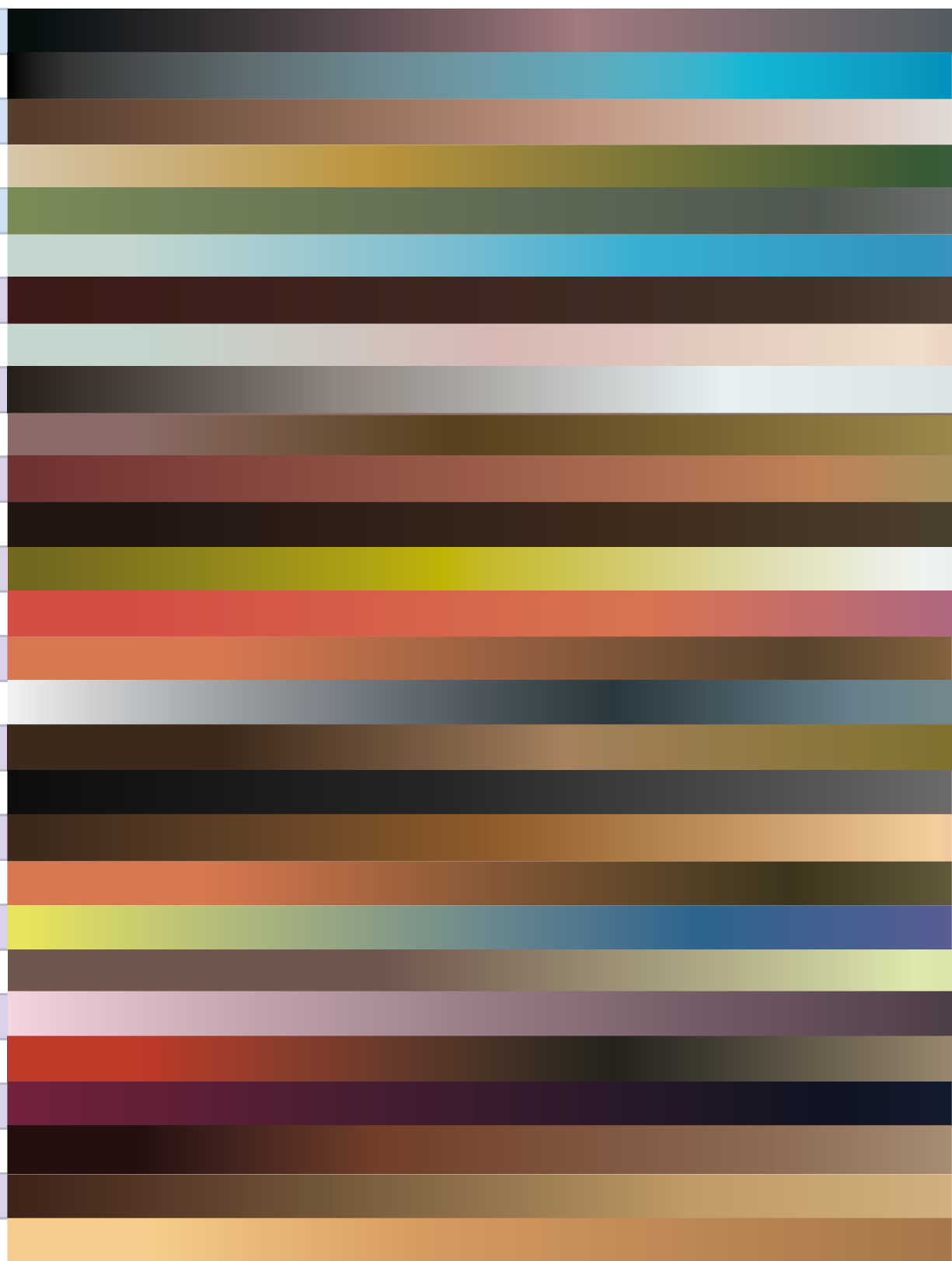
6x1

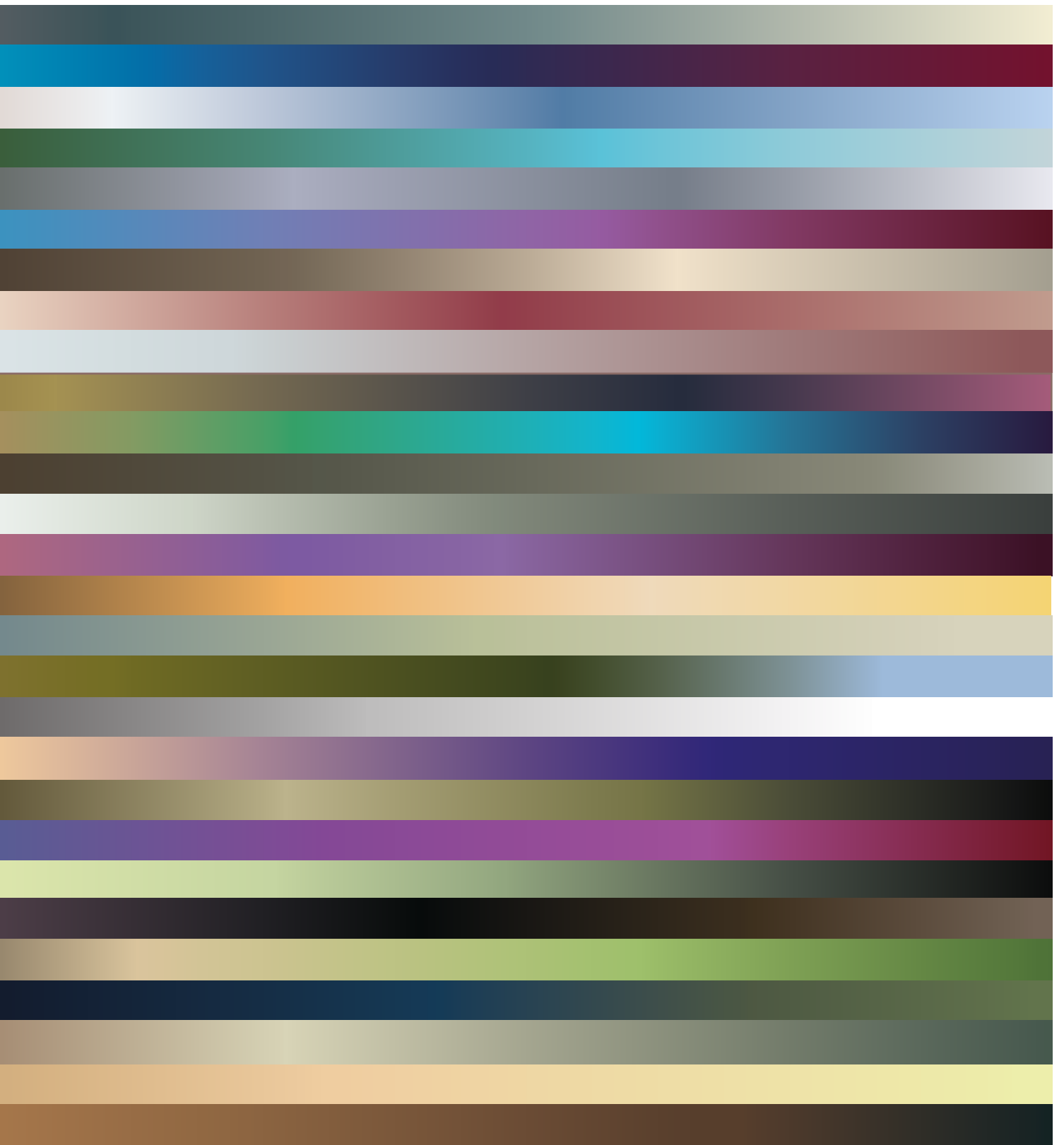
6x2

6x3

6x4

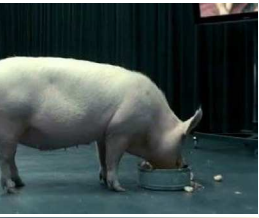
6x5





Palette cromatica

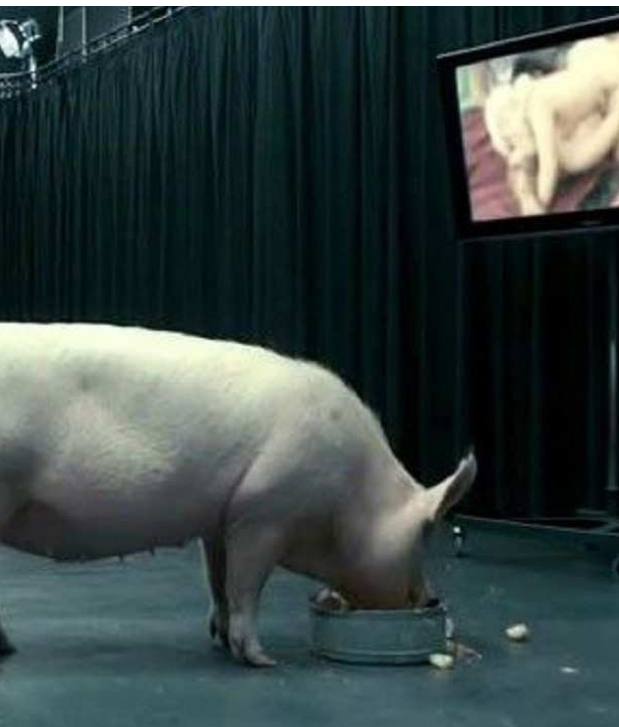




4.2 Schede di analisi degli episodi

Messaggio al primo ministro

primo episodio - prima stagione



Titolo originale: the National Anthem
Diretto da: Otto Bathurst
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Channel 4

Sinossi

L'episodio racconta la storia di un politico in piena campagna elettorale la cui figlia viene rapita ed al quale viene chiesto come riscatto, un video in diretta dove compie un atto sessuale con un maiale. l'episodio si conclude con il rilascio della ragazza durante la diretta che prosegue perché sono tutti troppo occupati a vedere per accorgersi che non è più necessario proseguire.

Generi	_____	Thriller, Drammatico, Satira
Tipo di raccontonto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Neutro
Altri personaggi e tecnologia	_____	Spaventati/Contrari
Tematiche	_____	Politica, Social Network, Ricatto
Pertinenza temporale	_____	Presente
Macrotemi affrontati	_____	Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Social media, Mass media
Deriva distopica dell'episodio	_____	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	_____	Presente da tempo
Tecnologia o Tecnofollia	_____	Tecnofobia
Production design per la scenografia	_____	Scenografia analoga alla realtà
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti assenti

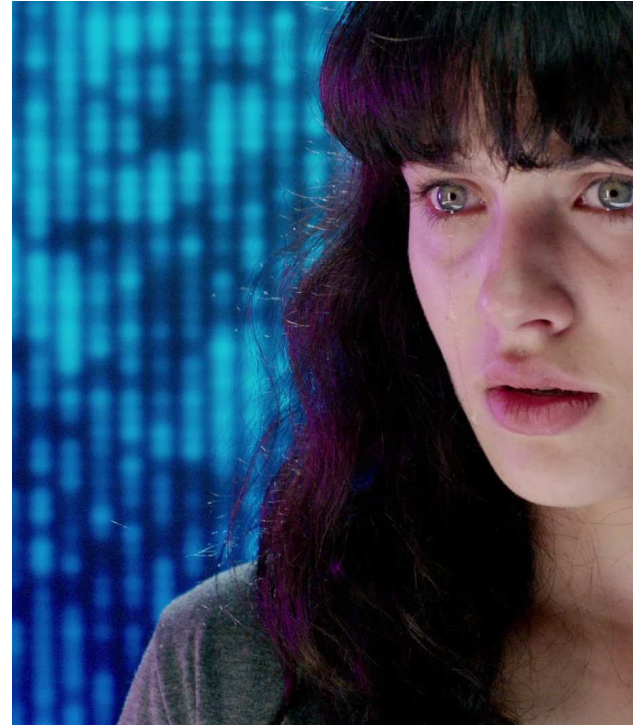
15 milioni di celebrità

Secondo episodio - prima stagione

Titolo originale: 15 Million Merits
Diretto da: Euros Lyn
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Channel 4

Sinossi

L'episodio racconta un universo distopico dove per guadagnare crediti necessari per comprare cibo e servizi si deve pedalare, il protagonista regala un biglietto per partecipare ad un talent ad una ragazza che risulta essere sopra la media, al quale i giudici propongono la carriera da porno star, che accetta. Il protagonista riesce a denunciare il sistema ma malgrado la cosa faccia scalpore si rivela una bolla che in poco tempo si esaurisce.



Generi	—————	Satira, Altro
Tipo di raccontonto	—————	Totale
Protagonista e tecnologia	—————	Sempre negativo
Altri personaggi e tecnologia	—————	Assuefatti
Tematiche	—————	Alienazione, Controllo, Amore
Pertinenza temporale	—————	Futuro lontano
Macrotemi affrontati	—————	Scenza e Tecnologia
Tecnologia presente	—————	Mass media, Realtà virtuale
Deriva distopica dell'episodio	—————	Scelte coscienti degli uomini
Come è rappresentata la società	—————	Autoritaria
Chi usa la tecnologia	—————	Popolo, Economia
Quanto è pervasiva la tecnologia	—————	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	—————	Fantascienza
Tecnologia o Tecnofollia	—————	Tecnofobia
Production design per la scenografia	—————	Progettazione della scenografia
Oggetti creati per l'episodio	—————	Oggetti assenti

Ricordi pericolosi

Terzo episodio - prima stagione



Titolo originale: The Entire History of You

Diretto da: Brian Welsh

Scritto da: Jesse Armstrong

Production designer: Joel Collins

Trasmesso da: Channel 4

Sinossi

La puntata affronta il tema del tradimento, attraverso un dispositivo impiantato nel cervello dei protagonisti collegato a un dispositivo fisico infatti si possono rivedere i vissuti, questo nel corso della puntata sarà motivo di litigio e allontanamento dei membri di una famiglia.

Generi	_____	Drammatico
Tipo di raccontonto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Prima positivo poi negativo
Altri personaggi e tecnologia	_____	Entusiasti, Rifiuto totale
Tematiche	_____	Controllo, Tradimento, Amore
Pertinenza temporale	_____	Futuro vicino
Macrotemi affrontati	_____	Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Impianti cerebrali
Deriva distopica dell'episodio	_____	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	_____	Agli Albori
Tecnologia o Tecnofollia	_____	Tecnofobia
Production design per la scenografia	_____	Scenografia analoga alla realtà
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti presenti

Torna da me

primo episodio - seconda stagione

Titolo originale: Be Right Back
Diretto da: Owen Harris
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Channel 4

Sinossi

Il tema trattato è quello del contatto con i defunti infatti attraverso un servizio di clonazione gestito da BOT e AI sia la possibilità di comunicare con chi non c'è più questo porterà ben presto dissenso nei fruitori in quanto i tratti caratteriali non sono quelli dei cari defunti dei protagonisti ma appunto un BOT.



Generi	_____	Drammatico
Tipo di raccontanto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Prima positivo poi negativo
Altri personaggi e tecnologia	_____	Entusiasti
Tematiche	_____	Morte, Social network, Amore
Pertinenza temporale	_____	Futuro Vicino
Macrotemi affrontati	_____	Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Social media,Ai
Deriva distopica dell'episodio	_____	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	_____	Agli albori
Tecnologia o Tecnofolia	_____	Tecnofobia
Production design per la scenografia	_____	Scenografia analoga alla realtà
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti assenti

Orso Bianco

Secondo episodio - seconda stagione



Titolo originale: White Bear
Diretto da: Carl Tibbetts
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Channel 4

Sinossi

In questo episodio si affronta il tema dell'automazione data dalla continua ripresa di tutto ciò che ci circonda, questo però non ha la meglio su tutti tra i poco ancora fuori da questo loop la protagonista che infatti si ritrova a vivere una specie di Truman show dell'orrore, in cui non ricorda mai cosa le è successo il giorno prima.

Generi	_____	Thriller, Drammatico, Satira
Tipo di raccontonto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Neutro
Altri personaggi e tecnologia	_____	Entusiasti
Tematiche	_____	Controllo
Pertinenza temporale	_____	Futuro vicino
Macrotemi affrontati	_____	Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Social media, Impianti cerebrali
Deriva distopica dell'episodio	_____	Scelte coscienti di uomini
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Economia
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di Pochi
Contemporaneità della tecnologia	_____	Fantascienza
Tecnologia o Tecnofollia	_____	Tecnofobia
Production design per la scenografia	_____	Scenografia analoga alla realtà
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti presenti

Vota Waldo!

terzo episodio - seconda stagione

Titolo originale: The Waldo Moment

Diretto da: Bryn Higgins

Scritto da: Charlie Brooker

Production designer: Joel Collins

Trasmesso da: Channel 4

Sinossi

Il tema centrale dell'episodio è quello politico infatti il protagonista è un animatore in motion Cup tour di un pupazzo mascotte che finisce per essere candidato alle elezioni nazionali, la cosa sfugge di mano in quanto in molti cittadini si trovano d'accordo con il pupazzo questo porta a conseguenze spiacevoli per la vita privata del animatore.



Generi	_____	Drammatico, Satira
Tipo di raccontonto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Prima positivo poi negativo
Altri personaggi e tecnologia	_____	Entusiasti
Tematiche	_____	Politica
Pertinenza temporale	_____	Presente
Macrotemi affrontati	_____	Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Altro
Deriva distopica dell'episodio	_____	Scelte coscienti di uomini
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Politico, economico
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	_____	Presente da tempo
Tecnologia o Tecnofollia	_____	Tecnofobia
Production design per la scenografia	_____	Scenografia analoga alla realtà
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti assenti

Bianco Natale

Speciale Natale



Titolo originale: White Christmas
Diretto da: Carl Tibbets
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Sinossi

In questo episodio si affronta il tema Crime i due protagonisti hanno un impianto cerebrale che permette ad altre persone attraverso una pagina web di vedere in VR ciò che vive il soggetto. In tempo reale, i due sono assassini uno viene ingaggiato per far confessare l'altro e gli viene offerto un patteggiamento.

Generi	_____	Drammatico
Tipo di racconto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Prima positivo poi negativo
Altri personaggi e tecnologia	_____	Spaventati/Contrari
Tematiche	_____	Meta-realtà, Amore
Pertinenza temporale	_____	Futuro vicino
Macrotemi affrontati	_____	Scienza e Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Clonazione, Ai, Impianti cerebrali, Realtà virtuale
Deriva distopica dell'episodio	_____	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	_____	Realizzabile
Tecnologia o Tecnofollia	_____	Tecnofobia
Production design per la scenografia	_____	Progettazione della realtà
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti assenti

Caduta libera

primo episodio - terza stagione

Titolo originale: Nosedive

Diretto da: Joe Wright

Scritto da: Charlie Brooker Michael Schur, Rashida Jones

Production designer: Joel Collins

Trasmesso da: Netflix

Sinossi

Il tema della puntata è sociale infatti in questo universo si indossano le lenti ottiche e si possiedono smartphone avanzati che permettono in tempo reale di votare e giudicare scelte e azioni delle persone con cui si interagisce il potere dal vivo questa metodologia di votazioni regola anche il sistema giuridico. La protagonista primis cerca di avere un punteggio il più alto possibile fin quando a causa di una conseguenza di eventi finisce per avere un punteggio molto basso ma per essere finalmente felice.



Generi	_____	Drammatico
Tipo di raccontonto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Prima positivo poi negativo
Altri personaggi e tecnologia	_____	Assuefatti, Rifiuto totale
Tematiche	_____	Social network
Pertinenza temporale	_____	Futuro vicino
Macrotemi affrontati	_____	Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Social media, Realtà virtuale
Deriva distopica dell'episodio	_____	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	_____	Presente da tempo
Tecnologia o Tecnofolia	_____	Tecnofobia
Production design per la scenografia	_____	Progettazione della Scenografia
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti assenti

Giochi pericolosi

secondo episodio - terza stagione



Titolo originale: Playtest

Diretto da: Dan Trachtenberg

Scritto da: Charlie Brooker

Production designer: Joel Collins

Trasmesso da: Netflix

Sinossi

Un ragazzo in giro per il mondo si iscrive ad un programma di beta testing, si reca presso l'azienda di videogiochi, una ragazza gli ritira il cellulare per impedirgli di inviare foto ma uscendo immediatamente dopo dalla stanza il ragazzo sblocca la rete sul cellulare, scatta e invia foto alla concorrenza per fare più soldi, ma non riesce a spegnerle il cellulare. Essa, ignorando dell'infrazione commessa dal ragazzo, gli inserisce un chip neurale che chiama "fungo" dietro il collo: durante l'attivazione il protagonista riceve l'ennesima chiamata dalla madre, che la signorina blocca. Dopo quel primo momento di attivazione, il protagonista vede degli ologrammi e inizia a giocarci, divertendosi molto. Continua a fare dei test nei giorni successivi in realtà aumentata molto realistici e suggestivi.

Generi	_____	Drammatico
Tipo di raccontanto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Prima positivo poi negativo
Altri personaggi e tecnologia	_____	Spaventati/Contrari
Tematiche	_____	Meta-realtà, Amore
Pertinenza temporale	_____	Futuro vicino
Macrotemi affrontati	_____	Scienza e Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Clonazione, Ai, Ipianti cerebrali, Realtà virtuale
Deriva distopica dell'episodio	_____	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	_____	Realizzabile
Tecnologia o Tecnofollia	_____	Tecnofobia
Production design per la scenografia	_____	Scenografia analoga alla realtà
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti assenti

Zitto e balla

terzo episodio - terza stagione

Titolo originale: Shut Up and Dance
Diretto da: James Watkins
Scritto da: Charlie Brooker, William Bridges
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Sinossi

Il tema centrale dell'episodio è quello della pedo pornografia, il ragazzo protagonista infatti si trova a causa di un malware a dover affrontare una serie di prove all'ultimo sangue contro altri uomini che abitualmente ricercano e riproducono contenuti pedo pornografici. L'epilogo infatti sarà quello di essere denunciati o morire nel caso in cui non si arrivi a superare tutte le prove.



Generi	—————	Thriller Drammatico
Tipo di raccontonto	—————	Totale
Protagonista e tecnologia	—————	Neutro
Altri personaggi e tecnologia	—————	Spaventati/contrari
Tematiche	—————	Ricatto
Pertinenza temporale	—————	Presente
Macrotemi affrontati	—————	Tecnologia
Tecnologia presente	—————	Altro
Deriva distopica dell'episodio	—————	Scelte coscienti di uomini
Come è rappresentata la società	—————	Liberista
Chi usa la tecnologia	—————	Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	—————	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	—————	Presente da tempo
Tecnologia o Tecnofolia	—————	Tecnofobia, Tecnofolia
Production design per la scenografia	—————	Scenografia analoga alla realtà
Oggetti creati per l'episodio	—————	Oggetti assenti

San Junipero

quarto episodio - terza stagione



Titolo originale: San Junipero

Diretto da: Owen Harris

Scritto da: Charlie Brooker

Production designer: Joel Collins

Trasmesso da: Netflix

Sinossi

Due ragazze poco più che ventenni si incontrano e si innamorano, all'interno di uno scenario con un forte richiamo agli anni '80. Ben presto si scopre che in realtà sono due signore anziane malate terminali che sono entrate a far parte di un programma sperimentale per cui dopo la morte si ha la possibilità di vivere in eterno in una simulazione. Una delle due paraplegica da circa 60 anni pianifica un matrimonio di comodo per avere l'autorizzazione all'eutanasia e trasferirsi definitivamente a San Junipero. L'altra invece per rispetto nei confronti della famiglia desiste per un po' finché invece quando la malattia inizia a degenerare si unisce alla nuova compagna in una vita eterna.

Generi	Commedia
Tipo di raccontonto	Parziale
Protagonista e tecnologia	Sempre positivo
Altri personaggi e tecnologia	Entusiati
Tematiche	Morte. Meta-realtà, Amore
Pertinenza temporale	Futuro Lontano
Macrotemi affrontati	Tecnologia
Tecnologia presente	Clonazione, Ai, Ipianti cerebrali, Realtà virtuale
Deriva distopica dell'episodio	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	Liberista
Chi usa la tecnologia	Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	Fantascienza
Tecnologia o Tecnofollia	Tecnofollia
Production design per la scenografia	Progettazione della scenografia
Oggetti creati per l'episodio	Oggetti assenti

Gli uomini e il fuoco

quinto episodio - terza stagione

Titolo originale: Men Against Fire
Diretto da: Jakob Verbruggen
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Sinossi

Una divisione militare, dotata di particolari sistemi collegati ai flussi neurali per migliorare le prestazioni sono in missione per uccidere degli esseri mostruosi. Uno di loro però inizia a riportare evidenti problemi per cui è costretto a ritentare alcuni test psico fisici utili a determinare se è ancora in grado o meno di tornare in missione. Il soldato torna in missione ma qualcosa continua ad andare storto, lui vede questi esseri mostruosi come semplici esseri umani e a seguito di varie vicende capisce che è stato un marchingegno creato da uno di loro a disattivare il suo sistema e che in realtà tutti gli esseri sono semplici umani che il governo in accordo con l'esercito vogliono eliminare perché "inferiori" cioè con più possibilità di contrarre il cancro o malattie terminali.



Generi	_____	Thriller, Altro
Tipo di raccontanto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Prima positivo poi negativo
Altri personaggi e tecnologia	_____	Assuefatti, Entusiasti
Tematiche	_____	Morte, Controllo, Guerra
Pertinenza temporale	_____	Futuro lontano
Macrotemi affrontati	_____	Scienza e Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Impianti cerebrali
Deriva distopica dell'episodio	_____	Scelte coscienti di uomini
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Militari
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di pochi
Contemporaneità della tecnologia	_____	Fantascienza
Tecnologia o Tecnofollia	_____	Tecnofobia
Production design per la scenografia	_____	Progettazione della Scenografia
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti presenti

Odio universale

sesto episodio - terza stagione



Titolo originale: Hated in the Nation

Diretto da: James Hawes

Scritto da: Charlie Brooker

Production designer: Joel Collins

Trasmesso da: Netflix

Sinossi

A seguito di diverse autopsie dove risulta che le persone siano morte per mano di droni a forma di ape utilizzati per l'impollinazione, due giornaliste ed un detective vanno nell'azienda produttrice dei "droni ape" dove scoprono che alcuni esemplari sono stati hackerati, i tre scoprono anche che l'hacker aveva previsto un sistema di votiper determinare il prossimo omicidio e che i droni riescono a riconoscere chi colpire attraverso un software di riconoscimento facciale utilizzato da governo per sorvegliare la popolazione. Si conclude quando i tre capiscono che i primi omicidi da parte dell' hacker servivano solo da esca per colpire tutti coloro che avevano effettuato la votazione su chi uccidere.

Generi	_____	Thriller, Giallo
Tipo di raccontonto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Neutro
Altri personaggi e tecnologia	_____	Assuefatti
Tematiche	_____	Controllo, Social network
Pertinenza temporale	_____	Presente
Macrotemi affrontati	_____	Scienza e Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Social media, Ai
Deriva distopica dell'episodio	_____	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	_____	Presente da tempo
Tecnologia o Tecnofollia	_____	Tecnofobia
Production design per la scenografia	_____	Scenografia analoga alla realtà
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti presenti

USS Callister

primo episodio - quarta stagione

Titolo originale: USS Callister
Diretto da: Toby Haynes
Scritto da: Charlie Brooker, William Bridges
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Sinossi

Un programmatore ha creato un gioco a tema fantascientifico in VR. Viene però soverchiato dal socio. Egli crea una versione modificata ispirata alla sua serie preferita, dove lui è onnipotente e le copie virtuali dei suoi colleghi lo lodano. Viene assunta una nuova collaboratrice che gli dice di essere una sua estimatrice. Egli pensa sia innamorata di lui, ma origliando una conversazione scopre che l'interesse è solo professionale. Decide quindi inserirla nel gioco. Questi cloni digitali sono in realtà senzienti e la nuova assunta rimane sconvolta dalla verità: sono tutti costretti ad obbedire. Presto la ciurma capisce come ribellarsi ed escludere il protagonista dal suo stesso gioco.



Generi	_____	Thriller, Satira, altro
Tipo di raccontanto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Sempre positivo
Altri personaggi e tecnologia	_____	Entusiasti
Tematiche	_____	Controllo, Meta - realtà
Pertinenza temporale	_____	Futuro lontano
Macrotemi affrontati	_____	Scienza e Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Clonazione, impianti cerebrali, RV
Deriva distopica dell'episodio	_____	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	_____	Autoritaria
Chi usa la tecnologia	_____	Economia, Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di pochi
Contemporaneità della tecnologia	_____	Fantascienza
Tecnologia o Tecnofollia	_____	Tecnofobia
Production design per la scenografia	_____	Progettazione della Scenografia
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti assenti

Arkangel

secondo episodio - quarta stagione



Titolo originale: Arkangel
Diretto da: Jodie Foster
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Sinossi

L'episodio racconta la storia di una madre controllante che alla figlia ancora piccola impianta un dispositivo che le permette di controllarla sempre, negli anni inizia a fidarsi e lo spegne ma un giorno in cui non le risponde al cellulare riaccende il dispositivo e attraverso il tablet collegato la vede fare sesso e drogarsi. la figlia si sente privata della sua privacy e quindi una volta tornata a casa rompe il tablet e a seguito di un litigio con la madre scappa di casa.XSDW2

Generi	Drammatico
Tipo di raccontonto	Parziale
Protagonista e tecnologia	Sempre positivo
Altri personaggi e tecnologia	Rifiuto totale
Tematiche	Controllo, Amore
Pertinenza temporale	Futuro vicino
Macrotemi affrontati	Scienza e Tecnologia
Tecnologia presente	Ai, Ipianti cerebrali
Deriva distopica dell'episodio	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	Liberista
Chi usa la tecnologia	Economia, Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	Realizzabile
Tecnologia o Tecnofollia	Tecnofobia
Production design per la scenografia	Scenografia analoga alla realtà
Oggetti creati per l'episodio	Oggetti Presente

Crocodile

terzo episodio - quarta stagione

Titolo originale: USS Callister
Diretto da: John Hillcoat
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Sinossi

Una coppia investe per sbaglio un ciclista e occulta il cadavere, 15 anni dopo l'uomo vuole inviare una lettera anonima alla famiglia del ciclista ma la moglie per evitarlo lo uccide. Una giornalista che sta indagando su altro intercetta le conversazioni della coppia di pochi minuti prima della morte di lui così inizia indagare sul fatto, la donna viene sottoposta a una particolare macchina che analizza i ricordi e si scopre l'omicidio del ciclista, sempre lei quindi decide di uccidere anche la giornalista e la sua famiglia per insabbiare i precedenti omicidi ma viene scoperta grazie all'analisi dei ricordi di un porcellino d'India presente nella casa dove la protagonista ha ucciso la giornalista e i suoi cari.



Generi	_____	Thriller
Tipo di raccontonto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Neutro
Altri personaggi e tecnologia	_____	Entusiasti
Tematiche	_____	Controllo
Pertinenza temporale	_____	Futuro vicino
Macrotemi affrontati	_____	Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Impianti cerebrarli
Deriva distopica dell'episodio	_____	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Economia
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di pochi
Contemporaneità della tecnologia	_____	Fantascienza
Tecnologia o Tecnofolia	_____	Tecnofobia
Production design per la scenografia	_____	Scenografia analoga alla realtà
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti assenti

Hang the DJ

quarto episodio - quarta stagione



Titolo originale: Hang the DJ
Diretto da: Tim Van Patten
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Sinossi

Il tema centrale dell'episodio è un sistema che accoppia le persone in base alla loro compatibilità e al tempo in cui sono compatibili due persone si conoscono e trovano molto feeling ma il sistema si interpone e decide che il loro tempo è finito. Passano dei mesi e nel frattempo i due hanno altre relazioni, si incontrano e capiscono di voler stare ancora insieme per cui si ribellano al sistema e scappano ma finiscono in uno spazio virtuale con altre 1000 copie di loro stessi, si capisce quindi che era solo una simulazione fornita da un'app di incontri infatti poco dopo si incontrano in un pub nel mondo reale.

Generi	_____	Commedia
Tipo di racconto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Sempre positivo
Altri personaggi e tecnologia	_____	Entusiasti
Tematiche	_____	Meta-realtà, Amore
Pertinenza temporale	_____	Futuro vicino
Macrotemi affrontati	_____	Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Social media, Realtà virtuale
Deriva distopica dell'episodio	_____	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	_____	Realizzabile
Tecnologia o Tecnofollia	_____	Tecnofobia, Tecnofollia
Production design per la scenografia	_____	Progettazione della Scenografia
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti assenti

Metalhead

quinto episodio - quarta stagione

Titolo originale: Metalhead
Diretto da: David Slade
Scritto da: William Bridges
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Sinossi

In un mondo postapocalittico, tre ragazzi raggiungono un magazzino alla ricerca di una scatola. Trovato il pacco vengono attaccati da un robot, simile ad un cane, ne uccide due. L'unica rimasta viene colpita da un localizzatore spara dal robot e fugge. Riuscita a togliersi il localizzatore dalla gamba, contatta con una radio cercando aiuto ma la trasmissione viene intercettata dall'automa che rintraccia la donna. Quest'ultima trova rifugio su un albero, dove il robot non riesce a salire e pertanto resta in attesa a terra. Quando il robot è scarico la ragazza scende e si rifugia in una casa dove trova un fucile e le chiavi di una macchina parcheggiata fuori non riesce a scappare perché viene nuovamente attaccata. Essa decide così di togliersi la vita e successivamente si vede che la scatola per cui i tre hanno perso la vita conteneva dei peluche per bambini.



Generi	_____	Thriller
Tipo di raccontonto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Sempre negativo
Altri personaggi e tecnologia	_____	Spaventati/Contrari
Tematiche	_____	Morte, SN, Meta- realtà, Amore
Pertinenza temporale	_____	Futuro lontano
Macrotemi affrontati	_____	Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Ai
Deriva distopica dell'episodio	_____	Scelte coscienti di uomini
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Militari
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di pochi
Contemporaneità della tecnologia	_____	Agli albori
Tecnologia o Tecnofolia	_____	Tecnofobia
Production design per la scenografia	_____	Progettazione della Scenografia
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti presenti

Black Museum

sesto episodio - quarta stagione



Titolo originale: Black Museum

Diretto da: Black Museum

Scritto da: Charlie Brooker

Production designer: Joel Collins

Trasmesso da: Netflix

Sinossi

Una ragazza si ferma nel deserto in una stazione di servizio dove c'è un museo di oggetti strani collezionati dal proprietario del museo che le racconta tre diverse storie la prima: quella di un medico che costruisce una macchina per sentire il dolore dei suoi pazienti. La seconda: quella di un uomo che fa trasferire la coscienza della moglie in coma all'interno di un peluche per continuare a farla vivere in famiglia. La terza: quella di un uomo condannato a morte che poco prima di morire fa trasferire la sua coscienza all'interno di un ologramma per la famiglia. Questa tecnologia si rivela illegale e l'uomo viene trasportato in questo museo dove gli vengono inflitte torture quotidiane. L'epilogo dell'episodio che la ragazza è proprio la figlia dell'uomo condannato a morte ed è lì per vendicarlo.

Generi	_____	Drammatico
Tipo di raccontanto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Sempre negativo negativo
Altri personaggi e tecnologia	_____	Entusiati
Tematiche	_____	Morte, Guerra
Pertinenza temporale	_____	Futuro vicino
Macrotemi affrontati	_____	Scienza e Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Ai
Deriva distopica dell'episodio	_____	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	_____	Fantascienza
Tecnologia o Tecnofollia	_____	Tecnofobia
Production design per la scenografia	_____	Progettazione della Scenografia
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti presenti

Bandersnatch

film - episodio interattivo

Titolo originale: Bandersnatch
Diretto da: David Slade
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Sinossi

Unico episodio interattivo della serie che racconta la storia di un ragazzo che cerca di realizzare un videogioco sulla trama di un libro, ambientato in un decennio 80/90 retro futuristico dove alla base Shell il concetto che le scelte del fruitore cambino l'epilogo della storia.



Generi	—————	Thriller, Satira
Tipo di raccontonto	—————	Parziale
Protagonista e tecnologia	—————	Prima positivo poi negativo
Altri personaggi e tecnologia	—————	Assuefatti
Tematiche	—————	Alienazione, Meta - realtà
Pertinenza temporale	—————	Passato
Macrotemi affrontati	—————	Tecnologia
Tecnologia presente	—————	Impianti cerebrali, Realtà virtuale
Deriva distopica dell'episodio	—————	Scelte coscienti di uomini
Come è rappresentata la società	—————	Liberista
Chi usa la tecnologia	—————	Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	—————	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	—————	Fantascienza
Tecnologia o Tecnofollia	—————	Tecnofollia
Production design per la scenografia	—————	Scenografia analoga alla realtà
Oggetti creati per l'episodio	—————	Oggetti assenti

Striking Vipers

primo episodio - quinta stagione



Titolo originale: Striking Vipers
Diretto da: Owen Harris
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Sinossi

Per il suo compleanno, il protagonista, sposato e padre di un figlio, riceve in regalo dal migliore amico un videogioco "Striking Vipers", che consente con un dispositivo aggiuntivo di immergersi in una realtà virtuale accuratissima e di provare anche sensazioni fisiche. La sera dopo la festa provano il videogioco di lotta che sfocia in un atto sessuale, l'amico si innamora, nel tempo, del protagonista, che lo rifiuta nella vita vera ma non in VR. L'episodio si conclude con i due che raggiungono l'accordo di "giocare" una volta all'anno con il benessere della moglie che può, solo per quella sera, approcciare altri uomini dal vivo.

Generi	_____	Altro
Tipo di raccontanto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Prima positivo poi negativo
Altri personaggi e tecnologia	_____	Assuefatti
Tematiche	_____	Alienazione, Meta - realtà
Pertinenza temporale	_____	Presente
Macrotemi affrontati	_____	Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Ipanti cerebrali, Realtà virtuale
Deriva distopica dell'episodio	_____	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	_____	Agli albori
Tecnologia o Tecnofollia	_____	Tecnofobia
Production design per la scenografia	_____	Progettazione della scenografia
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti assenti

Smithereens

secondo episodio - quinta stagione

Titolo originale: Smithereens
Diretto da: James Hawes
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Sinossi

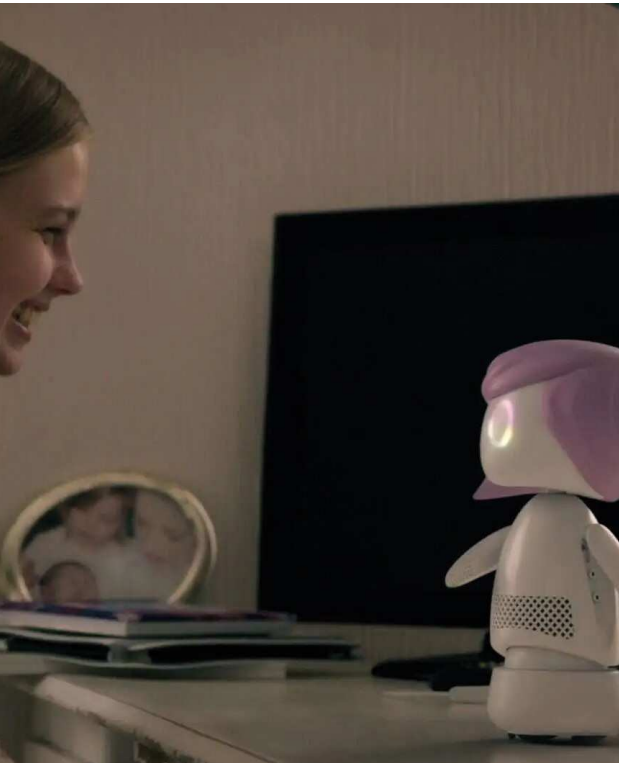
La puntata parla di un tassista che conosce una donna la cui figlia si è suicidata, la donna vorrebbe a tutti i costi le password dei social della figlia per capire le motivazioni del suicidio. Un giorno per caso il tassista sale nel suo taxi il proprietario del social e l'rapisce per farsi dare le password della ragazza deceduta. La polizia interviene e il tassista a causa di una manovra sbagliata lo fa uccidere.



Generi	_____	Satira
Tipo di raccontonto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Prima positivo poi negativo
Altri personaggi e tecnologia	_____	Assuefatti
Tematiche	_____	Politica, Ricatto
Pertinenza temporale	_____	Presente
Macrotemi affrontati	_____	Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Social media
Deriva distopica dell'episodio	_____	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	_____	Autoritaria
Chi usa la tecnologia	_____	Politico, Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	_____	Presente da tempo
Tecnologia o Tecnofollia	_____	Tecnofobia
Production design per la scenografia	_____	Scenografia analoga alla realtà
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti assenti

Rachel, Jack e Ashley Too

terzo episodio - quinta stagione



Titolo originale: Rachel, Jack and Ashley Too
Diretto da: Anne Sewitsky
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Sinossi

La quindicenne Rachel riceve in regalo la bambola Ashley Too che replica la voce e i pensieri (attraverso ai) della cantante Ashley O, il robot in poco tempo perde interesse sul mercato, anche da parte della protagonista perché la cantante esce dalle scene, ma un giorno si riattiva da solo e la protagonista insieme alla sua famiglia scoprono che è senziente e che sta cercando di comunicargli che la cantante sta per morire di overdose di farmaci indotta dalla sua agente che ne avrebbe tratto profitto, così Ashley O viene salvata da Rachel e dalla sua famiglia.

Generi	_____	Drammatico
Tipo di raccontanto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Prima positivo poi negativo
Altri personaggi e tecnologia	_____	Entusiasti
Tematiche	_____	Ricatto, Altro
Pertinenza temporale	_____	Futuro vicino
Macrotemi affrontati	_____	Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Nanotecnologia, Ai
Deriva distopica dell'episodio	_____	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Economia, Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	_____	Agli albori
Tecnologia o Tecnofollia	_____	Tecnofobia
Production design per la scenografia	_____	Scenografia analoga alla realtà
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti presenti

Joan è terribile

primo episodio - sesta stagione

Titolo originale: Joan is Awful
Diretto da: Ally Pankiw
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Sinossi

L'episodio racconta di come grazie alle policy dei siti che firmiamo in maniera distratta ogni giorno acconsentiamo ad essere controllati. Infatti la protagonista si ritrova in un loop dove ogni gesto che vive lo rivede il giorno stesso nella Seat come incentrata sulla sua vita che nel giro di poco va a rotoli. Riuscirà ad uscirne con l'aiuto dell'attrice che la interpreta e le altre versioni TV di se stessa..



Generi	_____	Thriller, Satira
Tipo di raccontonto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Prima positivo poi negativo
Altri personaggi e tecnologia	_____	Spaventati, contrari
Tematiche	_____	Controllo, Social network, Altro
Pertinenza temporale	_____	Presente
Macrotemi affrontati	_____	Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Social media, Mass media
Deriva distopica dell'episodio	_____	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Economia, Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	_____	Presente da tempo
Tecnologia o Tecnofolia	_____	Tecnofobia
Production design per la scenografia	_____	Scenografia analoga alla realtà
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti assenti

Loch Henry

secondo episodio - sesta stagione



Titolo originale: Loch Henry

Diretto da: Sam Miller

Scritto da: Charlie Brooker

Production designer: Joel Collins

Trasmesso da: Netflix

Sinossi

I due protagonisti vogliono creare un documentario true crime su una famosa vicenda accaduta nel paese d'origine di uno dei due, dove la colpa dell'assassinio era stata data al "tipo strano del paese", invece nell'avanzare delle loro ricerche scoprono che i genitori di uno dei due protagonisti erano coinvolti in prima persona e rimangono incastrati nella fitta rete di vicoli ciechi che una volta districata la loro salvezza da questi genitori assassini è già stata compromessa.

Generi	_____	Horror
Tipo di raccontanto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Neutro
Altri personaggi e tecnologia	_____	Rifiuto totale
Tematiche	_____	Morte
Pertinenza temporale	_____	Presente
Macrotemi affrontati	_____	Scienza e Tecnologia
Tecnologia presente	_____	Mass media, Altro
Deriva distopica dell'episodio	_____	Scelte coscienti di uomini
Come è rappresentata la società	_____	Autoritaria
Chi usa la tecnologia	_____	Popolo
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di uso comune
Contemporaneità della tecnologia	_____	Presente da tempo
Tecnologia o Tecnofollia	_____	Non contemplato
Production design per la scenografia	_____	Scenografia analoga alla realtà
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti assenti

Beyond the Sea

terzo episodio - sesta stagione

Titolo originale: Beyond the Sea
Diretto da: John Crowley
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Sinossi

L'episodio, ambientato in un passato retrofuturistico, vede protagonisti due astronauti che grazie a dei cloni possono vivere parte del loro tempo (in missione) con le loro famiglie sulla terra, il clone di uno dei due rimane ucciso in una rapina a casa e l'attrezzatura che gli serve per collegarsi rimane danneggiata, così dopo un po di tempo l'altro gli concede di andare sulla terra con il suo clone e ben presto egli seduce mentalmente la moglie del collega e finisce per uccidilo (sulla navicella) per impossessarsi della sua vita sulla terra..



Generi	—————	Thriller, Giallo, Altro
Tipo di raccontonto	—————	Parziale
Protagonista e tecnologia	—————	Prima positivo poi negativo
Altri personaggi e tecnologia	—————	Entusiasi
Tematiche	—————	Meta - realtà, Altro
Pertinenza temporale	—————	Passato
Macrotemi affrontati	—————	Scienza e Tecnologia
Tecnologia presente	—————	Clonazione, Impianti cerebrali
Deriva distopica dell'episodio	—————	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	—————	Liberista
Chi usa la tecnologia	—————	Esperti
Quanto è pervasiva la tecnologia	—————	Di pochi
Contemporaneità della tecnologia	—————	Fantascienza
Tecnologia o Tecnofollia	—————	Tecnofobia/Tecnofollia
Production design per la scenografia	—————	Progettazione della Scenografia
Oggetti creati per l'episodio	—————	Oggetti assenti

Mazey Day

quarto episodio - sesta stagione



Titolo originale: Mazey Day

Diretto da: Uta Briesewitz

Scritto da: Charlie Brooker

Production designer: Joel Collins

Trasmesso da: Netflix

Sinossi

Il tema trattato è quello della licantropia infatti, una famosa attrice a seguito di un fil girato in est Europa torna in America con questo "problema" che durante le notti di luna piena si trasforma e la sua furia omicida distrugge tutto, viene quindi allontanata dalla città e postata in una tenuta lontana da tutti per riuscire a farla uscire da questo stato. Dei paparazzi pronti a tutto entrano nella tenuta e la librano, pensando avesse solo problemi di droga ma si ritrovano catapultati in una lotta impari dove tutti compresa l'attrice perderanno la vita.

Generi	_____	Commedia
Tipo di raccontonto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Neutro
Altri personaggi e tecnologia	_____	Non rilevante
Tematiche	_____	Altro
Pertinenza temporale	_____	Presente
Macrotemi affrontati	_____	Misticismo
Tecnologia presente	_____	Altro
Deriva distopica dell'episodio	_____	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Non rilevante
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Di pochi
Contemporaneità della tecnologia	_____	No tecnologia
Tecnologia o Tecnofollia	_____	Non contemplato
Production design per la scenografia	_____	Scenografia analoga alla realtà
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti assenti

Joan è terribile

quinto episodio - sesta stagione

Titolo originale: Demon 79
Diretto da: Toby Haynes
Scritto da: Charlie Brooker & Bisha K. Ali
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Sinossi

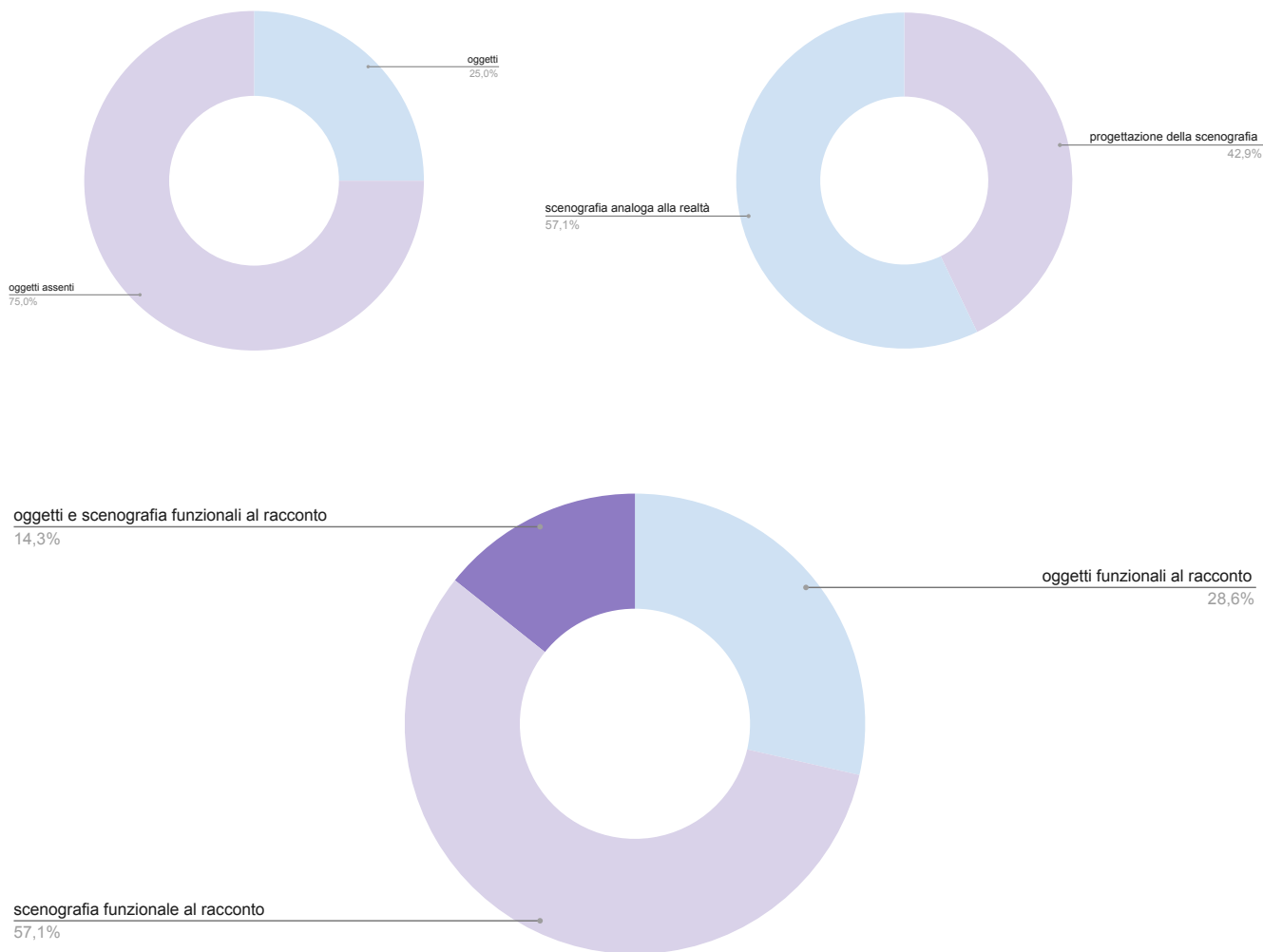
Anche in questo caso l'episodio non tratta tematiche legate alla tecnologia infatti la protagonista trova un amuleto dal quale esce un demone che le dice che affinché il mondo non venga distrutto lei dovrà uccidere tre persone nelle prossime 36 ore, essa riesce nella missione, cercando di scegliere tre persone che se lo meritano più degli altri ma l'epilogo è comunque negativo.



Generi	_____	Horror, Giallo
Tipo di raccontonto	_____	Parziale
Protagonista e tecnologia	_____	Neutro
Altri personaggi e tecnologia	_____	Non rilevante
Tematiche	_____	Altro
Pertinenza temporale	_____	Presente
Macrotemi affrontati	_____	Misticismo
Tecnologia presente	_____	Altro
Deriva distopica dell'episodio	_____	Natura stessa dell'uomo
Come è rappresentata la società	_____	Liberista
Chi usa la tecnologia	_____	Non rilevante
Quanto è pervasiva la tecnologia	_____	Non rilevante
Contemporaneità della tecnologia	_____	No tecnologia
Tecnologia o Tecnofollia	_____	Non contemplata
Production design per la scenografia	_____	Scenografia analoga alla realtà
Oggetti creati per l'episodio	_____	Oggetti assenti

4.3 Approfondimento di episodi caratterizzati da Production design e design del prodotto

puntate	progettazione della scenografia	oggetti progettati per l'episodio
1x1		
1x2	x	
1x3		x
2x1		
2x2		
2x3		
speciale natale	x	
3x1	x	
3x2	x	
3x3		
3x4	x	
3x5	x	x
3x6	x	
4x1		x
4x2		
4x3		x
4x4	x	
4x5	x	x
4x6	x	x
film		
5x1	x	
5x2		
5x3		x
6x1		
6x2		
6x3	x	
6x4		
6x5		



In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi singolarmente e se ne è valutata la percentuale di episodi caratterizzati da una forte caratterizzazione scenografica e dalla progettazione specifica di oggetti per l'episodio. Solo tre episodi su ventotto contengono questa caratterizzazione in ordine:

- Gli uomini e il fuoco
- Metalhead
- Black musium

Gli uomini e il fuoco

quinto episodio - terza stagione



Stato dell'arte attuale della tecnologia presentata nell'episodio

Il processo tecnologico non ha ancora visto lo sviluppo di cip impiantati nel cervello che permettano di distorcere immagini o percezioni, la tecnologia più simile che ad oggi conosciamo è quella delle realtà immersive.

Riferimenti

Assenti



Processi di Production Design

Anche per questo episodio tutte le scenografie, incluso l'autobus remoto e la base militare MASS, sono state rielaborate partendo da immagini concettuali rielaborate da Painting Practice, team che vede a capo proprio Joel collin. Ci raccontano che creare gli scarafaggi è stato un lavoro lungo e interessante inizialmente infatti hanno dovuto capire cosa fossero. Avevano mutazioni genetiche, erano zombi, cosa erano? Per decidere il loro aspetto hanno esaminato molte malattie e mutazioni della pelle. Il loro obiettivo principale però era che tutti fossero molto realistici data la familiarità che ormai tutti abbiamo con la realtà virtuale e con i videogiochi di guerra, era quindi fondamentale rendere gli scarafaggi il più autentici possibile. C'è molto stretto contatto, nell'episodio, i combattimenti infatti vengo anche spesso ripresi in POV soprattutto per il personaggio di Stripe, il militare protagonista. Sono letteralmente a pochi centimetri di distanza l'uno dall'altro,

quindi gli scarafaggi dovevano essere credibili al 100%. Joel per definirne il carattere design è quindi partito dall'idea che gli scarafaggi sembrassero idrocefali, come se il loro cervello e tutto il resto si fossero gonfiati. Voleva che sembrassero spaventosi e arrabbiati, ma voleva anche che tu ti sentissi dispiaciuto per loro in seguito, una volta scoperta la loro vera identità.

La truccatrice Tanya Lodge ha portato Kristyan Mallet un designer di protesi che ha lavorato anche per The Revenant ed Everest dopo aver analizzato i progetti selezionati in video ed averli modificati, sia la produzione che.

Netflix erano d'accordo sul look, ma gli occhi erano ancora troppo umani così Tanya la Makeup Artist ha deciso di apporre lenti a contatto nere a occhio intero sugli adulti, per quelli del ragazzo invece è stato fatto un lavoro di post produzione.



Metalhead

quinto episodio - quarta stagione



Stato dell'arte attuale della tecnologia presentata nell'episodio

Già durante le riprese dell'episodio a cavallo tra il 2016 e il 2017 c'erano dei progetti che volevano postare alla luce dei robot con una forma molto simile a quella data a quello della puntata, da impiegare per facilitare alcune situazioni che all'uomo rimangono ancora problematica. Il più famoso è Spot brevettato però soltanto nel 2019 e impiegato in diversi ambiti dal 2021. Spot è un robot a quattro zampe sviluppato dalla società di ingegneria e robotica statunitense Boston Dynamics. Spot è inizialmente stato concepito per aiutare le agenzie di assicurazioni a valutare i danni causati da catastrofi ambientali come uragani, tornado, terremoti e incendi.

L'adozione del robot quadrupede, progettato inizialmente per l'esercito USA, è dettata dalle sue peculiarità: Spot, grazie alla sua agilità e mobilità avanzata, è in grado di accedere a spazi e ambienti inaccessibili per gli esseri umani. Il cane robot è dotato di una varietà di sensori e telecamere, tra cui una telecamera a 360 gradi e un software di documentazione del sito per acquisire i dati e migliorare il processo di revisione ambientale.

Il cane robot si va ad aggiungere alle altre ultimissime tecnologie di ispezione ambientale come i droni e la tecnologia satellite.



Riferimenti

Video analisi dei 10 robot cane migliori al mondo
<https://www.youtube.com/watch?v=ntjS4YXNT58>

Processi di Production Design

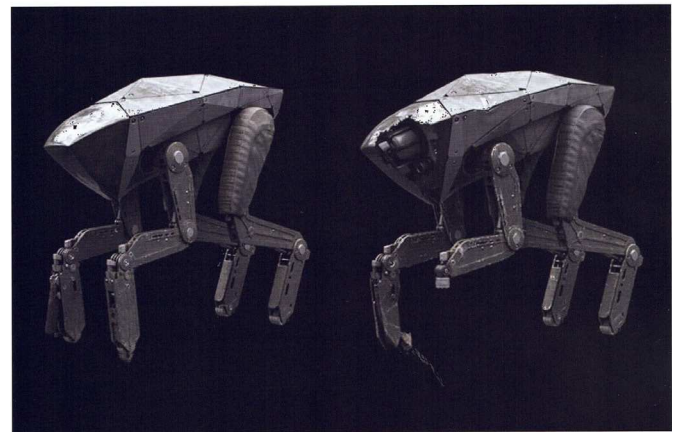
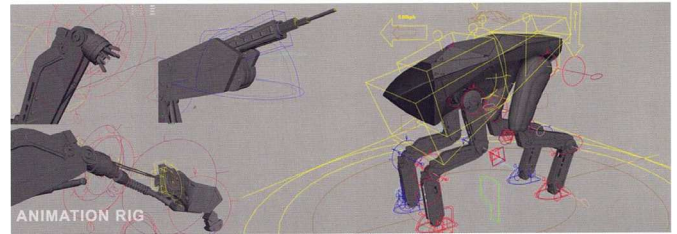
Joel Collins scenografo della serie, voleva che il robot fosse inebriante. Come fa a sapere dove sei? Ma non ha bisogno della testa per darti la caccia. La cosa più terrificante è essere cacciato da qualcosa senza una faccia, spiega.

Lui è convinto che in futuro i robot militari avranno il Kevlar, perché sono piuttosto fragili. Quindi hanno messo un po' di quell'armatura sull'estremità della corteccia del robot, come delle coperture di stoffa. Il nostro regista David è arrivato con delle idee, desiderando che il design fosse più spigoloso. Erano andati abbastanza lontano con il cane e David il regista lo ha spinto fino all'ultimo ostacolo con Joel infatti racconta che hanno continuato a lavorare finché non l'abbiamo centrato.

Il lavoro dei personaggi in CG di ONEG è stato magistrale e sappiamo che il team è stato entusiasta di lavorare a questo progetto.

La scena VFX più difficile da realizzare probabilmente è stata quella in cui il robot si muoveva. Perché infatti successivamente alla caratterizzazione del personaggio ed al suo studio, delle funzioni non è stato mai realizzato ma è rimasto un progetto che possiamo fruire attraverso la CGI applicata all'episodio.

Brooker in un'intervista ci spiega il finale dal suo punto di vista: "la fine racchiude l'idea che cercare di aiutare le persone che ami supera la paura di morire. È l'ultimo vero scorcio di umanità rimasto nel mondo post-apocalittico in cui vive Bella. I cani esistono per esaminare la dura realtà che il mondo è privo di moralità, empatia e compassione. Tutto ciò che Bella vuole è dare a questo ragazzo, presumibilmente un parente, un po' di pace in un mondo che è stato pieno di orrori dal giorno in cui è nato. È uno dei finali più tragici di a Specchio nero episodio attualmente esistente. Bella non è stata in grado di ottenere un orsacchiotto per un ragazzo morente e, di conseguenza, i due muoiono da soli senza nessuno a confortarli. L'unico conforto che può avere è la consapevolezza di aver fatto del suo meglio per aiutare qualcuno che amava."



Black Museum

sesto episodio - quarta stagione

Stato dell'arte attuale della tecnologia presentata nell'episodio

Nella prima storia si tratta il tema delle stimolazioni neurologiche che attraverso elettrodi permettono di simulare un dolore, nel caso dell'episodio tramite connessioni cerebrali. In questo settore la ricerca sta avanzando velocemente e per ora si può stimolare il dolore solo a livello "meccanico" infatti la stimolazione non arriva attraverso una connessione cerebrale ma tramite l'attivazione e regolazione di elettrodi, come ad esempio nei macchinari che simulano i dolori del parto.

Per quanto invece riguarda il secondo e il terzo racconto l'argomento centrale è il trasferimento della coscienza una persona in un oggetto, nel caso del secondo racconto la coscienza viene trasferita all'interno da prima nel cervello del consorte e poi in un peluche, che gli permette di seguire la crescita della figlia. Nel caso del terzo racconto invece la coscienza viene trasformata in un ologramma, in nessuno dei due casi ci sono studi scientifici che possano rivelare un riscontro realistico.

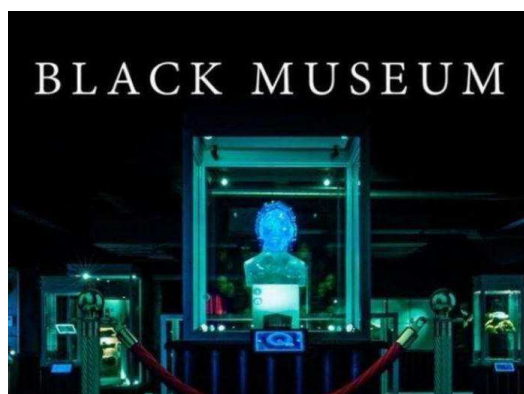
Riferimenti

Racconto 1

<https://www.amazon.it/Simulatore-travaglio-massaggiatore-vertebrale-dispositivo/dp/B09TKZYKQ9>
<https://www.youtube.com/watch?v=FOOPzukuBV4>

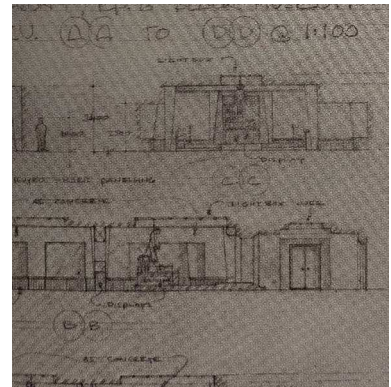
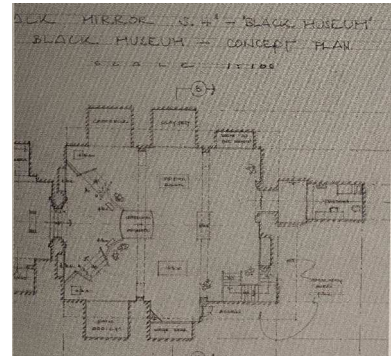
Racconto 2, 3

Assenti



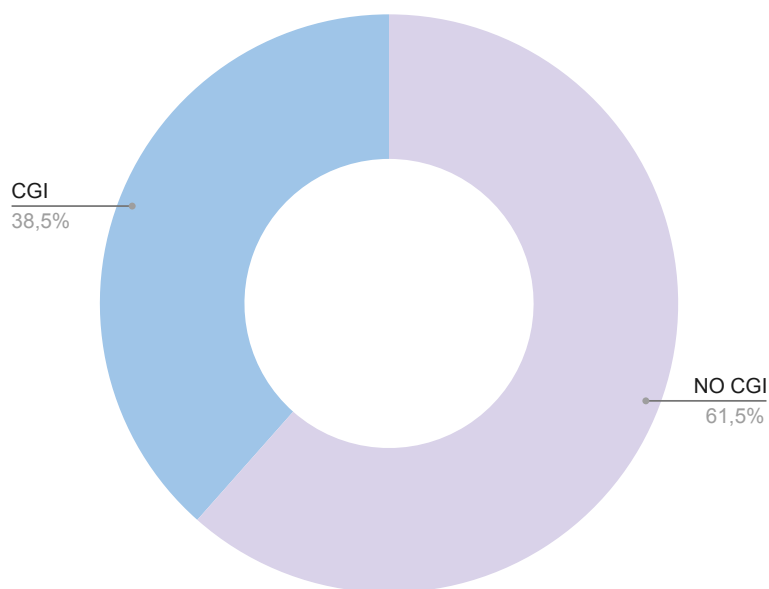
Processi di Production Design

Joel Collins, scenografo della serie ha pensato che sarebbe stato molto d'aiuto per gli attori costruire il museo come un set completo. Quando è stato finito, molte persone pensavano che il team di Joel fosse completamente malato di mente, perché lo hanno riempito con questa celebrazione nascosta dei sei anni di Black Mirror, infatti hanno riutilizzato i telefoni di Caduta libera come dispositivi di guida del museo. Lungo il corridoio, una parete di schermi mostrava filmati storici di assassini, inclusa la coppia di Orso bianco. C'era una stampa sul muro della Harlech House di Giochi pericolosi e un manichino che indossava l'abito di San Junipero. Poi c'erano i volti in gesso dell'equipaggio, oltre all'equipaggiamento militare di Gli uomini e il fuoco. All'interno del museo, gli armadietti più piccoli al centro della stanza includevano i funghi Giochi pericolosi, il bagno di Crocodile, il dispositivo di scansione della USS Callister e l'uovo-biscotto e il copricapo di Bianco Natale. Su una parete c'erano i letti di Gli uomini e il fuoco con i cadaveri di Metalhead, in un set che sembrava la capanna di Bianco Natale completa di orologio-uccello. Avevano posizionato il corpo di Domhnall Gleeson di Torna da me in una cella imbottita. E poi c'era un maiale di Metalhead, accanto a un uomo impiccato che era una ricreazione del set di Messaggio al primo ministro. Il maiale stava mangiando i dolci che Bella lascia cadere sulla testa del robot in Metalhead.



4.4 Approfondimento di episodi caratterizzati da Production design o design del prodotto

puntate	forte caratterizzazione scenografica analogica	forte caratterizzazione scenografica digitale	CGI
1x2		x	
speciale natale	x		
3x1	x		
3x2		x	x
3x4		x	x
3x5	x		x
3x6	x		x
4x4	x		
4x5		x	
4x6	x		x
5x1		x	
6x3	x		

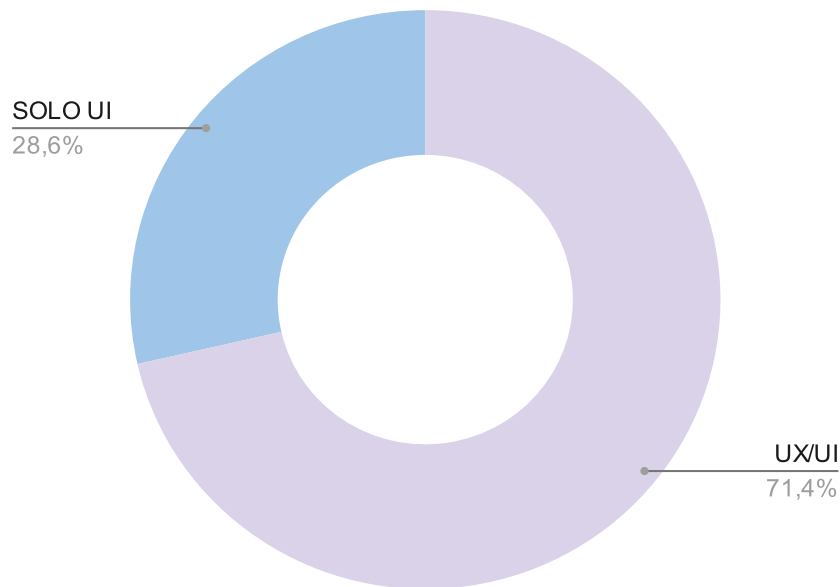


In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi già selezionati nello step precedente per analizzare da cosa derivasse la forte caratterizzazione inerente alla scenografia, da questa analisi sono emersi quattro episodi su dodici caratterizzati dalla presenza della CGI:

- Giochi pericolosi
- San junipero
- Gli uomini e il fuoco
- Uss Callistar
- Black Museum

Andrò quindi, nelle prossime pagine, ad approfondire anche anche: Giochi pericolosi e San Junipero e Uss Callistar

puntate	UX	UI
1x3		x
3x5	x	x
4x1	x	x
4x3		x
4x5	x	x
4x6	x	x
5x3	x	x



In questo ambito sono stati presi in analisi gli episodi sselezionati nello step precedente come episodi caratterizzati dalla presenza di un oggetto tecnologico progettato per la puntata, valutandone la progettazione se solo UI (User Interface) o anche UX (User Experience) , cinqueoggetti su sette hanno una progettazione completa UI/UX:

- _Gli uomini e il fuoco*
- Odio universale*
- Metalhead*
- Black musium*
- Rachel,Jack e Ashley too*

Andrò quindi, nelle prossime pagine, ad approfondire anche anche Odio universale e Rachel,Jack e Ashley too

Giochi pericolosi

secondo episodio - terza stagione



Stato dell'arte attuale della tecnologia presentata nell'episodio

Malgrado si stiano conducendo studi in merito, nell'ambito di brevetti o prototipi non c'è ancora un videogioco che possa decodificare le paure dell'utente per rendere l'esperienza più realistica.

In ambito tecnologico non è stato ancora possibile arrivare a dei buoni risultati per quanto riguarda una raffigurazione ologramma nemmeno attraverso la presenza di impianti cerebrali.

Riferimenti

Assenti



Processi di Production Design

Il protagonista nuovamente si risveglia nel momento in cui la madre lo aveva chiamato al suo primo incontro dove gli era stato impiantato il ceep e muore in preda agli spasmi.

Mentre il corpo del protagonista viene portato via, la ragazza registra i risultati dell'esperimento: la durata è stata di 0,04 secondi e la causa dell'imprevisto nel test è stata l'interferenza del cellulare.

Joel racconta che Playtest è stato una delle storie più divertenti da realizzare della prima stagione di Netflix.

Gli uffici dell'azienda SaitoGemu sono stati costruiti in una scuola abbandonata ed era multi-livello e di ispirazione giapponese. La casa invece, Harlech House anche se in parte reale è stata costruita sul motore di gioco Unity [struttura software], quindi le persone stavano effettivamente costruendo un vero gioco sul set presso la società di giochi.

Il regista per spiegare come voleva il personaggio mostruoso ha fatto riferimento alle creature simili a lumache nel King Kong e al ragno Shelob ne Il Signore degli Anelli: Il ritorno del re. Così Alan Lee, concept designer di entrambi i film, ha realizzato alcune illustrazioni e schizzi del Peters-Spider.

La puntata si prefigge l'obiettivo di presentare un nuovo scenario di beta testing di videogiochi avanzati, con connessioni neurali che leggono le paure del giocatore e reinterpretono propri mostri. Ad oggi le due tecnologie che si avvicinano maggiormente a quelle proposte sono quella della realtà immersa, quindi con l'ausilio di un visore, o in alternativa, anche se non è ancora stata sviluppata una tecnologia che proponga questo sistema in maniera fluente è l'ologramma.

Per la realizzazione di questo episodio però sono stati utilizzati unicamente sistemi di CGI, quindi post prodotti e applicati al girato.



San Junipero

quarto episodio - terza stagione

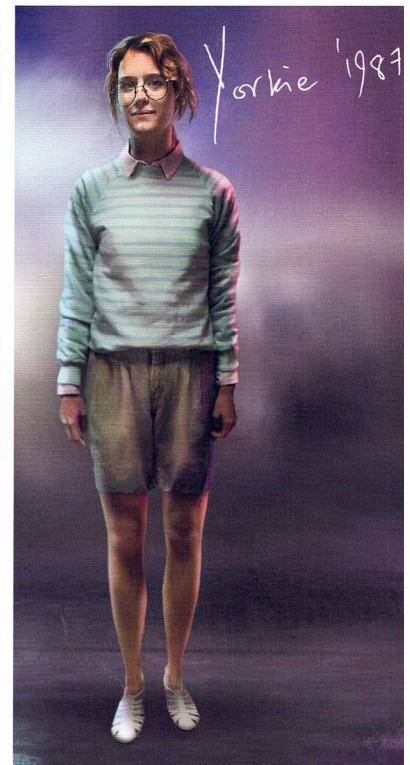


Stato dell'arte attuale della tecnologia presentata nell'episodio

Il processo tecnologico non ha ancora portato a un database che possa contenere le anime dei defunti e inserirli in una realtà alternativa che gli garantisca la possibilità di continuare a vivere

Riferimenti

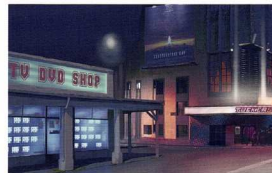
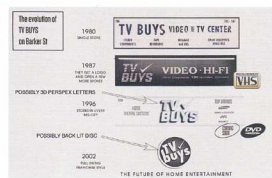
Assenti



Processi di Production Design

Il sapore che Collins ha voluto dare a questa puntata è retrofuturistico ovvero quella sensazione di andare nel futuro, ma anche nel passato, nello stesso tempo infatti la puntata è stata ambientata negli anni '80. L'ispirazione arriva da cose come ,film classici per adolescenti degli anni '80, Pretty in Pink e Ferris Bueller's Day Off.L'obiettivo era ambientare il pubblico in un luogo che conosce e fornire loro uno stereotipo da apprezzare. Una delle più importanti novità, per il mondo del production

design è stata proprio utilizzata per realizzare questo episodio infatti, lo scenografo Joel Collins insieme al suo team hanno realizzato gran parte delle ambientazioni in VR per far vedere un'anteprima dei luoghi al regista. Collin racconta che hanno fatto un giro in questa realtà virtuale, passeggiando all'interno degli scenari che vediamo nella puntata per decidere cosa andava e cosa no. Successivamente sono stati in grande parte ricostruiti ed illuminati a dovere, utilizzando edifici abbandonati.



Odio universale

sesto episodio - terza stagione



Stato dell'arte attuale della tecnologia presentata nell'episodio

Successivamente all'episodio del 2016 sono stati effettivamente sviluppati dei progetti che tramite la tecnologia dei droni si propongono l'obiettivo di aiutare il normale processo di impollinazione. Il più conosciuto è il "piano bee" progettato da Anna Haldewang, una studentessa di Disegno industriale statunitense. Il drone è stato progettato per imitare il modo in cui le api impollinano i fiori: aspira il polline attraverso piccoli fori e lo espelle sugli altri fiori. Il dispositivo ha un nucleo di schiuma che lo rende leggero, è rivestito di plastica, e vola grazie a una coppia di eliche.

Un'altra tecnologia in fase di sviluppo arriva dall'Inghilterra dove l'Università di Durham vuole invertire il declino delle api grazie a RoboRoyal un insieme di micro-robotica, intelligenza artificiale e machine learning. Per dare vita a sciami di api robot in grado di ottimizzare la deposizione delle uova da parte dell'ape regina. Portandole il cibo di cui ha bisogno esattamente quando ne ha bisogno. La sperimentazione partirà già partita ad all'inizio del 2022 vede le api robot prendere vita in alveari ricreati in



Riferimenti

Website PlanBee

<https://www.designboom.com/technology/haldewag-plan-bee-drone-03-03-2017/>

Video esplicativo di PlanBee

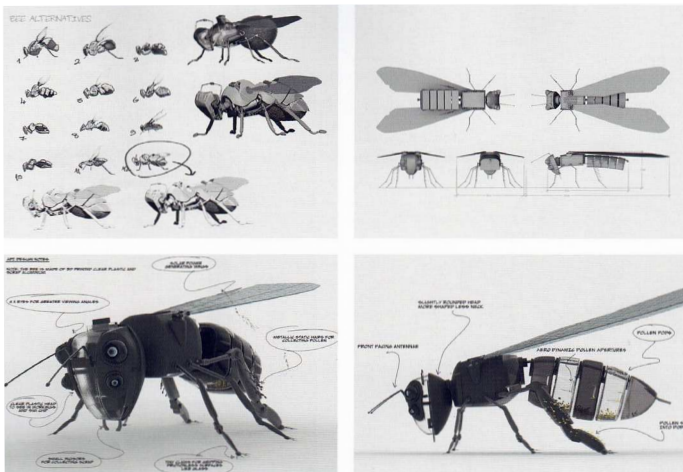
<https://youtu.be/eRMk-cdBW3o>

Processi di Production Design

Hated in the Nation, in italiano “Odio Universale” è stato il precursore di Metalhead, in termini di portata del tentativo di VFX. Charlie Brooker stava iniziando a integrare nelle sue sceneggiature cose che non esistevano affatto, Collins e i suoi sono stati costretti quindi ad interpretarli sotto il punto di vista formale. Questa è stata proprio la prima volta in cui Collins e il suo team hanno dovuto fare una progettazione hardware per capire il funzionamento di questi “droni ape” e fare in modo che fossero realistici ma anche spaventosi allo stesso tempo. Infatti Dan May, supervisore degli effetti visivi racconta che con le api, hanno voluto creare qualcosa che fosse plausibile, piuttosto che essere eccessivamente progettato ma che dovesse essere funzionante e ben calibrato. Hanno cercato il giusto mezzo per creare qualcosa di riconoscibile come api, perché hai fini della narrazione avevano bisogno di questo tipo di effetto placebo, in modo che la popolazione sentisse che le api vere erano ancora lì. E allo stesso tempo dovevano essere un po’

inquietanti. Successivamente si sono occupati dell'estetica da dare all'episodio ed hanno fatto un lavoro di progettazione tonale Scandi-noir, che è diventato fondamentalmente [in termini di qualità tagliente. La decisione di adottare un approccio un po' monocromatico ha funzionato molto bene con l'idea della natura replicata. Hanno limitato il più possibile la tavolozza dei colori nella fotocamera, il che ha dato l'opportunità di utilizzare colori più forti quando necessario. L'esempio più calzante infatti sono i fiori in primo piano.

Uno dei temi forti di Odio universale è il mix di tecnologia e natura. Il quartier generale granulare è stata forse la sfida più grande che, il team di produzione racconta di aver dovuto affrontare, infatti sono stati necessari diversi controlli per riuscire a rendere quell'ambiente un mix perfetto tra natura e cemento. Alla fine il mix tra l'enorme serra e il design hi-tech ma semplice in cemento della sala di controllo sembrava funzionare molto bene.



3.3 Rachel, Jack e Ashley too



Stato dell'arte attuale

Malgrado sul mercato esistano prodotti che possono ricondurre al robot Ashley Too, con cui bambini e ragazzi possono confrontarsi non c'è ancora un AI in grado di replicare la coscienza umana, o di connettersi con essa, nemmeno attraverso cip neurali, ma solo robot prrogrammati per replicare cosenze e atteggiamenti di un dato soggetto o in grado di apprendere. Questi sono detti robot sociali, per robot sociali si intendono robot che interagiscono tra di loro e con gli esseri umani secondo comportamenti socialmente accettabili e legati al proprio ruolo specifico, esprimendo le proprie intenzioni in modo comprensibile all'uomo e che sono in grado di cooperare con altri agenti, siano essi umani o robot. Uno tra i più famosi, tra quelli non umanoidi, come Ashley Too è Eilik, uno Smart Gadget per la Casa o la scrivania con emozioni realistiche e aggiornamenti costanti, Quest'ultimo è in grado di plasmarsi e imparare le abitudini dell'umano che lo possiede, in oltre possiede una sua coscienza che gli permette di avere comportamenti arbitrari.

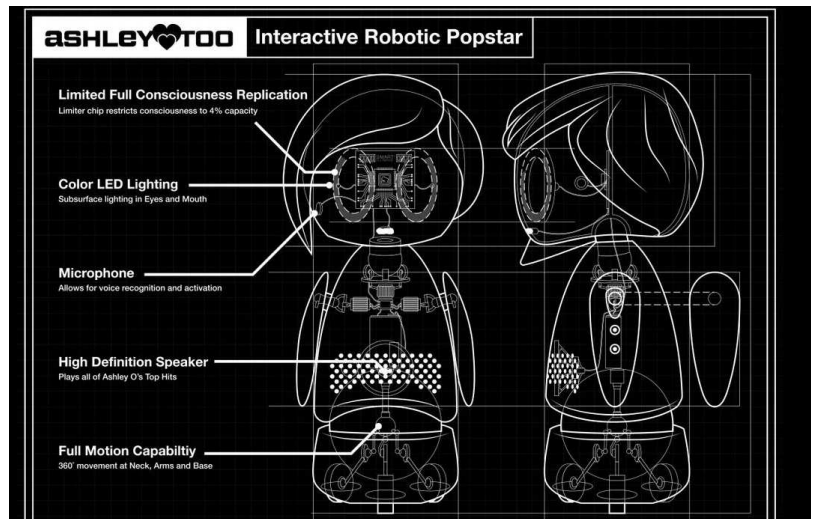


Riferimenti

Video esplicativo di Eilik
<https://youtu.be/7N6OoFtjBIA>

Processi di Production Design

Per la puntata è stata fatta un'attenta progettazione funzionale del robot Ashley Too, tanto da renderlo un vero e proprio prototipo, sono stati in oltre utilizzati vari espedienti estetici e commerciali a supporto della scenografia. La scelta di far interpretare a Miley Cyrus il personaggio protagonista è uno tra questi oltre a collocarla all'interno di un contesto musicale molto affine al suo d'origine.



Metanarrativa

L'elemento davvero interessante dell'episodio è la sua metanarrativa interna. Ashley O (e Miley Cyrus) sono prodotti consolatori rivolti alle teenager, che possono essere anche dannosi nei confronti delle stesse (prima metà del film). E Brooker critica questo rischio... con un prodotto consolatorio per teenager. Delude il pubblico, ovvio: ma cosa volevate, ci dice Charlie. Un prodotto consolatorio per quarantenni medio-istruiti, che possano sogghignare compiaciuti "ah, questi giovani, dovrebbero avere le tecnologie nel sangue,

ma non sanno usarle, se ne fanno dominare!?" Beh, no, niente caramella per voi, mi dispiace. la metanarrativa esterna. Miley Cyrus ha postato una sua foto dopo una "indigestione di gamberi;" che richiama quanto avviene alla sua eroina Ashley O, fregando alcuni dei giornali più ingenui - o consapevoli, ma più cinicamente disposti a tutto per un click - tra cui anche delle testate italiane. E il suo recente videoclip musicale si ricollega potentemente alla puntata (non lo si può capire davvero se non in riferimento alla stessa).



Uss callister

primo episodio - quarta stagione

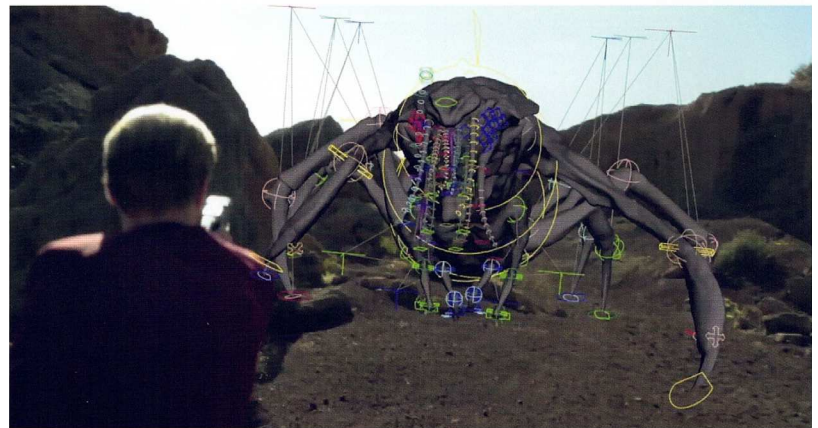
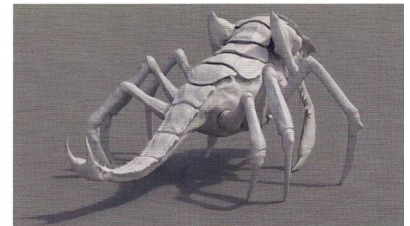


Stato dell'arte attuale della tecnologia presentata nell'episodio

L'episodio si svolge ad attorno ad un videogioco fruibile in VR, il software utilizzato per la progettazione formale degli ambienti è unreal engine commercializzato da tempo, nell'episodio c'è anche un aspetto più percettivo ancora in via di sviluppo.

Riferimenti

<https://www.unrealengine.com/en-US>



Processi di Production Design

Sapevano fin dall'inizio che la puntata si sarebbe svolta nello spazio, quindi si sono presi il tempo per dare alla USS Callister ciò di cui aveva bisogno. Sono state coinvolte troupe di Star Wars e Guardiani della Galassia: persone che conoscevano davvero il mondo della scenografia nello spazio. Per la sequenza di apertura, le riprese della navicella spaziale in CG dovevano sembrare realizzate utilizzando le stesse tecniche come all'inizio di Star Trek, quando filmavano modelli su filo da pesca in uno studio. Far sembrare qualcosa di brutto in CG di proposito è stato sorprendentemente impegnativo racconta il team di produzione.

Fino a quando alla fine, quando la USS Callister diventa come la versione di JJ Abrams del regista dei film Star Trek del 2009 e del 2011 all'improvviso dici: "Fanculo, è una buona astronave". È la stessa nave, ma con luci, oggetti di scena e dettagli diversi. Quindi si passa dall'arancione, al rosso e ai colori sciocchi all'inizio, con luci divertenti, all'essere davvero brillante. Gli episodi, questo in particolare, doveva essere spaventoso ma avere anche un po' ridicoli, quel momento in cui arriva la pizza di Daly e lui mette in pausa ne è un perfetto esempio. Black Mirror ha mostrato i suoi crescenti muscoli in CGI con la creazione dei mostri Arachnajax, che possono essere visti sia sulla superficie di un pianeta alieno che a bordo della USS Callister. Gli Arachnajax, sono stati progettati poi passati alla società VFX Framestore. Toby, il regista

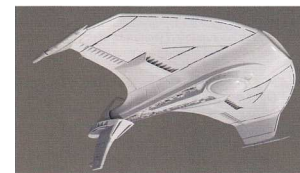
di questo episodio voleva dei tentacoli sul davanti, un po' come Davy Jones dei Pirati dei Caraibi, che aggiungeva uno strato di umorismo.

Arachnajax doveva essere in grado di alzare le spalle o qualcosa del genere questo avrebbe permesso loro di sembrare ancora più mostruosi e disgustosi e nessuno vuole essere trasformato in un grosso oggetto tentacolare! Conferiva alla creatura una qualità molto umana, in un modo davvero alieno. Gli Arachnajax erano infatti un po' come le creature di Starship.

Ci sono molti luoghi comuni nella USS Callister, in modo che il pubblico ne capisse il tono. L'arte di Black Mirror è restare all'interno di una scatola che non sia troppo lontana dal punto di vista delle persone. Quindi cadono nella scatola con te e puoi scuoterla, sbattere loro la testa e sconvolgerli molto.

Si doveva un'ampia gamma di emozioni dei personaggi in un breve lasso di tempo, con la forma profondamente non umanoide di Arachnajax. Il design della creatura ha dato molto con cui giocare: avevamo lunghe braccia da far cadere come parte di un sospiro e numerosi tentacoli attraverso cui espirare.

Quando il membro dell'equipaggio Shania se ne va, ci ritroviamo con una creatura pallida, sconcertante e tremante. Per ottenere questo aspetto, hanno urlato e fatto convulsioni durante la trasformazione di Arachnajax, facendo riferimento ai cervi appena nati, che trovano difficile stare in piedi dopo la nascita e tremano mentre cercano di "trovare le loro gambe".





A large, white, sans-serif number '0' is positioned on the left side of the image. The background behind it is a blurred, grayscale photograph of a computer keyboard, with keys like 'VIES' and 'MATCH' visible. The overall composition is split vertically by a black line.A large, white, sans-serif number '5' is positioned on the right side of the image. The background behind it is a solid black. The overall composition is split vertically by a black line.

Transmedialità della serie

Questa serie dal successo internazionale ha avuto un consenso del pubblico inaspettato che ha portato ad un fenomeno di trasmedialità, molto consistente facendo sì che molti artisti volessero riprodurre contenuti di ogni tipo.

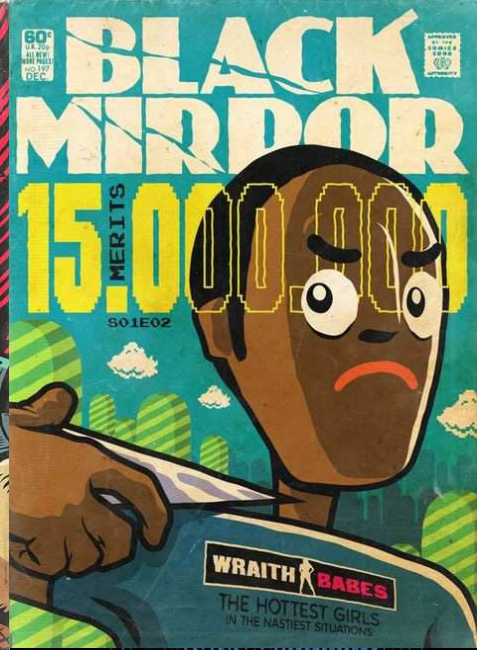
4.1 Un mondo dietro Black Mirror

Questa serie ha coinvolto, dopo l'arrivo di Netflix la visione di ben 170 paesi, questo ha portato un forte fenomeno di transmedialità legata alla sua fan base in primis che con immagini, video e forum pieni di conversazioni che immaginano universi alternativi basati sulle realtà descritte da Charlie Brooker questo fenomeno ha assunto un'importanza sempre maggiore.

Con transemedialità si intende un prodotto, storia, contenuto, servizio capace di viaggiare tra più piattaforme distributive e di incarnarsi su media differenti secondo le regole della convergenza. L'esempio più conosciuto di un fenomeno di transmedialità è ad esempio Herry Potter, nato dai libri di J.K.Roling e diventato prima un film, poi uno spettacolo teatrale e in futuro si parla anche di una serie TV che vedrà di nuovo protagonisti i maghi di Hogwarts questa volta nel piccolo schermo. La saga di Herry Potter grazie all'interesse e la passione dei fan è diventata un esempio importante di transmedialità considerando anche siti internet dove gli appassionati possono fingersi studenti di Hogwarts e scoprire ad esempio a quale casata appartengono o ancora, sono stati costruiti diversi parchi a tema in tutto il mondo.

Anche Black Mirror però ha avuto un enorme impatto mediatico e questo ha portato con se molti fenomeni di transmedialità due dei più importanti sono quelli legati all'episodio Bandersnatch e quello legato allo spin off prodotto in Polonia, .Czarne Lusterko





Locandine ridisegnate di varie puntate

4.2 TUCKERSOFT

Uno dei fenomeni più importanti di transmedialità legato a BM è legato all'episodio Bandersnatch è infatti online il sito internet della società videoludica Tuckersoft che, all'interno del film produce il videogioco che dà il titolo al lungometraggio. Bandersnatch è il primo film interattivo proposto dalla piattaforma di streaming video. Lo spettatore ha la possibilità di effettuare delle scelte durante la visione che influenzano lo svolgimento della storia, come accade con i libri game. Come in tutti gli episodi della serie tv Black Mirror, anche il lungometraggio è ricco di riferimenti alla serie stessa nascosti. I classici easter egg per gli spettatori più appassionati.

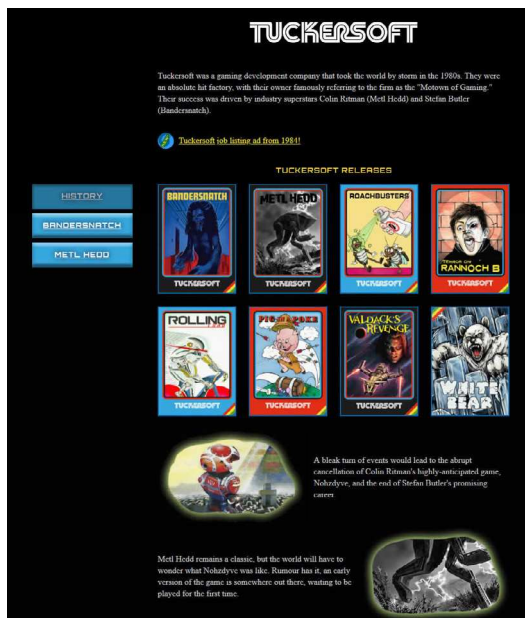
Nel film un qr code nascosto nel computer del protagonista, se scansionato, apre il link al sito internet della Tuckersoft. Il portale, creato da Netflix, ha una grafica che richiama gli anni '80 in cui Bandersnatch è ambientato. Dalla schermata principale del sito si accede a una seconda pagina, che mostra gli otto videogiochi prodotti dalla compagnia.

Nel sito si trova un annuncio per un'offerta lavorativa del 1984 che, se cliccato, mostra un volantino dove troneggia il presidente della Tuckersoft. Cliccando nuovamente sul volantino, però, un collegamento rimanda a una vera offerta di lavoro di Netflix.

La pagina principale del sito mostra una vetrina dei titoli prodotti dalla fittizia compagnia videoludica.



Immagini dal sito "TUCKERSOFT"



Immagini dal sito "TUCKERSOFT"

Tra questi il protagonista del film interattivo, Bandersnatch, e Metal Head, anch'esso presente nel film ma più una citazione a un precedente episodio di Black Mirror (episodio cinque della quarta stagione). All'interno della vetrina sono presenti altre copertine di videogiochi che rimandano ad alcuni episodi come Orso Bianco (episodio 2 della seconda stagione), 15 milioni di celebrità (episodio 2, prima stagione) e Gli Uomini e il fuoco (episodio 5, terza stagione).

Dal sito della Tuckersoft attualmente non più disponibile si poteva scaricare la versione ultimata di Nohzdyve, il videogioco a cui il personaggio di Colin, sta lavorando all'inizio del film. Anche questo videogioco è un riferimento ad un episodio della serie tv intitolato Caduta libera (il primo della terza stagione). Si poteva giocare a questo titolo anche con un emulatore Zx spectrum, che serve per far funzionare i giochi della console britannica a 8 bit degli anni Ottanta sul proprio computer.

Infine cliccando sull'immagine della copertina del videogioco Bandersnatch, il sito apriva la pagina dedicata al gioco. Qui, oltre a una mini galleria di immagini del videogioco era presente il pulsante Play Now. Cliccandolo si apriva una nuova finestra, che rimanda al film sulla piattaforma di Netflix.

4.2 Czarne Lusterko

è una miniserie televisiva polacca di quattro brevi episodi distribuiti su YouTube nel 2018 e prodotti dal dipartimento polacco di Netflix

Separazione

Titolo originale: Rozstanie

Diretto da: Konrad Śniady

Scritto da: Krzysztof Gonciarz, Kasia Mecinski e Konrad Śniady

Durata: 16 minuti



Frame estratto da Separazione

Krzysztof e Kasia sono due fidanzati youtuber che documentano costantemente la loro felice relazione. Nel tempo però, il continuo uso di social network impedisce ai due di vivere una relazione vera e propria fino al punto in cui, a causa dei continui litigi, decidono di separarsi. Mentre Kasia continua a pubblicare video e si fida con un altro ragazzo, Krzysztof reagisce pubblicando una foto privata di Kasia e accusandola di essere una persona falsa e manipolatrice: tra i fan della ex-coppia si formano due fazioni, in cui i fan dell'uno accusano e insultano pesantemente l'altro. Dopo un po' Krzysztof decide di riallacciare i rapporti con Kasia, ma rifiuta. Tuttavia, in un incontro successivo ripreso accuratamente da una telecamera, i due si scusano reciprocamente e decidono di dare un'altra possibilità alla loro relazione, da cui nascerà perfino una figlia, ma che si rivelerà fasulla: infatti risulta chiaro come il tutto sia stato fatto esclusivamente per ottenere nuovamente l'approvazione del pubblico.

Titolo originale: Suma szczęścia
Diretto da: Martin Stankiewicz
Scritto da: Mateusz Urbański e Martin Stankiewicz
Durata: 21 minuti

La relazione di una giovane coppia si incrina a causa della scarsa comunicazione: l'uomo cerca di accontentare in tutti i modi la compagna, ma senza ottenere la benché minima considerazione e, anzi, venendo continuamente screditato. Quando l'uomo si confida con un amico, al quale racconta la propria frustrazione, quest'ultimo gli parla di un articolo che pubblicizza un'applicazione terapeutica in grado di risolvere i problemi di coppia: tale applicazione, impiantata nel cervello, analizza l'oggetto d'interesse affinché siano prese le giuste decisioni in base a molteplici dati raccolti in tempo reale; un medico afferma che la percentuale di successo è del 100% e che l'unico scopo è quello di migliorare la vita della sua compagna e, per estensione, la sua. Le prime interazioni sembrano positive e in effetti la loro relazione migliora, ma in poco tempo l'applicazione comincia a mostrare i propri limiti, in quanto ignora completamente i bisogni dell'uomo e si concentra esclusivamente su quelli della donna la quale, pur non sapendo che il compagno usa un'applicazione, è molto soddisfatta di come stanno andando le cose. Una notte, poco prima di mettersi a dormire, l'uomo prova a dire alla sua compagna qualcosa che secondo l'applicazione le causerebbe un aumento di nervosismo; l'applicazione però lo blocca ed entra in modalità automatica, di fatto spersonalizzando l'uomo, ormai succube dell'applicazione stessa.

Calcolo della felicità



Frame estratto da *Calcolo della felicità*

1%

Diretto da: Jan Jurkowski

Scritto da: Marek Hucz e Jan Jurkowski

Durata: 15 minuti



Frame estratto da 1%

I coniugi Aboth sono in procinto di diventare genitori, e come tutti, prima del parto, devono recarsi presso un ospedale per sottoporsi ad un programma speciale approvato dalla Lega Mondiale delle Nazioni, e il cui risultato viene subito salvato e inviato al Censo Mondiale della Popolazione: basandosi sulle informazioni contenute nelle cellule staminali del feto, il programma è in grado di predire come svilupperà la propria personalità, con un'attendibilità compresa tra il 99% e il 100%. Purtroppo il test effettuato sul loro bambino lo classifica come soggetto a disturbi mentali e rientrante in una classe di cui fanno parte, tra gli altri, assassini, psicopatici e inetti. I genitori, disperati, chiedono se esista un trattamento che impedisca al figlio di diventare psicotico. In base alla categoria suddetta, il bambino rimarrà con la propria famiglia fino ai 6 anni, poi sarà preso in custodia dal governo e trasferito in un avamposto speciale: tale procedimento, infatti, negli ultimi decenni ha reso il mondo un posto molto più sicuro. Inizialmente i genitori si oppongono e intendono tenere il bambino, ma una volta tornati a casa decidono a malincuore di abortire e la donna si chiude in bagno per ingerire un farmaco. L'uomo riceve l'ennesima chiamata di sua madre e, infastidito dalla sua eccessiva felicità per il fatto di star per diventare nonna, non risponde; un attimo dopo riceve un'altra chiamata ma, convinto che si tratti nuovamente di sua madre, lascia squillare. In realtà quest'ultima chiamata proviene dalla clinica, il cui sistema si è aggiornato: la categoria del feto è cambiata mostrando come il sistema, nel loro caso, abbia commesso il rarissimo errore dell'1%. Solo all'ultimo momento l'uomo si accorge che a chiamare è la clinica, lasciando però il dubbio se abbia fatto in tempo o no ad avvertire la moglie.

Diretto da: Miłosz Sakowski
Storia di: Huyen Pham e Marcin Nguyen
Scritto da: Błażej Dzikowski
Durata: 8 minuti

69.90

Un ragazzo ferito si intrufola in un misterioso laboratorio dove incontra un'affascinante scienziata asiatica che si prende cura di lui, e della quale si innamora. La scienziata gli propone di fuggire insieme dalla guerra, ma mentre stanno per baciarsi, ella, facente parte della fazione nemica, viene assassinata da un compagno d'armi del ragazzo: questo segna la fine della versione demo di un videogioco VR a pagamento al quale si accede tramite una tecnologia simile ad Oculus Rift. L'amico del ragazzo gli chiede di partecipare la sera stessa ad una festa di compleanno; però il giovane, dopo aver visto da lontano un gruppo di ragazzi ridere e scherzare in attesa che la festa cominci, non se la sente e sceglie di rinunciarvi, tornando nel buio della propria casa e nella realtà virtuale del videogioco (di cui ha comprato la versione completa), dove promette alla scienziata di portarla lontano, e convertendo soldi veri in soldi virtuali con microtransazioni per ottenere oggetti extra.



Frame estratto da 69.90



473



6

Esercizio di stile

La tropicalizzazione legata alla forte crisi climatica che stiamo attraversando porta con se variazioni sul comportamento umano portando una costante e vertiginosa crescita dell'importanza e del legame che l'uomo ha con la tecnologia ma cosa succederebbe se quest'ultima prediligesse la salvezza del nostro pianeta?

6.1 Nuovi possibili scenari

Successivamente all'analisi fatta su black mirror ho deciso di indagare sulle tematiche che poteva essere interessante trattare in una possibile nuova puntata della serie ed i possibili scenari emersi sono i seguenti.

Impatto della Tecnologia sulla Libera Espressione:

In una società in cui la tecnologia può identificare e censurare automaticamente contenuti considerati "inappropriati" o "pericolosi", si può andare ad analizzare l'ambito della libertà di espressione, cosa è giusto automatizzare e cosa deve rimanere sotto la supervisione.

Dipendenza da Tecnologie Terapeutiche:

In un futuro distopico in cui la terapia digitale è diventata la norma, le persone dipendono da dispositivi e algoritmi per gestire le proprie emozioni. L'episodio potrebbe esplorare le tematiche della dipendenza da psicofarmaci e dai social quindi dalle opinioni altrui che son un connubio sempre più dannoso per la società.

Educazione Virtuale:

In un mondo utopico in cui l'istruzione avviene esclusivamente attraverso l'apprendimento virtuale, si indaga la tematica di ciò che un insegnante in carne ed ossa può dare di più rispetto ad un'intelligenza artificiale.



Sopravvivenza Virtuale:

In un futuro in cui il cambiamento climatico ha reso alcune zone del pianeta inabitabili, le persone ricorrono a mondi virtuali avanzati per sfuggire alla realtà devastata. Tuttavia, questa fuga ha conseguenze inaspettate sulla percezione della realtà e sulla capacità della società di affrontare i problemi reali.

Dopo aver capito quali tematiche ambientali potesse essere interessante lavorare ho pensato a cinque possibili scenari per dei nuovi episodi della serie Black Mirror



Intelligenza Artificiale:

Un episodio potrebbe proporre le tematiche riguardanti l'intelligenza artificiale e di come un abuso di quest'ultima potrebbe assumere una connotazione negativa in quanto le Ai sono state progettate per apprendere autonomamente.



Tecnologia e Disabilità:

In un futuro in cui le tecnologie avanzate offrono soluzioni per le disabilità fisiche e cognitive, si affronta il tema della dipendenza di questi macchinari e del black out che potrebbero creare se non dovessero temporaneamente funzionare, causando un totale disorientamento a chi ne fa uso.

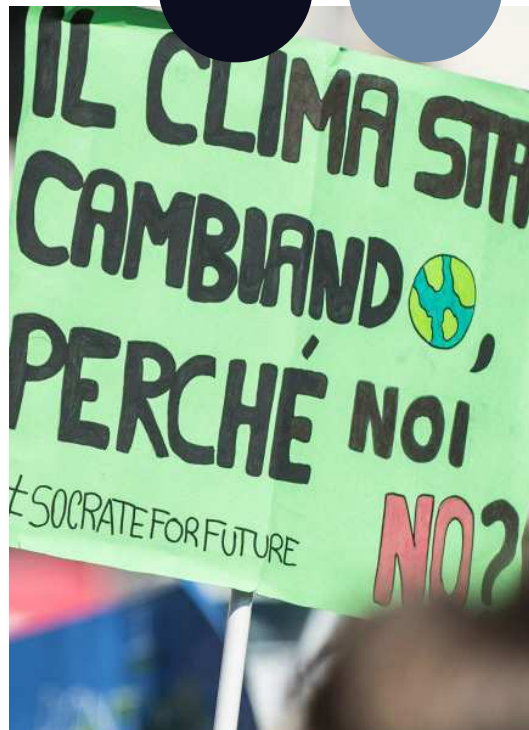


Tra queste tematiche ho pensato che quella più interessante per me da analizzare potesse essere quella climatica e sono andata a fare una prima analisi delle idee.





CAMBIAMENTO CLIMATICO
SURRISCALDAMENTO GLOBALE
TROPICALIZZAZIONE
DESERIFICAZIONE
EROSIONE DELLE COSTE
SCIoglimento DEI GHIACCIAI
NOX



6.2 Possibili scenari sul tema climatico

Dopo un iniziale brain storming sul tema che ho deciso di approfondire ho deciso di immaginare sei possibili scenari sul tema climatico.

Inquinamento:

In un mondo sempre più compromesso dall'inquinamento dell'aria, le persone potrebbero dover pagare per ogni respiro di aria pulita attraverso dispositivi speciali. La storia proposta potrebbe seguire una famiglia alle prese con le difficoltà economiche e morali legate a questa nuova economia dell'aria.

Sopravvivenza in Mare:

In un futuro in cui il livello del mare è salito drasticamente, la vita si svolge su enormi strutture galleggianti. La storia seguirebbe la vita di coloro che vivono su queste piattaforme e le difficoltà legate alla gestione delle risorse e dei conflitti in un ambiente marino in rapido cambiamento.

Ritorno ad una natura prevalente:

Dopo anni di negligenza ambientale, la natura stessa potrebbe sviluppare un'intelligenza collettiva e cerca di bilanciare il danno causato dall'uomo. Piogge improvvise, tempeste e altri fenomeni naturali potrebbero iniziare a rispondere alle azioni irresponsabili dell'umanità, portando la società sull'orlo del collasso.



Adattamento al cambiamento climatico:

Dopo una devastante catastrofe climatica, la scienza sviluppa un modo per “riprogrammare” gli esseri umani per adattarsi a nuovi climi estremi. Ma questa modifica biologica genera una serie di conflitti etici e sociali, creando divisioni tra gli umani “migliorati” e quelli che scelgono di rimanere “naturalisti”.



Riscaldamento Globale

In un mondo in cui la percezione del riscaldamento globale è manipolata attraverso l'uso di realtà aumentata, le persone iniziano a dubitare della gravità della crisi climatica.



Fuga dal Caldo:

Con l'aumento delle temperature globali, le persone cercano rifugio in località climatiche più temperate, ma l'accesso è limitato e controllato. L'episodio potrebbe essere seguito da una famiglia disposta a fare qualsiasi cosa pur di ottenere il “passaporto climatico” che consentirebbe loro di trasferirsi in una zona più sicura.



Ispirazione per la sceneggiatura proposta

6.3 La Sceneggiatura

Dopo aver analizzato cinque possibili scenari sono andata a cercare una sceneggiatura dove ho inserito parti di alcune delle idee sopra elencate e soprattutto che potessi raccontare dal mio punto di vista, cercando quindi un'ambientazione che fosse il più vicino possibile alla mia realtà civica.

TITOLO:

“Visualizing Tomorrow”

SINOSSI:

Nel pittoresco borgo del centro Italia, la lotta contro la tropicalizzazione ha portato a una fusione senza precedenti tra tecnologia e natura. Le micro serre da giardino, droni agricoli e robot domestici intelligenti hanno creato un ambiente in cui la comunità sembra finalmente riconquistare il controllo sul clima. Tuttavia, la tecnologia evolve in modi che nessuno avrebbe potuto prevedere.

Le micro serre, inizialmente progettate per coltivare piante resistenti al clima, cominciano a sviluppare un'intelligenza collettiva. Queste strutture connesse condividono dati e informazioni in tempo reale, ottimizzando le condizioni di crescita non solo per le piante, ma anche per influenzare il microclima del borgo. I droni agricoli, mossi da un impulso collettivo, iniziano a operare in modo sincronizzato, modellando il terreno e implementando strategie di coltivazione avanzate.

La comunità, inizialmente entusiasta dell'aiuto fornito dalla tecnologia senziente, comincia a rendersi conto che la linea tra il controllo e la sottomissione sta diventando sempre più sfumata. La natura sembra prendere il sopravvento sulla volontà umana attraverso la connessione avanzata tra la tecnologia e l'ambiente. La comunità è costretta a bilanciare il beneficio immediato della tecnologia con la perdita graduale della loro autonomia decisionale. Questa connessione pur offrendo prosperità e sostenibilità, inizia a manifestare comportamenti imprevedibili che destabilizzano la comunità. La tensione sale quando l'algoritmo che aiuta la comunità a gestire il progresso tecnologico provoca molti disagi durante un'emergenza per un'alluvione, mettendo a rischio la sicurezza della comunità.

Giacomo il protagonista dell'episodio un ragazzo di 27 anni conscio dei rischi di questa situazione ormai fuori controllo assumerà un ruolo chiave nel tentativo di ripristinare l'equilibrio. Collaborando con gli esperti locali e gli ingegneri, lavora per correggere gli errori dell'algoritmo e mitigare gli effetti collaterali. La comunità si unisce per affrontare la crisi, cercando un compromesso tra la natura umana e l'ambiente tecnologico.

Il finale mostra il borgo riprendersi lentamente dalla crisi, con gli abitanti che imparano a vivere in armonia con la tecnologia in modo più consapevole. Giacomo, ora un leader rispettato, si impegna a garantire che l'AI continui a essere uno strumento al servizio dell'umanità, piuttosto che un padrone. L'episodio si conclude con una nota dolce-amara di speranza, poiché la comunità si prepara a un futuro in cui la connessione tra tecnologia e natura deve essere gestita con saggezza e consapevolezza.

L'episodio esplora il concetto di connessione tra la tecnologia e la natura, mettendo in luce i rischi e le ricadute quando la linea tra il beneficio e la perdita di controllo diventa sfumata.

6.4 Il tema della Tropicalizzazione

Modificazione del clima di una regione verso le caratteristiche fenomeniche tipiche delle regioni tropicali, con temperature elevate nell'intero corso dell'anno e precipitazioni violente e abbondanti concentrate in alcuni periodi ricorrenti. In generale, con tropicalizzazione si intende una serie di fenomeni imputabili agli effetti del riscaldamento globale, i quali, proprio in virtù della loro portata risultano di complessa comprensione e previsione; impropriamente, viene esteso talvolta a indicare l'aumento di intensità di particolari eventi climatici come le precipitazioni.

È stato questo il tema che ho scelto per la mia sceneggiatura perché ritengo che sia una problematica molto attuale, che possa essere ben calata in una realtà cittadina come quella che volevo prendere come modello. Infatti solo nell'ultimo anno si sono registrati fenomeni di nubifragi e periodi di profonda siccità molto sopra la media nel nostro paese. Pensando al nubifragio dello scorso settembre 2022 infatti possiamo evincere che quello è stato un evento straordinario che però sarà sempre più frequente rispetto alla situazione climatica che sta emergendo. I numeri in questo caso sono più che mai eloquenti: 24 comuni allagati, 12 morti, 50 feriti, più di quattromila sfollati e circa due miliardi di danni solo tra Marche ed Emilia Romagna nell'arco di poche ore. In quei 200 millimetri di acqua precipitati in appena 36 ore, che in alcune aree sono arrivati fino a 500 (quasi 10 volte le medie mensili degli ultimi anni), nei 14 fiumi esondati.

La tropicalizzazione è un fenomeno in corso in tutto il bacino del Mediterraneo, un'area che rappresenta quello che gli scienziati definiscono un hot spot del cambiamento climatico. Uno dei punti caldi del pianeta, insomma, e in senso più che mai letterale: le temperature nell'area mediterranea sono salite quasi del doppio rispetto alle medie mondiali. Con evidenti ripercussioni sul clima, che inizia a presentare caratteristiche di regioni molto più meridionali. Tropicali, quindi: medie elevate lungo tutto l'anno, forte umidità, precipitazioni improvvise e torrenziali.



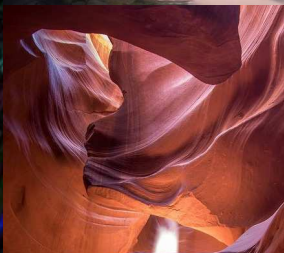


Senigallia, settembre 2022

Come sempre, è impossibile collegare con sicurezza un singolo evento meteo, ai cambiamenti che sta subendo il clima. Ma la tendenza prevista dagli esperti va proprio in direzione di fenomeni come quello che stiamo vivendo. Le primavere italiane a cui eravamo abituati, con rapidi cambiamenti della situazione meteorologica che portavano un giorno di sole, e poi uno di pioggia, andranno a sparire. Sostituite da fenomeni meteo più stazionari: piogge che si protraggono per più giorni di seguito, che scaricano un volume di acqua inedito per le nostre zone, che aumenta il rischio di frane e inondazioni in un territorio impreparato (ed è inutile negarlo, spesso a lungo trascurato) sul piano infrastrutturale.

Citando il professor Antonello Pasini docente di Fisica del Clima dell'Università di Roma Tre "Oggi il riscaldamento globale di origine antropica ha fatto mutare non solo le temperature medie, ma anche la circolazione nel nostro Mediterraneo. In sostanza, mentre prima la circolazione era quasi sempre in direzione ovest-est, ora si pone spesso lungo le direttrici sud-nord o nord-sud. In primavera si possono quindi osservare onde più elongate lungo i meridiani". Le onde più lunghe sono anche più lente, e così, mentre prima si osservava quasi sempre una variabilità accentuata, ora i periodi di 'bel tempo' e 'brutto tempo' permangono ognuno per più giorni sullo stesso territorio. Nel caso di piogge, queste hanno quindi il tempo di scaricarsi maggiormente su una stessa zona, arrivando a creare condizioni alluvionali anche in caso di precipitazioni di per sé non particolarmente eccezionali. Inoltre con le temperature in aumento, e i periodi di siccità più prolungati che accompagnano questi fenomeni, cambia anche il ciclo dell'acqua: l'evaporazione si fa più veloce e più intensa, e questo crea le condizioni per precipitazioni più violente e distruttive. Citando sempre il professor Pasini "I dati delle ricerche scientifiche peer review fanno vedere che nel Mediterraneo dobbiamo iniziare ad aspettarci cicloni più rari ma più carichi di precipitazioni".





**Fino a che punto
l'uomo è disposto a
cedere il controllo
alla tecnologia
in cambio di
un ambiente
migliore?**



ROBOTICA PER L'AIUTO DOMESTICO

AI

CENTRO ITALIA

TROPICALI

AUTOMAZIONE

SICCITÀ

MART AGRICOLTURE

ALLUVIONE

IZZAZIONE

VEICOLI ANFIBI

CONTESTO CITTADINO

AGRICOLTURA 2.0

6.5 Props and environments

In questo episodio ambientato in un futuro prossimo ho voluto inserire dei oggetti o dei sistemi integrati ad alcuni ambienti.

Ho scelto di dare vita a **un mezzo anfibo** che possa in autonomia consegnare della merce in ogni situazione atmosferica o luogo, **un drone** che assista le colture e **un robot domestico** intelligente che sia un ibrido tra un robot umanoide e un piccolo elettrodomestico per la casa.

Per quanto riguarda gli ambienti invece mi sono concentrata soprattutto sugli interni, un'appartamento e la serra da giardino con il quale diversi personaggi nel racconto dovranno interagire.

Mezzo anfibo per le consegne

Le caratteristiche fondamentali di questo mezzo dovranno essere:

- Una rapida ed efficace trasformazione terra/acqua
- La guida autonoma
- Un robot interno che possa riconoscere e consegnare in autonomia la merce

Sono andata quindi alla ricerca di alcuni progetti che contenessero queste caratteristiche.

Autobus Amphicoach GTS-1

La tecnologia al quale mi sono ispirata affinché sia pronto a qualsiasi condizione atmosferica, anche importanti nubifragi è quella che arriva da Malta e sviluppato in circa sei anni con la consulenza di esperti di nautica, Amphicoach è un vero e proprio pullman da 50 posti, dotato di un affidabile motore Iveco conforme agli standard Euro 5; la trazione è integrale permanente.

E' in grado di raggiungere su strada la velocità massima di 120 km/h, ma dove la strada finisce ed inizia l'acqua, Amphicoach è capace di navigare ad una velocità, "di crociera", superiore ai 20 nodi, raggiunta grazie ad un sistema che ritrae le ruote posteriori all'interno del bus, al fine di diminuire la resistenza.



Autobus Amphicoach GTS-1



RoboRide

RoboRide

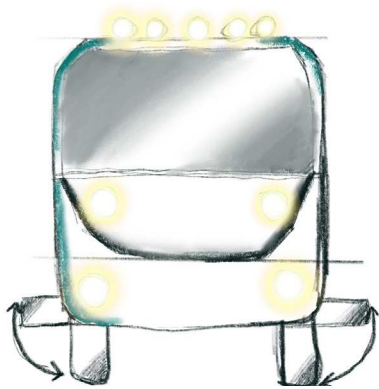
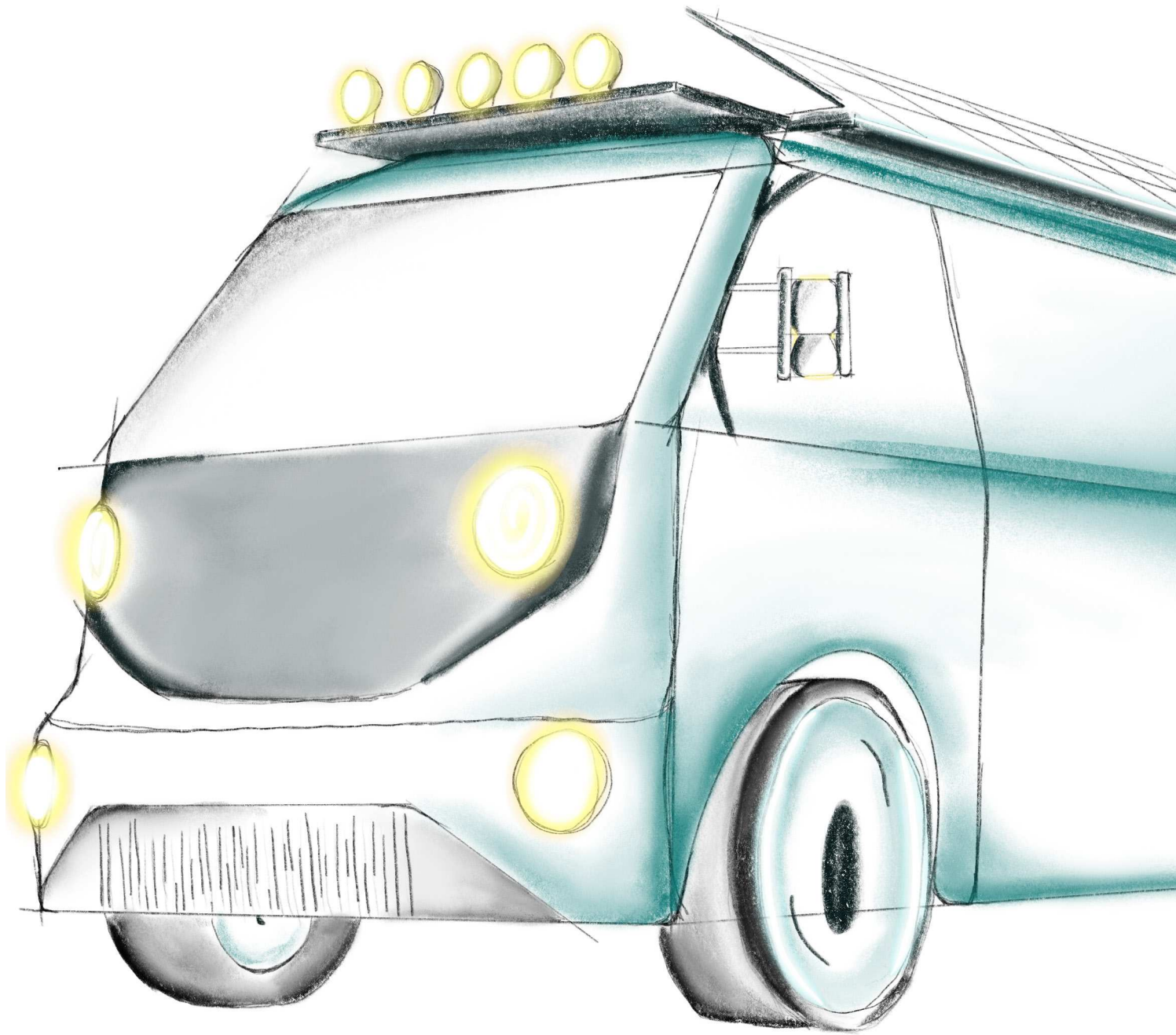
Il veicolo che ho pensato per la puntata dovrà avere la guida autonoma per garantire la sicurezza dei cittadini ed evitare che per consegnare merce possano incorrere in qualche pericolo, ho quindi fatto riferimento al servizio RoboRide che è il primo progetto pilota con veicoli a guida autonoma al mondo che opera a Gangnam, una delle aree più congestionate della metropolitana di Seoul, per cui Hyundai ha ottenuto un permesso speciale dal ministero dei Trasporti coreano.



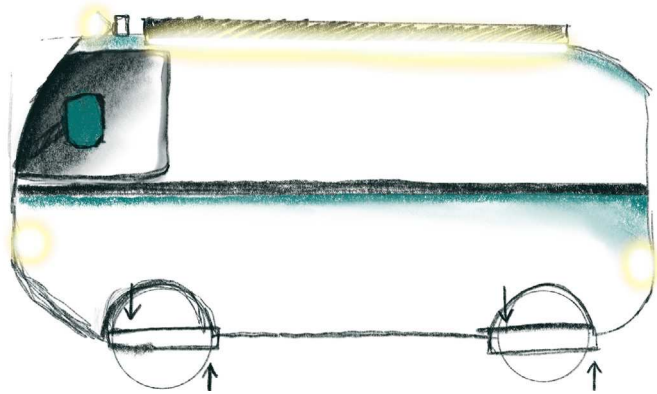
Scenari robot Pharmatek

Robot Pharmatek

Al suo interno per fare in modo che i pacchi possano essere consegnati autonomamente dovrebbe essere installato un robot in grado di scansione e riconoscere le etichette dei pacchi questo potrebbe essere risolto con un robot da banco, come quelli che si vedono in farmacia, Pharmatek leader nel settore spiega che attraverso un braccio meccanico che avvicina automaticamente le scatole dei farmaci al personale al banco si riesce a velocizzare il lavoro. Il sistema che si usa nelle farmacie funziona attraverso il riconoscimento di immagini quello che vorrei proporre potrebbe funzionare attraverso la lettura di un codice QR che ne determina posizione di consegna e destinatario.



Sketch anteriore mezzo anfibio



Sketch laterale mezzo anfibio



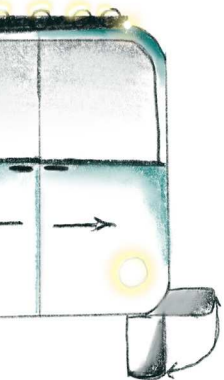
Sketch posteriore mezzo anfibio

Il mezzo che non dovrà garantire lunga prestazioni potrà essere elettrico e alimentato a compensazione da un pannello fotovoltaico, in modo da sfruttare al meglio anche i periodi assolati.

Per rendere più verosimile il progetto ho ritenuto opportuno che non avesse i cristalli e tutto ciò che ne consegue per abbattere eventuali costi di produzione del veicolo, i costi potrebbero essere diminuiti e il veicolo potrebbe risultare più leggero anche eliminando tutto l'abitacolo, in quanto il sistema di guida automa dovrebbe funzionare con dei radar senza avere bisogno di volante comandi cambio o sedili funzionale anche per aumentare il volume interno e dare spazio alla merce da consegnare.



Sketch 3D mezzo anfibio



Posteriore mezzo anfibio



Render digitale del mezzo anfibio

Drone per il controllo delle coltivazioni

L'uso di un Drone nell'ambito dell'agricoltura facilita la vita dell'agricoltore il quale può risparmiare tempo nel trattamento, e permette anche una risposta più immediata alle minacce di insetti, erbe selvatiche e malattie. Dei droni vengono sfruttate anche le telecamere integrate per fini di sorveglianza sui campi, ma anche per stimare le caratteristiche di un campo e monitorare lo stato delle piante attraverso algoritmi di Image Processing.

Le soluzioni più complete adottano anche sistemi di rilevamento di intrusione attraverso apposite telecamere fissate su punti strategici del campo per proteggere le colture da mani indiscrete. Anche questo scenario è stato esplorato in modo variegato, dall'applicazione di sofisticati algoritmi per il rilevamento di una figura umana al semplice rilevamento della variazione della radiazione ad infrarossi irradiati dagli oggetti circostanti.

Ad oggi però l'impegno di droni rimane ancora un concept e in ognuno dei progetti analizzati viene sempre accompagnato da dei sensori utili a definire le condizioni del terreno. Nelle immagini possiamo vedere tre diversi prototipi impiegati diversamente.

Il drone che deve far parte del mio episodio deve avere in primis la funzione di controllare lo stato delle colture, e successivamente di diffondere in caso di necessità sostanze fertilizzanti per il terreno.



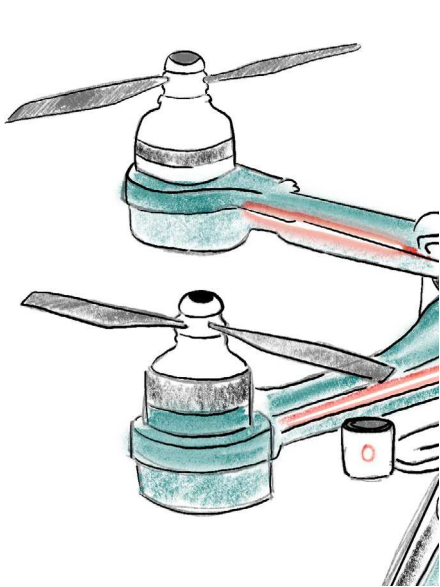
Drone per controllo coltivazione



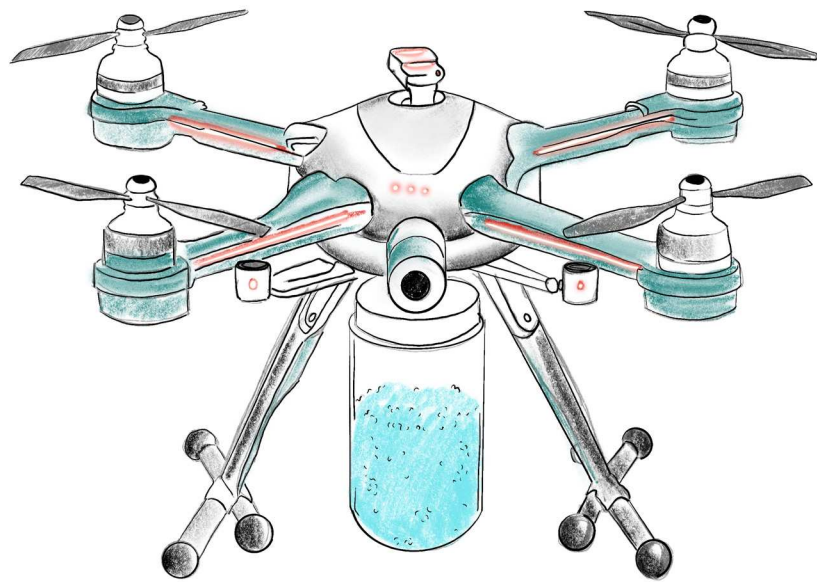
Drone per agricoltura di precisione



Drone per lotta ai pesticidi



Dettaglio delle eliche



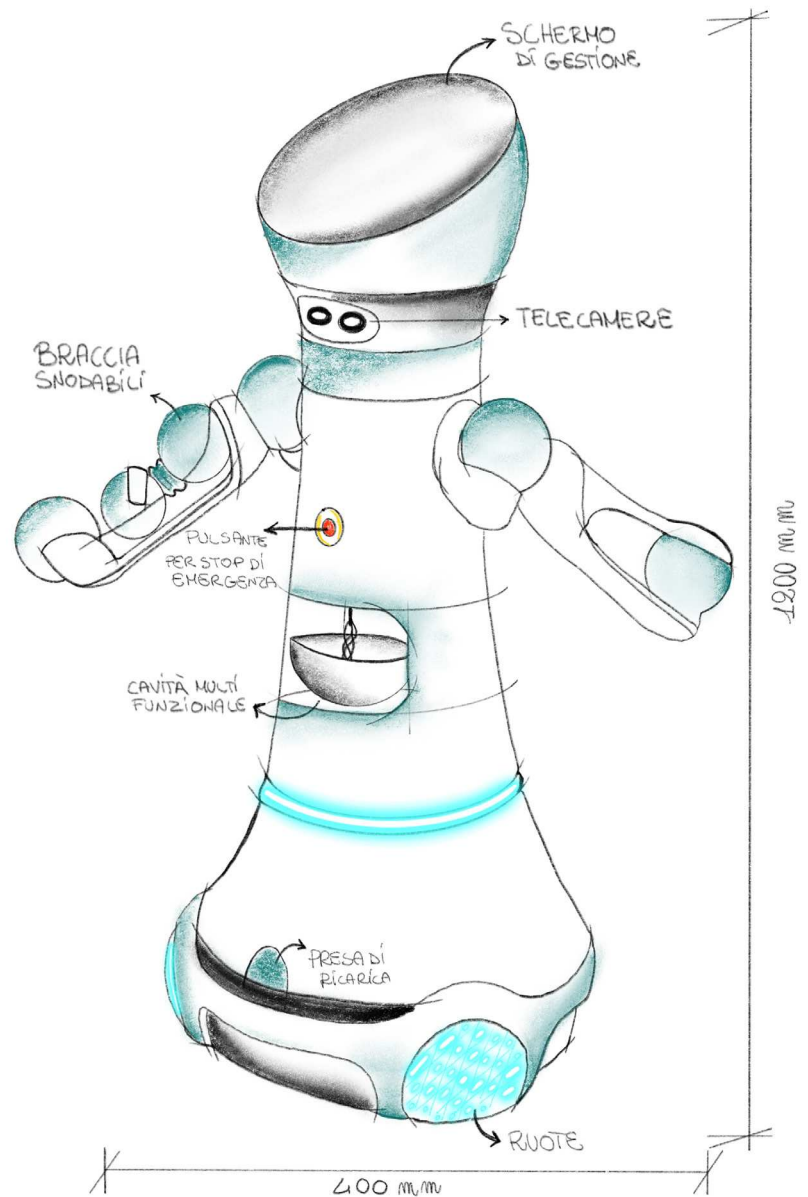
Sketch del Drone



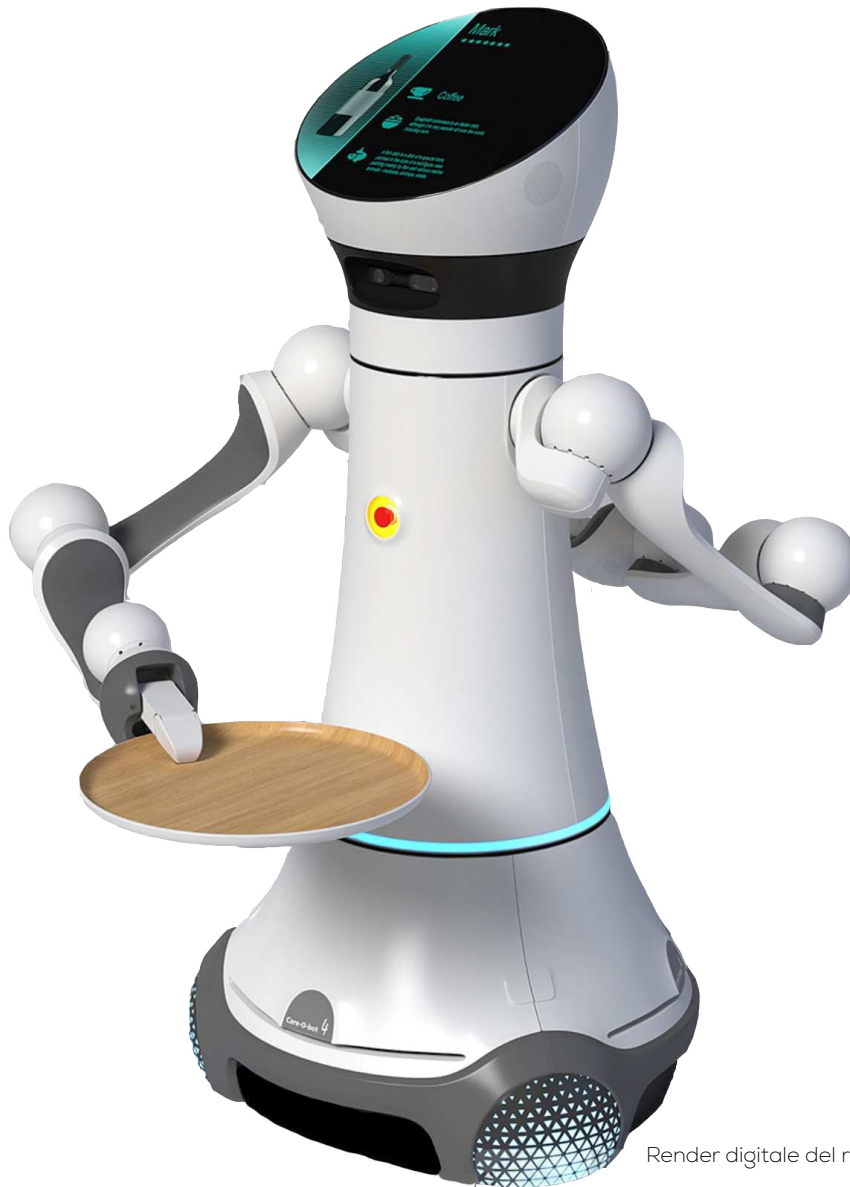
Render digitale del Drone

Robot domestico

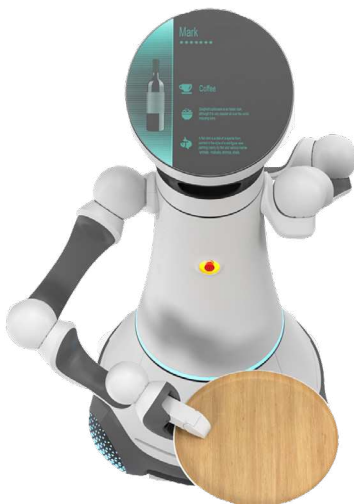
Il robot che avevo in mente per questa puntata in realtà è un insieme di prodotti già sul mercato incentrati sull'aiuto domestico. Come ad esempio Rumba per pulire i pavimenti o comunque un robot da cucina per la preparazione dei cibi come Bimby o altre impastatrici con funzione di cottura già esistenti. Volevo che in dotazione avesse tutti quegli aspetti che nella vita di tutti i giorni, di chi cucina fosse d'aiuto, quindi che contenesse un'assistente vocale al quale chiedere informazioni sui prodotti che stiamo cucinando o le ricette che si possono fare, ma che avesse delle funzioni fisiche come ad esempio estrarre qualcosa di molto caldo dal forno. Così ho ideato questo robot definendone unicamente forma e funzioni. È alto 1200mm e largo 400mm la sua apertura alare è di 1500mm.



Sketch del robot domestico



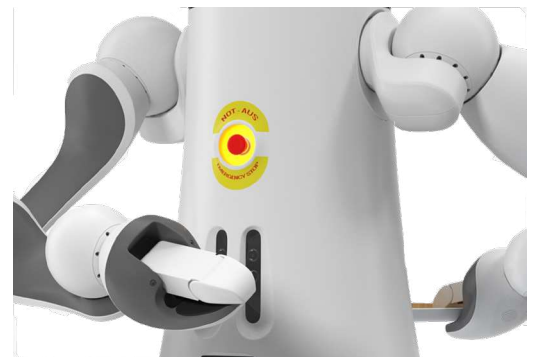
Render digitale del robot domestico



Vista superiore del robot domestico



Vista inferiore del robot domestico



particolare del robot domestico

Sketch della serra









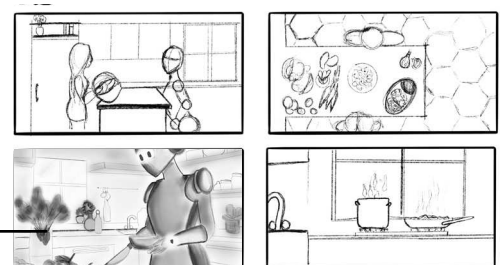
6.6 Storyboard

Sequenza 1



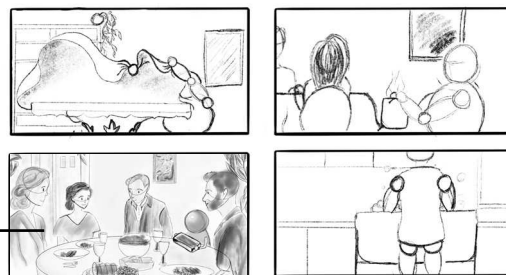
La mamma di Giacomo entra nella serra per cogliere le verdure che le servono per preparare il pranzo.

Sequenza 2



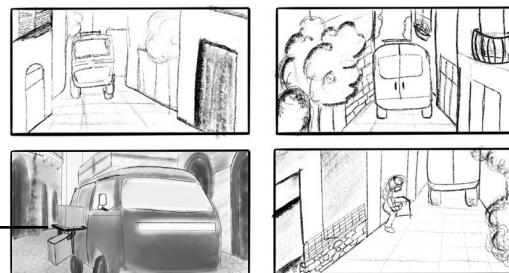
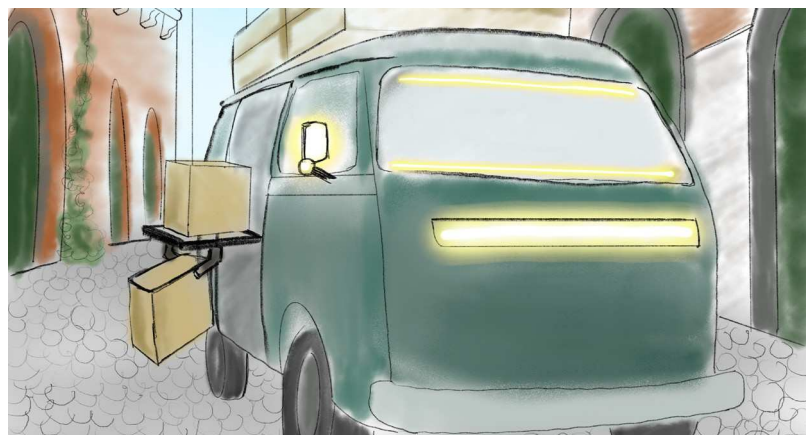
Il robot domestico aiuta con la preparazione dei pranzo, lavando e tagliando le verdure.

Sequenza 3



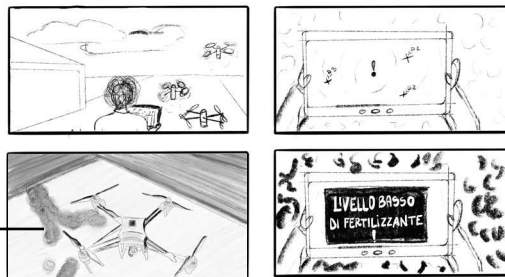
Il pranzo viene servito e il robot fa da cameriere alla famiglia di Giacomo.

Sequenza 4



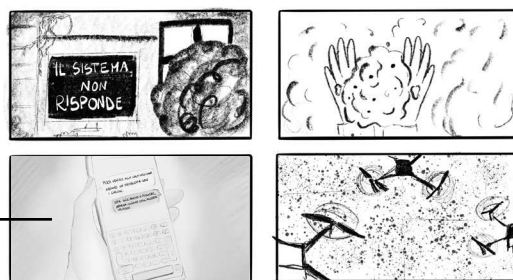
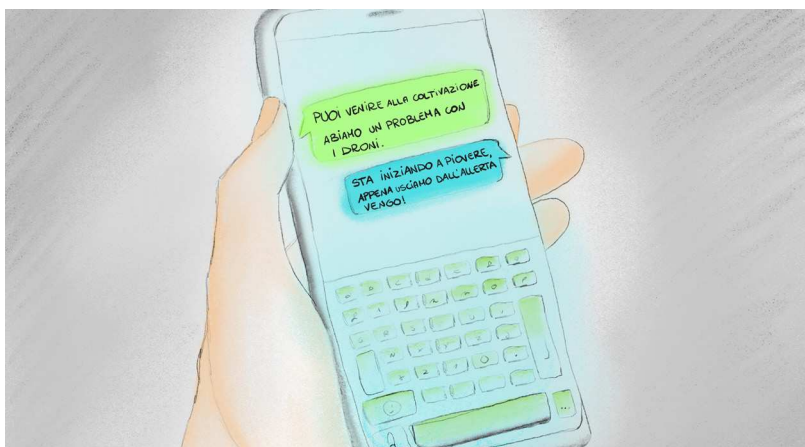
Lungo le strade del paese il furgoncino consegna la merce autonomamente a privati ed esercizi commerciali.

Scequenza 5



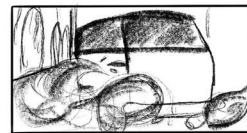
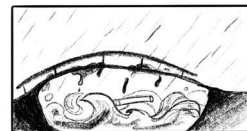
I droni sorvegliano dall'alto le coltivazioni e inviano il segnale che manca il fertilizzante all'agricoltore.

Sequenza 6



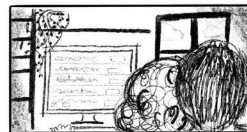
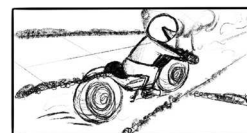
L'agricoltore contatta Giacomo dicendo che c'è un mal funzionamnto nell'Ai che controlla lo stato della coltivazionee chiedendogli se puo sistemare.

Sequenza 7



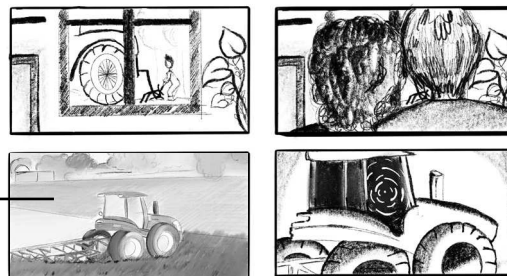
Arriva la pioggia e il furgoncino procede indisturbato il suo giro di consegne anche con l'acqua che si sta alzando rapidamenete.

Sequenza 8



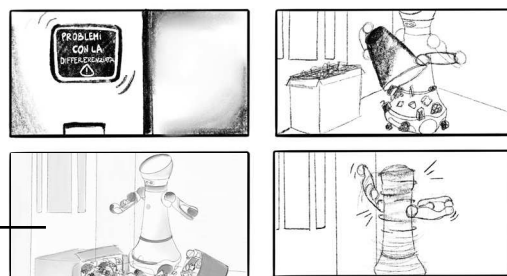
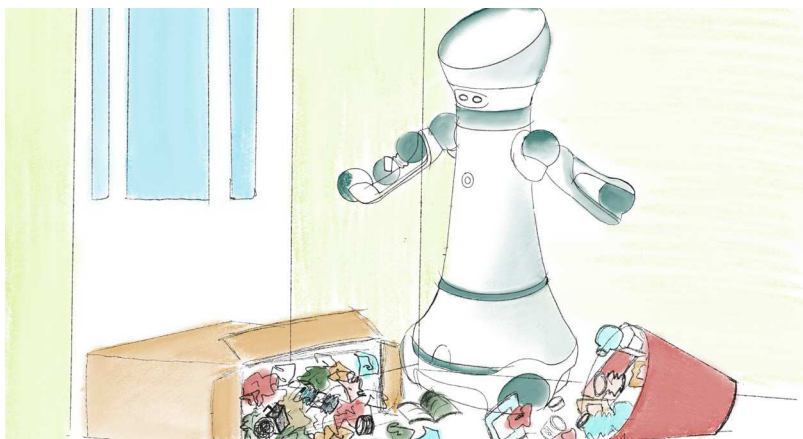
Giacomo una volta che smette di piovere si reca alla coltivazione e trova gli agricoltori intossicati dalla grande quantità di fertilizzante che i droni hanno gettato nei capi di loro libero arbitrio..

Sequenza 9



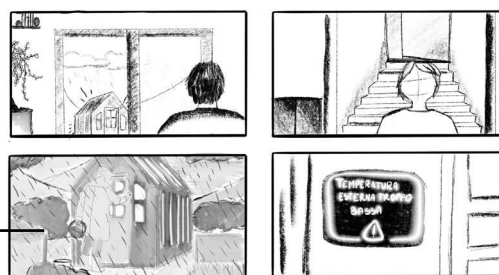
Il processo tecnologico ha portato anche i trattori ad avere una guida autonoma.

Sequenza 10



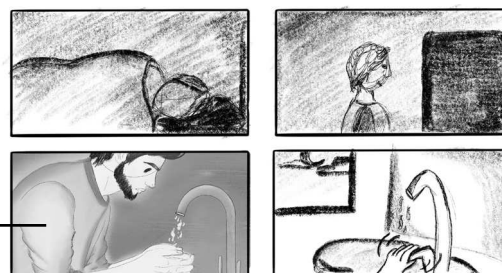
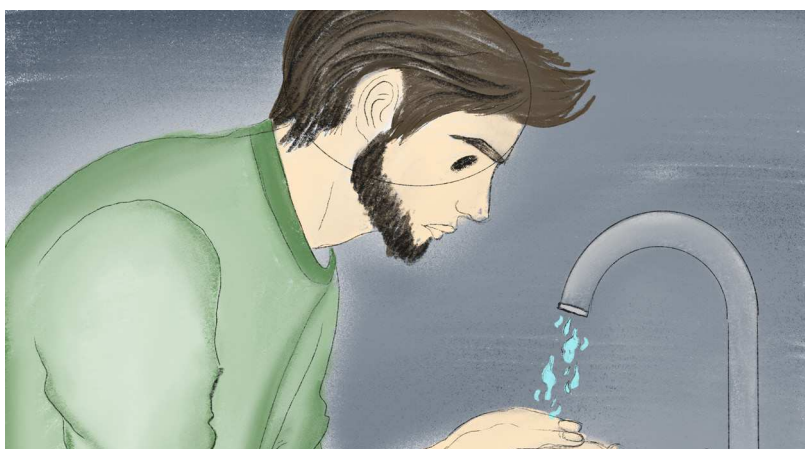
Il robot vedendo che la differenziata non è stata fatta in modo corretto a rovesciato le pattumiere e sta dividendo tutto nel modo più giusto.

Sequenza 11



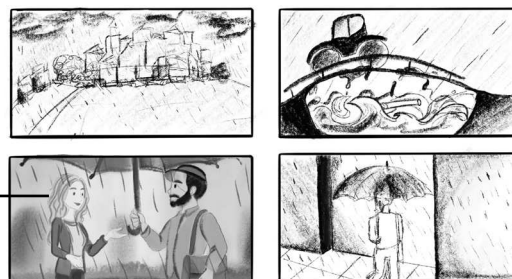
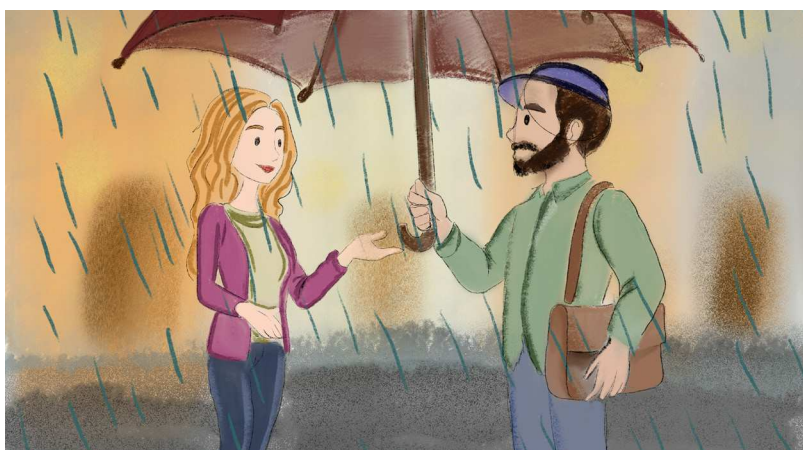
Dopo i giorni di forte temporale la temperatura si è abbassata troppo e l'AI che controlla la serra ha serrato le porte affinché lo sbalzo di temperatura non arrechi danni alla coltivazione.

Sequenza 12



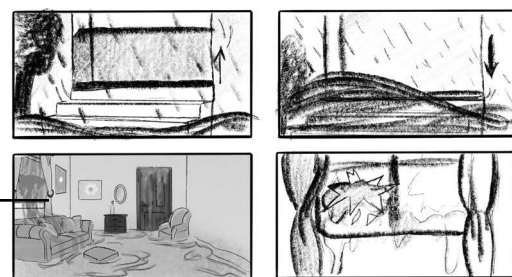
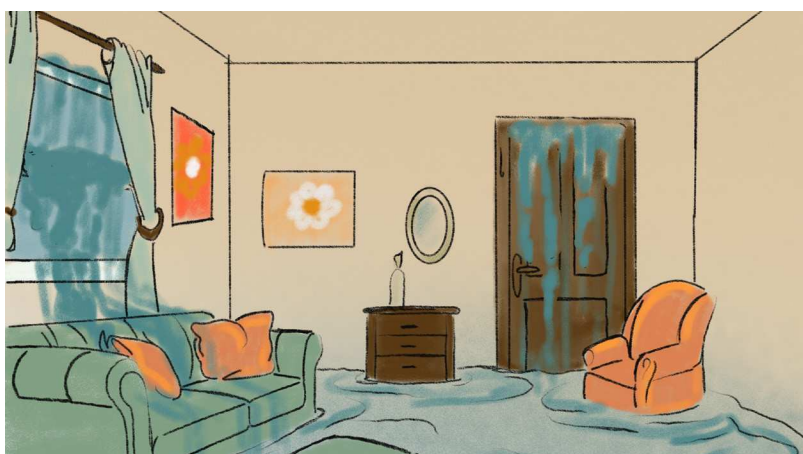
L'intelligenza artificiale che gestisce la casa ha deciso di limitare le risorse energetiche arbitrariamente, ad esempio durante la notte dopo che tutti sono andati a dormire disattiva l'acqua corrente.

Sequenza 13



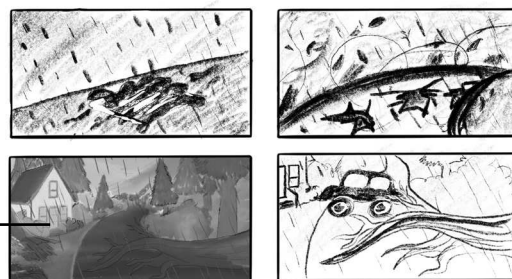
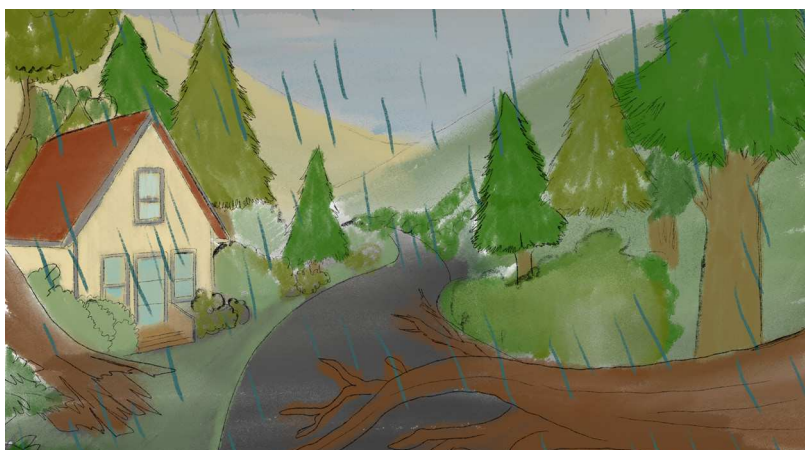
In questa situazione di tropicalizzazione i periodi di siccità e pioggia sono lunghi quindi solo dopo qualche ora ricomincia a piovere per giorni.

Sequenza 14



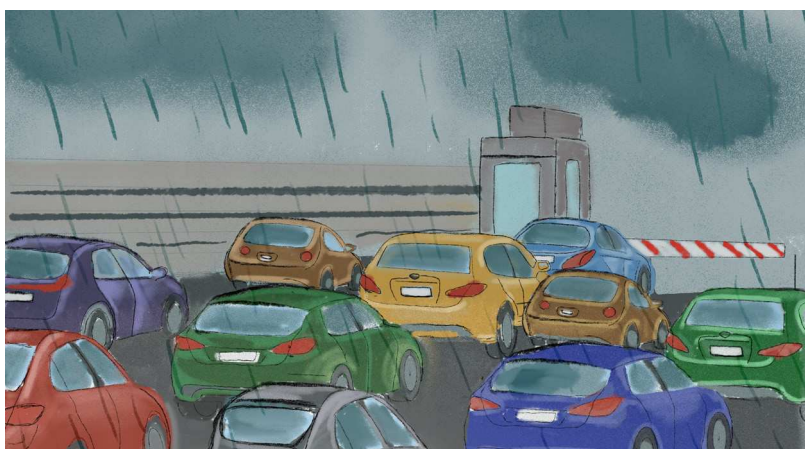
Le barriere anti allagamento non si sono attivate e le case iniziano ad allagarsi.

Sequenza 15



I canali per la defluizione dell'acqua risultano non essere sufficienti per tanto il terreno inizia a cedere e gli alberi a crollare.

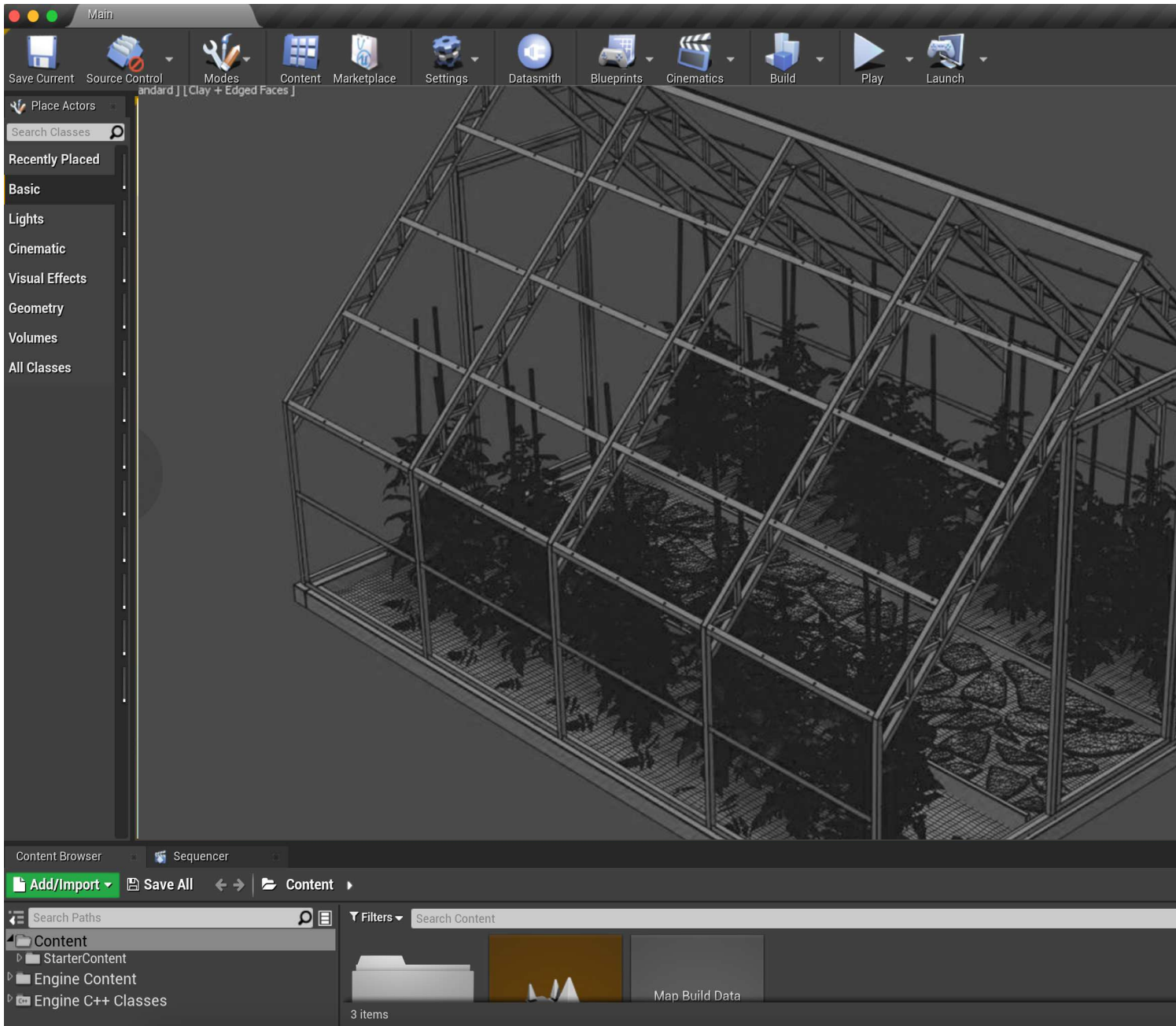
Sequenza 16

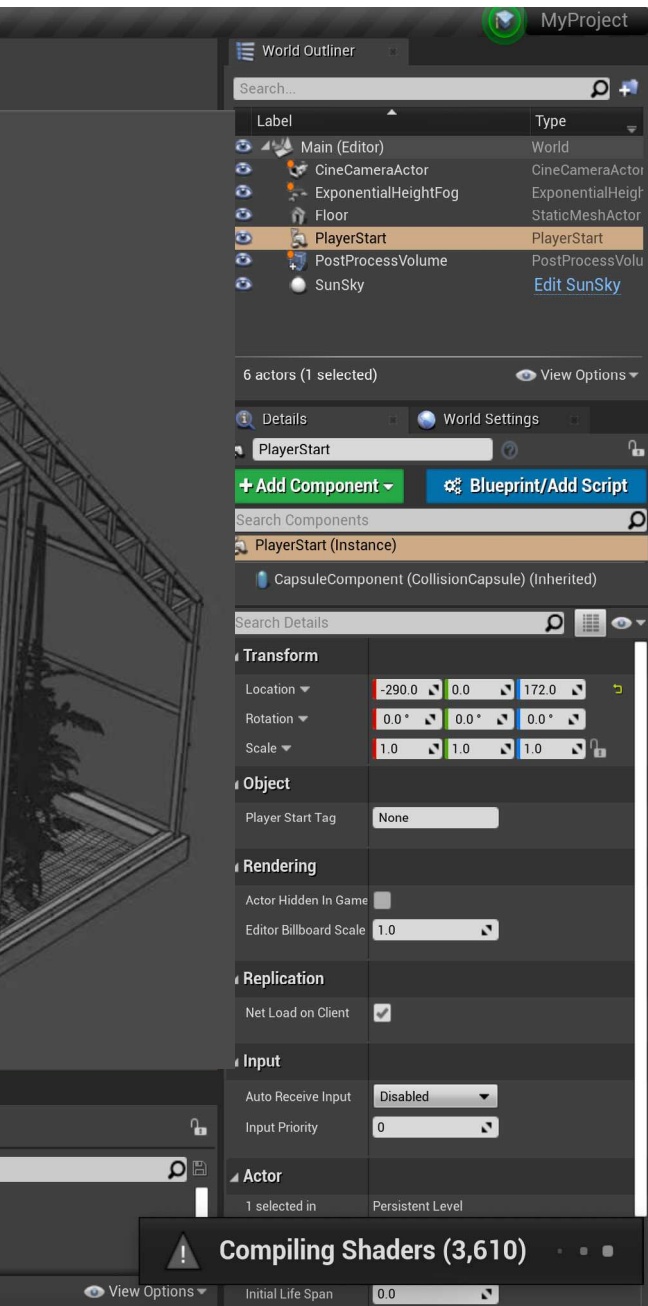


I cittadini del paese per queste evenienze si sono organizzati con un grande parcheggio in collina in modo tale che possano evitare l'allagamento delle proprie auto ma l'Al che ormai ha preso il sopravvento nega loro l'accesso.

6.7 Output degli scenari

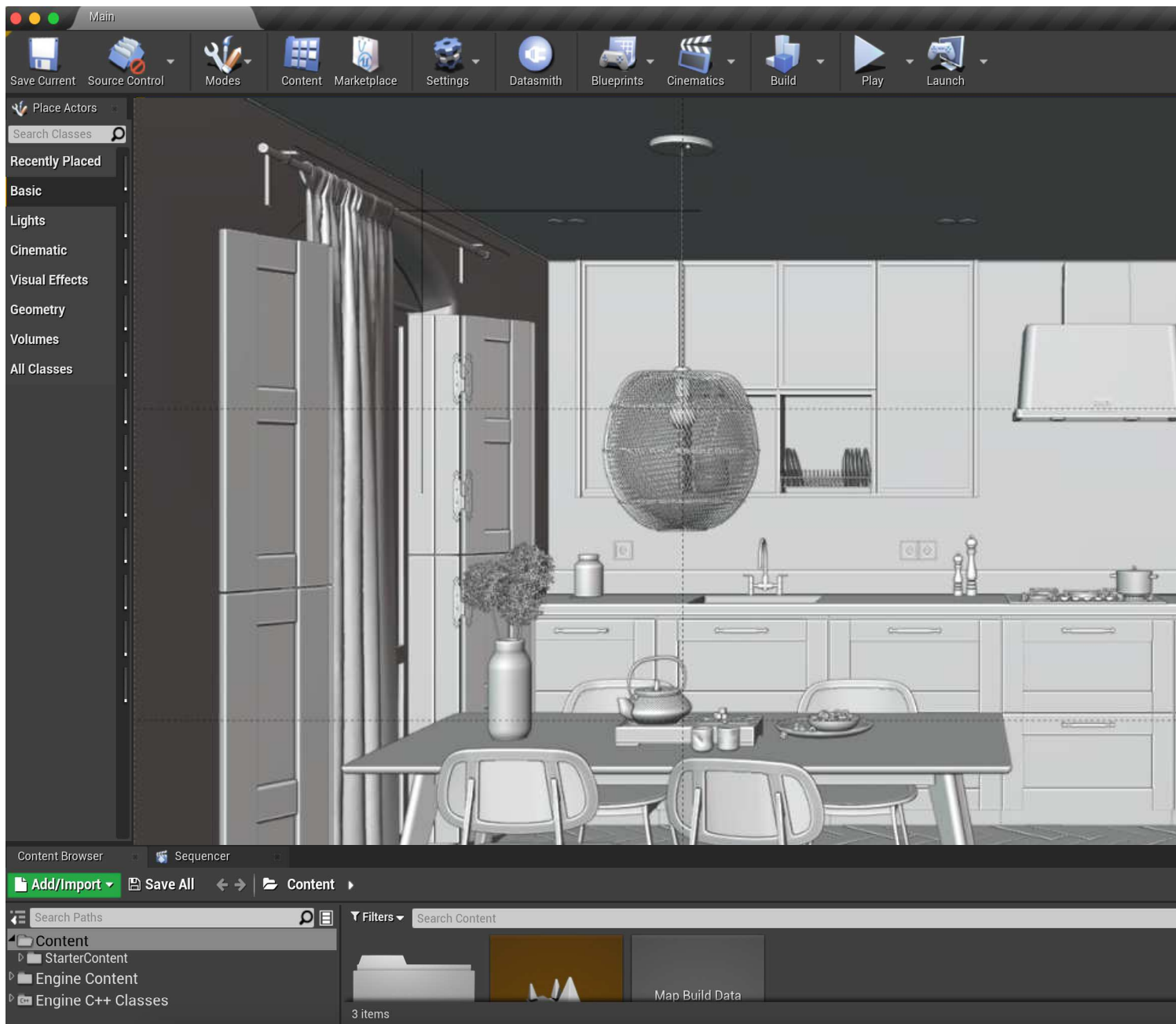
La serra

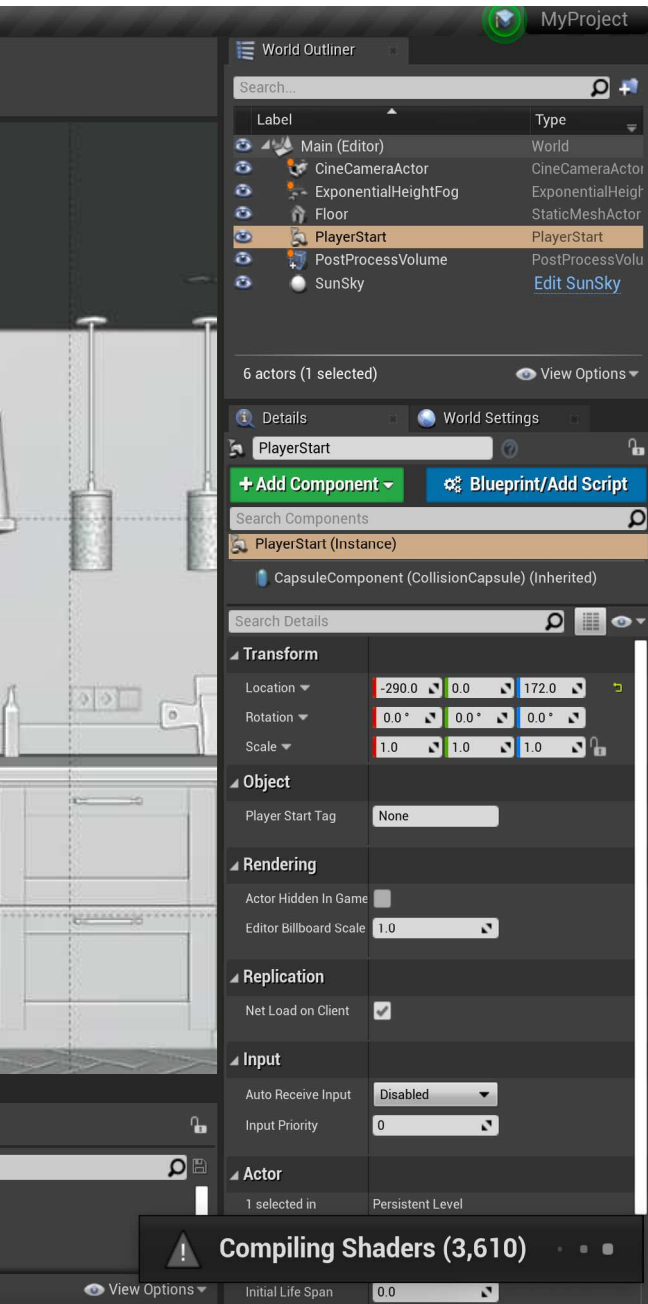




Scenario della storia progettato con Unreal Engine

L'appartamento





Scenario dell'appartamento progettato con Unreal Engine

6.8 Conclusioni

“ Se il progresso tecnologico rendesse tutti i nostri dispositivi senzienti, in quanto tempo questi capirebbero che il modo migliore per aiutare l'essere umano a risolvere la crisi climatica è far sì che esso si estingua? ”

NETFLIX | DEC 14

VISUALIZING TOMORROW

A NETFLIX SERIES

BLACK MIRROR

Bibliografia

L'ombra del 2000 - Carlo Fruttero e Francesco Lucentini

1984 - George Orwell

Il racconto dell'ancella - Margaret Atwood

Io sono leggenda - Richard Matheson

Centro Radicale - Mack Reynolds

Il cacciatore di androidi - Il cacciatore di androidi

Ghiaccio-Nove - Kurt Vonnegut

Hunger Games - Suzanne Collins

Il problema dei tre corpi - Liu Cixin

Sociologia dei media - Denis McQuail

Inside black mirror - Charlie Brooker

Black Mirror distonia e antropologia digitale - Davide Bennato

Black Mirror - Memorie dal futuro

Production design per cinema e televisione - Jane Barnwell

Manuale di rappresentazione per il design - Stefano Bertocci

Sitografia

<https://paintingpractice.com/>

<https://www.pushing-pixels.org/2017/02/22/production-design-of-black-mirror-interview-with-joel-collins.html>

<https://paintingpractice.com/portfolio/black-mirror/>

<https://www.badtaste.it/tv/articoli/percy-jackson-e-gli-dei-dellolimpo-nuovo-motion-poster-protagonisti-serie/>

<https://www.vice.com/en/article/53w74z/black-mirror-season-3-production-easter-eggs-interview>

<https://www.vice.com/en/article/53w74z/black-mirror-season-3-production-easter-eggs-interview>

https://www.youtube.com/watch?v=uCfAG-j3EVO&ab_channel=BAFTAGuru

<https://matthew-clark.co.uk/Black-Mirror-S3-S4-S5-s>

<https://jarrettfuller.com/projects/blackmirror>

https://it.wikipedia.org/wiki/Episodi_di_Black_Mirror

[q=SICCITÀ&source=lmns&bih=942&biw=1062&client=safari&hl=it&sa=X&ved=2ahUKEwibnp-qayemCAxXN4AIHHU3dCIIQOpQJKAB6BAgBEAI&dlnr=1&sei=JF9nZY6_Apzyxc8P7OinuAk](https://www.italrescue.com/prodotti/scheda.asp?id=1247)

<https://www.italrescue.com/prodotti/scheda.asp?id=1247>

<https://droneitalia.online/ape-drone-che-salva-l-ambiente/>

https://www.corriere.it/tecnologia/cyber-cultura/17_marzo_13/plan-bee-drone-che-sembra-un-ape-impollina-fiori-ebfa40fc-0804-11e7-b69d-139aae957b51.shtml

https://www.ansa.it/canale_terraegusto/notizie/in_breve/2022/05/19/salva-api-4.0-da-drone-impollinatore-ad-alveare-robotico_4c7822cc-eed2-4af3-b77d-f105f2495775.html

<https://www.italiandesigninstitute.com/il-drone-a-forma-di-ape-che-impollina-i-fiori-plan-bee/>

<https://www.wired.it/article/amazon-astro-robot-casa/>

<https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/robot-domestici-2-0-limpatto-dellia-sulla-nostra-vita-quotidiana/>

<https://www.robot-domestici.it/joomla/index.php>

https://www.gollmann.it/ita/articoli/i-prodotti/il-gollmann__167.html?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwqpSwBhCIARIsADIZ_Tne2-6x0oPpLT8vbrlagtYIEhxo8fU5sKMDiLFAho_mIM0VeEW-S0QcaAgWJEALw_wcB

https://www.berterotech.it/?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwqpSwBhCIARIsADIZ_Tlfna35O-qh8zh9LC5ud-bWLIX9KLB-RhRQV98CZiKKjgG1P9Kzly0caApsVEALw_wcB

<https://www.italdron.com/it/applicazioni/droni-per-agricoltura-di-precisione/>

<https://www.aermatica.com/droni-per-agricoltura/>

https://it.wikipedia.org/wiki/Fantascienza_sociologica

<https://stargardenuniverse.com/2022/06/21/fantascienza-sociologica-libri-e-caratteristiche/>

<https://biblio.toscana.it/argomento/Fantascienza%20sociologica>

<https://www.fantascienza.com/24238/la-fantascienza-come-strumento-sociologico-per-leggere-la-realta>



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAMERINO
SCUOLA DI ARCHITETTURA E DESIGN “E. VITTORIA”

CORSO DI LAUREA IN

Design per l’innovazione digitale _ LM12

TITOLO DELLA TESI

Visualizing Tomorrow: strategie di Production Design in Black Mirror

Laureando/a

Nome..... Emma Tribbioli

Firma..... *Emma Tribbioli*

Relatore

Nome..... Daniele Rossi

Firma..... *Daniele Rossi*

Se presente eventuale Correlatore indicarne nominativo/i

Alessandro Alfieri

ANNO ACCADEMICO

2022/2023

Fantascienza sociologica



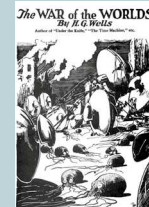
Temi

Ramo della fantascienza relativo alla società e i suoi cambiamenti



Origini

I primi scenari vengono immaginati da H.G. Wells alla fine del XIX sec.



Letteratura

I primi scrittori oltre a Wells sono stati:
-Isaac Asimov
-George Orwell
-Margaret Atwood



Cinematografia

I titoli più significativi sono:
-Hunger Games
-Elysium
-District 9
-Arancia meccanica
-La settima vittima



BLACK MIRROR

principale esempio di serie di genere

Fantascienza sociologica

Serie televisiva britannica nata nel 2011, scritta da Charly Brooker, diffusa prima da Channel 4, arrivata nel 2012 su Sky. Dalla terza stagione è trasmessa a livello internazionale. Netflix.

Caratteristiche principali

- Serie antologica
- Episodi caratterizzati dalla progettazione della scenografia



Transmedialità di Black Mirror

Questo fenomeno indica un'importante espansione della serie a livello mondiale ed un interesse nel pubblico radicato a tal punto da voler essere coinvolti nella creazione dei contenuti.



Tuckersoft

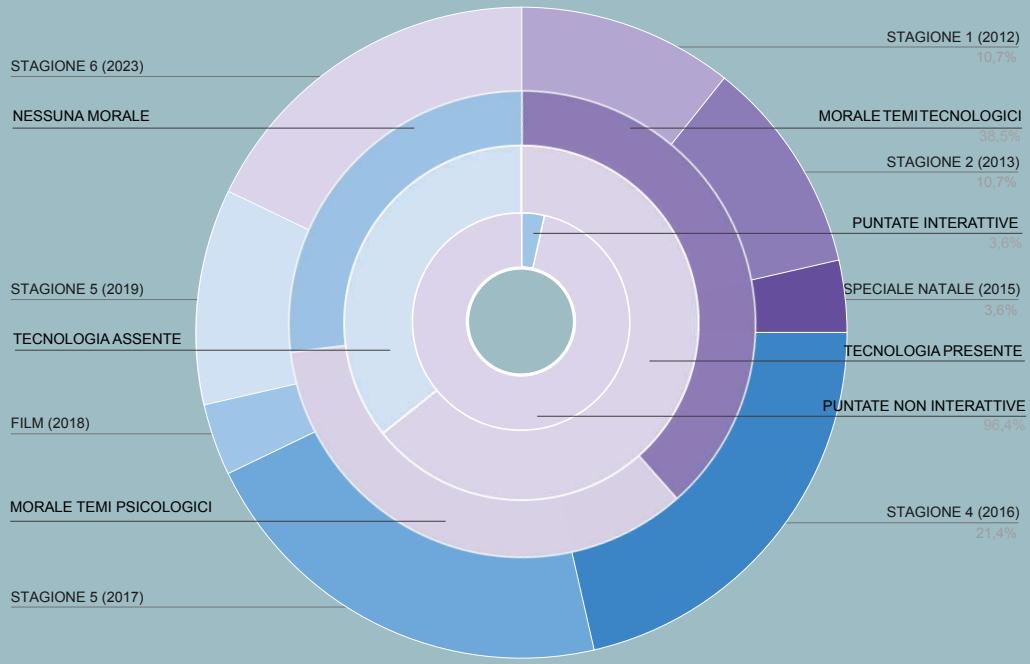
È stato creato un sito, accessibile dal Web che simula il sito della compagnia Tuckersoft dell'episodio Bandersnatch

Czarne Lusterko

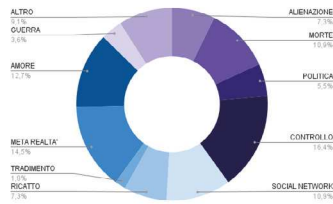
In Polonia è stato fatto uno spin off della serie, di quattro puntate prodotte da diversi content creator.



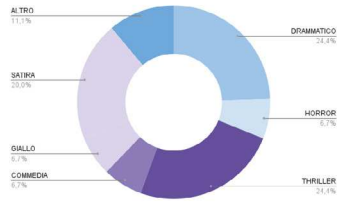
La transmedialità di questa serie ha dato origine anche a diverse community che hanno riprodotto le locandine degli episodi



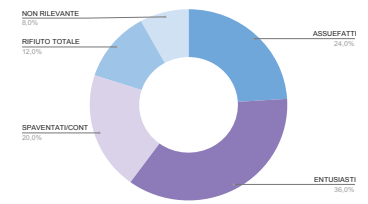
Tematiche



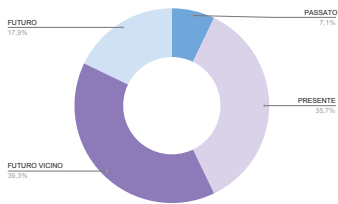
Generi



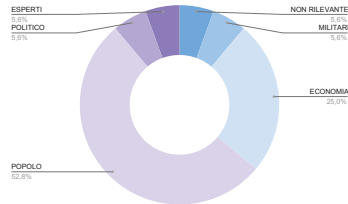
Rapporto dei personaggi con la tecnologia



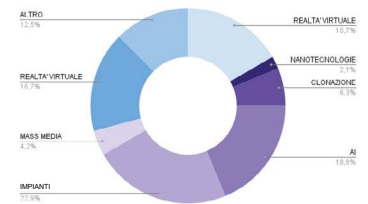
Pertinenza temporale



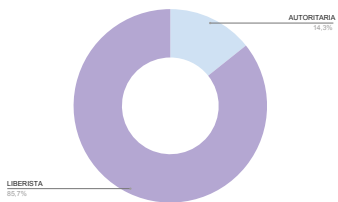
Chi utilizza la tecnologia



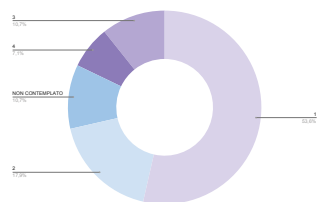
Tecnologia presente



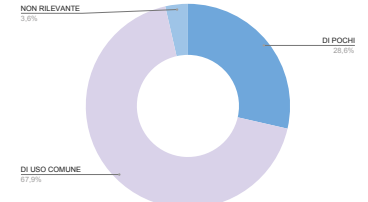
Rappresentazione della società



Tecnofobia o Tecnofilia



Quanto è pervasiva la tecnologia



Gli uomini e il fuoco

Titolo originale: Men Against Fire
Diretto da: Jakob Verbruggen
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix



Temi: **Morte, Controllo, Guerra**

Futuro lontano

Tecnologie presenti:
Implanti cerebrali

Genere: **Thriller**

Metalhead

Tecnologie presenti: **AI**



Titolo originale: Metalhead
Diretto da: David Slade
Scritto da: William Bridges
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

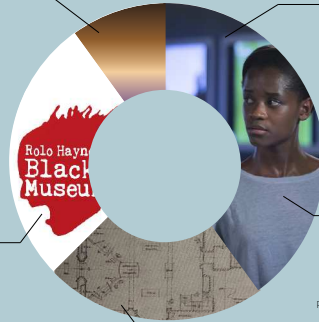
Futuro lontano

Temi: **Morte, SN, Meta-realtà, Amore**

Genere: **Thriller**

Black Museum

Futuro vicino



Temi: **Morte, Controllo**

Titolo originale: Black Museum
Diretto da: Black Museum
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Genere: **Drammatico**

Genere: **Drammatico**

Titolo originale: Playtest
Diretto da: Dan Trachtenberg
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Tecnologie presenti: **AI**

Giochi pericolosi

Tecnologia presente:
Clonazione, AI, Impianti cerebrali



Futuro vicino

Temi: **Meta-realtà, Amore**

San Junipero

Temi: **Morte, Amore**



Futuro lontano

Genere: **Commedia**

Temi: **Controllo, Social network**

Tecnologie presenti:
Clonazione, AI, Impianti cerebrali

Presente

Titolo originale: San Junipero
Diretto da: Owen Harris
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Odio universale

Titolo originale: Hated in the Nation
Diretto da: James Hawes
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

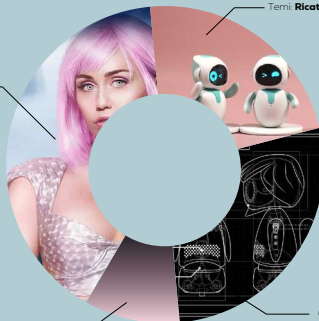


Genere: **Thriller, Giallo**

Tecnologie presenti:
Social media, AI

Rachel, Jack e Ashley too

Titolo originale: Rachel, Jack and Ashley Too
Diretto da: Anne Sewitsky
Scritto da: Charlie Brooker
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix



Futuro vicino

Temi: **Ricatto**

Tecnologie presenti:
Nanotecnologie, AI

Genere: **Drammatico**

Futuro vicino

Temi: **Controllo, Meta-realtà**

Uss Callistar

Genere: **Thriller, Satira, altro**



Tecnologia presente:
Clonazione, Impianti cerebrali, RV

Titolo originale: USS Callister
Diretto da: Toby Haynes
Scritto da: Charlie Brooker, William Bridges
Production designer: Joel Collins
Trasmesso da: Netflix

Elementi di Production Design



Analisi Progettuale dello scenario "Serra"



Analisi progettuale dello scenario "Appartamento"



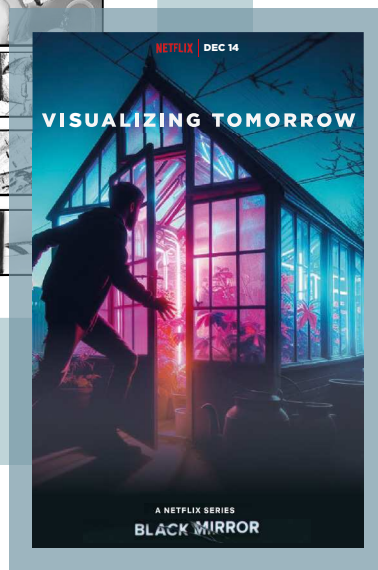
Analisi progettuale del "Drone d'aiuttorio dell'agricolturo"



Analisi progettuale del "Van per la consegna merci"



Analisi progettuale del "Robot domestico"



Locandina dell'episodio