

# Il futuro, l'apocalisse ambientale e le narrazioni cross-mediali. Il caso di *Fallout*

di Francesco Barbalace

## Abstract

This paper explores the relationship between social imaginaries, symbolic universes, and representations of the future through cross-media narratives, using the video game *Fallout* and the recent TV series as a case study. The research illustrates how cultural products can reflect collective perceptions of the future and representations of environmental apocalypse. *Fallout*, with its complex narrative and symbolic construction, provides a fertile ground for exploring these dynamics and understanding the interconnections between social imaginaries and contemporary media.

**Keywords:** Future, *Fallout*, Environmental Apocalypse, Social Imaginary, Cross-media Narratives.

## Universi simbolici, immaginario e futuro

L'immaginario consente la costruzione sociale della realtà e distingue antropologicamente l'Uomo (Marzo, Mori, 2019; Castoriadis, 1975; Berger, Luckmann, 1966). La realtà è quindi modellata da processi sociali e simbolici che coinvolgono significati profondi e narrazioni legate alla capacità umana di "immaginare" (Vincenzo, 2021). L'essere umano, pertanto, è l'unica specie animale in grado di costruire una seconda natura artificiale composta da simboli, linguaggi, norme, valori, mitologie, strumenti tecnici, racconti e prodotti culturali (Uexküll, 1934; Marzo, 2012; Gehlen, 1978). L'immaginario, di conseguenza, può essere definito come:

quella forma fantasmatica del reale creata dall'immaginazione della coscienza collettiva che regola e integra l'immaginazione individuale nella vita sociale prefigurandone lo sfondo di senso [...] (Marzo e Mori, 2019, p. 39).

Esso è rinvenibile in diversi ambiti della vita associata, nelle strutture di legittimazione politica (Meo, 2019), negli oggetti di uso quoti-

diano (Tramontana, 2019) e nelle forme di aggregazione comunitaria. Con le parole di Cornelius Castoriadis è possibile tracciare un legame tra la dimensione simbolica e l'immaginario sociale:

Le significazioni immaginarie sociali non denotano nulla [...] ma connotano quasi tutto, ed è per questo che sono molto spesso confuse con i propri simboli, non solo dai popoli che le portano, ma dagli scienziati che le analizzano e che arrivano da ciò a considerare che i loro significanti danno senso a se stessi [...] e ad attribuire a questi significanti come tali, al simbolismo preso in sé, un ruolo e un'efficacia infinitamente superiori a ciò che essi stessi certamente possiedono (Castoriadis, 1975, p. 239).

Berger e Luckmann avevano individuato negli *universi simbolici* il quarto stadio di legittimazione della realtà sociale, descrivendoli come quel repertorio condiviso che struttura il senso profondo di una comunità, conferendo significati e inserendo coerentemente gli individui in un continuum spazio-temporale. Gli universi simbolici, ancora di più, delineano un senso del *futuro*, non solo ponendo le basi per le aspirazioni che la società elabora, ma anche strutturando utopie, sogni, speranze e, al contrario, incubi e paure ancestrali (cfr. Jedlowski, 2017). Il futuro di una società è quindi un indicatore di primaria importanza per comprendere i processi del presente e, ovviamente, per anticiparne dinamiche e possibili risposte (Arnaldi, Poli, 2012). Gli ordini simbolici di una società rappresentano un punto di intersezione tra le rappresentazioni del passato, del futuro e del presente della vita quotidiana, da cui scaturiscono miti, cosmogonie, e narrazioni.

### **I prodotti culturali. Frammenti di immaginari**

I prodotti culturali possono essere intesi come delle vere e proprie materializzazioni dell'immaginario. I racconti di ogni cultura illustrano, in maniera simbolica, tendenze sociali scaturite dal bacino semantico condiviso (Durand, 1994; Barthes, 1957; Eco, 1964). Una volta inseriti nel tessuto sociale, essi, attraverso la manipolazione creativa dei soggetti, hanno un forte potere di retroazione sullo stesso sfondo di senso che li ha prefigurati (cfr. Fiske, 1989).

Tale premessa è necessaria, non solo per dialogare proficuamente con l'ambito di studi che da tempo si occupa di tali questioni (McLuhan, 1964; Hall, 1997; Jenkins, 2006), ma anche per proporre una visione integrativa a essi. Ogni epoca e sensibilità culturale pro-

duce i propri universi simbolici, individuando in oggetti materici, in narrazioni condivise ed in pratiche performative un'esternalizzazione di un processo complesso e articolato che ha a che fare con la dinamica sociale stessa (Simmel, 1908). I rapporti di interdipendenza degli individui producono delle *forme sociali*, che hanno il potere di retroagire sulla vita stessa degli individui, generando un *conflitto* (cfr. Tramontana, 2019) tra l'impulso personale per distinguersi e la forza attrattiva e omologatrice delle forme (cfr. Simmel, 1894). In questo incontro/scontro si situa anche l'apparentemente semplice fruizione di contenuti multimediali<sup>1</sup>.

Ciò appare ancora più importante nell'epoca dell'incredulità nei confronti delle meta-narrazioni (Lyotard, 1978), in cui la capacità da parte delle grandi ideologie di porsi come guida esistenziale sembra essere venuta meno. La prospettiva qui adottata considera legittime le posizioni che sottolineano la difficoltà nel reperire nuovi nuclei simbolici onnicomprensivi per la società occidentale contemporanea ma, al contempo, evidenzia l'avanzare di processi sociali che si inseriscono in questo vuoto immaginativo.

### **La sensibilità ecologica. Utopie e incubi contemporanei**

Devastazioni climatiche, aumento delle monoculture intensive, temperatura media del globo in costante crescita. Immagini e video che invadono gli schermi degli smartphone per illustrare gli effetti di tali fenomeni, insieme a crudi reportage dei diversi conflitti che imperversano nel globo. La questione ecologica e il rapporto con "l'ambiente" sembrano dunque porsi come questioni centrali della contemporaneità (Wallace-Wells, 2019; Dunlap, Brulle, 2015). Alla grande sfida del futuro sostenibile fa da contraltare il rischio costante di un conflitto mondiale e la progressiva divisione del globo in due schieramenti geo-politici, ora non più mossi esplicitamente da un contrasto ideologico, ma da diretti interessi su zone di controllo e materie prime. La posta in gioco nei contrasti contemporanei sembra essere proprio "l'ambiente" e il pianeta terra, minacciato dal sistema industriale, produttivo ed estrattivista (Gudynas, 2018) e dal rischio di una guerra globale (Graham, 2017).

Sembra che la sfida verso una società capace di ridurre il proprio

<sup>1</sup> Sull'argomento si veda Tirino, 2020.

impatto sul pianeta possa nutrire simbolicamente un nuovo immaginario sociale, legato in una maniera ambigua alle istanze tecno-scientifiche (Pellegrino, 2013) e capitalistiche. Il capitalismo contemporaneo riproduce un vero e proprio ambiente immaginativo che non mette in discussione sé stesso e, quando permette critiche al modo di produzione, le sfrutta per avviare processi di ri-significazione simbolica (Armano, Barbalace, Marzo, 2023). Al problema causato dal capitalismo industriale si può rispondere con un capitalismo che si racconta come capace di superare la crisi, avviando una rinnovata fiducia verso il progresso (cfr. Bory, 2023) e l'utopia di una società green (Garforth, 2017) e nutrendo nuove visioni escatologiche a partire da queste angosce (Camorrino, 2018). Come aveva intuito Baudrillard:

Tutta la svolta ecologica degli ultimi anni aveva già introdotto questo processo di rigenerazione mediante la crisi – una crisi [...] d'involuzione del sistema e di riciclaggio della sua identità perduta. Crisi non più della “produzione”, ma della “riproduzione” (dove l'impossibilità di capire cosa c'è, in questa crisi, di verità e di simulacro). L'ecologia è la produzione che si resuscita nello spettro della penuria, che ritrova una necessità naturale in cui rin vigorire la legge del valore (Baudrillard, 1976, tr.it. 2022, p. 47).

Se tali utopie, materializzate in forme estetiche e di consumo anche iper-semplificate e guidate da pratiche di green-washing (Walker & Wan, 2012) non riescono a produrre una vicinanza emotiva, si passa all'elaborazione della controparte, ovvero l'incubo dell'apocalisse ambientale e alla sua rappresentazione mediatica (Sontag, 1961; Barkemeyer *et. al.*, 2017; Marega, 2019). Quando la fiducia verso il superamento delle questioni ambientali non riesce a contrastare le paure verso la fine del mondo, esse sembrano avere bisogno di essere materializzate, discusse, esplicitate e forse esorcizzate dal corpo sociale, anche attraverso i prodotti culturali (cfr. Fattori, 2022).

Reinterpretando le intuizioni di Slavoj Žižek nel libro *Vivere alla fine dei tempi* (2011) è possibile evidenziare il processo che intrappola gli orizzonti cognitivi nelle stesse logiche capitalistiche che causano la crisi, nonostante una diffusa consapevolezza dei rischi ambientali. Žižek evidenzia proprio la contraddizione esistente tra l'ansia per un futuro catastrofico e l'incapacità di adottare cambiamenti strutturali

o realmente efficaci<sup>2</sup>, preferendo invece soluzioni temporanee o simboliche, come il green-washing. Questa chiave di lettura evidenzia un nuovo ruolo per le narrazioni apocalittiche, come quelle rappresentate in *Fallout*, che funzionano sia come esorcismo delle paure sia come critica implicita all'azione politica. Fredric Jameson, ad esempio, nel libro *Archaeologies of the Future* (2005), ha interpretato l'utopia come uno strumento critico per comprendere i limiti del presente capitalistico. Le utopie non sono solo visioni di mondi perfetti ma rivelano le contraddizioni contemporanee

In *Fallout*, come si vedrà, l'utopia del progresso tecnologico viene tradita, trasformandosi in distopia. La tecnologia, che avrebbe dovuto garantire prosperità, diventa invece la causa dell'apocalisse<sup>3</sup>, mostrando come le visioni del futuro si siano frammentate o distrutte a causa delle stesse dinamiche che avrebbero dovuto risolvere. La distopia di *Fallout* riflette il fallimento dell'utopia capitalistica e del consumismo, criticando la fiducia cieca nel progresso tecnologico e presentando un ambiente devastato e inospitale. È possibile individuare un processo simile, nell'economia simbolica e narrativa che ruota attorno a Los Angeles. Questa, essendosi strutturata su una complessa costruzione sociale, che ha giocato abilmente sul contrasto tra l'utopia di una città dal clima perfetto e un mancato equilibrio con la propria realtà climatologica, è divenuta un vero e proprio esperimento urbano (Davis, 1990). L'apocalisse ambientale e le sue implicazioni sociali sono strettamente connesse alla città di Los Angeles, come dimostra il fatto che ben 132 film e lungometraggi trattano di disastri (guerre, cataclismi, epidemie) ambientati proprio in questa città (Davis, 1999, p. 292).

### ***Fallout*: L'apocalisse ambientale e la cross-medialità**

*Fallout* è una saga videoludica post-apocalittica sviluppata inizialmente da Interplay Entertainment e successivamente da Bethesda Softworks. Ambientata in un futuro distopico, la serie immagina un mondo devastato da una guerra nucleare globale avvenuta nel 2077. I videogiochi, che combinano elementi di role-playing, strategia e azio-

<sup>2</sup> La questione apre a ulteriori riflessioni sulla capacità di questo ambiguo immaginario sociale di generare ordini normativi che sfociano in piani sovranazionali di controllo e razionalizzazione politicamente orientati.

<sup>3</sup> La devastazione, come specificato, è causata dalla guerra nucleare.

ne, sono ambientati in un universo retro-futuristico che richiama l'estetica e la cultura americana degli anni Cinquanta del XX secolo, ma con tecnologia avanzata.

Uno degli aspetti distintivi è la colonna sonora, che utilizza musiche degli anni Quaranta e Cinquanta, creando un forte contrasto con l'ambiente devastato in cui il gioco è ambientato. Canzoni iconiche di artisti come The Ink Spots, Bing Crosby e Billie Holiday contribuiscono a creare un'atmosfera nostalgica<sup>4</sup> che caratterizza l'intera serie. Gli Stati Uniti d'America, devastati e resi irriconoscibili dalla guerra nucleare, fanno da sfondo alle sessioni ludiche, consentendo l'immersione in un futuro alternativo che gioca sull'opposizione tra elementi stilistici retro-futuristi (tutte le tecnologie sono realizzate a partire dalle utopie degli anni Quaranta e Cinquanta) e la pesantezza della devastazione ambientale. Scomparsa ogni istituzione politica del vecchio mondo, l'umanità deve fare i conti con i risvolti delle radiazioni, che hanno permesso la proliferazione di predoni, mutanti e altri importanti pericoli. Chi non sopravvive nelle lande desolate del mondo esterno vive all'interno di bunker sotterranei denominati "Vault". All'interno dei Vault l'umanità resiste con un sistema politico più o meno democratico, facendo dell'estrema razionalizzazione delle risorse e della vita delle persone una caratteristica necessaria per la sopravvivenza. Attraverso l'implementazione delle tecnologie esistenti a tutti gli abi-



Fig. 1 – Frame da *Fallout* 1x01 (min.14:00) (Amazon Studios, 2024). Il Vault del primo episodio della serie televisiva

<sup>4</sup> Sull'argomento si veda Pomarico, 2019 e Davis, 2024.

tanti viene assegnato un numero univoco e, in base alla valutazione del bagaglio genetico, ognuno viene inserito in un percorso professionale e educativo, allo scopo di rendersi utile e produttivo per la comunità del Vault.

La saga non si limita ai soli videogiochi, ma si è espande anche attraverso diversi media, inclusa una recente serie TV prodotta da Amazon Studios. La serie TV rappresenta un esempio significativo di cross-medialità, in cui un franchise si sviluppa e si evolve attraverso vari media. La cross-medialità, in questo contesto, permette di esplorare temi complessi come l'apocalisse ambientale e le sue conseguenze in modo più approfondito, sfruttando le diverse capacità narrative e visive di ogni medium. Mentre i videogiochi offrono un'esperienza interattiva e personalizzabile, la serie TV può fornire una narrazione più strutturata e visivamente ricca, esplorando personaggi e storie in modo più dettagliato. Secondo Jenkins (2006), la cross-medialità non è semplicemente la trasposizione di una storia da un medium all'altro, ma una forma di narrazione in cui ogni medium contribuisce in modo unico e significativo alla comprensione complessiva dell'universo narrativo.

La serie videoludica è iniziata con il primo gioco nel 1997 e si è poi ampliata con numerosi seguiti, espansioni e spin-off, tra cui *Fallout 2* (1998), *Fallout 3* (2008), *Fallout: New Vegas* (2010), *Fallout 4* (2015), *Fallout Shelter* (2015) e *Fallout 76* (2018).

### **Il Vault. Iper-razionalizzazione e libertà**

Il Vault di *Fallout* rappresenta un microcosmo di iper-razionalizzazione e controllo sociale. I Vault sono rifugi sotterranei progettati dalla società Vault-Tec come misure di sopravvivenza in previsione di una guerra nucleare. Tuttavia, la vera natura di molti di questi rifugi è quella di servire come esperimenti sociali controllati, volti a studiare il comportamento umano sotto condizioni estreme.

All'interno dei Vault, la vita è governata da una razionalizzazione estrema. Le risorse sono distribuite in modo scientifico e metodico, con ogni aspetto della vita quotidiana regolamentato per massimizzare l'efficienza e la sopravvivenza a lungo termine. Ogni abitante è assegnato a un ruolo specifico basato su valutazioni genetiche e psicologiche, riducendo così l'individualità a favore del benessere collettivo. Questo sistema iper-razionalizzato mira a eliminare l'incertezza e il caos, ma a un costo significativo per la libertà personale. Gli individui sono spes-



so privati della possibilità di scegliere il proprio percorso di vita, con le loro azioni e decisioni strettamente monitorate e controllate.

La tensione tra iper-razionalizzazione (cfr. Weber, 1922) e libertà diventa un tema centrale, mettendo in luce le contraddizioni insite in un sistema che privilegia l'ordine e la sicurezza a scapito dell'autonomia individuale (cfr. Foucault, 1975).

Ulrich Beck ha coniato il concetto di *società del rischio*, illustrando come sia lo stesso principio della modernità prima a creare rischi e poi a imporre ordini di gestione (cfr. Beck, 1986). Beck contrappone la *società del rischio* odierna alla precedente *società classista*, il cui passaggio è avvenuto grazie ai processi di modernizzazione, che hanno permesso di superare, almeno in una parte del mondo, la società della scarsità, dove la redistribuzione della ricchezza rappresentava la principale sfida. La questione centrale diviene, a partire dalla modernità, la distribuzione del rischio, ovvero il modo in cui la società affronta le incertezze e le casualità che essa stessa genera. Questi rischi, globali e per Beck difficili da identificare<sup>5</sup>, sono sistemici, poiché derivano direttamente dall'impatto tecnico (e quindi antropico) e dai suoi effetti collaterali. Nei Vault, l'illusione della sicurezza e della stabilità viene spesso smascherata dalle conseguenze psicologiche e sociali di un controllo così stretto. Gli esperimenti sociali di Vault-Tec, seppur progettati per garantire la sopravvivenza umana, spesso rivelano la fragilità della condizione umana sotto pressione e la necessità intrinseca di libertà e autodeterminazione.

Questa estrema razionalizzazione è in qualche modo uno specchio dell'immaginario contemporaneo legato alla sensibilità ecologica. La crescente consapevolezza delle emergenze ambientali ha infatti portato a un rinnovato impegno verso la sostenibilità e l'uso razionale delle risorse (cfr. Frickel & Davidson, 2004). La fiducia nella capacità dell'uomo e della tecnologia di risolvere i problemi ambientali spinge le società a imporre un ordine di estrema razionalizzazione nei consumi e negli stili di vita, nel tentativo di mitigare gli effetti del cambiamento climatico e delle crisi ecologiche.

I Vault nella serie possono essere interpretati come una critica pungente alle utopie tecnologiche e alla fiducia cieca nella razionalizzazione.

<sup>5</sup> Nell'epoca contemporanea lo spettro della fine del mondo agisce da catalizzatore emotivo per strutturare ordini normativi e proiezioni future. Le sfide ecologiche e ambientali, quindi, sono ben identificabili. A essere meno presente nell'immaginario sociale, forse, è un unico orizzonte teleologicamente definito.





Fig. 2 – Screenshot dal videogioco “*Fallout 4*” (Bethesda/Zenimax, 2015). L’immagine mostra l’iconica porta meccanizzata dei Vault.



Fig. 3 – Screenshot dal videogioco “*Fallout 3*” (Bethesda/Zenimax, 2008). Il Vault in cui è possibile completare le prime queste nel gioco, scegliere le caratteristiche del personaggio e imparare il sistema ludico.

Il gameplay classico della saga principale di *Fallout* non prevedeva una diretta gestione del Vault, essendo maggiormente focalizzato sull’esplorazione e sul role-playing. L’introduzione di *Fallout Shelter* ha quindi rappresentato un’espansione dell’universo narrativo e delle dinamiche di gioco della serie, introducendo l’esperienza di gestione dei Vault. In *Fallout Shelter* i giocatori si trovano ad affrontare le decisioni connesse alla gestione di una struttura Vault-Tec, come la distribuzione efficiente delle risorse, l’assegnazione dei ruoli agli abitanti e

il mantenimento dell'ordine. Tali questioni possono essere interpretate utilizzando il concetto di *capitalismo della sorveglianza* per descrivere il fenomeno in cui le grandi aziende tecnologiche monitorano e raccolgono dati sul comportamento degli utenti per fini commerciali (Zuboff, 2019).



Fig. 4 – Screenshot dal videogioco “*Fallout Shelter*” (Bethesda/Zenimax, 2015). Si nota la presenza di numerosi indicatori volti a completare il sistema ludico basato sulla gestione razionale delle risorse.

### Ambiente, apocalisse e devastazione

All'aumentare degli effetti devastanti sul pianeta terra emergono narrazioni e prodotti culturali in grado di manifestare le paure, esplicitando inoltre, come nel caso di *Fallout*, il contrasto tra la fiducia verso la risoluzione dei problemi ambientali e l'incubo dell'apocalisse (Smith, 2022). Nella messinscena narrativa e nell'ambiente di gioco è possibile vagare tra i meandri degli Stati Uniti devastati dalla guerra, osservando direttamente la trasformazione territoriale, i risvolti di una vera e propria apocalisse ambientale e la diffusione di un ecosistema basato sulle mutazioni genetiche prodotte dalle radiazioni. Simbolicamente ciò viene messo in scena attraverso l'uso massiccio dell'estetica retro-futurista degli anni Quaranta e Cinquanta, basata su un edonismo collettivo fondato sul culto del benessere, sulla fiducia verso la

tecnologia<sup>6</sup> e l'economia che cozza con la devastazione ecologica che invece circonda il giocatore (cfr. Rossi Prodi, 2019). Tale scarto immaginativo sembra costituire il grande punto di forza della narrazione di *Fallout*, essendo capace di illustrare il paradosso di una società che costruisce miti e utopie di benessere esorcizzando la paura ancestrale verso l'apocalisse.



Fig. 5 – Screenshot dal videogioco “*Fallout: New Vegas*” (Obsidian/Bethesda-Zenimax, 2010). Il contrasto tra un cartellone pubblicitario con estetica anni ‘50 e la zona contaminata che invece manifesta l’incubo della fine del mondo.

Mark Fisher aveva parlato di un *vuoto non rappresentabile* (2009, p. 53), riferendosi all’impossibilità, da parte della società contemporanea, di rappresentare il grande problema ecologico senza de-problematizzarlo in istanze individuali, demandando la responsabilità collettiva ad azioni dei singoli e impedendo la costruzione di un soggetto “sociale” in grado di fronteggiare il problema (ivi, p. 130). Il nucleo simbolico della sensibilità ecologica sembra alimentarsi anche di questo contrasto, da un lato criticando il sistema produttivo capitalistico, e dall’altro nutrendolo di questa stessa crisi, formulando visioni edoniste e utopiche di un capitalismo green che invece appare *impossibile* (Tanuro, 2011).

Come critica ironica al sistema capitalistico, nella storia di *Fallout*,

<sup>6</sup> Per un’interpretazione originale e innovativa sui processi contemporanei legati alla tecnologia, all’immaginario sociale e al re-incantamento si veda Susca, 2022.

il denaro non è più costituito da dollari americani, ma da vecchi tappi di un soft-drink che fa il verso alla coca-cola e che gioca semanticamente con il termine “Nuke” (nucleare), ovvero la *Nuka Cola*.



Fig. 6 – Screenshot dal videogioco “*Fallout 3*” (Bethesda/Zenimax, 2008). Diverse bottiglie di *Nuka Cola*.

Se l’edonismo e la fiducia prometeica verso un futuro radioso (cfr. Bifulco, 2023) sono esteticamente resi dall’utilizzo di musiche e immagini in stile anni Quaranta e Cinquanta, l’incubo di un ambiente morto è rappresentato non solo dalla costruzione poligonale di una natura completamente inospitale e tossica, ma anche dalla presenza di predoni e di animali ormai mutati in mostri.

Dupuy (2022) ha sottolineato il ruolo politico che hanno le proiezioni verso il futuro, argomentando che l’obiettivo principale di questa attenzione è quello di generare un immaginario tanto catastrofico da risultare avverso e, al contempo, tanto credibile da suscitare azioni concrete in grado di prevenirne la concretizzazione. Questo approccio strategico implica la costruzione di scenari futuri che spingano l’immaginazione verso gli esiti più negativi possibili, in modo da mobilitare la volontà politica e pubblica verso interventi che possano mitigare tali prospettive oscure.

Dupuy evidenzia come questa tattica politica si fondi sull’equilibrio delicato tra la necessità di presentare scenari sufficientemente inquietanti da provocare una risposta e, al contempo, abbastanza credibili da non essere scartati come pura fantasia. In altre parole, l’immagine del futuro dipinta deve essere abbastanza cupa da suscitare una





Fig. 7 – Screenshot dal videogioco “*Fallout 4*” (Bethesda/Zenimax, 2015). Behemoth Supermutante.

reazione emotiva e razionale, ma anche abbastanza ancorata alla realtà per essere accettata come una possibile evoluzione degli eventi.



Fig. 8 – Screenshot dal videogioco “*Fallout 3*” (Bethesda/Zenimax, 2008). Il Campidoglio U.S.A. e il National Mall.

Tuttavia, l'autore avverte anche dei rischi associati a un utilizzo eccessivo di questo tipo di narrazione, poiché un'immagine troppo distorta del futuro potrebbe alimentare ansie irrazionali o visioni fataliste anziché catalizzare azioni concrete e propositive. Nella complessità

narrativa e simbolica di *Fallout* sembra emergere proprio tale questione.

La guerra tra Stati Uniti e Cina, nella realtà contemporanea, si esplicita in forme di conflitto economico che, delle volte, spaventano i cittadini globali quando questioni geopolitiche importanti come il sostegno alla Corea del Nord da parte di Pechino, le forti pressioni su Taiwan e la presenza degli Stati Uniti in Asia si manifestano. In *Fallout* tale tensione è portata all'estremo eccesso, presentando un mondo devastato proprio da una guerra nucleare tra tali fazioni.



Fig. 9 – Screenshot dal videogioco “*Fallout 3*” (Bethesda/Zenimax, 2008). Il Washington Monument.

Sebbene la causa esplicita della devastazione sia, per l'appunto, la guerra, è possibile concepire la resa narrativa e scenografica dell'ambiente tossico come una sorta di esorcizzazione delle paure verso gli effetti avversi del cambiamento climatico, dato che le preoccupazioni provocate dall'inquinamento dell'ambiente naturale hanno prima affiancato, e poi superato, le ansie connesse alle profezie di distruzione nucleare (Fattori, 2022). Se possiamo considerare gli Stati Uniti d'America come la più grande macchina produttrice di immaginario della contemporaneità (cfr. Carmagnola e Ferraresi, 1999; Tarzia, Ilardi, 2015) allora l'illustrazione di simboli del suo potere politico distrutti o danneggiati (il Campidoglio e il Monumento a Washington) potrebbe essere letta alla luce del frame categoriale di Dupuy.

Interpretando l'analisi di Fucile sulle narrazioni apocalittiche (2022), è possibile notare che nonostante la distruzione prospettata in

molte di opere post-apocalittiche, gli oggetti di consumo rimangono elementi persistenti, simboli di una civiltà in rovina. In un contesto di devastazione, i simboli del consumismo sopravvivono come reliquie o feticci, evidenziando in maniera ambigua le contraddizioni e le ansie della società contemporanea. Le narrazioni apocalittiche non sono una rappresentazione sterile della fine del mondo ma criticano l'insostenibilità del modello consumistico attuale, riflettendo le paure legate all'esaurimento delle risorse e alla distruzione ambientale (cfr. Masina, 2023).

L'apocalisse ambientale in *Fallout* può essere ulteriormente illuminata dal concetto di *iperoggetti*, elaborato da Timothy Morton nel suo libro *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World* (2013). Morton descrive gli iperoggetti come entità e fenomeni così vasti, complessi e distribuiti nel tempo e nello spazio da sfuggire ad una comprensione completa. La guerra nucleare è il risultato dell'incapacità umana di gestire le proprie creazioni tecnologiche e militari, e le sue conseguenze, come la contaminazione permanente e le mutazioni genetiche rappresentano proprio un *iperoggetto* che costringe l'umanità a convivere con una natura fuori dal suo tipico controllo e dominio. Per Morton gli iperoggetti non solo minano la fiducia nella capacità umana di controllare la natura, ma rivelano anche la nostra fragilità e la nostra responsabilità collettiva. Le tecnologie nucleari, concepite per garantire la supremazia militare, hanno finito per distruggere l'ambiente stesso, un processo che riflette l'incapacità delle società umane



Fig. 10 – Screenshot dal videogioco “Fallout 3” (Bethesda/Zenimax, 2008). La detonazione di un ordigno nucleare nel gioco. Sullo sfondo la “Zona Contaminata” di Washington D.C.



di pensare in termini globali e a lungo termine. L'apocalisse di *Fallout*, così come la filosofia di Morton sugli iperoggetti, denuncia i limiti del progresso tecnologico quando è scollegato da un'etica della responsabilità ecologica (cfr. Jonas, 1984).

La rappresentazione del futuro appare infine come un grande principio organizzatore della società, delineando strategie politiche, schemi di consumo e dinamiche comunitarie, come notava Benjamin Singer nel saggio inedito "The Future-Focused Role Image", ripreso poi da Plante in "Images of the Future and Their Educational Significance" (1975).

## Conclusioni

Questa ricerca ha analizzato la complessa relazione tra immaginario sociale, universi simbolici e rappresentazioni del futuro attraverso le narrazioni cross-mediali, utilizzando *Fallout* come caso di studio. I risultati sembrano indicare che i prodotti culturali come videogiochi e serie TV riflettono le percezioni collettive del futuro e delle apocalissi ambientali.

*Fallout* esemplifica come la tensione tra la paura dell'apocalisse e la speranza di rinascita sia rappresentata in un universo narrativo dettagliato e complesso, in cui i temi di iper-razionalizzazione e controllo sociale sono centrali. L'analisi ha rivelato come la narrazione cross-mediale di *Fallout* permetta un'esplorazione profonda e multidimensionale delle conseguenze di una guerra nucleare globale, offrendo un terreno fertile per l'esame delle paure e delle speranze contemporanee. La critica alla fiducia prometeica nella capacità della tecnologia di risolvere le questioni ambientali emerge chiaramente, sottolineando la necessità di bilanciare il progresso tecnologico con una responsabilità etica e sociale.

In conclusione, il paper evidenzia come i prodotti culturali siano strumenti cruciali per decifrare le dinamiche sociali e le preoccupazioni ambientali del presente. Essi fungono da specchi delle speranze, delle utopie, delle paure e delle ansie collettive.

## Bibliografia

- Allison G.A., *Destined for War: Can America and China Escape Thucydides's Trap?*, Houghton Mifflin Harcourt, 2017.
- Armano L., Barbalace F., Marzo P.L., *La capitalizzazione dell'apocalisse ambientale: tra etica del consumo ed ethos del trascendimento umano*, "Im@go. A Journal of The Social Imaginary", n.22, pp. 197-220.
- Arnaldi S., Poli R., (a cura di), *La previsione sociale. Introduzione allo studio dei futuri*, Carocci, Roma, 2012.
- Barkemeyer R., Figge F., Hoepner A., Holt D., Kraak J.M., Yu P.S., *Media coverage of climate change: an international comparison*, "Environment and Planning C: Politics and Space", vol. 35, n. 6, 2017, pp. 1029-1054.
- Barthes R., *Mythologies*, Seuil, Paris, 1957.
- Baudrillard J., *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano, 2022 (orig. 1976).
- Beck U., *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne*, Suhrkamp, Frankfurt a. M., 1986 (trad.it. *La società del rischio*, Carocci, Roma, 2013).
- Berger P.L., Luckmann T., *The Social Construction of Reality*, Doubleday and Co., New York, 1966 (trad. it: *La realtà come costruzione sociale*, Il Mulino, Bologna, 1997).
- Bifulco L., *Dalla Trincea al rischio globale. Razionalità tecnico-scientifica e disillusione prometeica*, in Bory, S. (a cura di), *Al crepuscolo. Gli immaginari del progresso e il loro declino*, Lulu.com, 2023, pp. 17-41.
- Bory, S. (a cura di), *Al crepuscolo. Gli immaginari del progresso e il loro declino*, Lulu.com, 2023.
- Camorrino A. *La notte dell'umanesimo. L'immagine dell'uomo nella società contemporanea*, "Im@go A Journal of the Social Imaginary" n. 12, 2018.
- Carmagnola F., Ferraresi M., *Merci di culto. Ipermerce e società mediale*, Castelvecchi, Roma, 1999.
- Castoriadis C., *L'institution imaginaire de la société*, Editions du Seuil, Paris, 1975 (trad. it: *L'istituzione immaginaria della società*, Mimesis, Milano, 2022).
- Davis F., *Sociologia della nostalgia*, Roma, Armando Editore, (a cura di Cerulo M., Pomarico D.), 2024.
- Davis M., *City of Quartz. Excavating the Future in Los Angeles*, Verso Books, New York, 1990.
- Davis M., *Ecology of Fear*, Metropolitan Books, New York, 1998, (Tr. It. *Geografie della paura. Los Angeles: l'immaginario collettivo del disastro*, Milano, Feltrinelli, 1999).
- Dunlap R.E., Brulle R.J. (a cura di), *Climate Change and Society: Sociological Perspectives*, Oxford University Press, 2015.
- Dupuy J.-P., *How to Think About Catastrophe: Toward a Theory of Enlightened Doomsaying*, Michigan State University Press, 2022.
- Durand G., *L'immaginario*, Red Edizioni, Como, 1996 (orig. 1994).
- Eco U., *Apocalittici e integrati: Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano, 1964.

- Evans, E., *Transmedia Television: Audiences, New Media, and Daily Life*, Routledge, New York, 2011.
- Fattori A., *Immagini di una apocalisse possibile. Dinamiche della paura nell'immaginario dell'invisibile*, "Futuri", n. 18, 2022.
- Fisher M., *Realismo Capitalista*, Nero Edizioni, Roma, 2009.
- Fiske J., *Understanding Popular Culture*, Unwin Hyman, Boston, 1989.
- Foucault M., *Surveiller et punir: Naissance de la prison*, Gallimard, Paris, 1975.
- Frickel S., Davidson D.J., *Building environmental states: Legitimacy and rationalization in sustainability governance*, "International Sociology", vol. 19, n. 1, 2004, pp. 89-110.
- Fucile G., *E rimarrà solo un apriscatole. Cultura del consumo e apocalissi letterarie*, in Paura R., Verso F. (a cura di), *Antropocene. L'umanità come forza geologica*, Future Fiction, Roma, 2018.
- Garforth L., *Green Utopias: Environmental Hope Before and After Nature*, Polity Press, New York, 2017.
- Gehlen A., *Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung ni der Welt*, Akademische Verlagsgesellschaft Achenaion, Wiesbaden, 1978 (trad. it: *L'uomo. La sua natura e il suo posto nel mondo*, Mimesis, Milano, 2010).
- Gudynas E., "Extractivisms: Tendencies and consequences", in *Reframing Latin American Development*, Routledge, 2018, pp. 61-76.
- Hall S., *Cultural Representations and Signifying Practices*, Sage, London, 1997.
- Jameson F. *Archaeologies of the future: The desire called utopia and other science fictions*. Verso Books, 2005.
- Jedlowski P., *Memorie del futuro. Un percorso tra sociologia e studi culturali*, Carocci, Roma, 2017.
- Jenkins H., *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York, 2006.
- Jonas H. *Il principio responsabilità. Un'etica per la civiltà tecnologica*. Feltrinelli, Milano, 1984.
- Lyotard J-F., *La Condizione Postmoderna*, Feltrinelli, Milano, 2014 (orig. 1978).
- Marega S. (a cura di), *Visioni dell'apocalisse: L'immaginario cinematografico della fine del mondo*, Mimesis, Milano-Udine, 2019.
- Marzo P.L., *La Natura tecnica del tempo: L'epoca del post-umano tra storia e vita quotidiana*, Mimesis, Milano, 2012.
- Marzo P.L., Mori, L. (a cura di), *Le Vie Sociali dell'immaginario: Per una sociologia del profondo*, Mimesis, Milano-Udine, 2019.
- Masina L., "Fino alla fine del mondo. Deliri e sogni di apocalisse", in "Psiche, Rivista di cultura psicoanalitica" 2/2023, pp. 499-510, doi: 10.7388/108762, 2023.
- McLuhan M., *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York, 1964.
- Meo M., *Le radici immaginarie della politica*, in Marzo P.L., Mori L. (a cura di), *Le Vie Sociali dell'immaginario*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 233-252, 2019.
- Morton T., *Hyperobjects: Philosophy and ecology after the end of the world*. University of Minnesota Press, 2013.

- Francesco Barbalace Il futuro, l'apocalisse ambientale e le narrazioni cross-mediali.
- Pellegrino V. (a cura di), *La scienza incerta e la partecipazione*, ScienzaExpress, Trieste 2013.
- Plante J.A., *Images of the Future and Their Educational Significance*, (ERIC Document Reproduction Service No. ED108999), Oregon State System of Higher Education, 1975, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED108999.pdf>.
- Pomarico D., *Il Vinile o la nostalgia dei Millennials*, Im@go. A Journal of The Social Imaginary, n. 13, 2019, pp. 97-109.
- Rossi Prodi F., *Retrofuturismo?*, "Firenze Architettura", vol. 23, n. 1, 2019, pp. 138-143.
- Simmel G., *Il problema della Sociologia*, Mimesis, Milano-Udine, 2014 (orig. 1894).
- Simmel G., *Sociologia*, Meltemi, Milano, 2018 (orig. 1908).
- Smith C., *Climate Change and Culture: Apocalypse and Catharsis*, "Ethics & the Environment", vol. 27, n. 2, 2022, pp. 1-27.
- Sontag S., "L'immagine del disastro" in *Contro l'interpretazione*, Mondadori, Milano, 1998 (orig. 1961).
- Susca V., *Tecnomagia, Estasi, totem e incantesimi nella cultura digitale*, Mimesis, Milano, 2022.
- Tanuro D., *L'impossibile capitalismo verde*, Edizioni Alegre, Roma, 2011.
- Tarzia F., Ilardi E., *Spazi (s)confinati. Puritanesimo e frontiera nell'immaginario americano*, Manifestolibri, Roma, 2015.
- Tirino M., *Postspettatorialità. L'esperienza del cinema nell'era digitale*, Meltemi, Milano, 2020.
- Tramontana A., *I Cristalli della Società: Simmel, Benjamin, Gebler, Baudrillard e l'esistenza multiforme degli oggetti*, Meltemi, Milano, 2019.
- Uexküll J., *Ambienti animali e ambienti umani. Una passeggiata in mondi sconosciuti e invisibili*, Quodlibet, Macerata, 2010 (orig. 1934).
- Vincenzo G., *L'ordine rituale e la società digitale. Saggio sulla natura umana*, Mimesis, Milano, 2021.
- Walker K., Wan F., *The Harm of Symbolic Actions and Green-Washing: Corporate Actions and Communications on Environmental Performance and Their Financial Implications*, "J Bus Ethics", n. 109, 2012, pp. 227-242.
- Wallace-Wells D., *The Uninhabitable Earth: Life After Warming*, Tim Duggan Books, 2019.
- Weber M., *Wirtschaft und Gesellschaft: Grundriss der verstehenden Soziologie*, Mohr Siebeck, 1922.
- Žižek S., *Vivere alla fine dei tempi*, Ponte Alle Grazie, Milano, 2011.
- Zuboff S., *Il capitalismo della sorveglianza*, Luiss University Press, Milano, 2019.