

LA CRISI DEL FUTURO TRA FILM, SERIE E VIDEOGIOCHI DI FANTASCIENZA CONTEMPORANEI

GIANMARCO THIERRY GIULIANA*

ENGLISH TITLE: The crisis of the future among contemporary science fiction films, series, and video games.

ABSTRACT: In this article, we present the results of a sociosemiotic research conducted on the contemporary imagery of the future. What kind of future is envisaged and emerges in the science fiction narratives of the last twenty years? We answered this question by examining the narrative structures and semantic, aspectual and axiological contents of two hundred and seventy-nine texts including films, series and video games. We first outline the innovative methodology with which this research was carried out. Next, we provide a summary of the results obtained and comment on them. The interpretation of the data reveals a strong crisis in the representation of the future. Not only are there very few positive futures that differ from the present, but many texts of this kind do not actually speak of the future or represent it. Finally, there are marked differences between the three media, with cinema being by far the least projective form, while digital games, on the contrary, remain the encyclopedic space where the future destiny of mankind is most easily, most variedly and most enthusiastically imagined.

KEYWORDS: semiotics; future; media; sci-fi, videogames.

Introduzione

Che il futuro sia una costruzione semiotica è, allo stato attuale delle scienze umane, un fatto assodato. Risultato di un atto interpretativo delle collettività umane che organizzano il tempo fisico in temporalità, il futuro si presenta come una ontologia vuota fondata sul sembrare (Leone 2017) il cui senso varia a seconda delle sue diverse aspettualizzazioni (Lozano 2021) e dei diversi mondi possibili disegnati a partire dalle narrazioni del mondo. L'idea stessa del futuro come freccia che

* Università degli Studi di Torino.

progredisce verso l'avanti non è affatto naturale e trova delle eccezioni culturali (Voto et al. 2022). Si tratta di una tesi che, seppur con meta-linguaggi diversi, troviamo espressa tanto dalla riflessione storica di Koselleck (Lorusso & Giannitrapani 2021) quanto dall'antropologia di Appadurai (2014). Non solo diverse culture esprimono diversi futuri a partire dai loro linguaggi e testi che ne articolano l'immaginario, ma la stessa *possibilità* dei singoli di pensare al proprio futuro in termini di possibilità piuttosto che di impossibilità dipende innanzitutto dalla cultura del soggetto intesa non solo come "enciclopedia" o "lingua" ma anche come contesto storico, economico e materiale. A partire da qui non è difficile comprendere come mai il futuro e la sua crisi siano un tema così attuale nel contesto occidentale contemporaneo che vede, appunto, un succedersi di crisi che declinano il futuro stesso in una aspettualità sostanzialmente terminativa (seppur questo non sia certo un fatto nuovo nella storia dell'umanità). Pensiamo in primis alla crisi economica, sanitaria, ambientale e bellica, certo, ma anche ai discorsi quotidiani sulla crisi politica, generazionale e tante altre. In tutti questi casi, la maggior parte dei discorsi sul futuro sembrano narcotizzare la dimensione *possibile* di queste trasformazioni (es: la nascita di un nuovo ordine mondiale migliore del precedente dopo la fine delle guerre) e mettono invece l'accento sulla *fine* delle possibilità in termini disforici portando, di fatto, a una svalorizzazione della progettualità e all'affermazione della nostalgia come passione (Greimas 1986) del presente (Teti 2020) su cui in questi anni hanno riflettuto molto sia la semiotica (Panico 2022) che altre discipline (Jacobsen 2022; Niemeyer & Siebert 2023). In quanto esseri umani che costruiscono il futuro a partire dal presente nel quale sono situati, questa costruzione discorsiva è ovviamente del tutto normale: noi non possiamo che piangere i morti di oggi e angosciarci della povertà e del malessere che incontriamo ogni giorno in modi diretti e mediati. Lo stesso vale, in parte, anche per quel particolare tipo di discorso sul futuro fatto dal giornalismo che ha il compito di raccontare processualmente l'attualità (Vulli 2021) descritta, spesso, innanzitutto come perdita del passato, presente e futuro.

L'universo discorsivo nel quale i soggetti culturali vivono e del quale nutrono il loro immaginario, tuttavia, non presenta solo cronache della quotidianità ma anche testi finzionali che, proprio in questo contesto, sembrerebbero avere il potere e forse addirittura il dovere di rappresentare quel *futuro prossimo a venire* (Spaziante 2019) e quella *novità* che

nessuno sembra avere la forza di immaginare. Lo dimostrano bene i ricorrenti meme¹ che ironizzano sulle aspettative deluse del futuro mettendo a paragone le auto volanti dei film sci-fi degli anni 80' con le "invenzioni" che fanno parte del nostro quotidiano. Da un certo punto di vista, quella fantascienza *prometteva* un certo tipo di futuro in quanto abbracciava "ottimisticamente" dei contenuti narrativi di speculazione e anticipazione. Ma davvero le narrazioni contemporanee alle quali siamo esposti tramite diversi media svolgono, per lo più, questa funzione? Interessati a verificare semioticamente lo stato di queste narrazioni sul futuro, in questo articolo presentiamo i risultati di una ricerca commissionata² dall'organizzazione non profit *ForwardTo* che è durata circa un anno e consiste nell'analisi di un corpus di quasi trecento testi fantascientifici distribuiti tra il 2000 e il 2021. Sebbene si tratti di un lavoro svolto sulla scia di importanti lavori semiotici sulle aspettative, rappresentazioni e metodologie di studio del futuro (Lotman 1993, Caputo, Petrilli e Ponzio 2006; Cassone, Surace e Thibault 2018; Salerno e Lozano 2020, Parn 2021; Thibault 2022) e in connessione con lo studio semiotico della fantascienza (Angenot 1979; Stefanopoulou 2023), questo articolo non discuterà la sua bibliografia di riferimento. Questo sia per evidenti limiti di spazio che in quanto il qui presente paper si caratterizza come una ricerca semiotica sperimentale interessata a fornire una sorta di fotografia di una porzione della semiosfera contemporanea. Senza alcun dubbio per scattare al meglio questa foto l'ideale sarebbe stato partire dalla letteratura esistente sul suo tema (il futuro come progettualità) e i suoi oggetti (audiovisivi fantascientifici), ma talvolta, come nel nostro caso, i tempi e le prassi della ricerca richiedono di agire diversamente. Da un lato questo rende l'approccio qui ideato idealmente applicabile trasversalmente a diversi temi e oggetti. Dall'altro, si potrà e dovrà necessariamente valutare l'effettivo valore e significato dei suoi risultati discutendoli e riflettendovi successivamente all'interno di diversi campi di studio semiotici coinvolti (semiotica del futuro e speculativa, semiotica della fantascienza, semiotica della cultura, etc.). La stessa efficacia divulgativa e sociale dei suoi risultati, un

¹ <https://knowyourmeme.com/photos/1693565-cybertruck>

² Questa ricerca è stata svolta all'interno del progetto ERC FACETS ed è stata co-finanziata dall'organizzazione non profit *ForwardTo* come progetto voluto, ideato e divulgato da Alberto Robiati. Il suo sviluppo scientifico è stato supervisionato da Antonio Santangelo e Guido Ferraro.

punto per noi fondamentale data la natura collaborativa di questa indagine tra Università e la realtà sociale delle non profit, non può limitarsi ai soli risultati scientifici e divulgativi ottenuti (Robiati 2023) ma dovrà essere discussa in altre sedi e in ottiche sia transdisciplinari che pratiche.

Esporrò dunque prima di tutto la metodologia innovativa con la quale questa ricerca è stata effettuata: i suoi criteri, obiettivi e i suoi limiti. Faremo poi un esempio concreto di analisi applicando queste categorie a due testi che esprimono diverse forme di fantascienza. In seguito, riporteremo una sintesi dei risultati ottenuti. Infine, faremo delle conclusioni su quanto è emerso da questa ricerca

Obiettivi e Metodologia

Lo scopo della nostra ricerca era di indagare lo stato contemporaneo dei discorsi sul futuro che circolano nella nostra società andando a così costituire l'enciclopedia di riferimento, ovvero l'orizzonte semiotico-cognitivo, dei soggetti culturali esposti a e "immersi" in questi discorsi. Da un lato eravamo interessati a trovare ricorrenze tali da creare stereotipi/*script* del futuro. Dall'altro eravamo interessati a sottolineare una maggiore o minore presenza di discorsi *possibilisti* sul futuro, ovvero di quei racconti anti-apocalittici che propongono modelli e valori diversi da inseguire al fine di raggiungere una società futura migliore e felice. Se questa indagine è senza dubbio di tipo sociosemiotico, a cavallo tra semiotica delle connotazioni sociali e delle intersoggettività (Fontanille 2023), essa si distingue da altre sue applicazioni partendo da un *topic* (il futuro) e *focus* (il cambiamento) di cui cerca occorrenze, forme e strutture narrative in un ampio corpus. Un futuro inteso non solo come ambientazione o *frame* ma anche e soprattutto nucleo del lavoro interpretativo e inferenziale di chi guarda e/o gioca. Sulla base di questa domanda di ricerca è stata creata la nostra metodologia, a cominciare dai criteri di selezione del corpus. Torneremo più avanti sui limiti di un tale approccio, ma ha senso sottolineare sin da ora che lo studio di molti testi e la loro "modellizzazione numerica" (per cui renderemo conto dell'immaginario audiovisivo in termini percentuali) non fa di questa ricerca un lavoro epistemologicamente quantitativo. Poiché lo statuto epistemologico di questo articolo potrebbe giustamente sembrare ambiguo, precisiamo subito che questa è prettamente semiotica

(e dunque qualitativa) e che la sua dimensione quantitativa mira solo a rafforzare argomentativamente la sua tesi e mira, conseguentemente, a una maggiore veridicità anziché a una “obiettività” di tipo scientifico (raggiungibile tramite metodologie specifiche come l’uso di modelli statistici che sono qui completamente assenti).

Costruzione e selezione del corpus

Tra i molti discorsi sul futuro che circolano nella semiosfera, abbiamo scelto di occuparci unicamente di un particolare tipo di testo ovvero i “racconti” finzionali del mondo a venire, escludendo dunque altri testi importanti come i discorsi politici. Questa prima esclusione non bastava comunque a creare un corpus gestibile da analizzare. Abbiamo dunque proceduto alla selezione del corpus attuando ulteriori tagli. Dal punto di vista del linguaggio semiotico, ci siamo limitati alle narrazioni audiovisive presenti in i) film ii) serie e iii) videogiochi. Inoltre, all’interno di questa tipologia testuale ci siamo limitati ai film appartenenti al genere della fantascienza, essendo questo, entro la cornice della pop-culture, potenzialmente il più adatto ad esprimere esplicitamente scenari futuri e visioni di mondi possibili a venire. Nel caso di film e serie, abbiamo escluso i testi di animazione nonostante essi presentino tematiche e immaginari di grande interesse rispetto alla nostra domanda di ricerca³. Abbiamo, infine, adoperato un criterio cronologico selezionando testi rilasciati tra l’inizio del 2000 e la fine del 2021. I motivi di queste prime inclusioni ed esclusioni sono essenzialmente pragmatici: film, serie e videogiochi “pop” distribuiti dal 2000 in poi erano quanto ci era stato chiesto di analizzare sulla base della loro diffusione e rilevanza sociale. Inoltre, questa ricerca non poteva ambire, in solo un anno, a fornire una analisi esaustiva di ogni tipo di audiovisivo in circolazione nella cultura occidentale. Senza alcun dubbio, per esempio, i dati sulla rappresentazione del futuro nell’animazione meriterebbero di essere integrati e **il metodo da noi ideato permette perfettamente di farlo**. Per altro, mantenere nel corpus alcune caratteristiche espressive legate all’audiovisivo era funzionale alle analisi stesse (es: scene di apertura e di chiusura del testo, trailer, estetiche visive, etc.). Infine, sin dal

³ *Star Wars: The Clone Wars* (2008), *Psycho Pass* nel 2012 o ancora *Futurama* (1999-2003) e *Rick e Morty* (2013) sono tutti esempi di questo.

nostro titolo sono chiarissimi i limiti delle nostre affermazioni: se anche in letteratura, nei giochi di carte o nei cartoni animati per bambini vi fossero dati sensibilmente diversi dai nostri questo non comprometterebbe in niente la validità delle affermazioni qui riportate.

Se queste operazioni hanno delineato il nostro corpus in modo chiaro, la quantità e diversità di film e videogiochi rientranti in queste categorie ci ha spinti ad adoperare un ulteriore criterio riducesse il numero di testi da analizzare e ci garantisse anche di ottenere risultati significativi in quanto rappresentativi dell'immaginario collettivo. Abbiamo dunque fondato la nostra lista di testi da analizzare anche sulla base della loro ricorrenza nei discorsi su di essi presenti su piattaforme e siti specializzati. Nel caso del cinema e delle serie, abbiamo guardato alle liste dei "più importanti" testi di fantascienza su IMDB⁴, Rotten Tomatoes⁵, WatchMojo⁶, MUBI⁷, Rolling Stone⁸ e siti dedicati⁹. Nel caso dei videogiochi, abbiamo consultato i dati sui titoli sci-fi più giocati direttamente forniti dal sito di Steam (secondo il tag "fantascienza") ma anche su quelli più graditi secondo Metacritic¹⁰ e dei più importanti secondo GameRanx¹¹ e WhatCulture Gaming¹². Naturalmente, non vi è modo di dimostrare una correlazione diretta tra la forte visibilità di queste liste, fatte a partire dalle opinioni di singole persone o comunque gruppi redazionali, e l'effettiva presenza dei testi che esse propongono nelle menti dei soggetti culturali. Esse hanno dunque aiutato la costruzione del corpus senza per questo determinarla del tutto. Un ultimo e ulteriore fattore ha poi influito sul corpus: la domanda e ipotesi di partenza sulla possibile *crisi* del futuro. Volendo evitare a tutti

⁴ <https://www.imdb.com/list/ls055874673/> ;

https://www.imdb.com/search/title/?title_type=tv_series&genres=sci-fi

⁵ <https://editorial.rottentomatoes.com/guide/essential-sci-fi-movies-of-all-time/> ;

<https://editorial.rottentomatoes.com/guide/best-sci-fi-tv-shows/>

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=P6Eyjlvbex8> ; https://www.youtube.com/watch?v=E_IVUq73Cxs ;

<https://www.youtube.com/watch?v=Q11OeX5qFgY>

⁷ <https://mubi.com/it/lists/100-best-sci-fi-films-of-all-time>

⁸ <https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-lists/the-top-40-sci-fi-movies-of-the-21st-century-28134/> ;

<https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-lists/best-science-fiction-tv-shows-of-all-time-65434/>

⁹ <https://www.denofgeek.com/tv/best-sci-fi-tv-shows-of-the-21st-century/>

¹⁰ <https://www.metacritic.com/browse/game/>

¹¹ <https://gameranx.com/features/id/296060/article/best-sci-fi-single-player-games-you-cant-afford-to-miss/>

¹² <https://www.youtube.com/watch?v=jECjhmI6wYs> ; <https://www.youtube.com/watch?v=96vXeXLQmGI>

i costi di confermare questa idea inserendo nel corpus molti testi fantascientifici che escludessero *a priori* l'interesse verso la rappresentazione di mondi e società a venire, abbiamo escluso due tipologie di testi talvolta rientranti nel genere sci-fi ma tipicamente incentrati sul *finire* del presente: i film di super eroi e i *disaster movie*. Sempre in un'ottica qualitativa, questa esclusione tipologica è stata fatta alla luce dell'effettivo contenuto del singolo testo, motivo per cui alcuni testi rientranti nel genere ma divergenti nei loro contenuti sono stati inclusi.

Infine, nel caso delle serie sono stati accantonati sia prodotti costituiti da puntate indipendenti come *Black Mirror* (2011) o *Electric Dreams* (2017) che le commedie satiriche senza una vera trama come *Better Off Ted* (2009). Similmente sono stati esclusi diversi videogiochi con estetiche sci-fi ma senza una narrativa.

Dopo tutti questi tagli, il corpus definitivo rimane imponente: abbiamo infatti ben 279 testi divisi in 112 film, 124 videogiochi, e 43 serie. Si tratta di una quantità che permette di evitare l'affidamento all'intuito del ricercatore umanista che esamina uno o pochi testi postulando che essi siano rappresentativi di tutti gli altri e del "pensare collettivo". Da questo punto di vista, la dimensione quantitativa del nostro studio rappresenta un valore interdisciplinare nella misura in cui va contro uno stereotipo semiotico che rende talvolta difficile il dialogo con discipline vicine (come la sociologia) orientate da prospettive quantitative.

Creazione della scheda di analisi

Lo studio di questo numero elevato di testi ha richiesto di dover concepire una metodologia di analisi semiotica che permettesse di ottenere dei risultati significativi in tempi ragionevoli. Inoltre, data la natura della nostra collaborazione, avevamo anche la necessità di ottenere dei risultati in qualche modo quantitativi sulla base dei quali trarre poi le nostre interpretazioni di natura più specificatamente semiotica. Ogni analisi approfondita "frame by frame" che tenesse insieme linguaggio audiovisivo, contenuto semantico, sviluppo narrativo e operazioni inferenziali (Eugeni 2010) era, dunque, da escludersi. Lo stesso dicasi per le analisi incentrate sulla narratività processuale (Greimas 1976). Invece, la nostra analisi doveva essere incentrata sulla ricognizione di specifiche

figure tematiche (Courtés 1991) e di unità culturali (Eco 1975) che rimandassero a diverse visioni e interpretazioni (Eco 1979) di futuro che ci interessava indagare. Nello specifico, ci siamo approcciati al corpus a partire dalle seguenti sette domande:

1. Il testo mostra/immagina effettivamente un qualche futuro possibile o si concentra invece sulla fine del presente?
2. Nel testo, questo futuro è stato raggiunto e determinato dal progresso scientifico o dipende da elementi “magici”?
3. Il testo rappresenta un futuro nel quale è stato ristabilita/riconquistata una armonia con l’ambiente?
4. Il testo rappresenta una futura organizzazione politica piuttosto positiva o negativa?
5. Nel testo sono presenti relazioni tra umani e forme di alterità organiche o macchiniche?
6. Il conflitto centrale all’interno del testo riguarda un oggetto di valore socioculturale o “ambientale”?
7. Il testo finisce con la creazione di una società futura nuova e migliore di quella precedente?

Si tratta di sette domande che riguardano aspetti diversi dei testi (aspettuali, contenutistici e assiologici) ma che sono capaci di rappresentare in modo complessivo il discorso sociale contemporaneo sul futuro sia da un punto di vista tematico (l’ambientalismo, i rischi dell’intelligenza artificiale, la sfiducia nella scienza, etc.) e passionale (pessimismo, cinismo, nostalgia, etc.). In generale, si interessano sia al grado di presenza di una progettualità futura (domanda 1 e 7) che al tipo di progettualità futura (le domande 2-5 i cui valori, dunque, non rappresentano necessariamente una mancanza di futuro).

Poiché queste domande orientano tutti i risultati ottenuti, dobbiamo spiegare la loro origine. Dal punto di vista teorico esse nascono da una prospettiva sociosemiotica (Ferraro 2012; Santangelo 2013), mentre da un punto di vista pragmatico cercano di rispondere ai temi sociali indagati da chi ci ha commissionato la ricerca. Tuttavia, non sono state scelte a monte dell’analisi ma sono state ritenute da noi pertinenti in quanto emergenti dal corpus stesso e in particolare dalle differenze tra il corpus da noi analizzato e quello assente dall’analisi ma col quale ovviamente ci siamo dovuti confrontare e cioè i cult della fantascienza

prodotti *prima* del 2000. Queste domande sono state sistematizzate secondo logiche oppostive come segue:

1. Futuro-Presente&Anteriore VS Futuro-Futuro
2. (Fanta)Scienza VS Fanta(scienza)
3. Industria VS Natura
4. Buongoverno VS Distopia
5. Alterità Macchinica VS Alterità Biologica
6. Pianeta a Rischio VS Cultura a Rischio
7. Rivoluzione Narrativa VS Restaurazione Valoriale

Dal punto di vista epistemologico, queste opposizioni seguono a grandi linee il principio semiotico generale secondo cui sono state poste in modo differenziale a partire dalle isotopie semantiche immediatamente rintracciabili senza analisi approfondite. Venendo dalla superficie dei testi esse sono, in qualche modo, già un primo risultato. È evidente, tuttavia, che applicare questo principio metodologico a un solo testo espresso tramite il linguaggio verbale (come è nato in semiotica) e a quasi 300 audiovisivi (dove l'immagine chiede allo studioso di scegliere una attribuzione semantica verbale) non siano affatto la stessa cosa. Raggruppando le isotopie da cui nascono, le opposizioni sono dunque divenute sostanzialmente tematiche e, in quanto tali, sono suscettibili di avere un maggiore grado di potenziale ambiguità interpretativa. Inoltre esse hanno un minor grado di valenza letterale. Così, alla potenziale domanda “Perché ‘distopia’ è opposto a ‘buongoverno’ e non a ‘utopia?’” bisogna rispondere che ciò deriva dalla mancanza di isotopie tematiche di tipo utopico negli stati narrativi dei mondi finzionali ma che invece l'espressione specifica “buongoverno” potrebbe essere sostituita da una diversa espressione semantica equivalente. Senza dubbio le scelte di questi termini tematici sono state fatte anche in funzione del contesto discorsivo a cui ci interessava collegare le rappresentazioni dei testi, ma sempre secondo un principio di pertinenza testuale. Per esempio, sicuramente una ciminiera è una tecnologia umana per cui avremmo potuto, semanticamente, opporre la tecnologia alla natura. Ma questo sarebbe andato in conflitto col discorso stesso dei testi (sia sul livello narrativo che visivo) dove la tecnologia non ha questa posizione attanziale oppostiva (es: sono spesso altre tecnologie quelle ci salvano dall'inquinamento) mentre è chiarissimo il riferimento

disforico all'immaginario delle strutture iconiche della prima rivoluzione industriale. Infine, sia le domande che le categorie elencate sono ovviamente solo alcune tra altre possibili¹³.

Da qui, è stata creata una scheda Excel che tenesse traccia della *presenza e ricorrenza sia narrativo-verbale che visiva* nei testi di unità culturali e figure tematiche relative a queste categorie oppositive. In questo senso, i dati della scheda riflettono innanzitutto i *setting* di partenza e l'ambientazione di queste narrazioni per due motivi. Innanzitutto, in quanto è ciò che il testo dà per scontato/ovvio sul futuro e rappresenta dunque certe logiche proiettive in termini di script. In secondo luogo, i *setting* e le ambientazioni determinano in modo *isotopico* le ricorrenze figurative e narrative lungo tutto il discorso tenuto dal testo fino al momento della sua sanzione finale.

Limitando così l'analisi al rintracciamento di presenze o assenze degli elementi di cui abbiamo scritto, è stato possibile dare conto di queste in termini numerici e di medie matematiche che fossero rappresentative del corpus. Ogni testo può avere dunque per ogni categoria un valore di 1 (presenza), 0 (assenza) o 0,5 nei casi di presenza/assenza parziale e potenziale ambiguità interpretativa. Su 43 serie, per esempio, un "punteggio" di 43 (somma dei valori) nella categoria "futuro" vorrebbe dire che tutti i testi parlano del futuro e ne mostrano una sua versione possibile (valore di 1 al 100%). Si noti che all'interno delle opposizioni i valori non sono esclusivi: un testo ambientato per metà nel presente e per metà in un futuro distante avrà un 1 in entrambe le categorie. L'attribuzione dei valori implica una ottica semiotica *partecipativa* (Paolucci 2010) che può così rendere conto della complessità dei testi e delle loro interpretazioni. Su che base, tuttavia, si decide se un testo "parla del futuro" e ne parla in un'ottica di cambiamento positivo? Per ogni categoria e per ogni valore sono presenti nella scheda dei criteri di analisi formale del testo relativi a figure tematiche (es: la megalopoli come figura del modello industriale) e aspetti attanziali (es: posizionamento dello Stato come attore dal lato del Soggetto nel caso del buongoverno). In regola generale, questi criteri sono stati scelti in un'ottica *proiettiva* e *possibilista* che tenesse conto, per esempio, della differenza

¹³ Esempi: quanti testi ambientati nel futuro sono situati entro i prossimi cinquant'anni? Quanti testi presentano processi temporali di riscrittura della Storia? In quante narrazioni del futuro la Terra e le sue società sono state distrutte? In quanti testi troviamo modelli relazionali diversi da monogamie eterosessuali? In quanti testi il futuro implica un cambiamento del rapporto tra volto e identità?

tra un film ambientato l'anno stesso della sua uscita in sala (presente-futuro) e un film ambientato tra cento anni (futuro-futuro). Per questo stesso motivo, un testo come *Star Wars* viene preso come esempio di una narrazione del futuro in quanto da un punto di vista interpretativo i suoi spettatori possono dare senso al suo mondo possibile (Eco 1979) come *progresso* di quanto essi conoscono (pensiamo alla medicina e trasporti), anche se narrativamente il testo si situa diegeticamente nel passato.

Un tale approccio, in conclusione, permette di studiare l'immaginario sociale sul futuro come discorso a partire da quattro tipi di dati testuali:

- A. Ricorrenza di un singolo aspetto rappresentativo
- B. Ricorrenza di figure tematiche
- C. Ricorrenza di strutture narrative
- D. Co-occorrenza di aspetti, figure e strutture tra categorie diverse

Validità, verifica e limiti dei dati numerici

L'attribuzione di valori numerici è, senza dubbio, frutto di una interpretazione dello studioso. In particolare, l'ultima voce sulla "restaurazione valoriale" richiede non solo di identificare dei valori nel testo ma anche una certa realtà valoriale fuori dal testo che ci permetta di dire se quel particolare film/serie/gioco abbia per il suo fruitore un valore critico-proiettivo rispetto al *sensu comune* (tale per cui, per esempio, distruggere una macchina non pone problemi etici). Questa dimensione interpretativa ha, tuttavia, un grado di variazione inferiore rispetto a molte altre analisi del testo. In alcuni casi, come per le opposizioni 3 e 5, il riconoscimento di unità culturali relative alla categoria avviene tramite un riconoscimento di elementi basilari del piano figurativo ricorrenti nelle immagini che potrebbero essere confermati, per esempio, dalle intelligenze artificiali contemporanee. Nel caso specifico di questo lavoro, poi, l'intera ricerca è stata supervisionata da un gruppo di semiotici che hanno dapprima lavorato separatamente e si sono poi confrontati su questi valori e sulle generali tendenze che emergevano dal corpus. Il motivo delle sole sette categorie della scheda base, infatti, era

anche legato alla necessità per il gruppo di poter verificare facilmente i dati e valori inseriti. I valori sono a loro volta riportati¹⁴ in modo trasparente tramite un link a fine articolo, permettendo alla comunità semiotica di verificarli e discuterli.

Per di più, se anche alcuni pochi valori fossero inesatti o soggetti a interpretazioni diverse, questo non cambierebbe comunque l'esito della ricerca in quanto essa non guarda alle singole attribuzioni ma alle proporzioni relative al singolo corpus e/o alle differenze tra cinema, videogiochi e serie. L'oggetto del nostro studio, infatti, è la presenza o assenza di differenze significative (e dunque percentualmente grandi) nelle rappresentazioni del futuro ed è su queste grandezze che da semiologi ragioniamo.

La validità semiotica dei dati ottenuti riguarda anche il piano epistemologico grazie all'adozione di una logica interpretativa triadica (i tre valori di 1, 0,5 e 0 insieme alle tre sostanziali configurazioni oppositive che definiscono una identità partecipativa dei testi) adoperata sulla base di una analisi formale del testo che fa sovente riferimento alle categorie e ai piani di analisi greimassiani. Una unione, dunque, di semiotica testuale e interpretativa che funziona articolandole su piani diversi ma connessi come postulato applicativamente già da Eco Stesso (1979, p. 176) e poi argomentato teoricamente (Paolucci 2010).

Nonostante la cura metodologica impiegata per ottenere dei dati validi e abbastanza chiari da essere impiegati da realtà come quella di *ForwardTo*, certamente vi sono dei limiti che è bene evidenziare.

- Il primo riguarda il problema delle disparità quantitative del corpus. Si potrebbe, infatti, desiderare di avere dei dati ottenuti idealmente su uno stesso numero di film, giochi e serie. Invece, la diversità dei nostri oggetti di studio ha impedito questo. Nel caso delle serie, inoltre, sarebbe stata possibile una suddivisione in stagioni che potrebbe ipoteticamente cambiare i risultati ottenuti.
- Rispetto alle categorie, sia quella geo-economica che quella politica possono risultare problematiche in testi che presentano modelli di sviluppo diversi e opposti. Abbiamo indicato nelle schede una soluzione apposita, ma altre sarebbero possibili.

¹⁴ Con l'autorizzazione di *ForwardTo* e in particolare dell'ideatore della ricerca Alberto Robiati.

Non sempre era possibile attribuire un valore a tutte le categorie, in pochissimi casi abbiamo dunque indicato con una “X” la mancanza del valore.

- Le conclusioni a cui si giunge sulla base di questi numeri vanno anche in parte moderate nel caso dei videogiochi che possono proporre finali multipli (es: *Mass Effect 2007-2012*) o di giochi con narrazioni variabili e incentrate sul gameplay (es: strategici). Nell’ottica possibilista, noi abbiamo segnato dei valori proiettivi rispetto alla presenza di futuri migliori *possibili* che però non necessariamente sono quelli scelti o raggiunti da chi gioca.
- Dovendo valutare la minore o maggiore proiettività del futuro attraverso molte figure evidenti (es: l’astronave) esiste il rischio di un *bias* tecnocentrico che svalorizzi quei testi che non aderiscono a queste visioni. In principio si potrebbe, per esempio, immaginare narrativamente un futuro positivo e utopico visivamente indistinguibile dalla vita in una campagna del medioevo. Tuttavia, questo rischio risulta attenuato sia dalla considerazione delle valorizzazioni narrative (voce 7) che dalla considerazione proiettivamente positiva di modelli di sviluppo sostenibili (valori in Natura).
- Un ultimo limite riguarda il valore interpretativo dei dati, certamente assai inferiore rispetto a ciò che si può ottenere con delle analisi complesse effettuate su un solo testo. Da questo punto di vista la scheda rappresenta solo un primo momento di analisi e non è atta a spiegare in modo esaustivo la significatività dei singoli testi che osserva.

Esempio della scheda

Per dare un esempio concreto di come sia possibile dare conto di un contenuto semiotico in termini numerici, proponiamo un esempio di due testi fantascientifici fuori corpus dal punto di vista cronologico ma particolarmente rappresentativi. I testi sono *Independence Day* (Emmerich 1996) e l’episodio IV di *Star Wars* (Lucas 1977), che abbrevieremo in *ID* e *SW*.

Dal punto di vista aspettuale-temporale, il primo film inizia nel presente dello spettatore (1996) e finisce nel presente, con espliciti riferimenti geografici a città esistenti (come Washington e New York) e riprese che mirano senza dubbio al realismo. Non vi è dunque nulla di futuristico, siamo nella categoria del futuro-presente (imminente) e possiamo segnare “1” sulla scheda nella categoria apposita e “0” nell’altra. Molto diversamente, il primo film di *SW* viene ambientato su città e pianeti incompatibili col presente (in una galassia lontana) dello spettatore, aprendosi con la scena di un combattimento tra navicelle spaziali che usano futuristiche armi laser e sono popolate da robot. Abbiamo dunque una molteplicità di unità culturali enciclopedicamente collegate ad un certo immaginario del futuro, pur essendo esse ovviamente sempre collegate in una certa misura a oggetti e conoscenze del mondo di riferimento presente di chi guarda. Sebbene dal punto di vista narrativo questo venga giustificato con un espediente che rimanda al passato, dal punto di vista dell’immaginario si tratta invece ovviamente di una chiara proiezione verso un *futuro possibile*. Segneremo dunque “0” nella prima categoria e “1” nella seconda. Come è evidente, si tratta di aspetti **evidenti tipicamente** sin dai primi momenti dei prodotti culturali, facilmente riscontrabili anche nei trailer e nelle sinossi: da cui il loro valore per i fini di questa scheda. Vediamo a questo punto una rappresentazione visiva della scheda basata sui due film valutati su questa prima opposizione fatta di due categorie:

Titolo/Categorie	Futuro-Presente	Futuro-Futuro
Independence Day	1	0
Star Wars: Episodio IV	0	1

Tabella 1. Esempio di applicazione della scheda.

Rispetto alla seconda categoria, emerge anche qui una drastica differenza. Nel film degli anni 90 la superiorità degli alieni è rappresentata in chiave tecnologica ed è sempre tramite una scoperta scientifica che viene scoperto il modo per sconfiggerli. Nel film di Lucas, al contrario, la tecnologia si fonde alla magia e a uno spiritualismo con chiare influenze orientali. Al punto tale che l'atto performativo finale che porta

al lieto fine non ha spiegazioni che rientrino nel paradigma scientifico noto agli spettatori. Segniamo dunque 1-0 per ID e 1-1 per SW.

Guardiamo ora la terza categoria. Essendo ambientato nel presente degli anni 90, in *ID* non vi è alcuna rappresentazione di uno sviluppo urbano e industriale alternativo e divergente rispetto all'esperienza quotidiana e conoscenza dello "spettatore occidentale medio". L'esperienza di *SW*, invece, sin dal pianeta dove vive Luke e fino alla premiazione finale su Yavin 4, ci mostra città e civiltà che hanno talvolta modelli di sviluppo sicuramente diversi rispetto allo stereotipo di "New York". Al tempo stesso, viene anche rappresentato un futuro nel quale gli umani vivono su enormi e fredde basi spaziali che di certo non evocano alcuna idea e semantica di "armonia" o di sviluppo diverso. Abbiamo dunque qui una *compresenza* di modelli che segneremo sulla scheda di SW con un "1" in entrambe le categorie.

Andando alla questione della politica, il blockbuster di Emmerick fonda il dramma dei suoi eventi su un presupposto tipico di quel periodo: la crisi/distruzione di una società americana tutto sommato positiva (vediamo il traffico, alcuni senza tetto, etc.). Non a caso, gli eroi del film sono il presidente degli Stati Uniti d'America, un soldato dell'esercito, un ingegnere "hacker" del MIT e un agricoltore americano. Tralasciando la questione ideologico-nazionalista, nulla nel testo ci fa pensare che la società sotto assedio fosse caratterizzata da gravi aspetti negativi. All'opposto, l'universo di *SW* soffre di un esplicito totalitarismo violento e ingiusto affermato in questo "futuro" politicamente distopico che i protagonisti devono rovesciare. L'assenza di un "buon governo" rende il mondo anche *a tratti* pericoloso, dove non manca la povertà, la criminalità e vale la legge del più forte. Torniamo dunque a una situazione di 1-0 e 0-1.

Con che tipo di alterità ci si confronta nei due testi? Nel primo film gli alieni sono esseri organici, creature biologiche intelligenti. Nella *space opera* di Lucas, troviamo non solo molti alieni diversi tra loro ma anche diversi agenti guidati dall'intelligenza artificiale. I vari "robot" di SW, tuttavia, non rappresentano una forma di intelligenza pari a quella umana ma risultano in diversi aspetti limitati. Segniamo dunque 1-0 per ID e 0,5-1 nel caso di SW.

Coerentemente con quanto detto sulla politica, il vero problema al centro di ID è una generica "fine del mondo". È impossibile inferire dal film che tipo di cultura e politica gli alieni invasori instaurerebbero,

e di conseguenza “l’invasione”, che pure certamente è una figura storico-politica di colonizzazione socio-culturale, coincide nel film con la fine dell’umanità tout court. Al contrario, nonostante l’arma della “morte nera” sia capace di distruggere pianeti, nel caso di SW si lotta per mettere fine a un certo tipo di contesto politico e instaurarne uno nuovo. Nella sesta categoria scriviamo dunque 1–0 per ID e 0–1 per SW.

Infine, pur avendo entrambi un lieto fine, le narrative del futuro che ID e SW rappresentano socialmente sono in parte opposte. Il lieto fine di ID è la difesa del futuro come continuazione del presente: l’ordine assiologicamente positivo del passato, oggetto di valore perduto con l’arrivo degli alieni, viene *restaurato*. Questo tipo di struttura raggruppa molte narrazioni fantascientifiche che sostengono *una visione ciclica/circolare del tempo* che non attribuisce necessariamente al futuro un valore di “novità”. L’happy ending di SW, invece, consiste nell’episodio IV nella sconfitta parziale (valore di 0,5) di un totalitarismo (ordine disforico) che porterà poi nell’ultimo film della trilogia al ritorno della libertà attraverso una vera e propria ribellione e *rivoluzione* (valore di 1 nel testo dell’episodio VI). In questa struttura *lineare*, che inizia sin da subito in uno stato disforico di disgiunzione, il futuro è *lo spazio di possibilità ciò che ancora non è accaduto*. Tuttavia, a ben vedere, nel caso di SW questa “rivoluzione” non fa immaginare allo spettatore un mondo particolarmente diverso dal suo W0. Ciò che essa instaura nel sesto episodio, infatti, è una repubblica democratica rappresentativa strutturata come una unione federale¹⁵ e governata da un senato in modo simile (valore di 0,5) al sistema politico americano. Non è sbagliato vedere qui sia in *ID* che in *SW* un finale positivo che, dal punto di vista valoriale, associa il bene futuro al presente di chi guarda secondo logiche retrotopiche piuttosto che utopiche. Questa differenza emerge in maniera ancora più marcata se introduciamo nel confronto un terzo testo come *Blade Runner* (Scott 1982) dove il sistema politico simile al W0 è chiaramente disforico mentre il finale “positivo” consiste nella fuga da quel sistema e da quei valori, unico modo per realizzare l’utopia di un mondo che ripensa i rapporti tra umano e non-umano.

Tenendo conto di questi aspetti, segneremo dunque i risultati come segue:

¹⁵ https://starwars.fandom.com/wiki/Galactic_Republic

Titolo/Categorie	Rivoluzione Narrativa	Restauro Valoriale
Independence Day	0	1
Star Wars: Episodio IV	0,5	0,5
Star Wars: Episodio VI	1	0,5
Blade Runner	0,5	0

Tabella 2. Un'ulteriore applicazione della scheda.

Risultati Ottenuti

Riportiamo ora i dati ottenuti¹⁶ dalle analisi dei testi dividendoli in film, videogiochi e serie. Segniamo in grassetto i valori massimi e minimi di tutto il corpus che rappresentano le occorrenze testuali maggiormente possibiliste/proiettive.

Valori dei film (112) sommati e incidenza percentuale¹⁷:

- *Non-Futuro*: 58,5 (ovvero il 51,79%) VS *Futuro*: 78 (ovvero il 69,64%).
- *Scienza*: 100,5 (89,29%) VS *Fantasia*: 24 (21,43%)
- *Industria*: 99,5 (88,39%) VS *Natura*: 54 (48,21%)
- *Buongoverno*: 47,5 (41,96%) VS *Distopia*: 49,5 (43,75%)
- *Macchine*: 37 (33,04%) VS *Creature*: 52 (46,43%)
- *Apocalisse*: 26 (23,21%) VS *Cultura*: 78,5 (69,64%)
- *Rivoluzione*: 63,5 (56,25%) VS *Restauro*: 47,5 (41,96%)

Valori dei videogiochi (124) sommati e incidenza percentuale:

- *Non-Futuro*: 27 (ovvero il 21,77%) VS *Futuro*: 114,5 (ovvero il 91,94%).
- *Scienza*: 119,5 (95,20%) VS *Fantasia*: 46 (37,10%)
- *Industria*: 118 (95,16%) VS *Natura*: 56,5 (45,16%)

¹⁶ I valori sono visibili al link in fondo all'articolo e sono suscettibili di essere aggiornati in futuro.

¹⁷ <https://www.calcolopercentuale.it/>

- *Buongoverno*: 60,5 (48,39%) VS *Distopia* 51 (41,13%)
- *Macchine*: 84 (67,74%) VS *Creature*: 73 (58,87%)
- *Apocalisse*: 42,5 (33,87%) VS *Cultura*: 100 (80,65%)
- *Rivoluzione*: 96,5 (77,42%) VS *Restauro* 23 (18,55%)

Valori delle serie (43) sommati e incidenza percentuale:

- *Non-Futuro*: 24,5 (ovvero il 55,81%) VS *Futuro*: 28,5 (ovvero il 62,79%).
- *Scienza*: 39,5 (90,70%) VS *Fantasia*: 12 (27,91%)
- *Industria*: 31,5 (72,09%) VS *Natura*: 21,5 (48,84%)
- *Buongoverno*: 23,5 (53,49%) VS *Distopia* 22,5 (51,16%)
- *Macchine*: 20 (46,51%) VS *Creature*: 20, 5 (46,51%)
- *Apocalisse*: 15,5 (34,88%) VS *Cultura*: 30 (69,77%)
- *Rivoluzione*: 25 (58,14%) VS *Restauro* 15,5 (34,88%)

Discussione

Per quanto riguarda l'immaginario cinematografico dei film sci-fi pensati per una distribuzione e fruizione "di massa", notiamo come gli ultimi vent'anni siano stati caratterizzati da narrative che, seppure formalmente ambientate nel futuro, hanno di fatto immaginato e rappresentato innanzitutto il presente e la sua fine. Questo non solo con più della metà dei testi esplicitamente ambientati narrativamente e/o visivamente nel non-futuro, ma con anche una significativa parte dei testi ambientati in un futuro dalla debolissima capacità proiettiva e immaginativa. Questa visione del futuro come ripetizione e continuazione viene anche confermata dal tasso significativo di testi che non dimostrano un cambiamento rispetto al loro stato iniziale e che alla fine non rappresentano per il loro spettatore un mondo sostanzialmente diverso a cui ambire o quanto meno da immaginare. Pare dunque che la figura tematica del futuro in questi film sia innanzitutto "l'invenzione tecnologica" (che compare al novanta per cento), dove però questa non sembra comunque capace di evitare il "peggio a venire". In molti casi la tecnologia futuristica immaginata ha a che vedere soprattutto con vite più "comode" mentre in altri essa spesso limita i danni di catastrofi

naturali e sociali comunque inevitabili. Infatti, un aspetto particolarmente significativo di questo corpus è che il mondo debba prima finire in modo tragico prima di poter cambiare. Anche in tal caso, l'invenzione tecnologica non permette comunque a posteriori la nascita di modelli di sviluppo sostanzialmente alternativi a quelli contemporanei (meno del dieci per cento) e tanto meno con delle società politicamente migliori. Da questo punto di vista, la fantascienza sembra un genere sostanzialmente politico raccontandoci delle storie in cui la lotta per l'avvenire è innanzitutto la lotta, disperata, per un certo tipo di ordine sociale e di valori. Considerando che essi sono per lo più valori "perduti", è facile ipotizzare che il lettore modello della maggior parte di questi testi sia sostanzialmente il disilluso se non proprio il reazionario. Egli vuole sentire parlare di intelligenza artificiale purché non venga mai rappresentata come migliore di quella umana (*Her*, 2013), vuole vedere i viaggi nello spazio per poter consolidare meglio l'amore nostalgico della Terra (*Io*, 2019), ama vedere futuri alternativi a patto però che siano così lontani da non doversene veramente preoccupare una volta uscito dalla sala, si conforta dell'imperfezione dei governi futuri che fa sembrare inevitabile quella attuale, segue con interesse l'avventura spaziale non per la sua dimensione fondativa ma per vedere se alla l'astronauta in pericolo potrà tornare sano e salvo a casa (*The Martian*, 2015) e rivedere la figlia (*Interstellar*, 2014), e nel momento dell'inevitabile catastrofe trova conforto nella famiglia, nelle tradizioni e nella preghiera (*Don't look up*, 2021). Si badi bene che non stiamo qui facendo una critica da "integrati" ai testi "apocalittici": le riflessioni critiche sul progresso del presente e sul suo futuro sono fondamentali all'interno della semiosfera, noi non ne stiamo criticando i contenuti ma il loro essere una regola rappresentativa che ha solo pochissime eccezioni. Manca inoltre, drammaticamente, la capacità di rappresentare gli aspetti più progressisti della realtà contemporanea stessa. Questo è particolarmente evidente se guardiamo alle identità psicologiche dei protagonisti e delle protagoniste, così come ai tipi di relazioni che intrattengono con altri. In tutto il corpus non troviamo, per esempio, nessun modello funzionale poliamoroso nonostante questo fosse un argomento trattato nei quotidiani italiani già sei anni fa¹⁸. Al contrario, il cinema sci-fi simula un progressismo di facciata con un numero sempre crescente di

¹⁸https://www.repubblica.it/moda-e-beauty/2018/02/13/news/cosa_e_poliamore_significato_triangolo-291284405/

protagoniste femminili “forti” sul modello “Mary Sue” che non rappresentano affatto qualcosa di nuovo dal punto di vista valoriale e delle identità: ne sono un esempio lampante sia i personaggi di film “minori” come *Ultraviolet* (2006) che quelli di grandi franchise come nel caso di *Terminator 3* (2003) e l’ultima trilogia di *Star Wars* con la sgradita (dal pubblico) Rey¹⁹. Va però anche sottolineato come, contrariamente a quanto si potrebbe credere, il cinema sci-fi presenti il tasso più basso di narrative “apocalittiche” in termini di distruzioni planetarie che pongano come *Ov* la mera sopravvivenza (un *Ov* dal bassissimo valore proiettivo/possibilista) e questo proprio in quanto il discorso del cinema mira alla critica del presente e alla manifestazione immaginifica delle nostre paure.

Passando ai videogiochi, essi hanno in comune col cinema di fondare il futuro molto più sul progresso tecnologico che non sul progresso politico-sociale proponendo diversi modelli di sviluppo. Questo può essere visto simbolicamente nella rappresentazione di forme di alterità meccaniche con molta più ricorrenza rispetto al cinema, pur mantenendo la sua stessa messa rappresentazione della “creatura”. Sempre seguendo la stessa logica, anche nei videogiochi domina comunque il modello della “megalopoli” e vi è *in media* poco interesse a rappresentare un futuro “green” di armonia tra sviluppo industriale e rispetto della natura. Un discorso simile a quello del cinema, anche se meno marcato, vale anche per il ruolo disforico dei governi e in generale per le strutture di potere che sono quasi sempre “colpevoli” di ciò contro cui si oppone il giusto protagonista. Tuttavia, forse per la loro essenza agentiva e per quel brivido di *empowerment* che ne ha definito l’identità sin dalla nascita, i videogiochi dimostrano di avere delle narrative sul futuro fondamentalmente opposte a quelle del cinema. Non mancano certo le fini del mondo, ma esse non sono affatto la premessa della maggior parte dei testi. Per altro, i loro mondi post-apocalittici sono luoghi sostanzialmente divertenti (*Borderlands*, 2010; *Paradigm*, 2017) dove vivere vite piene di nuovi piaceri e inseguire opportunità. I videogiochi raccontano di umani che ce l’hanno fatta a fondare un futuro diverso: parlano del successo della scoperta e colonizzazione di altri pianeti (*Sid Meier’s*, 2014; *Rim World*, 2018) con un intero filone di titoli dedicati alla terraformazione di Marte (si paragoni il trailer di *Surviving*

¹⁹ <https://epicstream.com/article/rex-skywalker-remains-disney-star-wars-most-divisive-character> ; <https://www.youtube.com/watch?v=Gj8HXzJlU4g&t=79s>

Mars 2018 con quello del film *The Martian* 2015), narrano dell'unione tra umani e altri senzienti che permette di evitare distruzioni inarrestabili (*Mass Effect*, 2007), mettono in crisi le morali puritane dei loro alter ego intertestuali (*Star Wars: KOTOR*, 2003), fanno dell'uomo "aumentato" una futura normalità di cui si problematizzano solo gli eccessi (*Cyberpunk 2077*, 2020), e a volte ci mostrano pianeti inquinati che tornano a essere verdeggianti abbandonando i modelli passati (*Final Fantasy VII*, 1997-2020). Non mancano i riferimenti al presente dello spettatore e tanto meno l'idea di un futuro che ripeta molti errori del passato (*Fallout 3*, 2008; *The Outer Worlds*, 2019), ma questo non preclude quasi mai un finale che inviti lo spettatore a immaginare e costruire futuri nuovi. In uno dei finali potenzialmente *positivi* di *Detroit: Become Humans* (2018) gli androidi prendono possesso di Detroit vincendo lo scontro armato contro gli umani, determinando un nuovo mondo. In *Tacoma* (2017), l'intera storia appare come un *2001 Odissea nello spazio* (1968) all'incontrario, dove l'IA salva gli umani e la missione del giocatore è quella di portarla in salvo. In tante occasioni persino la fine della vita degli uomini sulla Terra lascia spazio ad un dopo seguito con interesse: ad altri attori, meccanici (*SteamWorld Heist*, 2015) e biologici (*Mutant*, 2019), che sono l'eredità culturale dell'umanità (*Nier: Automata*, 2018) e ne portano avanti la storia. Infine, troviamo maggiore diversità delle rappresentazioni e delle relazioni sociali in quanto essi possono affidare queste scelte ai loro giocatori, con forse in qualche modo una parziale de-responsabilizzazione degli autori e anche un minore patto sociale.

In modo interessante, tutto ciò si riflette nei volti delle narrative videoludiche che problematizzano figurativamente al tempo stesso la crisi del futuro e le sue potenzialità attraverso il tema dell'identità umana. Infatti, vediamo nei videogiochi moltissime e diverse alterazioni del volto (confronto uomo-alieno, uomo-androide, uomo-mutante) e dei rapporti faccia a faccia (mascheramenti materiali e digitali dei volti dovuti a guerre e ribellioni) che sono spesso compresenti in uno stesso testo. Queste sono quantitativamente e creativamente superiori a quanto abbiamo osservato nel resto del corpus e ci sembrano essere parte integrante e conseguenza del potenziale proiettivo della fantascienza videoludica in termini sociali, etici e politici (un tema complesso che approfondiremo in future pubblicazioni).

Nelle serie, infine, ritroviamo tutte le caratteristiche condivise dai due media prima esaminati: il progresso inteso principalmente come evoluzione tecnologica, la quasi assenza di modelli di sviluppo alternativi, la sfiducia nelle istituzioni politiche e, in generale, un forte timore del futuro. Le visioni positivamente future di una umanità unita e interessata alla propria crescita socio-filosofica attraverso viaggi di scoperta culturale, per come potevamo vederle in *di Star Trek* tra gli anni 80 e 90, sembrano decisamente lontane. Da un lato, chi ha cercato di riprenderne l'eredità (*Orville*, 2017) ha visto la propria serie venire interrotta. Dall'altro, quei testi che pongono un futuro positivo per l'umanità lo fanno in modo assai vago e senza veramente farci capire *come* quel risultato sia raggiungibile (*The 4400*, 2006) o trovano la soluzione ai problemi del futuro solo ritornando ai tempi della preistoria (*Terra Nova*, 2011). Dal punto di vista della loro progettualità, invece, le serie rappresentano una interessante situazione di mezzo tra cinema e videogiochi. Ritroviamo una grande quantità di testi ambientati, narrativamente e visivamente, sia nel presente che nel futuro. Esse raccontano anche mediamente molte storie di cambiamento, come i videogiochi, anche se questi cambiamenti guardano per lo più al presente/passato, come il cinema. Non a caso troviamo, in proporzione, molti più racconti che usano l'espedito del loop o viaggio temporale. Il che spiega anche il più basso tasso di vite in megalopoli o basi spaziali. Sebbene siano state escluse dal corpus, alla luce di questi dati pare anche simbolico che serie di grande popolarità come *Black Mirror* siano, di fatto, tecnofobiche e ci facciano forse temere il futuro più di quanto non ce lo facciano considerare. Sempre su questa linea, la dimensione fantascientifica appare spesso pretestuale rispetto al focus sui rapporti umani (*The 100*, 2014). Al tempo stesso, tuttavia, rispetto al cinema le serie più recenti presentano relazioni sentimentali molto più variegata e originali che sono senza dubbio una parte importante dell'immagine del futuro come cambiamento socio-culturale.

Conclusioni

Vi sono diverse conclusioni che possiamo trarre dal nostro lavoro. Dal punto di vista della riflessione sui risultati, le narrazioni sci-fi degli ultimi vent'anni sembrano presentare una crisi della fantascienza intesa

come genere di anticipazione positiva e/o critica. Molti esempi di futuri “utopici”, o anche solo migliori del presente, dipendono da espedienti quali la riscrittura della storia passata, l’ambientazione tra migliaia di anni o in universi paralleli e lontani. Emerge dunque da questa analisi l’ipotesi che la fantascienza sia oggi una esperienza tendenzialmente cinica in quanto essa sembra negare il senso a lungo termine di tutte quelle azioni quotidiane dello spettatore che la società invece pone come fondamentali in un’ottica futura: il riciclo, la crescita demografica, l’impegno politico, il risparmio, lo sviluppo tecnologico, la prevenzione, etc. Per ovviare a questa “schizofrenia”, la direzionalità dei testi sci-fi va così verso un presente spesso rappresentato in modo terminativo e di cui si criticano molti aspetti senza dare sostanziali alternative. Le nuove generazioni non conosceranno, verosimilmente, alcuna esperienza di una “promessa tradita”. Questa crisi non è però uguale nei tre media che presentano immaginari e orizzonti parzialmente diversi. Se i due modelli narrativi del futuro sembrano essere la linea (narrazione fondativa) e il cerchio (narrazione nostalgica), la loro distribuzione tra i corpus è talvolta fortemente diseguale. Alla luce dei dati raccolti, questa crisi appare particolarmente attenuata nel caso dei videogiochi che mantengono aspirazioni utopiche e/o suggeriscono e tematizzano la costruzione di futuri alternativi.

Dal punto di vista dell’applicabilità sociale dei risultati, enti come *ForwardTo* possono usare quanto da noi messo in evidenza sia per dimostrare l’importanza del loro ruolo nella società contemporanea (promuovere riflessioni sui futuri possibili in un contesto dove nemmeno la fantascienza tradizionale sembra capace di farlo) che per orientare le loro pratiche cercando modelli di futuri possibili in specifici tipi di prodotti culturali (videogiochi in primis ma anche serie).

Dal punto di vista delle semiotiche applicate, questa ricerca suggerisce diverse piste di ricerca interessanti. Nel caso del cinema, per esempio, si potrebbero cercare delle esperienze di progettualità (quella attività interpretativa di proiezione immaginativa derivante da un senso di desiderio misto a curiosità per un futuro *diverso* a venire) in altri generi (es: drammi e commedie romantiche) e tipi di produzioni (es: cinema indipendente). Nel caso di serie e videogiochi si potrebbe guardare ai fattori interni che determinano le forti differenze progettuali rilevate. Infine, andrebbero incluse molte altre tipologie testuali per un confronto.

Dal punto di vista metodologico, la pubblicazione di questo articolo in una rivista con *peer review* e l'ottenimento di risultati chiari è certo un primo passo che dimostra il valore di un approccio qualitativo applicato ad aspetti quantitativi dei testi che circolano nella semiosfera. Nondimeno, abbiamo già discusso i limiti del nostro metodo e il fatto che la validità o significatività delle nostre conclusioni possa dimostrarsi solo in futuro e in altre sedi. Speriamo che altri studiosi e altre studiose vorranno provare ad usare questa metodologia su altri corpus e temi per fare emergere ulteriori limiti in modo tale da perfezionare questa prima versione. Da un lato, sarebbe interessante riuscire a rinforzare la validità ed esattezza della dimensione quantitativa per un maggiore dialogo/confronto interdisciplinare. Dall'altro, sarebbe interessante vedere delle analisi qualitative approfondite fatte su un solo testo del corpus che partano dai dati così raccolti e ne dimostrino l'utilità o disutilità. Per ultimo si potrebbe estendere questa stessa ricerca aumentando il corpus e/o il periodo preso in considerazione.

Dal punto di vista teorico, le due forme maggiormente proiettive, serie e videogiochi, presentano anche forme enunciative-esperienziali diverse che potrebbero essere correlate ad una valorizzazione strutturale del futuro. Questo del rapporto tra enunciazione e senso del futuro merita, dunque, una riflessione. Infine, sia la metodologia impiegata che i risultati chiamano direttamente in causa una riflessione entro il quadro teorico della semiotica della cultura.

Dal punto di vista specifico della ricerca FACETS, infine, abbiamo messo in evidenza come l'analisi semiotica dei volti nel corpus videoludico rifletta abbastanza fedelmente gli immaginari critici del futuro e ne declini la problematicità in termini identitari. Esiste una interessante coincidenza, dunque, tra semiotica del volto e del futuro.

Riferimenti bibliografici

- ANGENOT M. (1979) *The Absent Paradigm: An Introduction to the Semiotics of Science Fiction*, "Science Fiction Studies", 6(1): 9–19.
- APPADURAI A. (2014) *Il futuro come fatto culturale. Saggi sulla condizione globale*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- CAPUTO C., PETRILLI S., e PONZIO A. (2006) *Tesi per il futuro anteriore della semiotica. Il programma di ricerca della scuola Bari-Lecce*, Mimesis, Sesto San Giovanni.

- COURTES J. (1991) *Analyse sémiotique du discours. De l'énoncé à l'énonciation*, Hatte, Paris.
- ECO U. (1975) *Trattato di Semiotica Generale*, Bompiani, Milano.
- . (1979) *Lector in Fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano.
- EUGENI R. (2010) *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma.
- FERRARO G. (2012) *Fondamenti di teoria sociosemiotica. La visione «neoclassica»*, Aracne, Roma.
- FONTANILLE J. (2023). *Rifare il sociale, ripensare la sociosemiotica. Problemi e metodi*, Luca Sossella editore, Milano.
- GIANNITRAPANI A. e A. M. LORUSSO (2021) *Futuri passati*, “E/C”, 32: 1–11.
- GREIMAS A.J. (1976) *Maupassant, la sémiotique du texte : exercices pratiques*, Seuil, Paris.
- IDONE CASSONE V., SURACE B. e M. THIBAUT (a cura di) (2018) *I discorsi della fine. Catastrofi, disastri, apocalissi*, Aracne, Roma.
- JACOBSEN M.H. (a cura di) (2022) *Intimations of Nostalgia: Multidisciplinary Explorations of an Enduring Emotion*, Bristol University Press, Bristol.
- LEONE M. (2017) *Semiotica della fuga*, “E/C”, online http://www.ec-aiss.it/includes/tng/pub/tNG_download4.php?KT_download1=739903335c78338e26d80fc3e1609431
- LOTMAN J. (2009) *Culture and explosion*, De Gruyter, Berlin-New York.
- LOZANO J. (2021) *Lo spazio del futuro*. “E/C”, 15: 12–14.
- MARRONE G. (2001). *Corpi sociali. Processi comunicativi e semiotica del testo*, Einaudi, Torino.
- NIEMEYER K. e O. SIEBERT (2023) *Nostalgia, media and technologies of the future*, “Current Opinion in Psychology”, 50: 1–4
- PANICO M. (a cura di) (2023) *Scene della nostalgia*, “Carte Semiotiche”, Annali 9.
- PAOLUCCI C. (2010) *Strutturalismo e Interpretazione*, Bompiani, Milano.
- PARN K. (2021) *Towards the semiotics of the future: From anticipation to premediation*. “Sign Systems Studies”, 49(1-2): 108–131.
- ROBIATI A. (2023) *Moltiplicare i futuri. Teorie, prassi e finzioni*, Luca Sossella Editore, Roma.
- SALERNO D. e J. LOZANO (2020) *Future. A Time of History*, “Versus, Quaderni di studi semiotici”, 2: 189–205.
- SANTANGELO A. (2013) *Sociosemiotica dell'audiovisivo*, Aracne, Roma.
- SPAZIANTE L. (2019) *Immaginare il futuro prossimo: costruire mondi attraverso la fantascienza audiovisiva*, “Rivista di Estetica”, 71: 69–91.
- STEFANOPOULOU E. (2023) *The Science Fiction Film in Contemporary Hollywood: A Social Semiotics of Bodies and Worlds*, Bloomsbury, London.

- TETI V. (2020) *Nostalgia. Antropologia di un sentimento del presente*, Marietti 1820, Bologna.
- THIBAUT M. (2022) *Speculative Semiotics*, "Linguistic Frontiers", 5/3: 1–9.
- VOLLI U. (2021) *Qualche riflessione semiotica sulla temporalità della cronaca e della storia*, "E/C", 32: 49-55
- VOTO C., MARTIN-IGLESIAS R. e R. AGRA (2022) *Towards Xenofuturism. Decolonial Future Figurations from Vernacular Semioverses*, "Linguistic Frontiers", 3: 56–64.

Filmografia e Ludografia insieme ai loro relativi dati

Data la quantità di testi esaminati, titoli e date di pubblicazione sono presenti nelle schede Excel che contengono anche i dati/valori raccolti.

Link alle schede di analisi

Film:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1s-u9LK4zo32k3-19tFbvOXUr-PtmuKP5/edit?usp=sharing&oid=117196758562330516521&rtpof=true&sd=true>

Serie:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1S8iAy-cdCIKE7FWjdbBn1N6YaM25WzFEV/edit?usp=sharing&oid=117196758562330516521&rtpof=true&sd=true>

Videogiochi:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1PSSFcscLqPWYVaiZ7EIR-nHm9icWKDs5c/edit?usp=sharing&oid=117196758562330516521&rtpof=true&sd=true>

Videogiochi (FACETS):

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1MLzRODxOhLzvml8P_I7CQADylwwDKolB/edit?usp=sharing&oid=117196758562330516521&rtpof=true&sd=true