

# Muoversi da fermi. *Severance*, le backrooms e gli spazi liminali

FRANCO MARINEO

Accademia di Belle Arti di Palermo  
franco.marineo@gmail.com

doi: <https://doi.org/10.62336/unibg.eac.32.506>

## Parole chiave

Backrooms  
Spazi liminali  
Coscienza  
Distopia  
Perturbante

## Keywords

Backrooms  
Liminal spaces  
Consciousness  
Dystopia  
Uncanny

## Abstract

Nel mondo inquietante e distopico della serie televisiva *Severance*, gli impiegati di una misteriosa multinazionale si sottopongono a una procedura chirurgica che scinde la connessione tra la vita trascorsa al lavoro e quella personale: quando lavorano dimenticano la propria vita al di fuori dell'ufficio. La scissione implica un movimento immobile che attiva i diversi livelli della loro coscienza. Mentre sono al lavoro, i protagonisti camminano quasi smarriti dentro un labirinto pallido e mesto, fatto di corridoi in cui il loro spostarsi senza scopo si ripete stancamente. *Severance*, con il suo movimento duplice e paradossale, condensa varie narrazioni transmediali che raccontano lo spostamento tra vari livelli di coscienza e connette il suo misterioso mondo al fenomeno delle Backrooms: spazi infiniti e deserti, un vuoto perturbante e l'incantamento di uno spostarsi che riguarda l'immobilità più che lo spazio e il movimento.

In the eerie and dystopian world of the TV series *Severance*, the employees of a mysterious conglomerate undergo a surgical operation severing the connection between work and personal life and they forget everything about life outside the office for the duration of the workday. The severance they undergo implies a motionless movement that switches the different levels of their consciousness. While at work, the characters walk and wonder through a labyrinth of pale, sad hallways that look like a space in which this aimless shift repeats itself. *Severance*, with its double, paradoxical movement, condenses various transmedia narratives focused on the slipping between different levels of consciousness and links its sinister world with the fictional concept of Backrooms: infinite and desert spaces, uncanny emptiness and the enchantment of a displacement that refers to immobility more than to space and movement.

La serie televisiva *Severance* (2022), prodotta da Apple TV e creata da Dan Erickson, è incentrata su un gruppo di impiegati della Lumon Industries, una misteriosa azienda che pare essere un gigante delle biotecnologie anche se, per tutta la prima stagione, non è mai chiaro quali siano le merci o i servizi prodotti dai suoi lavoratori. Alcuni dipendenti si sottopongono volontariamente a un procedimento di Scissione (*Severance*, appunto) che provoca in loro uno sdoppiamento finalizzato a cancellare, ogni volta che entrano negli uffici dell'azienda, tutti i ricordi della propria vita non lavorativa. Il fenomeno di cancellazione funziona anche in senso inverso: terminato il proprio turno, non appena abbandonano la sede della Lumon, gli impiegati 'scissi' diventano completamente inconsapevoli delle mansioni svolte sul posto di lavoro, dei propri colleghi e di tutto ciò che li circonda nelle ore trascorse in ufficio. Lo sviluppo narrativo della serie si incentra proprio su questa doppia vita e sulle sovrapposizioni – possibili e proibite – tra i due piani della coscienza che si vengono a creare nelle esistenze di alcuni di questi lavoratori: c'è chi vorrebbe fuggire da questa inestricabile condizione, chi scopre l'esistenza di una serie di misteri legati alla Lumon, chi intravede la possibilità di aprire un varco tra le due dimensioni apparentemente impossibili.

Oltre a essere una lampante metafora dell'alienazione del lavoratore rispetto al proprio ruolo, all'oggetto prodotto dal proprio lavoro e alla propria vita (Marx 2004), la procedura della scissione immaginata dai creatori di *Severance* pare essere l'ennesima declinazione di un modo compresso e paradossale di intendere il movimento, lo spostamento: una maniera non inedita di intendere il concetto di transito che sembra ancorarsi in maniera profonda ad alcuni dei nodi concettuali dell'attuale panorama mediale e comunicativo.

Per *Avatar* (2009) e i suoi sequel, James Cameron ha immaginato la mescolanza di DNA umano e Na'vi che consente agli umani di sospendere le attività vitali del proprio corpo organico per 'abitare' un corpo 'altro', estraneo, in un movimento molto teorico che dissolve i contorni identitari per raccontare un continuo transito di coscienza e (addirittura) anima che permette agli ibridi di poter muoversi nell'atmosfera di Pandora. Nel romanzo *Ready Player One* (2011) tutto ruota intorno a un mondo virtuale dentro cui si ritrovano le coscienze di milioni di 'giocatori' do-

tati semplicemente di un visore e di guanti aptici: la bolla di Oasis (*Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation*) non è vista come uno spazio puramente ludico, ma è diventata – nel futuro immaginato da Ernest Cline nel suo romanzo e visualizzato da Spielberg nell'adattamento diretto nel 2018 – un vero rimpiazzo della cosiddetta 'vita vera' o 'reale', tanto che essere dentro Oasis produce effetti che possono avere ripercussioni persino dopo aver dismesso guanti e visore. Anche qui, dunque, uno slittamento tra piani di coscienza che implica un movimento puramente mentale, uno spostamento che non ha più a che fare con l'attraversamento dello spazio fisico. *Inception* (2010) di Christopher Nolan si basa sulla possibilità tecnologica di uno strumento capace di costruire uno spazio di 'sogno condiviso' cui si accede grazie a un farmaco: da fermi (e addormentati) ci si sposta, con un movimento frenetico e inarrestabile, dentro spazi vertiginosi in cui il tempo si dilata a dismisura e all'interno dei quali si svolgono azioni ipercinetiche da cinema *action* che Nolan contrappunta inquadrando i soggetti che sognano dentro l'immobilità del loro sonno.

*Severance* radicalizza queste intuizioni e si articola lungo due movimenti paralleli, entrambi paradossali. Il primo è quello che avviene all'interno dell'ascensore dove i lavoratori 'scissi' transitano istantaneamente dallo stato di coscienza della loro vita non lavorativa a quello di dipendenti; un movimento segnalato visivamente da un leggero 'effetto Vertigo' e da un lievissimo slittamento di alcuni tratti somatici: un rilassamento dei muscoli facciali, una istantanea chiusura delle palpebre, infine una specie di rapido risveglio mentre le coordinate spaziali interne all'ascensore mutano impercettibilmente. Così davanti al nostro sguardo di spettatori c'è un corpo immobile che contiene una coscienza che si sposta pur nella costrizione di uno spazio angusto deputato a certificare il passaggio tra i due piani identitari. Uno scivolamento fra due poli del sé che non comunicano tra loro, un passaggio che si svolge nella immobilità quasi assoluta e dentro uno cubicolo in cui il movimento si offre come subito e non come compiuto. Perché, in definitiva, quello cui assistiamo non è soltanto un passaggio tra due differenti livelli di coscienza che si co-appartengono, ma finisce per coincidere con una forma di frammentazione identitaria, in un'esplosione di differenti soggettività che, incidentalmente, abita-

no lo stesso corpo.<sup>1</sup> Un corpo che contiene molteplici sé, come racconta in modo particolarmente esplicito la sigla iniziale di *Severance*, realizzata dall'artista tedesco Extraweg e focalizzata sull'idea del viaggio faticoso, estenuante, che le molte identità (ciascuna con il proprio bagaglio di emozioni e ricordi, a volte colte in una relazione vicendevolmente conflittuale) compiono nell'attraversare una vita 'scissa' come quella di Mark Scout, il protagonista della serie. Sembra di ritrovare il paradossale muoversi dei protagonisti di *La città e la città*, romanzo in cui China Miéville ambienta una sospesa crime-story nelle località di Beszél e Ul Qoma, due città che occupano lo stesso spazio geografico (con distinte zone di appartenenza e alcuni punti di sovrapposizione che Miéville definisce "intersezioni") e nelle quali i cittadini di una città sono obbligati a imparare a 'disvedere', cioè non percepire persone ed edifici dell'altra città.

L'altro movimento che la serie racconta è l'instabile spostamento che i dipendenti della Lumon devono compiere per arrivare, una volta usciti dall'ascensore, sul proprio posto di lavoro o per raggiungere altri dipartimenti e spazi comuni dell'azienda. Camminando con loro vediamo interminabili corridoi, indistinguibili tra loro se non per qualche minimo dettaglio, che si snodano per centinaia di metri, tutti illuminati artificialmente perché privi (come quasi tutti gli ambienti della Lumon in cui si svolge la serie) di finestre o aperture verso un invisibile fuori. E poi porte chiuse, enormi spazi scarsamente riempiti, oscuri anfratti e ancor più oscuri ambienti che servono a glorificare la storia e la grandezza della famiglia che ha fondato la Lumon. Spostarsi dentro l'azienda, allora, significa percorrere spazi infiniti, tutti uguali, un girare a vuoto che spesso dà allo spettatore l'impressione di osservare dei criceti impegnati a muoversi all'interno della loro ruota e, quindi, destinati a rimanere sempre, ossessivamente, *sur place*. Alcuni, talvolta, sembrano perdersi e sorprendersi di quanto grande sia lo spazio della Lumon e, addirittura, paiono sopraffatti quando notano alcuni spazi apparsi da un giorno all'altro, come se gli ambienti anonimi dell'azienda si generassero autonomamente. Il creatore della serie, Dan Erickson, ha più volte parlato di alcune delle principali fonti di ispirazione di *Severance*: dal videogame *The Stanley Parable*<sup>2</sup> alle strisce di *Dilbert*<sup>3</sup> fino ai film *The Truman show* (1998) o *The Matrix* (1999). Ma per trovare un rimando a questa geografia

impossibile che *significa* l'azienda e la sua misteriosa spazialità, bisogna guardare a un altro spunto che Erickson ha riconosciuto in qualche intervista, e cioè l'oscura leggenda urbana delle backrooms.

4chan, il sito imageboard divenuto celebre anche per aver ospitato e amplificato alcune delle più assurde tesi cospirazioniste di cui si nutre l'estrema destra americana, nel 2019 è stato attraversato da un'immagine apparentemente neutra che, in seguito, ha dato origine a una slavina mediale di interessanti proporzioni. Un'anonima fotografia di un ufficio deserto, illuminato da itteriche luci al neon, tappezzeria gialla e un latente senso di abbandono. Chi ha avviato la discussione aveva invitato gli altri utenti a utilizzare il board per postare 'immagini inquietanti' caratterizzate da 'qualcosa di strano': da qui la pubblicazione di una lunghissima serie di immagini che ritraggono luoghi fantasmatici, corridoi senza finestre, stanze vuote illuminate da neon sfiniti, tutti spazi che (pur distanti e diversi tra essi) sembrano coappartenersi in un continuum irreali ed enorme in cui perdersi o confrontarsi con le proprie paure. Una raccolta di non luoghi che comportano una potente separazione dalla realtà esterna, incubatori di alienazioni assortite e di derive atemporali. E, infatti, la didascalìa che accompagna la foto indica con esattezza l'impossibile localizzazione di questi luoghi, situati in una sorta di spazio inverificabile cui si accede passando attraverso le fratture che si aprono sulla superficie del reale (Lloyd 2022).

Il fenomeno delle backrooms inizia da lì, proprio come nel 2009 da un concorso per foto ritoccate con photoshop era partito il controverso caso dello *Slender Man*, un personaggio di fantasia che lentamente è diventato protagonista di cortometraggi, film, videogiochi, fan art, fino a trascinare dentro la cronaca nera per colpa di alcuni adolescenti che hanno quasi compiuto degli omicidi affermando di essere stati spinti proprio da questa creatura orrificica e immaginaria. Allo stesso modo, le backrooms sono diventate protagoniste di sterminati thread (anche su reddit) e di una nutrita serie di videogiochi, per essere anche raccontate da Kane Parsons, un sedicenne americano, in un cortometraggio che ha raggiunto quasi cinquanta milioni di visualizzazioni su Youtube, e pochi mesi fa la A24 ha annunciato la realizzazione di un film diretto dallo stesso Parsons e prodotto (tra gli altri) da James Wan. Le backrooms, dunque, sono una collezione

ne di immagini, sono concrezioni visuali di una certa postura dell'immaginario, sono una proiezione vagamente onirica di un horror vacui fortemente umano. Luoghi cavi che operano per sottrazione, mostrando un vuoto che sembra continuamente rimandare a qualcosa che c'era e ora manca, a qualcuno che ha abitato quei posti e che ora è svanito. Sono, quindi, le backrooms, un chiarissimo invito a colmare questo vuoto, a bilanciare l'inquietudine dell'assenza con un catalogo virtualmente infinito di 'forme di presenza'; da qui, ovviamente, muove la enorme serie di operazioni mediali gemmate, come è successo per altri fenomeni creepypasta, da un semplice post su un sito. La misteriosa atmosfera che emana dalle immagini delle backrooms sembra essere assimilabile alla categoria dell'*eerie*, centrale nell'ultimo libro scritto da Mark Fisher prima della morte.

La tranquillità tanto di frequente associata all'*eerie* – si pensi all'espressione «calma inquietante» (*eerie calm*) – ha a che vedere con il distacco dalle urgenze del quotidiano. La prospettiva dell'*eerie* ci può dare accesso alle forze che governano la realtà ordinaria ma che sono normalmente nascoste, così come a spazi del tutto al di là della realtà ordinaria. È questa liberazione dall'ordinario, questa fuga dai confini di ciò che normalmente consideriamo realtà che spiega almeno in parte il fascino speciale dell'*eerie* (Fisher 2018: 13).

L'*eerie*, però, non è solo 'l'inquietante' della traduzione italiana. Ha direttamente a che fare con quella articolata e imprevedibile sensazione offerta dalla percezione dell'assenza di qualcosa o di qualcuno lì dove, invece, dovrebbero essere. E la Lumon sembra essere un tempio eretto per rendere omaggio a una forma quasi distillata di 'eeriness', un santuario in cui tutto ciò che è presente sembra essere fuori posto e, viceversa, in cui tutto quello che manca, che non vediamo, insiste minacciosamente come, per rifarci alle parole di Fisher, a voler mostrare "l'assenza della propria presenza".

Le backrooms sono parte essenziale di un altro, più ampio fenomeno collegato a internet, quello degli spazi liminali, luoghi (fisici e mentali) caratterizzati da un senso di provvisorietà, da una condizione transitoria, di intervallo fra due spazi o due stati psicologici. La liminalità è uscita dai confini della psicologia o dell'antropologia (pensiamo ai riti di passaggio che modificano lo status sociale e psicologico dell'indi-

duo e alla condizione di sospensione tra due tappe della propria trasformazione)<sup>4</sup> ed è progressivamente diventata una sorta di sotto-estetica della rete, capace di dare forma e visibilità a un angosciante senso di sospensione che, evidentemente, attrae moltissimi utenti del web: gli spazi liminali cristallizzano l'essenza nostalgica e minacciosa di uno spazio abbandonato, di un ambiente sorprendentemente svuotato; si mostrano come zone che paiono immobilizzate in una dimensione impermanente e che provocano un immediato senso di spaesamento. L'inquietudine nasce certamente dal *disorientamento*, ma se la difficoltà nell'orientarsi prevede concettualmente il senso di un movimento inceppato, di uno spostarsi senza che si abbia chiarezza sulla forma e sulla direzione di questo spostamento, la *transitorietà* di cui le backrooms sono impregnate implica un passaggio, uno scivolare da una dimensione a un'altra, da una condizione a un'altra. E sottolinea la sospensione di questo movimento che, con il suo essere immobilizzato in un punto incerto situato tra l'inizio e la fine, sembra comunque incapace di concludersi, di definirsi. Pur nella profondissima distanza che li separa, l'impalcatura teorica di *Severance* ricorda alcuni video di Bill Viola, quelli in cui a dominare la messa in scena è l'estremizzazione dello *slow motion*: opere in cui il movimento si fraziona, si atomizza, si scompone in un rallentamento estremo che trasforma ogni video in un rosario di attese, in uno sfinimento cronologico, in un muoversi immobile. Movimento puramente cinematografico, forse, geneticamente connesso allo specifico funzionamento combinato del proiettore e della pellicola; movimento, per dirla con Epstein, che si offre come "serie di arresti" (Epstein 1994: 261), come "somma di pause" (ivi: 138), in una dialettica che si spinge fino a una restituzione visuale del paradosso zenoniano di Achille e della tartaruga. Walter Benjamin, scrivendo a proposito dell'articolato concetto di "immagine dialettica", ha insistito sul valore profondo di quel curioso confine che separa immobilità e movimento, sull'irrisolvibile transitorietà che non ha a che fare con la ricomposizione di una contraddizione, di un'opposizione, ma con l'esitazione, con la pausa:

Non è che il passato getti la sua luce sul presente o il presente la sua luce sul passato, ma immagine è ciò in cui quel che è stato si unisce fulmineamente con l'ora in una costel-

lazione. In altre parole: immagine è la dialettica nell'immobilità. Poiché, mentre la relazione del presente con il passato è puramente temporale, continua, la relazione tra ciò che è stato e l'ora è dialettica: non è un decorso ma un'immagine discontinua, a salti (Benjamin: 516).

*Severance* esplicita questa specificità dell'"abitare l'intervallo", insistendo proprio sull'impossibile evasione da una dimensione esclusivamente liminale. Lo fa sin dalla prima puntata, mostrando il tentativo di Helly (la neo arrivata nel reparto di Macrodata Refinement) di fuggire dai confini dello spazio lavorativo immediatamente dopo aver effettuato la procedura della scissione e, per così dire, aver preso servizio: ogni suo sforzo collassa nel continuo ritornare al punto di partenza, apre una porta per lasciarsi alle spalle un corridoio e finisce per ritornare allo stesso corridoio dal quale intendeva fuggire, in un loop inestricabile che racconta la dimensione incongrua e contraddittoria degli interni della Lumon. Il movimento diventa avvistamento ciclico, è uno spostamento che non attraversa alcuno spazio, che si incanta nella dimensione di un'immobilità paradossale. Helly non può lasciare quel luogo perché alla sua coscienza scissa non è concesso di muoversi al di fuori dei confini del proprio spazio di appartenenza: così si ritrova sempre lì, divorata da una necessità di fuga (di un movimento verso *fuori*) che si scontra con una cornice che impedisce la presenza di un *fuori*. Di qualsiasi *fuori*.

Analizzando un celebre quadro di Francis Bacon, *Portrait of George Dyer and Lucian Freud (1967)*, Gilles Deleuze si concentra sulla testa di Dyer che, nella tela, occupa contemporaneamente due posizioni: girata verso la nostra sinistra, con lo sguardo diretto a un immaginario fuori campo, e voltata in direzione di Freud, ruotata di 180 gradi rispetto all'altra postura. È la stessa cosa che accade nel finale di *Lost Highway (1997)* di David Lynch, quando la faccia di Fred (interpretato da Bill Pullman) comincia a muoversi spaventosamente, scossa e devastata da una violenta serie di convulsioni che portano i suoi contorni ad assumere varie posizioni all'interno di un medesimo fotogramma. Una sorta di composizione del movimento, come accade nel *Nu descendant une escalier (1911)* di Duchamp o nel cubismo sintetico. E non sembra essere un caso che, nel terzo episodio della prima stagione di *Severance*, Petey, un personaggio secondario ma essenziale allo sviluppo narrativo visto che

ha provato a fuggire dalla dicotomizzazione imposta dalla scissione, all'interno di un'allucinazione si ritrovi a disegnare una mappa del piano in cui lui e Mark lavoravano insieme e che, interrogato dallo stesso Mark su cosa stia disegnando, risponda: "tu che ti rimetti al lavoro, secondo lo stile cubista". Cubismo, dunque, un'unica immagine che contiene varie prospettive su uno stesso oggetto: esattamente come muoversi pur restando fermi perché ancorati alle due dimensioni della tela. Tenendo insieme proprio le peculiari declinazioni del movimento che avvicinano, appunto, il cubismo, il futurismo, il *Nudo* di Duchamp e Bacon, Deleuze richiama quei "livelli di sensazione" spesso citati da Bacon a proposito delle proprie opere, descrivendoli come "una sorta di arresti o di frazioni del movimento, che ricomporrebbero il movimento sinteticamente, nella sua continuità, velocità e violenza" (Deleuze: 89). La vertiginosa insistenza con cui *Severance* racconta questa ossessiva mobilità senza spazio sembra riguardare proprio la volontà di mettere in scena uno spostamento ingabbiato, una sorta di continua ricognizione del *dove* inchiodata a una paralisi del *quando*.

anche quando il contorno si sposta, il movimento consiste più nell'esplorazione amebica, cui la figura si dedica dentro il contorno, che nello spostamento medesimo. [...] non è il movimento che spiega i livelli di sensazione, bensì sono i livelli di sensazione a spiegare quanto resta ancora del movimento. E, in effetti, benché la pittura di Bacon renda il movimento con molta intensità e violenza, non è questo, in ogni caso, ciò che propriamente gli interessa. Si tratta, al limite, di un movimento sul posto, di uno spasmo (ivi: 90).

Ecco, sono spasmi quelli che attraversano le esistenze dei protagonisti di *Severance*. Sono microscopici viaggi *sur place* che testimoniano la paradossalità dello spazio costruito da Erickson e dal suo staff di creativi intorno agli esseri umani che si ritrovano perduti e assediati da questa declinazione della liminalità. In una traiettoria narrativa in cui si crea una dicotomia, una forma di opposizione tra due stati, due condizioni, due realtà, emerge spesso questa interessante attenzione verso ciò che si situa nello spazio *fra* i due poli dell'opposizione. Esattamente come avviene nei video di Viola. Immaginando una realtà resa friabile in ciascuna delle sue declinazioni si depotenzia l'idea stessa di movimento, le si sottrae

pregnanza, senso. Del resto, interrogato durante una cena a proposito della duplicazione come effetto accessorio della Scissione, Mark afferma: "Non c'è un altro io, non c'è un'altra persona. Sono sempre io, faccio il mio lavoro" Persino lo spostamento tra le due individualità, tra le due coscienze sembra essere un movimento incapace di avvenire. Perché quel che conta non è l'affiorare di due personalità o due ego distinti: il senso distopico di *Severance* oltre a collocarsi nella dimensione alquanto satirica rispetto a un certo modo di intendere il lavoro, si annida proprio in questo sfuggire la mera contrapposizione tra un dentro e un fuori e si distilla nel nucleo di questa pausa, di questa impasse che è sì stallo ma anche, etimologicamente, distopia intesa come spazio negativo, come luogo spiacevole. Un luogo che non è né dentro né fuori le mura della Lumon. Un luogo nel quale ridurre il movimento a sterile perlustrazione, senza alcuna possibilità di fuga.



## Note

<sup>1</sup> "Noi non possiamo più pensarci come un 'io' separato e distaccato dal mondo. La nostra soggettività non è più un nucleo stabile e autonomo che rispecchia il mondo, lo ordina con la sua razionalità, gli conferisce un senso: è un grumo temporaneo, di una densità appena sufficiente a garantire una parvenza di identità, destinato a sciogliersi e a riformarsi, ogni volta diverso, in quel paesaggio che, adesso lo vediamo, non è che un flusso di informazioni continuo, dinamico, sempre al confine fra stabilità e instabilità" (Caronia 1996: 86).

<sup>2</sup> *The Stanley Parable* è un videogioco (ideato da Davey Wreden e pubblicato da Galactic Cafe nel 2013) in cui un dipendente di un'azienda si ritrova a dover risolvere il mistero che sta dietro l'improvviso e inquietante svuotamento del suo labirintico ufficio.

<sup>3</sup> *Dilbert* è una serie di strisce a fumetti (creata da Scott Adams) che demolisce, con sarcasmo e surreale ironia, la vita quotidiana di un ufficio, mostrando l'assurdità dei rapporti relazionali tra i dipendenti e l'ottusa vacuità del potere esercitato dai dirigenti nei confronti dei sottoposti.

<sup>4</sup> Si vedano, a proposito, Van Gennepe (2013) e Turner (2019).

## Bibliografia

- BAZIN L. (2019), *La dystopie*, Presses Universitaires Blaise Pascal, Clermont-Ferrand.
- BENJAMIN W. (2000), *Opere complete IX. I "passages" di Parigi*, Einaudi, Torino.
- BROOKER M.K. (1994), *The Dystopian Impulse in Modern Literature*, Greenwood, Westport.
- BRUNER J. (1986), *Actual Minds, Possible Worlds*, Harvard University Press, Cambridge.
- CARONIA A. (1996), *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Franco Muzzio, Padova.
- CLAEYS G. (2013), "Three Variants on the Concept of Dystopia", in VIEIRA F. (a cura di), *Dystopia(n) Matters: On the Page, on Screen, on Stage*, Cambridge Scholars, Newcastle.
- CLINE E. (2011), *Ready Player One*, ISBN, Milano.
- DELEUZE G. (1995), *Francis Bacon. Logica della sensazione*, Quodlibet, Macerata.
- DI MINICO E. (2018), *Il futuro in bilico. Il mondo contemporaneo tra controllo, utopia e distopia*, Meltemi, Milano.
- EPSTEIN J. (1994), *Écrits sur le cinéma (1919- 1937)*, Paris Experimental, Paris.
- FISHER M. (2018), *The Weird and the Eerie. Lo strano e l'inquietante nel mondo contemporaneo*, Minimum Fax, Roma.
- FOUCAULT M. (2006), *Utopie Eterotopie*, Cronopio, Napoli.
- HAYLES N.K. (1999), *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, The University of Chicago Press, Chicago-London.
- LLOYD A. (2022), "The Backrooms: la foto di un ufficio vuoto diventata meme inquietante", in *Vice*, 31 marzo, <https://www.vice.com/it/article/5dga98/the-backrooms-ufficio-vuoto-meme> (consultato il 20-2-2024)
- MARX K. (2004), *Manoscritti economico-filosofici del 1844*, Einaudi, Torino.
- MIEVILLE C. (2011), *La città e la città*, Fanucci, Roma.
- THOMASSEN B. (2006), "Liminality", in HARRINGTON A., MARSHALL B., Müller H.P. (eds.), *Routledge Encyclopedia of Social Theory*, Routledge, London.
- TURNER V. (2019), *La foresta dei simboli*, Morcelliana, Brescia.
- TURNER V. (2022), *Antropologia, liminalità, letteratura*, Morcelliana, Brescia.
- VAN GENNEPE A. (2013), *I riti di passaggio*, Bollati Boringhieri, Torino.