

Cultura e tempo: le rappresentazioni sociali del futuro*

di Silvia Bernardini, Massimiliano Ruzzeddu

Abstract

This paper is based upon the idea that mass culture reflects the basic cultural assumptions of a society. Namely, science fiction contains the general ideas of contemporary societies about the change and innovation: being set either in the near or remote future, science fiction unveils what social actors expect about the future. Within this framework, we analyzed the most successful science-fiction movies in the last years and assessed what idea of the future they represent. The result is that nowadays we have low expectations about the future, that is full with technological innovation- no matter if realistic or unrealistic- but does not create world where justice and equality are realized: on the contrary, they become tools for greed and cruelty to ravage the universe.

Come la fisica nell'ultimo secolo ha ormai ampiamente dimostrato, il tempo non è un contenitore di eventi che si susseguono in modo lineare. Se i lavori di Einstein sono stati alla base di una conoscenza dell'universo inimmaginabile fino ai primi del Novecento, essi sono stati un'ulteriore conferma, dopo le riflessioni di Kant e Bergson, che un tempo assoluto non esiste, essendo piuttosto una questione di interazione fra realtà ed osservatore. In effetti, filosofia e sociologia, già dal XIX secolo, avevano avanzato ipotesi anche più radicali, sostenendo che la realtà stessa sia una costruzione degli esseri umani, o meglio, che ogni individuo percepisca la realtà attraverso la mediazione di costrutti mentali, innati secondo la filosofia, o storicamente costruiti secondo la sociologia. In effetti, però, anche l'idea che il tempo costituisca l'oggetto di percezioni sociali, è piuttosto recente. L'idea che la cultura, al suo livello più profondo, si è costituita da assunzioni inconsce sulla «natura della verità, del tempo, dello spazio, della natura umana e delle relazioni umane» (Schein, 2004), emerge in effetti con gli studi orga-

*Tutti gli autori hanno contribuito in parti uguali e hanno la stessa importanza; a Massimiliano Ruzzeddu vanno attribuiti il primo secondo e terzo paragrafo, a Silvia Bernardini il quarto, il quinto e il sesto; le conclusioni sono comuni.

nizzativi ed è quindi anche recente l'idea che ogni cultura ed epoca storica si caratterizzi per rappresentazioni specifiche del tempo.

La storia occidentale, da questo punto di vista, è paradigmatica; se nell'età classica non si aveva una concezione definita del tempo, l'idea che il futuro potesse essere diverso dal presente era fuori dall'orizzonte mentale di tutti gli attori sociali. L'avvento del Cristianesimo costituì un profondo cambiamento da questo punto di vista: mentre gli dèi greci e romani erano nati quando il tempo e lo spazio esistevano già, e così lo erano altre divinità precedenti (Titani, Giganti ecc.) il Dio cristiano, come quello ebraico, era preesistente alla creazione, quindi, anche prima del tempo; al contrario, secondo la fede cristiana, era stato proprio il Dio cristiano a creare il tempo insieme allo spazio. In base a tale rappresentazione, peraltro, il tempo non ha un inizio, ma ha anche una fine. Come mostra Le Goff (1980), il tempo diventa storia, una storia di salvezza per l'umanità; il tempo diventa lo sfondo della storia della caduta dell'umanità dopo il peccato originale e della sua redenzione, attraverso l'incarnazione del Figlio di Dio. Il tempo, in altre parole, ora ha una direzione, e raggiunge la dimensione lineare (Benoist, 2008) che nell'era classica mancava completamente.

Come suggerisce Le Goff, peraltro, l'idea di cambiamento, basata sulla concezione lineare del tempo, sarebbe, fin dal Medioevo, la base conoscitiva per le azioni politiche volte a una redistribuzione del reddito sociale:

In this growth of millenarianism, unconscious class reactions, along with individual destiny, played a part. There is a history to be written which will explain Joachimism as well as many other revolutionary movements involving both the soul and economic status. In this era the Apocalypse was not an enthusiasm of fringe groups or misfits, but the hope and sustenance of oppressed groups and hungry people. (Le Goff, 1980)

Il fatto interessante di questa analisi è che tempo lineare può avere due direzioni, verso l'alto e verso il basso, cioè positiva e negativa. Ora, è vero che, sempre secondo Le Goff (1988) per secoli, la rappresentazione lineare del tempo è stata strettamente connessa all'idea di decadenza: il cammino verso la fine del tempo, per secoli, era rappresentato come sarebbe una storia peggioramento continuo, sia dal punto di vista morale, che da quello politico che da quello fisico. Non c'è da stupirsi, quindi, che ogni cambiamento fosse considerato come un passo avanti verso l'apocalisse e non c'è neanche da stupirsi che la cultura occidentale per secoli abbia cercato di proporre il ritorno a un passato visto come enormemente più grande: Carlo Magno voleva ricostruire l'Impero Romano, e così volevano gli impe-

ratori tedeschi; il Rinascimento, così come tutte le correnti artistiche fino al XVIII secolo, proponeva un'estetica basata sullo stile classico, e così fecero i gruppi artistici fino al Settecento.

Modernità e innovazione

Questa condizione di immobilità imposta verrà meno con un evento che contribuirà profondamente a trasformare la futura struttura culturale e sociale europea: la Riforma protestante. Emersa nel 1517 con la predicazione di Lutero, la Riforma ha introdotto, fra l'altro un approccio razionale al mondo, che ha costituito un ambiente culturale estremamente favorevole all'innovazione.

L'etica protestante, in effetti, consiste in un insieme di valori che (diversamente dall'epoca medievale) vedono positivamente l'uso della razionalità – vale a dire, la scienza e l'istruzione – per produrre ricchezza. Sebbene il progresso sociale non sia un effetto previsto nella cultura religiosa protestante, che si concentra maggiormente sull'etica del lavoro, essa ha costituito comunque un ambiente ideale dove le idee di progresso della scienza e sui benefici di questo hanno potuto prosperare. Sebbene queste idee siano comunemente condivise anche in paesi dalla diversa tradizione religiosa, la loro realizzazione incontra diversi ostacoli: nei paesi cattolici, per esempio, sebbene la Chiesa come istituzione, dalla caduta dell'Impero Romano d'Occidente abbia formalmente governato solo la parte centrale dell'Italia, essa ha esercitato una profonda influenza culturale su in tutta l'Europa meridionale, venendo a creare quello che Bellah e Alberoni definiscono come “sostrato religioso” (*religious ground bass*) (Bellah, 1974; Alberoni, 1974), ovvero un insieme di rappresentazioni latenti, che influenzerebbero le percezioni della realtà da parte degli attori sociali di radici cattoliche di stampo premoderno per le quali nessun cambiamento storico è possibile, a meno che non assuma la forma di un peggioramento.

Di conseguenza, forse non è un caso che, secondo Benoist (2008), l'idea che il mondo possa migliorare nel tempo sia emersa dopo le conquiste della rivoluzione scientifica nel XVII secolo, poco dopo la Riforma, in termini di aumento della conoscenza del mondo e delle ricadute pratiche (ma anche dello sfruttamento delle colonie, che ha aumentato enormemente la ricchezza nei paesi europei). Questo carattere ha subito una formidabile accelerazione nel diciannovesimo secolo, durante la seconda rivoluzione industriale, quando una serie di invenzioni tecnologiche ha dato il via alla produzione di massa di varie merci (Smil, 2005). Ciò ha portato a un rapido miglioramento

delle condizioni di vita di interi strati della popolazione, anche quelli più bassi. L'enorme disponibilità di beni che si era venuta creare, peraltro, non faceva che aumentare la domanda di altre innovazioni, spingendo diversi attori sociali (scienziati, imprenditori, politici) a intensificare gli sforzi per aumentare il numero di nuove scoperte e invenzioni. Inutile dire che l'ambiente culturale generale di quell'epoca favoriva un atteggiamento di apertura verso l'innovazione: gli storici dipingono il Positivismo come un'epoca in cui non solo le élite intellettuali e politiche, ma anche le masse mostravano una fede quasi religiosa nella scienza e nel progresso che la scienza avrebbe garantito nel prossimo futuro. Si è trattato senza dubbio di una rivoluzione cognitiva senza precedenti: mai nella storia dell'umanità gli individui erano stati più consapevoli del fatto che il cambiamento esisteva e che poteva consistere in un miglioramento delle condizioni generali della loro vita.

Va peraltro sottolineato che questo ottimismo cominciò a incrinarsi alla fine degli anni Sessanta, quando, almeno nel mondo occidentale insieme a gran parte delle istituzioni e delle tradizioni, anche l'idea che la scienza potesse assicurare la fine di ogni problema veniva contestata. Notevole, da questo punto di vista, è il famoso rapporto del Club di Roma (Meadows *et al.*, 1972) che rese note le considerazioni di un autorevole numero di scienziati e di scienziate circa l'opinione, allora ancora molto diffusa, che il progresso tecnologico potesse continuare all'infinito attraverso l'utilizzo indiscriminato di risorse naturali. In tale rapporto si scrive, fra l'altro:

Ci siamo resi conto che l'ottimismo tecnologico rappresenta la più comune e pericolosa reazione alle nostre conclusioni sull'esame del modello mondiale. La tecnologia può alleviare i sintomi dei mali che affliggono il mondo, senza agire sulle cause fondamentali. La fiducia nella tecnologia come soluzione definitiva tutti i problemi può svegliare la nostra attenzione dall'aspetto fondamentale della situazione, lo sviluppo di un sistema finito, impedendoci così di applicare i provvedimenti realmente necessari. (Meadows *et al.*, 1972)

In altre parole, la scienza non è solo responsabile dei grandi progressi fino ad allora sperimentati, ma anche di inquinamento, miseria, colonialismo e neocolonialismo nonché di minacce ambientali e nucleari. Detto in altri termini, i cambiamenti apportati dalla rivoluzione industriale e dalla tecnologia hanno certamente costituito dei progressi mai visti prima, ma allo stesso tempo hanno scatenato una serie di effetti collaterali: gas di scarico, materiali tossici, radiazioni, inquinamento elettromagnetico etc. Accanto a una disponibilità di senza precedenti, sono aumentati esponenzialmente anche i rischi per la salute individuale e collettiva.

Tra incubi e speranze: futuro e fiducia nella fantascienza contemporanea

Questa dicotomia fra rappresentazioni ottimistiche del futuro e altre invece pessimistiche, se non apocalittiche, è profondamente radicata nella cultura mediatica del nostro tempo, e si riflette anche nella fantascienza, che ha la funzione di specchio delle ansie collettive e delle aspirazioni di una società. Da un lato, il genere si nutre degli “incubi” generati dai rapidi cambiamenti tecnologici e dalle loro potenziali minacce all’umanità – pensiamo ai timori di una sorveglianza onnipresente, alla perdita di privacy, o alla possibilità di un’intelligenza artificiale fuori controllo. Questi temi non sono meramente frutto di un’immaginazione sfrenata; riflettono piuttosto le preoccupazioni reali di un’epoca in cui la tecnologia avanza a passi da gigante, spesso senza un’adeguata riflessione etica o sociale. I mass media, attraverso la narrativa fantascientifica, fungono da catalizzatori di queste ansie, amplificandole e rendendole parte del discorso culturale dominante. Essi non solo riflettono ma anche modellano la percezione pubblica del futuro, sottolineando i rischi che potrebbero derivare da un progresso incontrollato.

D’altro canto, la fantascienza contemporanea è anche intrisa di “speranze”, fungendo da terreno fertile per l’esplorazione di futuri in cui l’umanità supera le proprie sfide, spesso attraverso l’innovazione e la cooperazione. Questo aspetto del genere rivela una fiducia intrinseca nel potenziale umano di utilizzare la tecnologia per il bene comune, immaginando società più giuste, sostenibili e inclusive. In questo senso, i mass media non si limitano a rispecchiare le paure della società, ma ne influenzano anche le aspirazioni, alimentando la speranza che, nonostante le avversità, sia possibile costruire un futuro migliore. Questa dinamica riflette un elemento fondamentale della cultura contemporanea: la convinzione che, pur in presenza di sfide formidabili, la creatività e l’innovazione possano guidarci verso soluzioni positive. Così, attraverso la lente della fantascienza, i mass media giocano un ruolo cruciale nel modellare il nostro immaginario collettivo, equilibrando tra i timori di un futuro distopico e la speranza in un’avvenire utopico.

Perché proprio la fantascienza?

Molta della letteratura sui mass-media e sull’industria culturale ha sempre criticato il distacco del cinema e della televisione dalla cultura “alta”, per cui l’intrattenimento, come film d’amore, i teleromanzi, gli sceneggiati, le serie western allontanavano, secondo diverse scuole che hanno studiato il

fenomeno – segnatamente la Scuola di Francoforte – le masse da prodotti di arte elevata come i romanzi o il teatro classico; il sociologo francese Edgar Morin, pur mantenendo un approccio critico nei confronti dell’industria culturale, offre un punto di vista alternativo, sostenendo che anche i prodotti massmediatici di più ampio consumo, come i film di intrattenimento o le soap-opera, presentano similarità con l’arte o la letteratura “alta”:

(...) mistero della nascita, sostituzione di neonati, patrigni e matrigne, false identità, travestimenti, sosia, gemelli, rovesciamenti straordinari, false morti, persecuzioni dell’innocenza (...), eredi della più antica e universale tradizione dell’immaginario (la tragedia greca, il dramma elisabettiano), ma adattata al quadro urbano moderno. (Morin, 2017)

Il problema, secondo Morin, è che questi temi sono presentati spesso in maniera banale e stereotipata; ora, ogni valutazione dei prodotti massmediatici esula dagli scopi del presente lavoro, il quale invece si basa sull’assunto che nella cultura di massa possano emergere anche le rappresentazioni del tempo e del futuro descritte sopra.

Da questo punto di vista, l’oggetto naturale di analisi sono i prodotti di fantascienza. Come scrive Bigliardi:

Science fiction is a repository of such experiments in narrative garb, with its tales of time travel, cloning, cybernetic organisms, utopias and dystopias, and so on. Philosophical thought is aimed at investigating the fundamental nature of things. Consequently, science fiction and philosophy inevitably converge, and fruitfully so, as demonstrated by this collection. (Bigliardi, 2020)

In altre parole, nessuno potrebbe negare che nella letteratura e, soprattutto nei film di fantascienza, emergono le stesse domande cui tenta di rispondere la filosofia: chi siamo? Che posto abbiamo nell’universo? Più in relazione a questo lavoro: come influirà la tecnologia sul nostro futuro?

Ipotesi e metodologia

In base a quanto detto finora, questo e i paragrafi successivi tenteranno di rispondere alla seguente domanda di ricerca: quale idea di futuro emerge dai film di fantascienza?

I dieci anni di cinema considerati hanno preso in esame titoli di successo, non sempre apprezzati dalla critica, spesso con alti budget, a volte transitati direttamente dalle piattaforme streaming piuttosto che sul grande scher-

mo. Il macrotrend che tutti intrecciano è indubitatibilmente la tecnologia (tecnologia *tout court*, meglio se condita con IA e Metaversi vari), e moltissimi, come rileveremo poi dalle tabelle, definiscono nuove tipologie di approcci alla realtà. Certo è che il contesto di realtà aumentata e realtà virtuale la fanno da padrone, in modo anche abbastanza inaspettato, per la confusione di gestire due mondi rispetto ai quali si fa fatica alla fine capire quale sia quello reale e quello falso, come se fosse tutto un gioco di ribaltamenti di prospettive e colpi di scena. Non che nella letteratura di Philip Dick certe idee non fossero già presenti, ma il contesto attuale ha reso possibile la loro visualizzazione e, forse (paura!), il fatto che si possano effettivamente realizzare. Anche i trasporti ne sono stati influenzati, ma non più di tanto: abbandonata l'idea del teletrasporto a favore di mezzi di terra d'acqua o d'aria sempre più comodi ed automatizzati, alimentati a energie di chissà quale provenienza, ma spesso "pulite".

Interessante notare come quasi tutti i film scelti condividano una necessità di realizzare un codice etico (anche se spesso non apertamente dichiarato), soprattutto poiché dominano le lotte di potere, di un potere antico: denaro e possesso (siamo nel futuro, ma la metrica non cambia, e questo è significativo degli stereotipi a cui probabilmente per esigenze di mercato anche produttori e sceneggiatori si devono piegare: ipotizzare un mondo in cui le metriche del successo siano completamente democratiche e meritocratiche forse "è troppo"?). C'è anche un'alta attenzione ai problemi etnici relativi alle migrazioni (società sempre più multietniche), ma soprattutto alle risorse (umane, alimentari, energetiche) che spesso inaugurano futuri con scenari climatici alternativi dai quali qualcosa si potrebbe anche un po' apprendere, e che di fatto rivedono gli schemi sociali (cfr. l'articolo di Gloria Puppi in questo numero). A proposito di economia: il ROI¹ maggiore è stato realizzato da un film mai uscito al cinema ma solo su piattaforma Netflix.

Date queste premesse, è possibile declinare l'ipotesi formulata più in alto nelle seguenti domande

Il futuro immaginato da questi film è un futuro da cui si può già imparare qualcosa? Personalmente impariamo da "qualunque" cosa, ma l'idea di avere già uno scenario configurato ci aiuta a riflettere sui punti di forza, e anche su quelli di debolezza di quanto raffigurato: una sorta di prototipazione rapida da validare velocemente nel presente

¹ Il ROI (Return on Investment), uno degli indicatori di bilancio più utilizzati in finanza, lo abbiamo calcolato per avere una stima del rapporto tra costo e ricavato dalle varie visioni dei film presi in considerazione.

Cosa vuol dire film di successo? Le regole del marketing indicano una necessità di interfacciarsi con i gusti del pubblico: più i film sono complessi e affrontano tematiche trasversali su cui riflettere, meno sembrano apprezzati dal grande pubblico, rallentando quei profitti che servono poi a produrre nuovi film (i film a maggior ROI sono quelli paradossalmente a budget più limitato e molto semplici nella storia e nella prospettiva). Un film di successo in questo contesto, tuttavia, non è solo misurato dalla sua performance finanziaria, ma anche dal suo impatto culturale e dalla capacità di stimolare il dibattito e la riflessione su temi importanti. Questi possono includere l'etica della scienza e della tecnologia, le dinamiche del potere, e le implicazioni sociali delle innovazioni. Il tema è: come si misura l'intangibile?

Futuri buoni o futuri cattivi? A questo si potrebbe rispondere: futuri che vorremo. L'opportunità di anticipare riflessioni, tavoli di discussione, elementi risolutivi seguendo trend ed opportunità è alta. Sta tutto nel comprendere “che voglia abbiamo” di metterci veramente in gioco in modo da creare il nostro futuro, invece di viverlo da spettatori. La tendenza a rappresentare futuri problematici può servire come avvertimento, mentre le visioni positive possono ispirare a perseguire percorsi che conducono a risultati più desiderabili.

Elenco dei film considerati

Uno dei criteri più tangibili per la scelta di questi film, oltre al genere, è stato quello del ROI (scelto come indicatore di successo economico). Il successo di critica e pubblico di fatto è meno “quantificabile”, e spesso risultato di più sovrapposizioni e interessi nel lungo periodo. La Tab. 1 elenca i film analizzati.

Budget

La Tab. 2 esprime invece l'andamento in cifre delle singole produzioni, secondo un criterio nazionale (*domestic*) e temporale (prima settimana), e un panorama invece internazionale nell'arco di un anno, definendo un ROI per ciascun film.

Futuri possibili, e futuri vivibili

Nella Tab. 3, sulla base del contesto socio-tecnologico, ho invece cercato di esprimere la “possibilità” realizzativa di un futuro basato sulle capacità tecnologiche attuali, e la “vivibilità” del futuro stesso basandoci sulla *user experience* nota, e sulle reazioni dei personaggi stessi. Non stiamo parlando di bello o brutto, stiamo parlando di capacità di adattamento a contesti

ANNO	TITOLO FILM	TEMA	BUDGET	DOMESTIC	1st week	WORLDWIDE(within 1 year)	ROI
2010	INCEPTION	il metaverso e la dilatazione spazio temporale- dal reale al virtuale	\$160,000,000	\$62,785,337	39%	\$870,792,649	X 5,44
2013	GRAVITY	Lo spazio come viaggio in se stessi	\$100,000,000	\$55,785,112	55%	\$748,049,949	X 7,48
2013	ELYSIUM	Caste e ambizioni sociali	\$115,000,000	\$29,807,393	25%	\$286,140,700	X 2,4
2014	INTERSTELLAR	Space opera: la ricerca di altri mondi vivibili come soluzione alla morte della terra	\$165,000,000	\$47,510,360	28%	\$773,430,538	X 4,68
2015	THE MARTIAN	Sollitudine ed abbandono, gestione dell'avversità su un pianeta sconosciuto	\$108,000,000	\$54,308,575	50%	\$630,620,818	X 5,83
2015	DIVERGENT	Dall'ordine al caos: la rigida suddivisione in caste che non funziona	\$85,000,000	\$54,607,747	64%	\$288,885,818	X 3,39
2016	ROGUE ONE	Piccole azioni grandi impatti, ma a quale costo	\$200,000,000	\$155,081,681	77%	\$1,058,682,142	X 5,29
2017	BLADE RUNNER 2049	Visioni future che partono da una visione irrealizzata: l'umanità androide come valore maggiore dell'umanità umana	\$150,000,000	\$32,753,122	21%	\$259,239,658	X 1,7
2018	MATRIX RESURRECTION	Vita reale o vita aumentata? Identità e opportunità nel mondo virtuale	\$175,000,000	\$41,764,050	23%	\$607,274,134	X 3,47
2018	READY PLAYER ONE	Forme di vita nuove grazie a nuove energie, quanto siamo pronti?	\$40,000,000	\$11,071,584	27%	\$43,070,915	X 1,07
2020	ANNIHILATION	il tempo come processo riscrivibile	\$205,000,000	\$9,353,090	4%	\$365,304,105	X 1,7
2021	MATRIX RESURRECTION	La realtà come gioco, il gioco come realtà	\$190,000,000	\$10,749,011	5%	\$157,286,805	X 0,82
2021	DUNE	La complessità spazio/temporale dell'evoluzione socio-politico-ecologica	\$165,000,000	\$41,011,174	24%	\$402,027,830	X 2,43
2021	DON'T LOOK UP	Dalla comunicazione alla comunicazione fake, spostare lo sguardo per non vedere la realtà	\$75,000,000	0,00 €	0%	\$791,863	X 10,8
2022	EVERYTHING, EVERYWHERE, ALL AT ONCE	Ciò che fa click: gli switch che cambiano/migliorano/rovinano l'esistenza	\$25,000,000	\$77,191,785	308%	\$141,204,806	X 5,64

Tab. 1

Tab. 2 – Fonti: BoxOfficeMojo.com; TheNumbers.com.

molto lontani dal nostro modo di essere o particolarmente divergenti rispetto alle aspettative dell'uomo comune. Sono molti più i futuri possibili sul piano socio-ecologico e tecnologico (dipendenti da fattori attualmente già in via di evoluzione) che i futuri "vivibili" per l'umanità attuale, anzi: basandomi proprio sulla differenza tra i film di fantascienza degli anni Settanta e Ottanta del Novecento (quando tutto era ancora da "inventare") e queste ultime produzioni (che individuano futuri più "interpretativi"), la concretezza di timori, paure, e impossibilità di adattamenti dipinge scenari non pessimistici, ma ben diversi da quelle ipotesi di "perfetta armonia" in vigore durante il boom economico.

Trend sociali

Un trend sociale è un modello o una tendenza di comportamento, interessi o opinioni che si diffonde tra una popolazione significativa per un certo periodo di tempo. Questi trend possono emergere e svilupparsi in vari ambiti, e sono influenzati da diversi fattori, tra cui i media, gli eventi attuali, le innovazioni tecnologiche e le interazioni sociali. Da questa riflessione è stata rivista una nuova classificazione dei film scelti. Nella Tab. 5 abbiamo cercato quindi di raggruppare per "trend sociali" le tematiche più affrontate. Interessante notare come l'86% pongano riflessioni di tipo etico, l'80% ragionano su un approccio alla realtà diverso da quello a cui siamo abituati (per ambientazione, ecologia, tecnologia onnipresente), il 66% svolge la storia secondo lotte di potere (ma di un potere tradizionale, basato su forza e denaro); la gestione delle risorse entra in campo solo per il 46% dei film, fanalino di coda l'attenzione alle migrazioni con il 33%. Nessun film però analizza questi trend in una visione organica: se ne scelgono al massimo 4, forse a seconda del messaggio che si vuole far passare, o forse a seconda del budget (o del target a cui ci si rivolge?).

Tecnologie

Il tema tecnologia invece, come si evince dalla Tab. 5, è più omogeneo: dati i nuovi trend da cavalcare, spesso si trova modo di reintegrarli nell'incidere della storia, in modo più o meno invasivo.

Conclusioni

Considerando le riflessioni sollevate dal testo e il ruolo che la fantascienza contemporanea gioca nella nostra società, è evidente come questo genere non solo esplori i confini della nostra immaginazione, ma funzioni anche da

TITOLO FILM	TEMA	FUTURO POSSIBILE e VIVIBILE sulla base delle conoscenze attuali	FUTURO POSSIBILE e VIVIBILE per l'umanità attuale
INCEPTION	Il metaverso e la dilatazione spazio temporale: dal reale al virtuale	SI	NO
GRAVITY	Lo spazio come viaggio in se stessi	SI	SI
ELYSIUM	Classi e ambizioni sociali	NO	SI
INTERSTELLAR	Spazio opera: la ricerca di altri mondi vivibili come soluzione alla morte della terra	NO	NO
THE MARTIAN	Solitudine ed abbandono, gestione dell'incertezza su un pianeta sconosciuto	NO	NO
DIVERGENT	Dall'ordine al caos: la rigida suddivisione in caste che non funziona	NO	NO
ROGUE ONE	Piccole azioni grandi impatti, ma a quale costo	NO	NO
BLADE RUNNER 2049	Visioni future che portano da una visione irrealizzabile: l'umanità androide come valore maggiore dell'umanità umana	NO	NO
READY PLAYER ONE	Vita reale o vita aumentata? Identità e opportunità nel mondo virtuale	SI	NO
ANNIHILATION	Forme di vita nuove grazie a nuove energie, quanto siamo pronti?	NO	NO
THE TENET	Il tempo come processo riscrivibile	NO	NO
MATRIX RESURRECTION	La realtà come gioco, il gioco come realtà	NO	NO
DUNE	La complessità spazio/temporale dell'evoluzione socio-politico-ecologica	SI	NO
DON'T LOOK UP	Dalla comunicazione alla comunicazione fake, spostare lo sguardo per non vedere la realtà	SI	NO
EVERYTHING, EVERYWHERE, ALL AT ONCE	Cib che fa click: gli switch che cambiano/migliorano/rovinano l'esistenza	NO	SI

Tab. 3

ANNO	TITOLO FILM	TREND SOCIALI	SOCIALITÀ	RISORSE	MIGRAZIONE	POTERE	ETICA
2010	INCEPTION	APPROCCIO ALLA REALTÀ	SOCIALITÀ	RISORSE	MIGRAZIONE	POTERE	ETICA
2013	GRAVITY		SOCIALITÀ	RISORSE	MIGRAZIONE	POTERE	ETICA
2013	ELYSIUM			RISORSE	MIGRAZIONE		ETICA
2014	INTERSTELLAR	APPROCCIO ALLA REALTÀ		RISORSE			ETICA
2015	THE MARTIAN	APPROCCIO ALLA REALTÀ					ETICA
2015	DIVERGENT	APPROCCIO ALLA REALTÀ					ETICA
2016	ROGUE ONE	APPROCCIO ALLA REALTÀ					ETICA
2017	BLADE RUNNER 2049	APPROCCIO ALLA REALTÀ	SOCIALITÀ	RISORSE		POTERE	ETICA
2018	READY PLAYER ONE	APPROCCIO ALLA REALTÀ		RISORSE		POTERE	ETICA
2018	ANNIHILATION	APPROCCIO ALLA REALTÀ	SOCIALITÀ		MIGRAZIONE	POTERE	ETICA
2020	TENET	APPROCCIO ALLA REALTÀ					ETICA
2021	MATRIX RESURRECTION	APPROCCIO ALLA REALTÀ	SOCIALITÀ			POTERE	ETICA
2021	DUNE	APPROCCIO ALLA REALTÀ	SOCIALITÀ	RISORSE	MIGRAZIONE	POTERE	ETICA
2021	DON'T LOOK UP	APPROCCIO ALLA REALTÀ		RISORSE		POTERE	ETICA
2022	EVERYTHING, EVERYWHERE, ALL AT ONCE	APPROCCIO ALLA REALTÀ	SOCIALITÀ		MIGRAZIONE	POTERE	ETICA

Tab. 4

catalizzatore per il dialogo su questioni urgenti e future. La fantascienza, pertanto, si conferma non solo un mezzo di evasione, ma anche un potentissimo strumento di riflessione collettiva, capace di stimolare il dibattito su temi etici, sociali, tecnologici ed ambientali, offrendo allo stesso tempo una visione critica e spesso allarmata del futuro che ci aspetta, ma anche delle soluzioni possibili.

È fondamentale quindi riconoscere il valore intrinseco della fantascienza come specchio dei nostri tempi, che riflette le complessità e le sfide della società attuale proiettandole in scenari futuri. Da qui al fatto che i futuri siano accettabili per l'umanità tutta, ovviamente, è ancora una questione tutta da dipanare, ma almeno ci sono ipotesi su cui fare riflessioni. Di sicuro sono futuri "interpretati", scenari possibili visti da punti di vista diversi, magari non piacevoli o auspicabili, ma di sicuro osservabili nelle fragilità sociali, nelle problematiche climatiche, negli usi e abusi della tecnologia. Questo genere, con le sue narrazioni che oscillano tra distopie e utopie, non solo ci permette di interrogarci sul tipo di futuro che desideriamo, ma ci spinge anche a considerare come le nostre azioni presenti possano influenzarlo. In questo senso, la fantascienza assume un ruolo di primo piano nell'educare e sensibilizzare il pubblico, fungendo da ponte tra il mondo della speculazione scientifica e tecnologica e la realtà quotidiana, stimolando così una consapevolezza collettiva verso un futuro che sia frutto di scelte consapevoli e responsabili.

Bibliografia

- Alberoni F., *Carisma d'ufficio e movimenti spontanei*, in F. Cavazza, S. Graubard (a cura di), *Il caso italiano*, Garzanti, Milano, 1974.
- Bellah R., *Le cinque religioni dell'Italia moderna*, in F. Cavazza, S. Graubard (a cura di), *Il caso italiano*, Garzanti, Milano, 1974.
- Bigliardi S., *Science Fiction and Philosophy: From Time Travel to Superintelligence*, "Journal of Science Fiction and Philosophy", vol. 3, 2020.
- de Benoist A., *A Brief History of the Idea of Progress*, "The Occidental Quarterly", vol. 8, n. 1, primavera 2008.
- Le Goff J., *Time, Work and Culture in the Middle Ages*, Chicago University Press, 1980.
- Le Goff J., *Medieval Civilization*, Blackwell, Oxford, 1988.
- Meadows D. et al., *Rapporto sui limiti dello sviluppo*, Mondadori, Milano, 1972.
- Morin E., *Lo spirito del tempo*, Meltemi, Milano, 2017.
- Schein E.H., *Organizational Culture and Leadership*, Jossey-Bass, San Francisco, 2004.
- Smil V., *Creating the twentieth century: technical innovations of 1867-1914 and their lasting impact*, Oxford University Press, 2005.

ANNO	TITOLO FILM	TREND Principale	MICRO TREND	MICRO TREND	MICRO TREND
2010	<i>INCEPTION</i>	Tecnologia	VR	AI	
2013	<i>GRAVITY</i>	Tecnologia			MOBILITY
2013	<i>ELYSIUM</i>	Tecnologia		AI	MOBILITY
2014	<i>INTERSTELLAR</i>	Tecnologia	AR/VR	AI	MOBILITY
2015	<i>THE MARTIAN</i>	Tecnologia	AR/VR	AI	MOBILITY
2015	<i>DIVERGENT</i>	Tecnologia	AR/VR		MOBILITY
2016	<i>ROGUE ONE</i>	Tecnologia	AR		MOBILITY
2017	<i>BLADE RUNNER 2049</i>	Tecnologia	AR/VR	AI	MOBILITY
2018	<i>READY PLAYER ONE</i>	Tecnologia	VR		MOBILITY
2018	<i>ANNIHILATION</i>	Tecnologia	AR/VR	AI	MOBILITY
2020	<i>TENET</i>	Tecnologia	VR		
2021	<i>MATRIX RESURRECTION</i>	Tecnologia	AR/VR	AI	
2021	<i>DUNE</i>	Tecnologia	AR/VR	AI	MOBILITY
2021	<i>DON'T LOOK UP</i>	Tecnologia	AR/VR		MOBILITY
2022	<i>EVERYTHING, EVERYWHERE, ALL AT ONCE</i>	Tecnologia	VR		

Tab. 5