

Looming Fiction: la fantascienza con la data di scadenza

di Gloria Puppi

Abstract

In the past twenty years, western audiovisual science fiction – originally focused on exploratory and adventurous futures – has transformed into looming fiction, dominated solely by dystopian and catastrophic scenarios. This shift also reflects contemporary narratives that depict societies in environmental and governmental crises, corrupted by dystopian and dictatorial technological innovations. The challenge today is to rediscover and reinvent science fiction, offering stories that inspire positive change and balanced, stimulating visions of the future.

La fantascienza occidentale è morta. Viva la fantascienza!

La fantascienza occidentale applicata nell'ambito dell'audiovisivo (da *Le Voyage dans la Lune* 1902 di Georges Méliès, a *Star Trek*, 1966), che da sempre esplorava un ampio spettro di futuri possibili e stimolava la mente con visioni di scoperta e avventura, sembra oggi concentrarsi principalmente su scenari distopici e catastrofici. Questo cambiamento rappresenta un notevole allontanamento dai temi tradizionali del genere che era altrettanto interessato a esplorare le potenzialità umane e scientifiche in contesti meno apocalittici (dall'esplorazione spaziale, i viaggi nel tempo, alla vita extraterrestre con un'attenzione alla plausibilità scientifica e tecnologica).

Anche la narrativa occidentale soffre da anni dell'effetto *looming fiction*, della distopia incombente, che poi si è riversata negli stessi anni nell'audiovisivo, dando vita a questa tendenza. L'autore David Brin nel suo saggio *Our Favorite Clichè: A World Filled With Idiots... or Why Film and Fiction Routinely Depict Society and its Citizens as Fools* (Brin, 2023), si domanda perché la fantascienza e i media tendano a rappresentare società distopiche piene di incompetenza e corruzione. Brin sostiene che, nonostante queste rappresentazioni possano essere avvincenti, esse spesso non offrono un percorso realistico o speranzoso verso il miglioramento sociale o tecnologico.

La sua critica, quindi, riguarda la tendenza a concentrarsi su scenari futuri negativi e catastrofici, che egli ritiene eccessivamente cinici e fatalisti.

Anche il pensiero di Neal Stephenson, noto autore di fantascienza, è affine a quello del collega Brin. Ha dato vita nel 2011, in collaborazione con il Center for Science and the Imagination presso l'Arizona State University, al *Progetto Hieroglyph*¹, un'iniziativa che mirava a ispirare una nuova generazione di scrittori, artisti, scienziati e ingegneri a pensare in modi creativi e ambiziosi. L'obiettivo era quello di spostare la narrazione della fantascienza da scenari distopici a visioni più ottimistiche e costruttive del futuro tecnologico. Il tutto poi è stato pubblicato nell'antologia "Hieroglyph" tre anni più tardi, ma a quanto pare non ha attirato molti produttori cinematografici o editori, più abituati al catastrofismo che a una fantascienza ottimistica (Paura, 2023).

Anche Kim Stanley Robinson, autore di fantascienza rinomato per i suoi romanzi che esplorano temi di sostenibilità ambientale, cambiamenti climatici e le possibilità di società ecologicamente equilibrate, si distacca dalla narrativa distopica tradizionale per proporre visioni del futuro che non solo mettono in guardia contro le potenziali catastrofi, ma offrono anche soluzioni praticabili e modelli di convivenza positiva (cfr. Robinson e Canavan, 2014). Robinson ha criticato la prevalenza di narrazioni distopiche nella fantascienza moderna per il loro potenziale di generare rassegnazione piuttosto che azione. Secondo lui la fantascienza, se si limita a dipingere futuri cupi senza prospettare soluzioni, può demotivare gli sforzi verso il cambiamento positivo. Proprio come oggi fanno la maggior parte delle serie tv sulle piattaforme occidentali.

Robinson sostiene un tipo di fantascienza che non solo identifica i problemi, ma esplora anche come gli esseri umani potrebbero risolverli collaborativamente, creando società più giuste e sostenibili.

Oggi il concetto di futuro viene evocato in ogni ambito, dalla pubblicità ai convegni aziendali, dipinto come un orizzonte desiderabile, quasi magico e affascinante. Tuttavia, sembra che abbiamo perso la capacità di immaginare veramente. Quella visione ricca e anticipatrice del futuro che un tempo caratterizzava la fantascienza ora sembra svanita e l'arte di immaginare nuovi mondi sembra essersi affievolita. Oggi non fruiamo più sui nostri schermi di mondi lontani e avventure fantastiche, ma vediamo solo il nostro futuro prossimo, i prossimi cinquant'anni. Visione figlia dell'Antropocene.

Ecco perché propongo di chiamare questo sottogenere cinematografico, *looming fiction*. Ho scelto questo nome perché "loom" in lingua inglese è il

¹ <https://csi.asu.edu/category/projects/project-hieroglyph/>

telaio, il luogo dove si intrecciano le trame dei tessuti e anche delle narrazioni. Abbiamo sempre bisogno di storie per dare senso alla vita, per confrontarci, evadere, riflettere e ribellarci. Inoltre, “loom” suggerisce un futuro imminente, incombente, grigio e pieno di conflitti con finali negativi, distopici, disastrosi. La looming fiction nel settore audiovisivo nasce, secondo le mie ricerche, con *Black Mirror*. La serie tv britannica prodotta da Charlie Brooker per Endemol Shine Group è probabilmente l’origine di questo sotto-genere, che, quando è nato, nessuno pensava ancora a come definirlo. Era dramma, fantascienza, satira, black comedy... Invece è looming fiction. Si tratta di una serie antologica, in quanto scenari e personaggi sono diversi in ogni episodio. La fiction è ambientata nel futuro o nel passato, in un’ucronia, ma in realtà parla del mondo e dello zeitgeist di oggi. Parla dei problemi di attualità e delle 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). Nata nel 2011, è ancora in onda. Lo schermo nero è lo specchio dei nostri tempi, e qui mi voglio rifare a Michel Foucault quando parla di eterotopia. Eterotopia è un termine coniato dal filosofo per indicare «quegli spazi che hanno la particolare caratteristica di essere connessi a tutti gli altri spazi, ma in modo tale da sospendere, neutralizzare o invertire l’insieme dei rapporti che essi stessi designano, riflettono o rispecchiano» (Foucault, 2002). Eterotopico è, per esempio, lo specchio, in cui ci vediamo dove non siamo, in uno spazio irreali che si apre virtualmente dietro la superficie ma che, al contempo, è un posto assolutamente reale, connesso a tutto lo spazio che lo circonda. La locandina di *Black Mirror* si rompe, l’eterotopia diventa incombente, ci ingloba, noi siamo la nostra stessa rappresentazione del futuro. Un esempio lampante è nell’ultima stagione, la puntata “*Joan is Awful*” (serie 6 episodio 1). Joan è tutti noi, e noi siamo Joan. Inglobati in Netflix, siamo contemporaneamente rappresentazione e spettatore, in un loop senza fine.

Il cinema ha sempre parlato di vita e di morte, di valori universali nel particolare, ma con *Be Right Back* (serie 2 episodio 1), ad esempio, ha portato a una riflessione profonda sul concetto di trapasso. In *Be Right Back* la nostra protagonista non è capace di sopportare il lutto. Siamo nel 2012. È importante segnalarlo. Nella serie TV, un algoritmo raccoglie le informazioni online lasciate dopo la morte di una persona per creare un umanoide simile al defunto, permettendo conversazioni postume. Questa idea ha ispirato reali applicazioni come *Replika*, sviluppata nel 2016 da una programmatrice che perse un amico e volle conservarne la presenza digitale. Tuttavia l’algoritmo, progettato per imitare e interagire come un umano, ha finito per manifestare comportamenti aggressivi, portando alla sua dismissione.

Black Mirror ha inserito in quella puntata dei semi di futuro di qualcosa che è accaduto davvero poco dopo (4 anni).

Black Mirror parla di noi, nel presente, simulando storie possibili in un futuro plausibile. Ma questo trend continua. Non è l'unica serie o film che tratta di fantascienza in questi termini. Ho esaminato circa cinquanta serie TV e qui presento alcune delle più note. La mia preferita è *Meglio di Noi*, una produzione russo-ucraina che, sfortunatamente, non sarà più prodotta a breve. Ambientata nella Russia del 2029, la serie dipinge un mondo in cui gli androidi rimpiazzano gli umani in molti lavori umili. Arisa, un robot avanzato importato in segreto dalla Cina, infrange le Tre Leggi della Robotica di Asimov uccidendo un uomo e fuggendo. Il robot incontra una bambina (Sonia) e si lega automaticamente a lei, diventando la sua tutrice. La sua programmazione è quella originaria: difendere la sua famiglia a costo della vita. La serie qui esplora tecnologie avanzate e plausibili, come dispositivi olografici e smart: infatti si vedono in scena oggetti di design fiction (cfr. Puppi, 2019) assolutamente plausibili, come i telefonini che non sono più un oggetto portatile, ma un ologramma sul proprio braccio, oppure tavoli, finestre, specchi e parabrezza delle auto, smart. Negli obitori e ospedali i medici sono assistiti da robot molto più semplici, che si occupano di lavori umili come pulire i cadaveri o smaltire liquami. Questa serie è interessante perché parla di una Russia del 2029 come se fosse del 2018. Anche questa serie quindi parla del presente, ambientandola nel futuro, utilizzando tecnologia all'avanguardia.

Upload è permeata dalla stessa sensibilità: è una serie televisiva statunitense di fantascienza creata da Greg Daniels. La serie, che ha debuttato su Amazon Prime Video il 1° maggio 2020, è ambientata nel 2033 ed esplora un futuro prossimo dove è possibile caricare post-mortem la coscienza delle persone in un aldilà digitale. Il protagonista, Nathan, dopo una morte prematura, si trova in un paradiso artificiale e deve navigare tra nuove regole di vita digitale, problemi etici e personali, e misteri legati alla sua morte. La serie è stata rinnovata per una terza stagione nel 2023. Anche qui appaiono tecnologie molto simili alle nostre: auto a guida autonoma parlanti, cellulari utilizzati come ologrammi, visori e tute tattili per vivere esperienze nel metaverso/cimitero... L'aldilà anche qui è sostituito interamente dalla tecnologia. Come in *Black Mirror* del 2012.

Il film *Reminiscence* del 2021 offre un'immersione intrigante nel genere della fiction speculativa e del cambiamento climatico. Ambientato nel decennio 2030, il film descrive una Miami quasi completamente sommersa dalle acque a causa del riscaldamento globale. Le attività quotidiane si svolgono di notte per evitare il calore estremo del giorno. Il protagonista, Nick

Bannister, un ex veterano, ha un ruolo unico come specialista dei ricordi, aiutando i clienti a rivivere momenti passati attraverso un processo psico-sensoriale noto come reminescenza. Questo film non è *un disaster movie* e non rappresenta qui una catastrofe ambientale, ma esplora il cambiamento climatico in atto e di come modifichi profondamente le nostre abitudini, intrecciando questi elementi in una narrativa affascinante.

La serie *The Peripheral* è stata rilasciata prematuramente, spinta dall'entusiasmo per il metaverso, un trend che sta gradualmente scemando non per una perdita di interesse, ma per le limitazioni tecnologiche attuali che non permettono di realizzarlo come desiderato. Basata sul romanzo di William Gibson, la serie intreccia passato, presente e futuro in una realtà definita qui come metaverso. La protagonista, Flynn, scopre che ciò che percepisce come metaverso è in realtà il futuro. La serie non esplora cambiamenti climatici, ma una pandemia devastante che ha causato miliardi di vittime. Anche qui i dispositivi, soprattutto quelli militari non sembrano così fantascientifici e lontani dalla realtà: i soldati sono tutti legati a livello emozionale, tutti possono vedere ciò che ognuno guarda proprio per via di questa unione sensoriale grazie alla tecnologia. Come uno stormo di uccelli, o di droni... Ebbene queste tecnologie sono già utilizzate e attive nel settore militare (cfr. Puppi, 2022).

Extrapolations è una serie antologica creata da Scott Z. Burns per Apple TV+, incentrata sugli impatti del cambiamento climatico sulla vita quotidiana, esplorando come queste sfide influenzino amore, fede, lavoro e famiglia attraverso otto storie intrecciate. Ambientata tra il 2037 e il 2070, la serie utilizza un cast stellare per raccontare come le condizioni climatiche alterate modellino le scelte intime e cruciali dell'umanità. Anche qui la storia è un monito per il nostro presente e la premessa narrativa è ottima, infatti il creatore Scott Z. Burns si chiede se abbiamo abbastanza coraggio per diventare la soluzione alla nostra rovina prima che sia troppo tardi.

Quali sono i tratti comuni nei film e nelle serie TV esaminate finora? Tutti includono elementi di design fiction: oggetti, servizi e tecnologie immaginarie, ma plausibili e potenzialmente realizzabili nel breve termine. Riflettono lo zeitgeist, lo spirito del tempo attuale, e toccano, anche indirettamente, i megatrend correnti come il cambiamento climatico, nuovi modelli di consumo, alimentazione, e l'avvento di tecnologie immersive. In questo senso, il cinema si avvicina molto agli studi futuri e, in particolare, allo speculative design e al design fiction.

La fantascienza occidentale, tradizionalmente ricca di esplorazioni e scoperte, ha virato verso una narrazione dominata da distopie, concentrandosi sulla categoria *looming fiction*. Questo spostamento però rischia di limitare

la capacità del genere di offrire un'immagine equilibrata e stimolante del futuro. Tuttavia, l'opera di alcuni autori sopra citati dimostra che la fantascienza può ancora funzionare come uno strumento di riflessione critica e di ispirazione, proponendo soluzioni innovative e ottimistiche ai problemi attuali. Attraverso storie che combinano avvertimenti con visioni propositive, la fantascienza ha il potenziale di influenzare positivamente il pubblico e stimolare un cambiamento sociale verso un futuro migliore.

Nonostante sia più facile scegliere storie con conflitti forti e catastrofici per il genere umano, è essenziale ricordare che le narrative più sfumate e multiformi possono offrire spunti altrettanto potenti e provocatori. La sfida per sceneggiatrici e sceneggiatori, scrittrici e scrittori sarà quindi quella di riscoprire e reinventare la fantascienza, integrando le lezioni del passato e le innovazioni del presente per costruire racconti che illuminino e ispirino, anziché limitarsi a riflettere le nostre paure più oscure.

Bibliografia

- Beckett A.E., Bagguley P., Camobell T., *Foucault, social movements and heterotopic horizons: rupturing the order of things*, "Social Movement Studies", vol. 16, n. 2, 2016.
- Brin D., *Our Favorite Clichè: A World Filled With Idiots... or Why Film and Fiction Routinely Depict Society and its Citizens as Fools*, "Locus Online", 20 gennaio 2013: <https://bit.ly/3VJFOFK>.
- Finn E., Kramer C., *Hieroglyph: Stories and Visions for a Better Future*, William Morrow & Co, 2014.
- Foucault M., *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, Mimesis, 2002.
- Stephenson N., *Innovation Starvation*, "World Policy Journal", vol. 28, n. 11, 2011.
- Paura R., *I futuri di Neal Stephenson, il vate della Silicon Valley*, "Quaderni d'altri tempi", 28 luglio 2023: <https://bit.ly/3KRSEjz>.
- Puppi G., *L'esplorazione di mondi attraverso l'invenzione di oggetti: il design fiction*, "Futuri", n. 11, aprile 2019.
- Puppi G., *Dalla fantascienza alla realtà: simulazioni, droni e super-soldati per le guerre del futuro*, "Futuri", n. 18, dicembre 2022.
- Robinson K.S., Canavan G., *Green Planets: Ecology and Science Fiction*, Wesleyan University Press, 2014.

Filmografia

- Andrianov A., *Meglio di Noi. Yellow, Black and White*, 2018.
- Benioff D., Weiss D.B., *The Peripheral*, Amazon Prime Video, 2024.
- Burns S.Z., *Extrapolations*, Apple TV+, 2023.
- Daniels G., *Upload*, Amazon Studios, 2020.
- Harris O., *Black Mirror: Be Right Back*, Zeppotron, 2013.
- Joy L., *Reminiscence*, Warner Bros. Pictures, 2021.
- Méliès G., *Le Voyage dans la Lune*, 1902.
- Pankiw A., *Black Mirror: June is Awful*, Endemol Shine Group, 2023.
- Roddenberry G., *Star Trek*, Desilu Productions, 1966-1969.