

FUTURI

€ 12,00
N. 22 ANNO XI DICEMBRE 2024

RIVISTA ITALIANA DI FUTURES STUDIES

IL PROMETEO DIGITALE:

cinema, mito e narrazioni del futuro

a cura di
Gloria Puppi e Luigi Somma

Prefazione di Gino Frezza

SOMMARIO

Editoriale

Gloria Puppi, Luigi Somma 5

Bollettino IIF 17

OSSERVATORIO

MARA DI BERARDO, HÉCTOR CASENUEVA

Il Patto per il Futuro dell'ONU: sfide e opportunità per un
ambizioso piano strategico globale 21

IL PROMETEO DIGITALE: CINEMA, MITO E NARRAZIONI DEL FUTURO

GINO FREZZA

Prefazione 29

ELISABETTA BADOLISANI, FRANCESCA FLORIS

La democratizzazione degli strumenti di lavoro e dei mezzi
di diffusione. Linee di ricerca sul futuro dell'animazione
audiovisiva, alla luce delle recenti applicazioni di intelli-
genza artificiale 31

FRANCESCO BARBALACE

Il futuro, l'apocalisse ambientale e le narrazioni cross-me-
diali. Il caso di Fallout 49

LUCA BERTOLONI

Star Wars come esercizio di futuro. La funzione anticipa-
toria del cinema nel mondo della galassia lontana lontana 69

FEDERICO BO, MATEUSZ MIROSLAW LIS	
Creare, produrre e distribuire opere audiovisive nel 2034: uno scenario AI-based	89
SIMONA CASTELLANO	
“Il modo migliore per realizzare il futuro è crearlo”... e portarlo in piattaforma: il caso Disney tra platformization e nuove logiche distributive	103
ALESSANDRA CORBETTA	
Rivoluzione degli immaginari: il cinema come laboratorio analitico ed esperienziale per aziende, manager e dipendenti	117
FRANCESCO D’AMBROSIO	
La narrazione videoludica dell’IA in Horizon Forbidden West	127
ADRIANO ERCOLANI	
Cenni sulla riscrittura del mito del Kali Yuga nel cinema (da Lynch a Tarkovskij)	139
EMANUELA FERRERI	
La stanchezza di Edipo	151
GIUSEPPE GUARINO	
Intelligenza artificiale, public history e sceneggiatura ci- nematografica: proposta per uno storytelling della vita di Orlando Orlandi Posti, martire delle Fosse Ardeatine	163
MARTINA MASULLO	
Nuove modalità di fruizione della generazione Z: il cinema tra piattaforme e frammenti	179
GIULIA PELLEGRINO	
Rimediazione del mito: l’opera di Tolkien e il videogioco Elden Ring	189
IVAN IRANZO PINTOR	
Avatars of the digital: the visual motifs of a present cinema for the future	205

DANIELA POMARICO	
La nostalgia, ultima utopia della nostra epoca	219
MARIO TIRINO	
Between Formal and Informal: Digital Film Distribution as a Complex Media Ecosystem	239
FRANCESCO TONIOLO	
Creatività e immersività, due concetti per ripensare il futuro rapporto tra cinema e videogiochi	263

SCENARI

ANTONIO CAMORRINO	
Fondamento autoritativo e «pluralismo». Alcune considerazioni sulla «plausibilità» del religioso nella società contemporanea	277
LUCIA VESENTINI, FEDERICA AMICI, MARIA CLAUDIA PEREGO	
La costruzione della CER in modo partecipativo con il metodo Conscious Contracts. Il caso del Comune di Povegliano Veronese	291
Autorə	303

EDITORIALE

Il cinema e lo spirito del tempo: mito, *platformization* e videogioco

di Gloria Puppi, Luigi Somma

Il cinema è, oggi, a un bivio: può dissolversi nella nostalgia di un passato glorioso o ridefinirsi come arte del futuro, capace di dialogare con le trasformazioni tecnologiche, culturali e sociali in atto. Mai come in questo momento storico è fondamentale interrogarci sul suo destino, analizzando le opportunità e i rischi di un medium che da oltre un secolo riflette e reinventa lo *spirito del tempo* (Morin, 2016), nell'unità dialettica, o unità nella distinzione, tra reale e immaginario.

Qualsiasi tentativo di individuare, persino in un'ottica predittiva, le possibili traiettorie "future" del cinema deve anzitutto intercettare il rapporto di co-contaminazione tra cinema e immaginario e le profonde trasformazioni verificatesi in seguito all'avvento dell'era digitale e delle "piattaforme mondo" (Balestrieri, 2021). L'immaginario è, infatti, presente lì dove le forme di comunicazione esibiscono tratti e modalità che riconducono a una fondazione simbolica indubitabile; le forme di comunicazione più strettamente legate all'immaginario sono, principalmente, definite dai meccanismi e dalle forme narrative, ovvero da strutture e da elementi che si collegano a fondamenti culturali e a repertori simbolici e antropologici (Frezza, 2021). Il cinema, a tal proposito, costituisce un medium atto a ri-utilizzare e riprodurre elementi immaginativi strutturandoli entro strutture narrative. Ciò trova una sua forma specifica di radicamento nella funzione e nel ruolo rivestito dal mito nel prodotto filmico; giacché la funzione di quel particolare racconto che sono i miti è di esprimere le "ideologie" e i valori di una società, nonché di riprodurne, mediante le sue forme espressive, le regole e le pratiche tradizionali. Ogni epoca e cultura genera e riproduce specifici linguaggi e precipue forme di trasmissione dei propri miti, attingendo a risorse tecniche e culturali, legate al grado di sviluppo tecnologico della stessa e al genere di pubblico cui essa intende raggiungere. È, pertanto, nell'intreccio tra narrazione, racconto e immaginario che si esplica e definisce il rapporto tra Cinema e Società.

«La relazione tra immaginario, postmodernità e postumano stabilisce il nesso tra fantastico e reale, fra mondi possibili e normale-ordinarietà del presente» (Frezza, 2013). La modernità trova espressione nel Cinema mediante le possibilità e i nodi problematici che la tecnologia

immette nel corpo sociale, regolando rinnovati modelli di relazioni. Il tema dell'immaginario, a partire dal genere filmico della fantascienza, dapprima negli anni Cinquanta poi tra gli anni Settanta e Ottanta del Novecento, ha delineato gli orizzonti socio-comportamentali e ambientali della civiltà dei decenni successivi con spirito di previsione e prefigurazione: «Quando lo spazio e il tempo e l'operare dell'uomo trovano nella tecnologia un compagno inseparabile che spinge tutto *oltre l'ordinario*, l'immaginario trova porte aperte; i gate posti a definire frontiere, i cancelli messi a siglare divieti di attraversamento, invero non sono né chiusi né invalicabili» (Frezza, 2013).

L'ascesa delle piattaforme digitali, il progresso dell'intelligenza artificiale e le nuove modalità di fruizione pongono domande urgenti: il cinema saprà adattarsi senza perdere la propria identità? Questo numero nasce per esplorare questa tensione, raccogliendo contributi che ci aiutino a comprendere come il cinema, lungi dall'essere morto, stia preparando il terreno per una nuova rinascita. Un tema che merita di essere affrontato oggi, con lo sguardo aperto e critico che solo un approccio multidisciplinare può offrire.

In *Cenni sulla riscrittura del mito del Kali Yuga nel cinema (da Lynch a Tarkovskij)*, Adriano Ercolani ricostruisce l'intimo legame che pone in relazione cinema e mito. La natura "ontologicamente" mitopoietica del cinema è, infatti, riconoscibile nella capacità di tale medium di occultare, e nel medesimo tempo, rappresentare la dimensione immateriale del reale. Laddove, tale dimensione ritrova la sua propria scaturigine in uno sguardo "incoscio-archetipico-gnostico" quale cifra distintiva di un certo cinema d'autore. L'articolazione interna di questo approccio al mito è, dall'autore, delineata mediante riferimenti alla prospettiva teorica junghiana, in particolar modo al contributo di Chris Vogler, con il suo celebre "Il viaggio dell'eroe". La radice junghiana dell'interpretazione mitologica ha, in tal senso, riconfigurato l'immaginario collettivo cinematografico dominante, riproducendo forme di conoscenza esoterica. Questo contributo ha, infine, lo scopo di dimostrare come tale rivisitazione archetipica della mitologia cinematografica riveli una matrice marcatamente negativa e nichilista. Nel paradigma espressivo del cinema "classico" è già presente la possibilità di riconoscere che «da una certa inquadratura, si sta "vedendo" sullo schermo il sogno di un personaggio» (Frezza, 2013). La dissolvenza incrociata possiede, per l'appunto, tale funzione, ossia di «introdurre nella apparente identità dell'immagine una sua dimensione parallela, situata in un altrove contraddittoriamente dimorante sullo schermo» (ibidem).

Il contributo di Emanuela Ferreri attraverso l'analisi di una "riscrittura" della tragedia sofoclea *Edipo Re* in *Cleft lip* (2018) compie una ricostruzione socio-antropologica che evidenzia la natura polimorfa del mito nelle narrazioni frammentarie che caratterizzano l'individuo postmoderno. Il saggio si focalizza su come il mito, trasposto dalla tragedia greca al cinema, sia tuttora vettore di tematiche universali, che attraverso le specificità del luogo in cui esso viene calato ne assume uno specifico "costume" che manifesta «tutti i colori, le economie e le religioni del mondo» (Ferreri, 2024). L'universalità di tali tematiche attualizza la pregnante riflessione sulla natura umana che contraddistingue il teatro classico attraverso il *medium* cinematografico, collegando in una stretta maglia *topoi* sofoclei, riflessioni sul passato e pressanti interrogativi sul futuro.

Diversamente, il contributo di Luca Bertoloni esplora l'universo di *Star Wars* in termini ecosistemici, evidenziando la fitta rete di rimediazioni che caratterizza il brand. L'autore esamina la vocazione intermediale che contraddistingue l'immaginario originato dal film di George Lucas del 1977, che in un processo di capillare espansione di sviluppi narrativi, rinegozia in termini retrospettivi il nucleo narrativo originario tra stilemi del fantasy, ipertecnologia e archetipi mitologici. Ciò comporta un moltiplicarsi delle narrazioni attraverso nuovi film e ulteriori produzioni medialità (videogiochi, fumetti, libri, serie tv). *Star Wars* nel saggio proposto diviene esercizio di futuro, non solo per le peculiarità che lo riconducono al genere fantascientifico, ma per la capacità di anticipare in maniera pionieristica tecnologie, tra cui la *computer graphic* che ha prodotto effetti espressivi basati su una commistione di caratteristiche tecniche tra i linguaggi videoludico e cinematografico. Anche in virtù delle modalità con cui si esplica la possibilità del brand di rinegoziare diegeticamente il modello passato-futuro-presente (Poli, 2017) per trasporlo, infine, in una crisi umana e socio-politica, in termini mitologici, senza tempo.

Come rileva Daniela Pomarico nel suo contributo *La nostalgia, ultima utopia della nostra epoca*, le produzioni mediatiche contemporanee hanno fortemente demarcato gli elementi di connessione tra nostalgia e utopia, prefigurando, in tal modo, immaginari distopici e futuri possibili. La postmodernità ha, infatti, segnato una vera e propria crisi della temporalità, riconoscibile nella confusione delle dimensioni di passato, presente e futuro. Zygmunt Bauman, come evidenziato dall'autrice, con il concetto di "retrotopia" ha contrassegnato un'"utopia attiva", espressione di un avvvitamento della dimensione temporale nel suo passato; in altri termini, concepito nei termini di un altrove

immaginario, una fase di interregno in cui il passato non è ancora divenuto passato e il futuro è ancora incerto. Pomarico sottolinea, mediante un variegato apparato teorico teso a ricostruire l'evoluzione storico-sociale del legame concettuale esistente tra utopia e nostalgia, come un tale nesso venga a costituirsi nella proiezione verso un altrove sia temporale che spaziale, laddove nel futuro diviene possibile scorgere le speranze inavase del passato. La componente contro-fattuale della nostalgia, attraverso la produzione mediatica risponde, secondo Pomarico, ad una duplice funzione, riconducibile in una prima istanza, «alla sua funzione utopica capace di trasformare il passato in uno strumento politico di giustizia sociale»; in una seconda istanza, quale dispositivo contro-narrativo, in grado di rievocare scenari alternativi della storia passata, ma anche di riattivare, in termini blochiani, un «principio speranza» rivolto al presente (Bloch, 1954).

In un presente dominato dalla diffusione di video nei social network – con inquadrature semi fisse, verticali, dove l'azione accade attorno al soggetto – appare impossibile non riconoscerne echi del cinema delle origini, che siano dei francesi Lumière o del pioniere italiano Italo Pacchioni. Questa tensione nell'alterazione di distanza e spazialità emerge con forza già nel cinema delle origini, come ne *L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat* dei fratelli Lumière. Con una macchina da presa angolata per accentuare la profondità di campo, quella breve sequenza di appena cinquanta secondi confondeva già i confini tra schermo e realtà, al punto da generare la leggenda della fuga in massa degli spettatori durante la sua prima proiezione. È in questa capacità di destabilizzare e riscrivere le coordinate visive che il cinema delle origini trova una sorprendente continuità con il presente digitale.

Ivan Pintor Iranzo, in *Avatars of the Digital: The Visual Motifs of a Present Cinema for the Future. Digital Cinema as a Library of Scholia*, descrive il cinema digitale come un mezzo capace di riportare archeologicamente il passato nell'oggi, trasformando la macchina da presa in uno strumento per registrare il movimento del tempo. L'autore traccia un parallelo tra le origini del cinema e il digitale, dove teoria, emozione e memoria si intrecciano per creare nuovi paradigmi visivi. Questo cinema del futuro non solo amplia la nostra comprensione dell'esperienza umana, ma si offre come un'arte fluida, capace di includere e reinterpretare, aprendo orizzonti nuovi e condivisi.

È, inoltre, interessante analizzare come nuove forme di rimediazione (Bolter, Grusin, 2000) del prodotto filmico abbiano indotto un totale ripensamento delle logiche di consumo, fruizione e

produzione dei prodotti audiovisivi, generando, in tal senso, anche trasformazioni epocali nell'immaginario del presente.

Con l'avvento delle piattaforme, guardare una serie o un film non è più un'esperienza rituale sociale, ma un'attività isolata e intima, in cui lo spettatore è libero di scegliere tra il lasciarsi assorbire dal medium o accentuare la sua ipermediazione. Questa trasformazione raggiunge la sua espressione più estrema nell'osservazione di fenomeni come i film su TikTok, che vengono decostruiti e adattati alle logiche della società contemporanea. Questa scomposizione dà vita a un contenuto ridotto all'essenziale, lo *sludge content*, che riflette la frammentazione della comunicazione visiva e culturale. In questo modo, la Generazione Z non solo consuma, ma ridefinisce il significato stesso di narrazione audiovisiva, rendendola un mosaico di significati fluidi e in costante evoluzione.

Una visione molto simile a quella lanciata da David Cronenberg in una recente intervista (De Luca, 2021), che apre una riflessione profonda sul futuro del medium cinematografico. Il regista decreta la fine del cinema, lasciando però aperta una porta sulla sua ricostruzione e ridefinizione da una fruizione collettiva e pubblica a una dimensione privata e personalizzata, sostenuta da schermi domestici sempre più sofisticati. Egli celebra la rivoluzione digitale come un'evoluzione naturale e inevitabile, lontana dai vincoli nostalgici della pellicola e dalle difficoltà logistiche legate alla visione in sala. Tuttavia, lascia aperta una porta per i festival cinematografici, descritti come gli ultimi bastioni del grande schermo.

Questa visione critica, che mette in discussione il ruolo tradizionale delle sale cinematografiche, si inserisce in un contesto in cui gli esercenti italiani e internazionali si trovano sempre più in crisi. Le grandi sale, spesso vuote e poco frequentate, appaiono oggi come *simulacri* baudrillardiani, luoghi in cui l'immaginario del passato e le possibilità del futuro si intrecciano in una tensione irrisolta (Baudrillard, 1981). È in questo scenario che emerge il ruolo centrale della distribuzione, come baluardo della filiera cinematografica e terreno di negoziazione continua tra pratiche consolidate e nuove modalità di fruizione.

In questo contesto, Mario Tirino, nel saggio *Between Formal and Informal: Digital Film Distribution as a Complex Media Ecosystem*, analizza la distribuzione come un ecosistema complesso, capace di integrare e far dialogare pratiche formali e informali. Tirino sottolinea come l'esperienza cinematografica nell'era digitale non si limiti al momento del consumo, ma si espanda in un insieme di attività che comprendono progettazione, promozione, produzione, distribuzione

e interpretazione. Questo concetto di “post-spettatorialità” (Tirino, 2020) ridefinisce il cinema non solo come prodotto, ma come processo sociale e culturale. Partecipare a pratiche di distribuzione informale, secondo Tirino, non è solo una questione economica, ma un’esperienza che rafforza le relazioni intra- e inter-comunitarie e incentiva la circolazione culturale. In questo scenario, produzione, distribuzione e consumo si intrecciano e ridefiniscono costantemente, trasformando il cinema in un laboratorio aperto in cui negoziare e costruire nuovi orizzonti culturali e mediali. Questa trasformazione invita a ripensare non solo il modo in cui il cinema viene fruito, ma anche come esso si inserisca nella rete più ampia delle esperienze sociali e culturali contemporanee. È un richiamo a riconoscere il cinema non come un’arte morente, ma come un organismo in evoluzione, capace di adattarsi e prosperare nel suo rapporto dinamico con la tecnologia e la società.

Non c’è più spazio neanche per la nostalgia delle sale piene di gente (e di fumo di sigarette) e del cinema disneyano di un tempo, nato quasi cento anni fa e oggi completamente trasfigurato dal processo di *platformization*. Come spiega Simona Castellano nel suo contributo *Il modo migliore per realizzare il futuro è crearlo... e portarlo in piattaforma: il caso Disney tra platformization e nuove logiche distributive*, la Walt Disney Company ha affrontato trasformazioni straordinarie che l’hanno resa un pilastro globale dell’intrattenimento, in grado di adattarsi alle dinamiche sempre più competitive dell’era digitale. La recente storia della Disney è segnata da acquisizioni strategiche che hanno ampliato il suo immaginario e il suo bacino d’utenza: l’acquisizione della Pixar nel 2006, della Marvel nel 2009, della Lucasfilm nel 2012 e della 20th Century Fox e il lancio di Disney+ nel 2019 hanno poi consolidato il dominio della compagnia nel mercato SVOD, rendendo il brand una realtà crossmediale e transgenerazionale. Il modello Disney si è evoluto adattandosi al linguaggio delle piattaforme digitali. L’analisi dell’interfaccia della piattaforma, evidenziata da Castellano, rivela come Disney abbia abbracciato le logiche della digitalizzazione, proponendo un catalogo che si adatta alle esigenze dei pubblici più diversificati che spaziano tra generazioni e fandom differenti. Nonostante la centralità della distribuzione digitale, la Disney continua a investire nella sala cinematografica e nell’home video, soprattutto come strumenti di collezionismo e fidelizzazione. Tuttavia, è evidente come la *platformization* abbia condizionato non solo le modalità distributive, ma anche quelle produttive. Simona Castellano invita a considerare Disney+ come un paradigma di come l’intrattenimento contemporaneo stia evolvendo.

Questo modello non solo ridefinisce la produzione e la distribuzione, ma interroga le forme stesse dell'immaginario audiovisivo. Come sottolineato anche da Mario Tirino, la distribuzione oggi è un processo che facilita relazioni sociali e culturali complesse, oltre a ridefinire il rapporto tra produttore e spettatore. Disney rappresenta quindi un esempio emblematico di come l'industria culturale possa adattarsi alle sfide della digitalizzazione, senza perdere il potere evocativo del suo immaginario. La magia Disney, pur trasformata dalla tecnologia, continua a suscitare emozioni universali, dimostrando che l'arte di raccontare storie è una costante che si evolve ma non scompare. Il futuro, come suggerisce il titolo del contributo di Castellano, non si aspetta: si crea, piattaforma dopo piattaforma.

Nel paper *Nuove modalità di fruizione della Generazione Z: il cinema tra piattaforme e frammenti* di Martina Masullo, si analizza come la Generazione Z abbia ridefinito l'esperienza audiovisiva, spostandola verso pratiche personalizzate, frammentate e profondamente immersive, influenzate dalle dinamiche delle piattaforme digitali e dei social network.

Il bisogno umano di catarsi e di immaginare storie – anche attraverso metafore – per interpretare e comprendere il mondo che ci circonda trova nel cinema uno strumento potente e trasformativo. Come sottolinea Alessandra Corbetta nel suo saggio *Rivoluzione degli immaginari: il cinema come laboratorio analitico ed esperienziale per aziende, manager e dipendenti*, il linguaggio cinematografico è in grado di rendere visibili concetti di elevata complessità, aprendo nuovi orizzonti per l'analisi e la riflessione. Negli ultimi anni, le organizzazioni e le imprese sono diventate protagoniste dirette di rappresentazioni cinematografiche, riconoscendo che la vita sociale contemporanea si articola in gran parte all'interno di contesti organizzativi. In questa prospettiva, il cinema smette di essere un semplice strumento di intrattenimento per diventare un laboratorio visuale, capace di tradurre e amplificare le dinamiche aziendali, in grado di portare a una lettura più profonda delle problematiche organizzative, stimolando riflessioni innovative all'interno di funzioni aziendali chiave, quali la gestione del personale, l'organizzazione e la formazione. Corbetta evidenzia come il cinema possa supportare junior e senior manager, formatori e consulenti del lavoro, offrendo uno sguardo atipico sulle sfide aziendali. Un buon film, proprio come un grande romanzo, infatti racchiude un'infinita ricchezza di contenuti, che si sprigiona e amplifica attraverso l'interazione con spettatori consapevoli.

La suggestiva applicazione del cinema nel contesto aziendale non

è solo una novità metodologica, ma una vera e propria rivoluzione dell'immaginario organizzativo, che valorizza la dimensione narrativa per generare insight e nuove prospettive. E aziende, pubblico e filiera produttiva sembrano essere sempre più attratte e nello stesso tempo impaurite dall'intelligenza artificiale. Se il cinema, già in contesti organizzativi, diventa strumento per decifrare dinamiche complesse, l'IA generativa amplifica ulteriormente queste possibilità, ridefinendo la narrazione e il processo produttivo audiovisivo. Il contributo di Mario Guarino, *Intelligenza artificiale, public history e sceneggiatura cinematografica: proposta per uno storytelling della vita di Orlando Orlando Posti*, esplora proprio questa sinergia. Utilizzando strumenti di IA per generare una bozza di sceneggiatura sulla vita di Orlando Posti, Guarino mostra come l'intelligenza artificiale possa servire da supporto creativo, integrando documenti storici e narrazioni strutturate per valorizzare figure simboliche e momenti storici. Tuttavia, sottolinea anche i limiti e i rischi di questo approccio: l'output generato dall'IA richiede un intervento umano continuo per garantire coerenza, accuratezza storica e fedeltà alle fonti. Questa necessità di supervisione e verifica ribadisce il ruolo cruciale del *public historian* e la necessità di un approccio multidisciplinare che coinvolga esperti di produzione cinematografica, informatici e storici.

Federico Bo e Mateusz Mirosław Lis, nel loro articolo *Creare, produrre e distribuire opere audiovisive nel 2034: uno scenario AI-based*, offrono invece uno sguardo proiettato verso il futuro, delineando come l'IA possa trasformare l'intero ciclo produttivo del cinema. La scrittura sarà assistita da modelli generativi testuali e visivi, la pre-produzione verrà ottimizzata da tecnologie immersive come AR e VR, mentre la post-produzione permetterà anche alle piccole produzioni di ottenere risultati tecnici e creativi fino ad ora inaccessibili. Questo scenario evidenzia la *democratizzazione del processo creativo*, rendendo la qualità tecnica e l'innovazione alla portata di filmmaker indipendenti e produzioni a basso budget. Entrambi i contributi, pur diversi nel focus, convergono su un punto centrale: l'IA non è soltanto uno strumento tecnico, ma un catalizzatore per ripensare i paradigmi narrativi e produttivi. Da un lato, è un amplificatore delle dinamiche esistenti, dall'altro un potenziale creatore di nuovi modelli. Tuttavia, le previsioni restano incerte, e i timori etici e pratici legati all'adozione dell'IA generativa potrebbero rallentarne l'integrazione. Come evidenziano Bo e Lis, il futuro dell'industria audiovisiva non riguarda solo i grandi player globali, ma include un panorama complesso che abbraccia produzioni europee, asiatiche e indipendenti.

Il cinema del futuro sarà un ecosistema fluido e multidisciplinare, in cui tecnologia e creatività si intrecciano per ridefinire narrazione, produzione e distribuzione. Sarà uno spazio di convergenza tra intelligenza artificiale, storytelling tradizionale e nuove forme di fruizione, capace di democratizzare l'accesso e ampliare gli orizzonti culturali. Non più confinato a una sala o a un dispositivo, il cinema si evolverà in un laboratorio collettivo, dove immaginario e innovazione costruiranno nuove esperienze visive e sociali. L'intelligenza artificiale, come «depositario probabilistico dello spirito del tempo moriniano»¹, non segnerà la fine del cinema, ma lo trasformerà in qualcosa di nuovo. Proprio come ogni rivoluzione tecnologica ha ridefinito l'arte senza intaccarne l'essenza, l'AI si presenta come strumento per amplificare la capacità narrativa e visiva del cinema, offrendo un volto inedito a un medium che, lungi dal morire, continuerà a raccontare l'umanità in modi ancora inesplorati.

Nel contesto di una sempre più marcata intersezione tra le sfere del cinema e dei videogiochi, emerge con prepotenza la necessità di indagare e comprendere le dinamiche di questa sinergia in continua evoluzione. La convergenza tra questi due universi non solo rafforza l'immaginario collettivo, ma pone anche le basi per un nuovo paradigma narrativo ed esperienziale. L'intreccio tra cinema e videogiochi ha dato vita a una forma di narrazione interattiva che sfida i confini tradizionali del racconto e dell'esperienza utente. La natura immersiva dei videogiochi, combinata con la profondità narrativa e la complessità visiva del cinema, ha aperto la strada a esperienze multimediali senza precedenti, dove la partecipazione attiva dell'utente diventa parte integrante della storia stessa. Questa fusione ha portato alla nascita di prodotti ibridi che sfruttano le potenzialità di entrambi i media, ampliando così il campo dell'espressività artistica e della fruizione culturale. In questo contesto, sorge spontanea l'interrogazione su quale possa essere il futuro di questo rapporto sinergico.

Il rapporto tra cinema e videogioco deve essere necessariamente scandagliato – secondo quanto scrive Francesco Toniolo nel suo saggio *Creatività e immersività, due concetti per ripensare il futuro rapporto tra cinema e videogiochi*, attraverso l'analisi particolareggiata di alcune macrocategorie: dall'adattamento alla crossmedialità fino a considera-

¹ Citazione del Prof. Massimo Cuono, durante il convegno "The Prompt: intelligenza artificiale e creatività" 29 novembre 2024, organizzato dall'Università di Torino, MagIA e Fantomatica.

re lo scambio reciproco di linguaggi tra i due medium. In particolar modo, la crossmedialità ha segnato la possibilità, nell'operazione di trasposizione cinematografica del videogioco, di aggiungere ulteriori elementi narrativi al suo universo finzionale composito. Ciò ha caratterizzato, altresì, il passaggio inverso dall'universo videoludico del videogioco al cinema, dove lo scambio reciproco di linguaggi e forme espressive, rimbalzando da un medium all'altro, ha caricato tali prodotti audiovisivi di ulteriori significati, fino a prefigurare forme inedite di convergenza futura tra Virtual reality e Metaverso. La domanda che Toniolo pone in rapporto alla configurazione futura di tale rapporto ruota, in definitiva, intorno agli elementi della creatività e dell'immersività. Se consideriamo la creatività come la capacità di prefigurare possibilità di conoscenza inedite, ciò significa ripensare il cinema e il videogioco, nelle loro ibridazioni reciproche, quali vettori generativi di nuove esperienze "immersive", oltre il solco dei limiti segnati dalle convenzioni narrative e tecniche. Considerando come nel momento in cui i media appaiono sempre più fusi, sovrapposti e indistinguibili, potrebbe in realtà nascere l'occasione per scoprire l'effettiva specificità del cinema (Casetti, 2015).

Il contributo di Francesco D'Ambrosio *La narrazione videoludica dell'IA in Horizon Forbidden West* verte sull'analisi del ruolo svolto dall'IA nelle narrazioni dapprima letterarie e cinematografiche, in seguito videoludiche, concentrandosi in maniera peculiare sul caso del videogioco *Horizon: Forbidden West*, sviluppato nel 2022 dalla software house *Guerrilla Games*, e sulla sua particolare e ambivalente concezione di intelligenza artificiale. Il saggio proposto pone l'attenzione su due differenti tipologie di IA, una *strong IA* e una *weak IA*. La prima è legata a un immaginario apocalittico, in cui la tecnologia si pone in antagonismo rispetto all'uomo fino a tentare di causarne l'estinzione; la seconda, invece, si caratterizza nel suo rapporto di subordinazione all'uomo, amplificandone le capacità e rispondendo alle sue necessità. L'autore analizza nelle narrazioni apocalittiche modelli di riferimento riconducibili alle tematiche presenti nel titolo del presente contributo. L'eccezionalità del videogioco *Horizon: Forbidden West* risiede nel fatto di presentare entrambe le tipologie di IA all'interno di uno stesso contesto, in quanto Aloy, la protagonista, intraprende un viaggio alla scoperta delle sue radici e delle origini della civiltà attraverso la ricostruzione di *Gaia*, un'intelligenza artificiale creata allo scopo di impedire la fine della vita organica sulla terra, minacciata dal predominio della tecnica. In tal modo, *Horizon* viene a costituirsi quale dispositivo videoludico atto a configurare l'immaginario di futuri possibili.

Nel suo contributo *Rimediazione del mito: l'opera di Tolkien e il videogioco Elden Ring*, Giulia Pellegrino opera un'analisi specifica del videogioco *Elden Ring*, attingendo a un ampio repertorio bibliografico, in un'ottica comparativa dell'ibridazione tra narrazione letteraria nell'immaginario videoludico e mito. L'autrice spiega come la natura stessa del medium videoludico si avvalga delle categorie della narrazione letteraria, consentendo, in tal modo, al linguaggio specifico del videogioco di riprodurre una rimediazione del mito, nella sua dimensione a-storica, finanche attraverso la riproposizione di «costanti tematiche» (Orlando, 1992). Il moderno sviluppo dell'industria dei videogiochi ha, difatti, contribuito alla creazione di universi virtuali paralleli e autosufficienti, definibili nei termini di ecosistemi, in quanto dotati di una propria mitologia interna. Possiamo riconoscere nel videogioco e nei processi di ipermediazione (Bolter, Grusin, 2020) che lo caratterizzano, l'intera catena intermediale dei suoi inglobamenti e trasformazioni, nel passaggio da un medium all'altro. In sintesi, Pellegrino evidenzia come nel videogioco *Elden Ring*, così come anche nel Signore degli Anelli di Tolkien, si realizzi la permanenza dell'elemento mitologico, seppur calato in un contesto ludo-tecnologico. È utile sottolineare, come evidenziato dall'autrice, come le narrazioni frammentarie, riprodotte in *Elden Ring*, attivino forme di socializzazione e cooperazione, capaci di coniugare la categoria a-storica del mito, e il suo patrimonio di conoscenze condivise, con inedite forme di socialità proprie delle comunità multigiocatore online.

Infine, il contributo di Francesco Barbalace *Il futuro, l'apocalisse ambientale e le narrazioni cross-mediali. Il caso di Fallout* esplora attraverso l'analisi di immaginari sociali, futuri post apocalittici e traduzioni mediali, le possibili conseguenze di una deriva degli equilibri sociali dopo un disastro bellico nucleare. L'autore analizza l'universo simbolico e narrativo di *Fallout* tra videogioco e serie tv scandagliando speranze, utopie ed angosce sul futuro.

Bibliografia

- Balestrieri L., *Le piattaforme mondo. L'egemonia dei nuovi signori dei media*, Luiss University Press, Roma, 2021.
- Baudrillard J., *Simulacres et Simulation*, 1981; ed. it. *Simulacri e impostura*, PGreco, Sesto San Giovanni, 2008.
- Bloch E., *Il principio speranza*, 1954; ultima ed. it. Mimesis, Sesto San Giovanni, 2019.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation, Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano, 2020.
- Casetti F., *La galassia Lumière: Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano, 2015.
- De Luca A., *Per Cronenberg «il cinema è morto, ma resta il film»*, “Avvenire”, 5 ottobre 2021: avvenire.it/agora/pagine/cronenberg-il-cinema-morto-resta-il-film.
- Frezza G., *Dissolvenze. Mutazioni del cinema*, Tunuè, Latina, 2013.
- Frezza G., *Figure dell'immaginario. Mutazioni del cinema, dall'analogico al digitale*, Areablu, Cava de' Tirreni (Sa), 2015.
- Frezza G., *Radiografie del cinema. Tra tempo e società*, Meltemi, Milano, 2021.
- Morin E., *Le cinéma ou l'homme imaginaire. Essai d'anthropologie sociologique*, 1956; ed. it. *Il cinema o l'uomo immaginario: saggio di antropologia sociologica*, Raffaello Cortina, Milano, 2016.
- Morin E., *L'Esprit du temps*, 1962; ed. it. *Lo spirito del tempo*, Meltemi, Milano, 2016.
- Orlando F., *Costanti tematiche, varianti estetiche e precedenti storici* in M. PRAZ, *La carne, la morte e il diavolo nella letteratura romantica*, Bur, Milano 1992.
- Poli R. (a cura di), *Strategie di futuro in classe: esperienze, metodi, esercizi*, Iprase, Trento, 2017.
- Tirino M., *Postspettatorialità. L'esperienza del cinema nell'era digitale*, Meltemi, Milano, 2020.

BOLLETTINO IIF

FUTURI speciale 2024 – Apocalypse, Hope, and Dystopia between Fiction and Society

Il numero speciale di FUTURI *Apocalypse, Hope, and Dystopia Between Fiction and Society* è il risultato della conferenza internazionale “Electricdreams – Between fiction and society. Imagination and world building in the aftermath of a global pandemic”, un dibattito sulle fiction speculative/scientifiche/fantastiche attraverso diversi media, mettendo in evidenza le loro relazioni con la storia, la società e il momento attuale. Un’occasione per riflettere sulla influenza che le narrazioni utopiche e distopiche esercitano sulla vita quotidiana, per la loro capacità di fornire possibili quadri di riferimento per ripensare le condizioni attuali e immaginare alternative future. In che modo romanzi, racconti, film, serie televisive, fumetti e videogiochi immaginano l’apocalisse e che tipo di scenari prevedono? In che modo l’utopia e la distopia plasmano la nostra cultura e il nostro immaginario collettivo? Come cambiano le narrazioni speculative/scientifiche/fantastiche in tempi di crisi globale? Queste sono solo alcune delle domande esplorate dalla conferenza internazionale e affrontate in questo numero speciale di FUTURI. Il numero è curato da Elisabetta Di Minico (Universidad Complutense de Madrid) e Stefano Locati (IULM).

Per scaricarlo gratuitamente: <https://bit.ly/3DUkV4i>

Immaginari del domani. Tra futures studies, semiotica e worldbuilding

Il volume di Antonio Santangelo e Alberto Robiati mira a tratteggiare il contributo che la semiotica può offrire nell’ambito dei futures studies. In questi settori ci si occupa di costruire scenari di futuro che le persone trovano significativi e da cui desumono visioni dell’avvenire che auspicano di realizzare, progettando come farlo e generando così cambiamento e innovazione. In tali processi, la semiotica può risultare utile, sia per capire come funzionano i discorsi sul domani che circolano nella nostra società, sia per rivelare, a chi ne vuole formulare di nuovi, come li può strutturare. Poiché il futuro non esiste, ma è qualcosa di cui si può solo parlare, raccontandoselo e raccontandolo, è necessario conoscere le grammatiche narrative più efficaci per espri-

mere il proprio pensiero, nonché i modelli culturali più ricorrenti di chi è chiamato a interpretarlo. Prendendo in analisi più di un centinaio di testi sul futuro, tra saggi, articoli e opere di finzione, e riflettendo sui loro meccanismi di significazione, nel libro vengono messi a punto alcuni modelli semiotici di portata generale, mostrando come essi possano essere utilizzati nel concreto per costruire scenari prospettici nei processi di *futures & foresight*. A questo proposito, dopo avere lavorato per anni con moltissimi studenti e studentesse presso l'Università e il Politecnico di Torino, gli autori pubblicano qui alcuni racconti e progetti di comunicazione transmediale concepiti dai ragazzi e dalle ragazze, dando voce al loro fondamentale punto di vista sull'avvenire. Ne emerge, così, non solo un'opera di grande rigore scientifico e metodologico, ma anche un'interessante ricognizione di ciò che pensano le giovani generazioni e di quello che di solito si dice oggi, quando si riflette su come potremmo vivere domani, a fronte dei grandi cambiamenti ecologici, tecnologici, economici, politici e culturali a cui stiamo andando incontro. Con i contributi di Francesca Fattorini, Domenico Morreale e Franco Ricciardello.

Il volume è disponibile in cartaceo e in ebook su [amazon.it/dp/8899790388/](https://www.amazon.it/dp/8899790388/)

Scuola di Megatrend 2025

La nuova edizione della Scuola di Megatrend dell'Italian Institute for the Future si terrà a Napoli dal 1° al 5 aprile 2025. La scuola ha per obiettivo la formazione di esperti nell'analisi dei megatrend (*megatrends analysis*), ossia nella comprensione multidimensionale delle dinamiche dei principali fenomeni globali di lungo termine e della loro possibile evoluzione futura, inclusi gli impatti potenziali in ambiti di business. Costituiscono obiettivi specifici della scuola e *outcomes* per i partecipanti:

- Comprendere le proprietà dei megatrend globali, con speciale riferimento ai megatrend di tipo tecnologico, demografico e politico-sociale.
- Utilizzare strumenti di Horizon Scanning per il monitoraggio di fonti accreditate e la clusterizzazione in topic delle informazioni reperite.
- Analizzare le conseguenze dei megatrend globali nei contesti locali e nei diversi ambiti di business, incluse le implicazioni di policy e di strategia, attraverso strumenti come il Megatrends Implications Assessment Tool della Commissione europea.

- Comprendere i principali temi e strumenti dell'analisi di rischio politico e delle conseguenze dei megatrend globali nei diversi mercati internazionali.
- Acquisire gli strumenti della gestione di scenari di crisi a partire dall'analisi dei megatrend e della loro interazione con wild card.

Definire scenari di tipo analitico e probabilistico da utilizzare in processi di decision-making anticipante.

- Trasformare l'analisi dei megatrend in opportunità di business a supporto dei processi di programmazione strategica di società presenti sul mercato.
- Favorire lo scambio multidisciplinare e la contaminazione reciproca tra le diverse esperienze dei partecipanti per rafforzare la capacità di progettare studi complessi e multidimensionali.

Programma completo, costi e modalità di iscrizione su instituteforthefuture.it/scuola-di-megatrend-2025/

Il Patto per il Futuro dell'ONU: sfide e opportunità per un ambizioso piano strategico globale

di Mara Di Berardo, Héctor Casanueva

Abstract

The paper explores the “Pact for the Future” adopted by world leaders during the 79th UN General Assembly in September 2024, an action-oriented intergovernmental agreement that includes a “Global Digital Compact” and a “Declaration for Future Generations” as part of its annexes. This agreement, result of a multi-year effort to rethink international collaboration in response to current and emerging challenges humanity is facing, is based on two key decisions made by the UNGA early in this decade and marks the beginning of a new multilateralism aimed at fostering more inclusive and lasting global cooperation. The Pact is organized into five main areas, with concrete actions to promote sustainable development, peace, security, technological innovation, and global governance. Particular emphasis is given here on its more future-oriented topics, such as an intergenerational approach that includes future generations and the use of foresight to anticipate global risks and govern Artificial Intelligence and other emerging technologies. In conclusion, a reflection on the importance of practical engagement for the success of the Pact is developed, emphasizing the challenges and opportunities associated with implementing this ambitious global plan.

Keywords: Pact for the Future, Global Digital Compact, Futures Generations, Existential Risks, Artificial Intelligence governance.

Dopo anni di preparativi, proposte, audizioni, incontri preliminari, presentazioni e discussioni, il 22 settembre 2024 i leader mondiali hanno adottato il “Patto per il Futuro” (United Nations, 2024) durante la 79^a sessione dell’Assemblea Generale dell’ONU¹. Questo accordo intergovernativo e orientato all’azione include due allegati: il *Global Digital Compact* e una Dichiarazione per le Generazioni Future. Il Patto per il Futuro è il risultato di uno sforzo pluriennale volto a

¹ Resolution adopted by the General Assembly on 22 September 2024: Pact for the Future (A/RES/79/1). United Nations.

ripensare la collaborazione internazionale in risposta alle attuali realtà e sfide emergenti di fronte a cui si trova l'umanità. Si fonda su due decisioni chiave prese dall'UNGA all'inizio di questo decennio che fungono da pilastri fondamentali per la sua attuazione (Di Berardo, Casanueva, 2024a). La prima decisione² si riferisce ai dodici impegni approvati durante la settantacinquesima Assemblea Generale in occasione dell'anniversario dell'ONU nel 2020: non lasciare indietro nessuno; proteggere il nostro pianeta; promuovere la pace e prevenire conflitti, sostenere il diritto internazionale e garantire la giustizia, porre al centro donne e ragazze, costruire fiducia, migliorare la cooperazione digitale, potenziare l'ONU, garantire finanziamenti sostenibili, rafforzare le collaborazioni, ascoltare e collaborare con i giovani e prepararsi alle crisi future. Per raggiungere questi obiettivi, si sottolinea il bisogno di un multilateralismo rivitalizzato, inclusivo, interconnesso ed efficace.

La seconda decisione riguarda il rapporto *Our Common Agenda* (United Nations, 2021), presentato dal Segretario Generale António Guterres nel 2021 su mandato dell'Assemblea. Questa Agenda è il risultato di un processo durato un anno, con il coinvolgimento di Stati Membri, intellettuali, giovani, e società civile anche tramite un sondaggio elettronico al quale hanno contribuito 1,5 milioni di partecipanti da 70 paesi. L'Agenda è organizzata in aree principali che includono la creazione di un nuovo contratto sociale centrato sui diritti umani, il rinnovo della solidarietà intergenerazionale includendo le generazioni future, un nuovo accordo globale per offrire beni pubblici e affrontare rischi e l'adattamento dell'ONU alla nuova era che stiamo vivendo. Come evidenziato da The Millennium Project (Glenn *et al.*, 2024), l'Agenda incorpora elementi di previsione sociale e propone di concretizzare gli impegni tramite ulteriori momenti chiave rispetto al Patto e ai suoi allegati, come il Summit per la trasformazione dell'istruzione tenutosi nel 2022, il Social Summit previsto per il 2025 e il Summit del Futuro, svolto nel settembre 2024.

Di seguito sono approfondite le principali aree del Patto per il Futuro e dei suoi allegati, con azioni concrete per promuovere lo sviluppo sostenibile, la pace, la sicurezza, l'innovazione tecnologica e la governance globale. Particolare enfasi viene qui data alle tematiche *future-oriented*, come ad esempio un approccio intergenerazionale che

² Declaration on the Commemoration of the Seventy-Fifth Anniversary of the United Nations.

includa le generazioni future e l'uso della previsione sociale per anticipare i rischi globali e per governare l'Intelligenza Artificiale (IA) e altre tecnologie emergenti. In conclusione, si sviluppa una riflessione sull'importanza di un impegno concreto per il successo del Patto, evidenziando le sfide e le opportunità legate all'attuazione di questo ambizioso piano globale.

Aree di azione del Patto per il Futuro

Il Patto per il Futuro è strutturato in cinque aree principali, che includono cinquantasei azioni concrete che mirano a rafforzarne gli impegni assunti, con l'obiettivo di raggiungere risultati tangibili su scala globale. La sezione Sviluppo sostenibile e finanziamento per lo sviluppo include 12 azioni per eliminare la povertà, porre fine alla fame, colmare le lacune finanziarie, raggiungere la parità di genere, proteggere l'ambiente e promuovere cultura e società inclusive e pacifiche, garantendo al contempo la piena attuazione dell'Agenda 2030 (United Nations, 2015)³ e il suo proseguimento oltre il 2030.

Le quindici azioni delineate nella sezione Pace e sicurezza internazionale si concentrano sulla costruzione e il mantenimento di società pacifiche, inclusive e giuste. Queste azioni includono la protezione dei civili, il supporto umanitario, la cooperazione internazionale e la risoluzione dei conflitti, l'adempimento degli obblighi di disarmo, la gestione di minacce alla sicurezza come terrorismo, crimine organizzato e armi nucleari e l'adattamento delle operazioni di pace alle sfide emergenti, ad esempio prevenendo una corsa agli armamenti e promuovendo il dialogo sulle armi autonome letali. Inoltre, queste azioni pongono l'accento sull'utilizzo delle nuove tecnologie, gestendo al contempo i rischi ad esse associati.

La sezione Scienza, tecnologia, innovazione e cooperazione digitale comprende sei azioni con l'obiettivo di utilizzare questi strumenti per il bene delle persone e del pianeta. Le azioni includono il rafforzamento delle capacità nei paesi in via di sviluppo, la promozione dei diritti umani e della parità di genere, l'integrazione delle conoscenze indigene e locali e il potenziamento del ruolo dell'ONU nel promuovere la cooperazione internazionale in questi ambiti.

³ Resolution A/RES/70/1: Transforming our world: The 2030 Agenda for Sustainable Development. United Nations.

Le quattro azioni relative alla sezione Giovani e generazioni future sottolineano l'importanza di investire nello sviluppo sociale ed economico di bambini e giovani, promuovendone i diritti umani, l'inclusione sociale e una partecipazione significativa a livello nazionale e internazionale.

La sezione su Trasformare la governance globale include diciannove azioni focalizzate sulla rivitalizzazione del sistema multilaterale, riformando il Consiglio di Sicurezza per una maggiore inclusività e responsabilità, rafforzando i ruoli dell'Assemblea Generale, del Consiglio Economico e Sociale e della Commissione per il Consolidamento della Pace e accelerando le riforme dell'architettura finanziaria internazionale per supportare lo sviluppo sostenibile, rispondere alle necessità dei paesi in via di sviluppo e affrontare in maniera efficace le sfide globali.

Il Global Digital Compact, contenuto nell'allegato 1, si concentra sull'utilizzo delle tecnologie digitali emergenti, inclusa l'IA, per lo sviluppo sostenibile, gestendone al contempo i rischi associati. Il Compact funziona come un quadro di riferimento globale per la cooperazione digitale e include cinque obiettivi chiave: colmare il divario digitale, espandere l'inclusione nell'economia digitale, promuovere uno spazio digitale sicuro, far progredire la governance dei dati e rafforzare la governance internazionale dell'IA.

Il Patto include in chiusura anche una Dichiarazione sulle Generazioni Future nell'Allegato 2, che sottolinea l'importanza di considerare «tutte le generazioni che non esistono ancora e che erediteranno questo pianeta» per tutelarne esigenze e interessi. La dichiarazione si compone di principi guida e azioni per attuare, istituzionalizzare e monitorare tali impegni nei processi decisionali nazionali, regionali e globali. Queste azioni includono misure come l'uso della scienza e dei dati, garantire l'accesso inclusivo alla conoscenza, rafforzare i sistemi contabili, investire nelle capacità per prepararsi alle sfide e agli shock, adottare un approccio di tipo globale e potenziare la cooperazione tra le parti interessate.

Elementi orientati al futuro

Riconoscere, sia nel Patto che nei suoi allegati, l'importanza di tutelare non solo i bisogni e gli interessi delle generazioni di oggi ma anche di quelle future è un concetto particolarmente caro alla comunità degli studi di futuri. Tali esperti, così come l'ONU, parlano da

tempo di equità intergenerazionale (ad es. Weiss, 1990; 1992; Bell, 1994), sia come sfida sia come questione etica (Serra del Pino, 2007). Dato che i giovani e le generazioni future «vivranno con le conseguenze delle nostre azioni e della nostra inattività», il Patto si concentra sul miglioramento delle loro prospettive future, promuovendo politiche partecipative e applicando strumenti come la previsione sociale, l'anticipazione e l'alfabetizzazione ai futuri. L'ONU, inoltre, ha previsto l'istituzione di un inviato speciale per le generazioni future con l'obiettivo di difenderne gli interessi, rafforzare la consapevolezza sugli impatti intergenerazionali delle decisioni e facilitare la collaborazione tra gli attori globali.

Un secondo punto di attenzione per la comunità degli studi di futuri è la consapevolezza che stiamo vivendo in un periodo di profonda trasformazione globale, in cui dobbiamo affrontare «crescenti rischi catastrofici ed esistenziali, molti causati dalle scelte che prendiamo». L'urgenza di anticipare, valutare e affrontare questi rischi, più o meno potenziali, che minacciano le nostre vite è una preoccupazione stringente che stimola spesso anche azioni concrete dalla comunità internazionale⁴. A tal fine, si sottolinea l'importanza di un nuovo multilateralismo per assicurare un futuro migliore per le persone e il pianeta e per rafforzare la partnership con la società, e si impegna a fornire «una risposta alle complesse crisi globali internazionale più coerente, cooperativa, coordinata e multidimensionale», anche attraverso la previsione sociale nell'ONU e nei governi.

Un terzo tema che stimola interesse nella comunità degli studi di futuri riguarda potenziali opportunità e rischi legati alle nuove tecnologie emergenti, inclusa l'IA, un argomento molto atteso dalle recenti iniziative sul tema⁵. Il Patto evidenzia come l'IA possa favorire lo sviluppo sostenibile ma anche rischi di abusi, disuguaglianze e violazioni dei diritti umani se non regolamentata adeguatamente. Tra gli impegni per un futuro digitale inclusivo e sicuro per tutti troviamo il

⁴ Nel 2021, ad esempio, duecento leader internazionali hanno chiesto la creazione di un nuovo ufficio ONU per coordinare la ricerca globale su come prevenire l'estinzione umana, su spinta di The Millennium Project, World Futures Studies Federation e Association of Professional Futurists (<https://bit.ly/4ifylIB>).

⁵ A settembre 2024 è stata ad esempio inviata una lettera al segretario ONU firmata da duecento esperti per chiedere di affronta con urgenza la governance della transizione verso l'Intelligenza Artificiale Generale (AGI). Per maggiori informazioni sull'iniziativa, si rimanda a Di Berardo, 2024. Per maggiori informazioni sulla governance dell'AGI, si rimanda a Glenn et al., 2024.

rafforzamento della governance internazionale dell'IA con l'analisi dei suoi impatti, rischi e opportunità tramite un approccio agile e multidisciplinare. A tal fine, verrà istituito un comitato scientifico indipendente e multidisciplinare sulle IA all'interno dell'ONU e saranno avviate procedure per l'adesione volontaria al Compact e un Dialogo Globale sulla governance dell'IA.

Conclusioni

Il *Patto per il Futuro* è un documento denso che tratta numerosi temi cruciali, affrontando alcune delle sfide globali più urgenti, come il cambiamento climatico, la povertà, la fame e la parità di genere. Ciò non sorprende visto che, come affermato nello stesso Patto, «i progressi su molti degli obiettivi (di sviluppo sostenibile) stanno procedendo troppo a rilento o sono regrediti rispetto ai riferimenti del 2015». Gli impegni precedenti sono qui riconfermati e rafforzati, anche con obiettivi innovativi che guardano al futuro. Tra questi, possiamo citare la lotta contro la criminalità organizzata transnazionale, la richiesta al Segretario Generale dell'ONU di proporre nuovi indicatori di sviluppo sostenibile oltre al PIL e l'avvio di consultazioni per la proposta di una quarta Conferenza ONU sull'esplorazione pacifica dello spazio (UNISPACE IV) nel 2027.

Nonostante gli elementi orientati al futuro e la volontà di fare di più e meglio, restano molti dubbi nella comunità internazionale degli studi di futuri (Di Berardo & Casanueva, 2024b) riguardo ai tre testi approvati durante l'omonimo Summit. Questi dubbi riguardano soprattutto la reale volontà politica di perseguire gli obiettivi e rispettare gli impegni dichiarati, la capacità effettiva dell'ONU di promuoverli e implementarli nel nuovo sistema multilaterale e la disponibilità dei finanziamenti necessari per supportare tali impegni. Al di là di queste preoccupazioni, sembra poi esserci una questione fondamentale che sottende tutti i testi: manca una visione davvero proiettata verso il futuro, qualcosa di diverso da una mera retorica sul domani che si concentri davvero sui potenziali futuri della nostra civiltà.

Non mancano, però, motivi per essere ottimisti. Il *Patto per il Futuro* può porre le basi per un dialogo e una collaborazione efficaci a livello globale, sottolineando l'importanza di soluzioni innovative e azioni collettive, fondamentali per affrontare le sfide globali più urgenti. Se ben attuato, questo Patto potrebbe generare cambiamenti stimolando un impegno comune tra i vari attori internazionali e aprendo la stra-

da a risposte condivise alle problematiche globali. Potrebbe diventare uno strumento per spingere i governi a tradurre gli impegni presi in azioni concrete, come sottolineato dalla comunità internazionale, incoraggiando la mobilitazione collettiva verso miglioramenti tangibili nelle politiche e nelle strutture globali.

Nonostante alcune procedure di monitoraggio previste per valutare lo stato di avanzamento degli elementi del Patto, il successo della sua implementazione dipenderà dall'allineamento e dal supporto dei principali attori, soprattutto nell'affrontare le pressanti sfide globali. Non potrà esserci un piano di implementazione efficace se i principali attori che influenzano il rispetto degli impegni non sono prima allineati. Tre questioni critiche richiedono urgentemente una risoluzione, e, su queste, un consenso di base dovrebbe essere perseguito immediatamente: IA Generale (AGI), cambiamento climatico, pace e sicurezza. Se non si raggiunge un consenso fermo e pratico su questi temi, gran parte del Patto rimarrà precario e a rischio di irrilevanza esistenziale. A tal fine, si dovrà spingere per una mobilitazione globale – attraverso la società civile, la scienza, le imprese, i *think tank*, le ONG e il pubblico più ampio – che faccia pressione per il rispetto del Patto e consenta all'ONU di generare piani fattibili e attuabili per ogni Stato membro. Inoltre, ulteriori contributi dalla comunità degli studi di futuri saranno essenziali per definire strategie a lungo termine che meglio anticipino le sfide future, e la comunità è pronta a contribuire ancora.

Bibliografia

- Bell W. (1993), *Why should we care about future generations?*, in H. Didsbury (Ed.), *The years ahead: Perils, problems, and promises*, World Future Society, Washington D.C., 1993, pp. 25-41.
- Di Berardo M., *Global Call for Governance of the Transition to AGI – Letter to the UNGA President*, “Futures Digest”, n. 2, 2024: <https://bit.ly/3OEhEYX>.
- Di Berardo M., Casanueva H., *The Pact for the Future for a New Global Vision*, “Futures Digest”, n. 4, 2024a: <https://bit.ly/3CQN77t>.
- Di Berardo M., Casanueva, H., *Is the Pact for the Future enough for a better tomorrow?*, “Futures Digest”, n. 5, 2024b: <https://bit.ly/4if6NIH>.
- Glenn J.C., Gordon T.J., Florescu E., *State of the Future 20.0*, The Millennium Project, Washington D.C., 2024.
- Serra del Pino J., *Futures Studies and Future generations*, “Futures”, vol. 39, 2007.
- United Nations, *Our Common Agenda – Report of the Secretary-General*, United Nations, New York, 2021.
- United Nations, *Summit of the Future Outcome Documents. Pact for the Future, Global Digital Compact and Declaration on Future Generations*, United Nations, New York, 2024.
- United Nations, *Transforming our world: The 2030 agenda for sustainable development*, United Nations, New York, 2015.
- Weiss E.B., *In Fairness To Future Generations and Sustainable Development*, “American University International Law Review”, vol. 8, n. 1, 1992.
- Weiss E.B., *Our Rights and Obligations to Future Generations for the Environment*, “The American Journal of International Law”, vol. 84, n. 1, 1990.

Prefazione

di Gino Frezza*

Il cinema, il fumetto, la fiction televisiva – insomma, i media audiovisivi – si sono sempre occupati di futuro. Lo hanno fatto, in particolare, attivando le proprie competenze immaginative, fondandole sulle teorie della scienza e arricchendo queste ultime di dettagli (oggetti, arredi) e ambientazioni (architetture difforni da quelle terrestri, spazi planetari o di megalopoli attraversati da condizioni climatiche differenti; tecnologie che muovono cose fra terra e cielo) in cui il tema del rapporto fra tecnologie e culture antropologiche umane (o simili a quelle terrestri) ritagliate e governate da forme e strutture di potere (militare, politico, economico) fosse ben rappresentato.

Fino agli anni Settanta del Novecento, è sembrato che questa esigenza di rappresentazione del futuro marcasse una certa distanza (non molto, a volte solo qualche decade, assieme però viceversa a qualche secolo) fra l'oggi e il domani (prossimo o remoto). Poi è cresciuta e divenuta sensibile (dalla fantascienza letteraria a quella filmica; dal fumetto ai videogiochi, ecc.) la netta impressione che il tempo del futuro e quello del presente si avvicinassero sempre più. Che rapidamente si accavallassero l'uno sull'altro. Insomma: che il futuro non sia domani – remoto o vicino – ma oggi.

Il presente è divenuto ingombro di quelle tensioni e di quelle aspettative che nella seconda metà del XX secolo parevano ancora da raggiungere. Dunque, tensioni e aspettative, così come speranze e inquietudini (il futuro poteva essere colmo di promesse esattamente rovesciabili, invece, in inquieti, verticali, timori e paure) si sono voltate in modo da appartenere inconfutabilmente al presente.

Tutto ciò in forme talora inaspettate. Non soltanto le immaginazioni del futuro d'improvviso si sono manifestate come realtà presenti adesso. Ma il divenire e il trasformarsi delle tecnologie e delle culture in ambienti radicalmente nuovi modificano davanti ai nostri occhi le più familiari e profonde identità dell'umano, genere per genere. Non solo cambiano abitudini o possibilità operative con cui si interviene sul

* Professore ordinario di Sociologia dei processi culturali e comunicativi –Università di Salerno.

reale ma mutano le idee stesse su cui l'agire umano conquista quest'ultimo (lo *re-inventa*).

Questo numero della rivista *Futuri* è particolarmente rivolto a come le immaginazioni del Futuro oggi s'innervano nelle possibilità del cinema (e, parlando di cinema, naturalmente si sconfina in tutto ciò che riguarda i media audiovisivi: tv, fiction, narrativa sui generis, videogiochi...) nell'era del digitale, delle piattaforme e, in particolare, dell'IA.

Non si tratta più d'immaginazioni, ma di situazioni già operative, che interverranno a modificare – forse radicalmente, forse secondo vie non prevedibili – i modi stessi con cui tali media hanno per oltre un secolo orientato e diretto la conoscenza, la qualità delle relazioni sociali, le forme stesse dei poteri (fra produzione e consumo, per esempio; ma, altresì, fra chi governa e chi è governato; fra come intervenire sul territorio e come tutelarlo o sfruttarlo, ecc.).

Ciò che mi appare interessante nei contributi teorici e analitici presenti in questo numero non è tanto il singolo oggetto (in ogni caso, rilevante) da essi chiarito in rapporto a ciò che sta, già ora, avvenendo trasformando il reale al quale siamo stati abituati mentre passavamo dall'essere giovani a essere adulti, bensì la *complessità* degli scenari che, sempre adesso, non sono più da immaginare, piuttosto semplicemente da dedurre o da ricostruire (in questo caso, *ricostruire* significa che il presente già è sull'orlo del divenire *passato*...) dalle condizioni tecnico-politiche e tecnologico-produttive vigenti.

La complessità che si mostra ai nostri occhi ha forse l'aspetto di un labirinto, o forse quello del puzzle, o ancora quello dell'enigma da svelare. O, più semplicemente, del quadro-immagine da sistemare togliendo la superficie opaca che la rende ancora indefinita. I saggi teorici e analitici presenti in questo numero di *Futuri* è come fossero delle importanti introduzioni al compito che il nostro *presente-futuro* impone. Avere, in altri termini, uno sguardo accorto e consapevole delle varie trame in cui le culture del passato e del presente stanno modificandosi (gradualmente o rapidamente? ecco uno degli interrogativi da sciogliere). Ciò significa che le nostre stesse identità sono coinvolte e, infine, tutto questo richiama la responsabilità alla quale ciascuno di noi è chiamato, per agire nella maniera più avveduta davanti alle profonde mutazioni che riguardano l'orizzonte già da noi osservabile e da comprendere in profondità.

La democratizzazione degli strumenti di lavoro e dei mezzi di diffusione. Linee di ricerca sul futuro dell'animazione audiovisiva, alla luce delle recenti applicazioni di intelligenza artificiale

di Elisabetta Badolisani e Francesca Floris*

Abstract

As the audiovisual industry evolves, technological and creative innovation influence each other. Technologies such as machine learning, introduced into the audiovisual sector no more than fifteen years ago, have already reached maturity and have imposed themselves on public debate, on the one hand, for the use of open source software and automation technologies within production processes, on the other, for the pervasiveness of recommendation algorithms and video sharing platforms within the distribution landscape and the audience's habits. This is particularly true for the animation, which is strongly connected to both the software industry and the intergenerational public, and for that reason an interesting observation point on the future of cinema. The effects of AI applications are yet to be verified, due to the contemporaneity of this phenomenon. However, on the basis of an analysis of industry and public behaviors, the article aims to outline potential areas of research on the impacts on the labor market, on training, on creativity, on competition and on the visibility of animated audiovisual content.

Keywords: animazione, machine learning, sistemi di raccomandazione, platform economy, media industry studies

Introduzione

L'articolo si propone di indagare potenziali aree di ricerca che possano far emergere i cambiamenti causati dall'innovazione tecnologica dell'intelligenza artificiale (IA), oggi in atto nel mondo della produzione e distribuzione audiovisiva. Le possibili applicazioni dell'intel-

* Le autrici hanno condiviso l'impostazione generale dell'articolo e la scelta delle tematiche. Nello specifico, Elisabetta Badolisani ha scritto i paragrafi "L'animazione audiovisiva sui recommendation media", Francesca Floris "Il ruolo dell'artista di fronte alle nuove tecnologie: fra integrarsi e rendersi autonomi". I paragrafi "Introduzione", "Il contesto dell'industria dell'animazione" e "Conclusioni" risultano, invece, scritti a quattro mani. Le autrici altresì ringraziano per i commenti e le riflessioni Katrin Orbeta (Co-fondatrice e Direttrice Creativa di Mash&Co e Mash&Co France) e Marco Testini (Digital artist, founder & CTO di Kabum), e Mattia Cardaioli (disegnatore e autore di @cartonacci)

ligenza artificiale impongono inevitabili trasformazioni sui processi di produzione e distribuzione delle opere audiovisive, rispetto alle quali l'industria dell'animazione e degli effetti visivi (VFX, dall'inglese *visual effects*) costituiscono un privilegiato luogo di osservazione. La sperimentazione e la contaminazione sono tra gli impulsi vitali dell'animazione, e hanno giocato un ruolo importante nel consentire un radicale progresso estetico, tecnologico e di pubblico (Alonge e Amaducci, 2007). È possibile, quindi, identificare i possibili *trend* del settore osservando le decisioni dei soggetti che si rivolgono al grande pubblico, siano essi aziende (grandi e piccole) o creativi freelance, senza necessariamente rintracciare i progetti che operano fuori dal mercato commerciale.

Gli avvicendamenti tecnologici relativi all'intelligenza artificiale si sono succeduti in un arco temporale molto breve, di circa quindici anni; di conseguenza, data l'estrema novità, le riflessioni sull'argomento sono soggette a limiti metodologici intrinseci. Le principali fonti qui usate per isolare i quesiti ritenuti urgenti da chi opera nel settore comprendono, oltre alla bibliografia disponibile, la stampa di settore, interviste non strutturate a professionisti e imprenditori dei settori dell'animazione, del videogioco e degli effetti visivi digitali, report di istituzioni e di società di consulenza private. La trasformazione digitale in atto, infatti, coinvolge attori molto diversi tra loro: i gruppi internazionali, le piccole e medie imprese, le start-up, i lavoratori, siano essi figure creative o tecniche, nonché ovviamente le istituzioni, chiamate a regolamentare i rapporti di forza tra tutti questi soggetti, in particolare quelle europee¹. Particolarmente rilevante, quindi, risulta essere l'interrogativo che riguarda le sfide e le opportunità che la promessa di democratizzazione delle tecnologie digitali porta in dote. La velocità impressa dalla pandemia alla trasformazione delle pratiche di produzione e di consumo rende particolarmente impellente la verifica di tale promessa.

L'abbattimento dei costi di produzione dovrebbe consentire anche a un'impresa di piccole dimensioni, se non addirittura a un singolo individuo, di realizzare un contenuto di elevata qualità tecnica, prima

¹ L'elevata concentrazione e presenza di capitali stranieri nell'industria dei media audiovisivi tradizionali (Ene e Schneeberger, 2022) ha portato il legislatore comunitario a cercare per la produzione audiovisiva europea una tutela dalle pure logiche di mercato, sin dal 1989, anno della Direttiva 89/552/CEE, detta "Televisione senza frontiere", che ha introdotto gli obblighi di programmazione e investimento.

appannaggio delle grandi aziende. Rileva quindi l'impatto che le conseguenze portate dall'utilizzo di queste nuove tecnologie potrebbero avere sulla produzione e l'impiego di risorse, oltre che sui processi di lavorazione interni alle aziende e la formazione individuale dei professionisti. Dall'altro lato della catena del valore, la disintermediazione nei segmenti più innovativi del settore della distribuzione, la possibilità di creazione di un rapporto diretto con il pubblico grazie ai *recommendation media*, dovrebbero consentire a quegli stessi soggetti di costruire e gestire in prima persona sistemi di remunerazione della propria attività, assicurando a sé stessi e ai propri progetti artistici la sopravvivenza nel tempo. Risulta dunque opportuno indagare le caratteristiche dell'offerta di video narrativi d'animazione originali su tali piattaforme, un'arena che presenta elementi oligopolistici tali da essere associata a fenomeni di "feudalesimo digitale" (Mazzuccato, 2019).

Il contesto dell'industria dell'animazione

L'animazione occupa da sempre un posto significativo nella storia del cinema, in quanto il cinema d'animazione è nato prima di quello "dal vero" (c.d. *live-action*), poiché «l'esigenza espressiva del movimento – dalle prime forme pittoriche alle recenti applicazioni dell'arte cinetica – ha preceduto l'invenzione della fotografia, sulla base della quale è stato inventato il cinema» (Rondolino, 2003, p. 11). Ancora oggi, l'animazione audiovisiva esprime grande vitalità. Secondo la società di consulenza Spherical Insights (2022), a livello mondiale, il valore del solo mercato dei lungometraggi animati raggiungerà i 560 miliardi di dollari nel 2030. Gli investimenti in prodotti d'animazione dei servizi streaming e delle pay tv non accennano a diminuire, dal momento che alle famiglie con bambini è associato un *churn rate*, ossia un tasso di abbandono dell'abbonamento, più basso (Whitten, 2024). Nei videogiochi aumenta il minutaggio dedicato alle sequenze animate narrative, ritenute particolarmente efficaci nell'ingaggio emotivo del giocatore (Balson *et al.*, 2018). L'*appeal* dell'animazione supera infatti i confini del prodotto per l'infanzia e si conferma universale e transgenerazionale: è in crescita la domanda di *adult animation* e *anime*, molto apprezzati anche dai giovanissimi (13 anni in su), come rilevato da alcune recenti indagini realizzate da Polygon (2024), rivista online della media company statunitense Vox Media specializzata nell'audiovisivo, e dalla Disney (2023). "Anime e fumetti" è anche una delle categorie

che si possono selezionare come campi di interesse al momento della creazione di un account sul social media TikTok.

L'animazione, dunque, è stata il passato del cinema, ma ne è anche il presente e il futuro. Il termine *animazione* non sta a indicare una tipologia, un "genere", di opera audiovisiva, quanto piuttosto un insieme variegato di tecniche che, tramite proiezione cinematografica, permettono di creare l'illusione del movimento (Perchiazzi, 2012). Da più di vent'anni, la diffusione all'interno delle opere *live-action* dei VFX, di fatto animazione di sintesi, ha reso sfumato il confine tra il cinema dal vero, quello animato e, più in generale, il multimediale, rendendo possibile un avvicinamento sempre più evidente dell'immagine cinematografica a quella dei videogiochi (Fara e Romeo, 2000). Oggi ci troviamo di fronte a un nuovo sviluppo dei possibili usi dell'animazione digitale, per esempio nella costruzione di esperienze immersive in realtà virtuale e realtà aumentata (Perrone, 2019), così come è proprio nel settore dell'animazione che si portano avanti in maniera diffusa investimenti su tecnologie legate all'intelligenza artificiale. Diversi Paesi come la Cina, l'Arabia Saudita e le Filippine hanno inserito all'interno dei propri piani di sviluppo dell'economia nazionale il sostegno alle imprese che fanno uso delle tecniche di animazione digitale (Kuku *et al.*, 2018), proprio per questa versatilità tecnologica, anche se tutt'ora non è chiaro l'impatto che tali innovazioni avranno sul mercato del lavoro (Faulkner, 2023). Un caso esemplificativo è l'attività di uno dei principali colossi del settore, Disney. Nel 2009, la società ha fondato Disney Research Studios, con sede in Svizzera, branch dedicata all'attività di ricerca e sviluppo nel campo del *machine learning*, dell'intelligenza artificiale e del *visual computing*, da applicare nei suoi film e nei vari contenuti multimediali². Dal 2014 Disney gestisce il programma Disney Accelerator, che supporta le startup "with a vision for making an impact on the future of technology and entertainment"³, attraverso investimenti di venture capital, con messa a disposizione di capitale, spazio di lavoro e guida da parte di leader dell'intrattenimento e della tecnologia, compresi i dirigenti Disney. Dal 2021, attraverso questi due investimenti, Disney sta esplorando anche l'intelligenza artificiale

² Vale la pena menzionare all'interno di questa attività la pubblicazione online di modelli di *machine learning* come *Poselet Key-framing: A Model for Human Activity Recognition*, a cura del dipartimento di ricerca di Disney, consultabile al link <https://bit.ly/3CVI5Xn>.

³ <https://sites.disney.com/accelerator/faq/> da cui si cita.

affettiva, una tecnologia emergente progettata per rilevare e analizzare gli stati emotivi umani, attraverso cui risulterebbe possibile prevedere con buone probabilità, e quindi modellare, le reazioni del pubblico; uno strumento del genere risulterebbe molto utile per indirizzare la costruzione di un personaggio o di una trama, o persino prendere decisioni più generali sui contenuti da produrre, tenendo in considerazione elementi geografici o demografici (Owen, 2021).

Non solo la produzione sembra essere attraversata da una nuova e imminente rivoluzione. Alla luce della debolezza del modello di business dello SVOD (*Subscription Video on Demand*), assistiamo a una nuova frammentazione all'interno del mondo della distribuzione: se nel 2017 il sonno era il principale concorrente di Netflix, oggi lo sono le piattaforme dei social media⁴. Questa tipologia di infrastrutture computazionali nasce per consentire la condivisione di contenuti video da parte degli utenti. L'articolo 1, comma b, della Direttiva europea 2018/1808 sui servizi media audiovisivi (c.d. "SMAV") le distingue dai fornitori di servizi media audiovisivi lineari (emittenti) e non lineari (servizi streaming) concentrandosi proprio sull'assenza di responsabilità editoriale, in quanto l'offerta è caratterizzata da *user generated content*, ossia da contenuti liberamente caricabili. Il punto è dirimente, in quanto i servizi di streaming, come Netflix o Disney +, hanno invece un modello di offerta chiuso, simile alla televisione. È l'accumulo di dati sul comportamento dell'utente e l'uso di sistemi di raccomandazione, termine che identifica un ampio spettro di algoritmi che si basano sul *machine learning* e sull'intelligenza artificiale, piuttosto ad avvicinare i due canali di distribuzione. La datificazione delle attività di consumo è necessaria per realizzare l'incontro tra la domanda e l'offerta di tali contenuti, definito proprio dal sistema di raccomandazione (da cui il neologismo *recommendation media* che è andato a sostituire quello di "social media").

Se dieci anni fa l'utente era chiamato a costruire attivamente la propria rete di interesse, oggi è l'algoritmo di raccomandazione a proporgli i contenuti attingendo dallo sterminato "catalogo" presente sulla piattaforma, basandosi sulle sue preferenze espresse in fase di iscrizione e dall'accumulo di dati sul suo comportamento nel tempo. Una strategia che garantisce massimo coinvolgimento e permanenza sulla piattaforma, dove si consumano non solo contenuti informativi, educativi o di intrattenimento, ma soprattutto comunicazione com-

⁴ Cfr. la lettera agli azionisti del terzo quadrimestre 2023: <https://bit.ly/4f0wZ0w>.

merciale. Secondo i dati dell'Osservatorio Europeo dell'Audiovisivo, una parte significativa delle serie animate prodotte in Europa tra il 2016 e il 2019 è *web-only*, cioè appunto realizzata direttamente per le piattaforme di condivisione video (Jiménez Pumares e Fontaine, 2021), risultato coerente con i dati al consumo. Su queste piattaforme, infatti, l'utente medio (ossia un individuo di fascia 16-64 anni, su campione mondiale) trascorre una parte considerevole del tempo libero: circa due ore e mezza al giorno, a fronte delle tre passate sulla televisione o sui servizi streaming (We are social e Meltwater, 2024). Il 34% della popolazione mondiale di 16-24 anni usa i social media con il preciso scopo di trovare contenuti audiovisivi ("*find content eg. Videos*"), e la percentuale resta significativa anche per gli altri *cluster*, toccando il suo minimo (23%) solo nella popolazione di 55-64 anni (We are social e Meltwater, 2024). Le statistiche diventano ancora più radicali al diminuire dell'età anagrafica: un'indagine di Ofcom (2024) ha rivelato che il 96% dei 3-17enni residenti nel Regno Unito consuma almeno una volta a settimana video sulle piattaforme, *in primis* YouTube (88%), ormai accessibile anche dalla smart tv di casa.

Il ruolo dell'artista di fronte alle nuove tecnologie: fra integrarsi e rendersi autonomi

L'impatto dei software *open source* (cioè "aperti" e modificabili dagli utenti) e delle tecnologie di automazione, che riducono l'intervento umano, è divenuto sempre più rilevante nel panorama produttivo dell'animazione. L'intelligenza artificiale generativa è stata introdotta nella fase di scrittura con strumenti come ScriptBook, che utilizzano l'elaborazione del linguaggio naturale per analizzare le sceneggiature, prevedere il successo al botteghino e offrire approfondimenti sulla trama e sullo sviluppo dei personaggi (Caranicas, 2018). In pre-produzione, l'intelligenza artificiale supporta anche nel casting e nella ricerca delle location, mentre durante la realizzazione del film, l'IA gioca un ruolo cruciale nei VFX. Il software FaceDirector della Disney consente ai registi di adattare la performance di un attore in post-produzione, mentre strumenti come la tecnologia *deepfake*, sebbene controversi, sono stati utilizzati per creare scambi di volti, ad esempio in *The Irishman* di Martin Scorsese (2019), usato per invecchiare gli attori, offrendo un'alternativa economica alla tradizionale CGI (Sahota, 2024). È forte l'influenza sulle decisioni strategiche e le *pipeline*, cioè quei processi tramite cui si gestisce l'intero arco lavorativo in post-produzione,

che consentono a tutti di conoscere il proprio ruolo e come questo si inserisce nella sequenza temporale della produzione, sia delle società indipendenti sia delle major (Cheung, 2023). Questi software stanno guidando un inevitabile cambiamento tra i professionisti del settore: la figura, per esempio, dell'artista di VFX, dunque di chi combina filmati live-action con elementi CGI per creare effetti visivi senza soluzione di continuità (Katatikarn, 2024), sembra destinata a diventare un traguardo professionale ancora più *competitivo* rispetto al passato. L'intelligenza artificiale ha migliorato l'efficienza per quanto riguarda il software da utilizzare, ottimizzando il lavoro e ottenendo risultati di maggiore qualità, più velocemente e con una riscontrabile economia di risorse.

In termini semplici, l'IA generativa è la tecnologia che consente alle macchine di generare nuovi contenuti. A differenza dell'automazione tradizionale, che segue regole e modelli predefiniti, l'IA generativa sfrutta algoritmi complessi e reti neurali per creare qualcosa di completamente nuovo, anche se è importante ricordare che questa “nuova” creazione si basa sui dati utilizzati per addestrare il modello dell'intelligenza artificiale, che è la pietra angolare dell'IA generativa (Thing Bridge, 2024). Vediamo qualche aspetto positivo degli strumenti di automazione e del potenziale ritorno ai software *open source*. Innanzitutto, questi danno maggiore versatilità e autonomia alle aziende, che possono affrontare e risolvere internamente ostacoli tecnici, senza coinvolgere i fornitori della tecnologia. Inoltre, gli strumenti di automazione accessibili al grande pubblico, come i modelli Sora di OpenAI, Copilot di Microsoft (peraltro alimentato da software *open source*), o anche esempi più di nicchia, come il software di animazione Blender, contribuiscono alla crescita del “cervello comune” dell'industria, promuovendo l'idea della tecnologia come mezzo democratico, accessibile e migliorabile da tutti, adattabile alle esigenze dell'industria e alimentato da un crescente desiderio di innovazione.

Parallelamente si assiste, nel caso sia delle aziende sia del professionista nella propria individualità, a un crescente investimento in risorse e tempo per lo sviluppo di tecniche di automazione e l'ottimizzazione dei processi di lavoro mediante l'utilizzo di software accessibili sul mercato (professionista individuale) o sviluppati internamente (aziende) o tramite un modello a metà, come la partnership fra OpenAI e Apple e il *pitching* da parte di OpenAI del modello Sora a Hollywood, in seguito a cui il produttore Tyler Perry ha sospeso i piani per un'espansione dello studio da 800 milioni di dollari nella sua sede di Atlanta (Haring, 2024). Il cambio di approccio sta influenzando note-

volmente la formazione dei team e i ruoli interni alle aziende ed è stato uno dei motivi principali dello shock causato dallo sciopero di luglio 2023, organizzato da SAG-AFTRA (Screen Actors Guild-American Federation of Television and Radio Artists) e WGA (Writers Guild of America) a Hollywood, innescato dalla richiesta di maggiori compensi, migliori *revenues*, e appunto protezioni dalle interferenze sul lavoro dell'intelligenza artificiale. Lo sciopero, solo nei primi tre mesi, secondo i dati diffusi dal Bureau of Labor Statistics degli Stati Uniti, ha causato all'industria cinematografica, televisiva e musicale statunitense la perdita di 17.000 posti di lavoro (Weprin, 2023).

Da qui si è determinato un effetto “domino” tale che altre attività a Hollywood, comprese società di produzione e agenzie di talenti, hanno a loro volta avviato processi di licenziamento. Successivamente si è tornati ad assumere personale, ma concentrandosi su figure più legate allo sviluppo software e alla gestione delle *pipeline*. Ruoli come quello dell'artista di *rotoscoping*, tecnica che prevede il disegno o la pittura su un elemento in un filmato live-action fotogramma per fotogramma, o di *matchmoving*, processo di abbinamento di elementi di computer grafica in filmati *live-action* (Dobbert, 2012), vengono gradualmente messi in discussione perché, come sosteneva già nel 2017 il veterano VFX supervisor Eran Dinur, “it seems almost surreal that while technology lets us realistically simulate the infinitely complex behavior of water, or accurately calculate the way millions of sand particles interact with the environment, roto artists are still painstakingly tracing the contours of a subject, manually moving hundreds of points frame by frame” (Dinur, 2017). Con l'emergere di queste nuove tecnologie, le aziende si sono focalizzate sullo sviluppo di strumenti di *tracking*, come ad esempio EZtrack® Hub, che si basa su un'unità di sistema compatta che offre tracciamento, sincronizzazione delle immagini e lettura dei dati di messa a fuoco e comunicazione⁵, o nell'evoluzione di software di *compositing*⁶ come Nuke CopyCat, che copia effetti specifici della sequenza da un piccolo numero di fotogrammi e quindi addestra una rete per replicare questo effetto sull'intera sequenza. Questo, come già accennato, non implica una perdita del contributo creativo, quanto piuttosto una vera e propria trasformazione dei ruoli

⁵ <https://eztrack.studio/>

⁶ Serie di procedimenti in grado di creare l'illusione di un'immagine realistica, nonostante sia stata invece realizzata attraverso l'assemblaggio di diversi passaggi (Wright, 2010).

Elisabetta Badolisani, Francesca Floris La democratizzazione degli strumenti di lavoro nella filiera produttiva e del modo in cui la creatività si manifesta nella creazione dei contenuti.

Alla luce di questi primi dati, emergono anche le prime domande. Su quali risorse è opportuno investire per mantenere un livello di competitività? Quali tipi di formazione risultano più efficaci in questo contesto? Il Quebec Film and Television Council, già nel 2021 durante il VFX e AI Symposium, aveva discusso del fatto che, man mano che gli effetti visivi e gli strumenti di animazione si evolvono, le scuole dovranno aggiornare le pratiche che insegnano, in collaborazione con aziende e sviluppatori, per stare al passo con i cambiamenti del settore; in quel contesto, si è anche raccomandato agli istituti scolastici di aggiungere ai loro programmi un'introduzione ai fondamenti del corso di *machine learning*, come già suggerito agli artisti attivi nel settore (QFTC, 2021).

Se da un lato internamente alle compagnie si implementano iniziative di *adaptive learning*⁷, dal lato sia creativo sia produttivo, e le università e le piattaforme online forniscono sempre più corsi accelerati per l'utilizzo dell'AI, dall'altro accresce la sensibilizzazione e la divulgazione tramite quei professionisti dell'industria di VFX e animazione più esperti che mettono a disposizione le proprie conoscenze tramite video informativi su piattaforme come LinkedIn o YouTube, come l'ex professionista e ora *coach* nell'ambito dei VFX Luke Thompson, il *technical director* Didier Muanza, o l'ingegnere Andriy Burkov.

Si può evidenziare come internamente all'azienda la figura del professionista appaia più passiva nel processo di assorbimento di queste informazioni, in balia dei cambiamenti interni al luogo di lavoro e ai tentativi di adattamento al mercato. Da un lato, l'arte sfida la tecnologia spingendo i confini di ciò che è possibile. Gli artisti spesso esplorano nuove espressioni creative, forme e concetti che potrebbero non avere ancora delle controparti tecnologiche. In questo senso, l'arte agisce come forza trainante, incoraggiando la tecnologia ad avanzare e ad adattarsi per soddisfare le esigenze della visione creativa. Dall'altro lato, la tecnologia ispira l'arte fornendo nuovi strumenti, mezzi e possibilità di espressione artistica (Sabahrwal *et al.*, 2024). Nel grande

⁷ L'apprendimento adattivo è molto potente in quanto consente un'esperienza di apprendimento personalizzata. Infatti consiste in un metodo di istruzione o formazione che utilizza i computer, e che usa algoritmi (serie di regole matematiche) per modificare il materiale didattico, gli esercizi, ecc. in base alle esigenze e alle prestazioni di ogni studente. La definizione è tratta dal Cambridge Dictionary e tradotta dall'autrice.

scenario delle tecnologie di intelligenza artificiale, si può dire che sia ancora poco chiaro chi ha dalla propria il potenziale dello sviluppo artistico di un'idea contro chi ha maggiori possibilità nello sfruttamento dello sviluppo tecnologico.

L'animazione audiovisiva sui *recommendation media*

Come rilevato dai dati presentati nel paragrafo introduttivo, diversi target di età, tra cui in maniera preponderante i giovani e giovanissimi, passano sempre più tempo sulle piattaforme per soddisfare il proprio bisogno di "video entertainment". Inevitabile dunque chiedersi quale sia questa offerta di video narrativi d'animazione *native platform*, quantomeno per quanto riguarda le piattaforme più popolari in termini di fruizione, come YouTube, Instagram e TikTok (We are social e Meltwater, 2024).

Molti video narrativi animati presenti su queste piattaforme sono collegati ad altre attività editoriali, per esempio videogiochi, podcast, o fumetti; in questi casi, indipendentemente dalla grandezza del progetto, l'animazione proposta è rudimentale, più vicina al fenomeno dei *webcomics*⁸. Si pensi, ad esempio, alla serie di video animati del fumettista italiano Simone "Sio" Albrigi, online su canale YouTube @scottecs dal 2012⁹; oppure il recente progetto @punkeydoodles8, presente principalmente su TikTok e Instagram, legato alle attività del podcaster e content creator australiano Zac Naoum (@ZacSpeaksGiant)¹⁰. Più complessi dal punto di vista tecnico sono invece i progetti

⁸ Fumetti pubblicati online. Recentemente si sta particolarmente diffondendo il termine *webtoon*, in uso in Corea del Sud, dove il fenomeno ha raccolto un importante successo internazionale.

⁹ Come raccontato direttamente dall'artista in diverse interviste, Albrigi era già attivo dal 2006 nella pubblicazione online di fumetti sul proprio blog e su piattaforme dedicate. Nel 2012 inizia a disegnare e animare dei contenuti specifici per YouTube e Facebook nel tentativo di allargare la propria base di pubblico, raccogliendo un immediato successo. Oggi il canale YouTube conta quasi due milioni e mezzo di iscritti; il fumettista ha disegnato per Panini, Bonelli e Feltrinelli, ha realizzato diversi videoclip, tra cui per Elio e le Storie Tese e Lo stato Sociale, è tra i fondatori della casa editrice Gigaciao, con cui pubblica il mensile "Scottecs Gigazine", partito nel 2023 con una tiratura iniziale di 100mila copie.

¹⁰ Zac Naoum pubblica la prima puntata del podcast *I Speak Giant*, dedicato al celebre gioco Dungeons and Dragons, nel 2017. Il progetto acquisisce rapidamente notorietà, attirando l'interesse di aziende attive nel settore del gaming, con cui Naoum inizia a collaborare sia ospitando sponsorizzazioni sia direttamente come Digital Marketing Manager.

di quegli artisti, spesso inseriti nell'industria tradizionale, che usano le piattaforme come vetrina per l'autopromozione di nuove idee di opere audiovisive. È il caso di *The Tiny Chef Show*, *cooking show* per bambini in stop motion partito su Instagram e poi acquisito dall'emittente televisiva statunitense Nickelodeon, ma anche delle due serie per adulti *Hazbin Hotel* di Vivienne Medrano, nata su YouTube e ora serie originale Amazon Prime Video¹¹, e *HAHA You Clowns* di Joe Cappa, autore presente su Instagram e TikTok, arrivato a far parte della scuderia del celebre programma televisivo *Adult Swim*¹². Per tutti e tre i prodotti, dai target e dai linguaggi molto diversi, risulta evidente come la costruzione di una *fanbase* possa agevolare il destino di idee particolarmente innovative. La creazione di prodotti audiovisivi in animazione, da parte di un singolo artista, che si ponga come obiettivo l'autofinanziamento attraverso le piattaforme stesse, tuttavia, pare un caso più unico che raro. Esattamente come per la televisione commerciale, la pubblicità è il *core business* delle piattaforme ma, paradossalmente, solo l'8% dei ricavi dei *content creator* deriva da questa fonte (Geyser, 2023). A essere rilevanti sono piuttosto gli accordi economici con le aziende (68,4%), la cui attenzione dipende dal numero di *followers* e dal cosiddetto tasso di *engagement*, ossia dalla quantità e qualità delle reazioni suscitate dai contenuti¹³. Un pubblico attivo è il presupposto

Il podcast è tuttora attivo, e sono state realizzate circa una decina di ulteriori serie podcast associate (<https://ispeakgiant.com/shows/>). A partire dal 2024, invece, prende l'avvio il progetto di video animati a tema Dungeons and Dragons, pubblicati sui canali social @punkeydoodles8, scritti e spesso anche interpretati dallo stesso Zac Naoum.

¹¹ La realizzazione dell'episodio pilota di *Hazbin Hotel* fu sostenuta da una campagna su Patreon attivata da Medrano, animatrice freelance, nota su YouTube con il nickname "VivziePop", dove pubblicava contenuti dal 2012. Il video esce su YouTube il 28 ottobre 2019, realizzando 32 milioni di visualizzazioni in soli 6 mesi. L'anno dopo viene annunciato l'acquisto del progetto da parte di A24, nota società statunitense di produzione *indie*. La serie completa viene distribuita il 19 gennaio 2024 come originale Amazon Prime Video; sempre per Amazon, attualmente è in lavorazione una seconda stagione. Nel frattempo, tra il 2019 e il 2024, Medrano ha pubblicato su YouTube uno spin-off della serie, *Helluva Boss*.

¹² Cappa è in concorso ufficiale al Sundance Film Festival 2021 con un corto horror d'animazione (*Ghost Dog*); nello stesso anno inizia a pubblicare su Instagram e TikTok brevi video animati, il nucleo originale di quello che sarà *HAHA You Clowns*, poi inserito all'interno di *Adult Swim SMALLs*, sezione di corti di *Adult Swim*, programma notturno di Cartoon Network USA, dedicato all'animazione per adulti. A giugno 2024 è stata annunciata la messa in onda televisiva di uno *stand-alone* di 15 episodi, calendarizzato nella prossima stagione.

¹³ Anche le metriche dei servizi di streaming si stanno spostando dal numero degli abbonati al tasso di coinvolgimento, naturale conseguenza dell'inserimento di pubblicità nel piano di abbonamento.

indispensabile anche per l'attivazione di altre fonti di ricavo (creazione di linee di *merchandising* o di un proprio brand), oppure per pratiche come il *tipping* di TikTok e il *crowdfunding* su piattaforme come Patreon e Kickstarter.

Secondo le stime, ci vogliono in media quattro anni di attività di pubblicazione costante per passare da *creator* part-time a mini-media company, con elevati tassi di mortalità delle iniziative (Geyser, 2023). Ai naturali costi di creazione, si aggiungono infatti significativi costi di apprendimento, causati dai costanti aggiornamenti operativi e tecnologici delle piattaforme¹⁴. I prodotti *web-only* non sono genericamente pensati e realizzati per l'intero universo online; anzi, essendo contenuti creati specificatamente per un tipo di algoritmo, può rivelarsi fallimentare il passaggio da una piattaforma all'altra (Hale, 2022).

Se da una parte, gli algoritmi di raccomandazione rendono meno immediate e trasparenti le metriche su cui si può identificare un successo, dall'altra, la validazione del pubblico e dell'industria tradizionale è necessaria alla sopravvivenza degli artisti, a causa dello sbilanciamento tra le opportunità di remunerazione offerte ai *creator* e i ricavi effettivi delle piattaforme. Nel mondo dell'*user-generated content*, dunque, le aziende risultano essere in realtà molto presenti, e non solo attraverso le partnership commerciali e/o il talent scouting di nuovi artisti. A causa della frammentazione dell'attenzione, l'industria audiovisiva deve inseguire il pubblico ovunque esso sia (Guarnaccia, 2024) e, dunque, anche per le imprese gli account social sono un ottimo strumento di promozione di sé stesse¹⁵, o di prodotti disponibili altrove (canali televisivi, servizi di streaming, sala cinematografica, etc). In questa stessa prospettiva si colloca, per esempio, l'utilizzo delle piattaforme come canale di ultimo sfruttamento per cartoni animati del passato: è la strategia (iniziata in primavera 2024) di Studio 100 International, società belga proprietaria di storiche serie animate come *Maya the Honey Bee* (in italiano *L'Ape Maya*)¹⁶. Esiste, tuttavia, anche una produzione origi-

¹⁴ Ciò accomuna i *content creator* per piattaforme di condivisione video agli sviluppatori di videogiochi, che pure devono costantemente aggiornarsi su regole e standard di console e store.

¹⁵ Molti studi di animazione, ad esempio, usano le piattaforme con una modalità "B2B" (*business to business*), rivolgendosi cioè non al pubblico, ma alle società di produzione alla ricerca di fornitori.

¹⁶ Anche nel *live-action* è possibile assistere a esperimenti simili di rivitalizzazione dei vecchi brand, per testare o sollecitare l'interesse delle giovani generazioni: si pensi alla *release* in 23 clip su TikTok dell'intero film *Mean Girls* (Mark Waters, 2004) da parte di Paramount, in occasione del "Mean Girls day" (3 ottobre 2023).

nale. È interessante notare che sono in particolare i contenuti d'animazione per bambini ad essere offerti principalmente dalle aziende. Per questo tipo di prodotto, infatti, la redditività è sostenuta unicamente dallo sfruttamento su larga scala dei diritti secondari (es. *licensing*), giacché le norme internazionali per la tutela dei minori impongono alle piattaforme la costruzione di un ambiente protetto: per esempio, su YouTube Kids non si possono lasciare commenti, né si può targettizzare la pubblicità¹⁷, con evidenti implicazioni sul fronte dei ricavi economici. Tra i casi di successo più impressionanti, inevitabile citare la start-up sudcoreana The Pinkfong Company, che esordì su YouTube nel 2016 con il singalong per bambini *Baby Shark Dance*, circa due minuti di animazione in tecnica mista. Il successo del video fu pazientemente costruito negli anni con pubblicazioni di altre versioni, che complessivamente toccarono il numero di 5 miliardi di visualizzazioni nel 2019 (Kang, 2023). Grazie ai ricavi del *merchandising* e degli accordi con diverse emittenti, anche internazionali, The Pinkfong Company è riuscita ad acquisire diversi studi di animazione; nel 2022, sempre su YouTube, ha pubblicato una serie 3D di altissima qualità, *SEALOOK*, sempre *native platform*¹⁸.

Emblematica, rispetto alle potenzialità della datificazione del consumo culturale, è l'attività della divisione "Animation Lab" di BuzzFeed Studios, nata nel 2017 con l'esplicito obiettivo di esplorare un diverso modo di sviluppare personaggi animati, che mettesse assieme "old school storytelling and new school data analysis"¹⁹. La sorveglianza digitale del comportamento dell'utente sulle piattaforme rende possibile, infatti, a chiunque carichi un video sulla piattaforma, un'analisi attenta della curva dell'attenzione, della tipologia di utente e del suo percorso di arrivo a quel dato contenuto. L'utente non è, però, solo un soggetto passivo, una fonte di dati; lo strumento dei social media consente anche di sperimentare nuove modalità di scrittura partecipata, ad esempio il *social storytelling* (Tortora, 2008). Da questo contatto con il pubblico possono nascere nuovi generi, come il "metaverse-generated animation", termine recentemente coniato per *Twilight Daycare: The Show* (2023), prima serie animata realizzata interamente

¹⁷ Cfr. YouTube, *In che modo YouTube contribuisce a proteggere i bambini e gli adolescenti sulla piattaforma?* <https://bit.ly/3CUPFSI>.

¹⁸ Il canale dedicato @sealookofficial, al 29 luglio 2024, registra 395 video caricati e più di 8 milioni di iscritti.

¹⁹ <https://www.buzzfeedanimationlab.com/our-story> da cui si cita.

su Roblox²⁰, frutto della collaborazione tra lo studio canadese Wind Sun Sky Entertainment, lo sviluppatore statunitense Gamefam e i 580.000 giocatori connessi nell'esperimento durato 5 giorni (Licensing International, 2024). *Twilight Daycare: The Show* sembra essere una naturale evoluzione dei *machinima movie*, precedenti ma sporadiche esperienze narrative audiovisive legate a mondi virtuali come Second Life²¹; difficile prevedere se ne sarà il definitivo sviluppo. Le esperienze di *crowdsourcing*, narrativo e/o finanziario, sono rimaste finora casi isolati nel cinema commerciale; questo modello, così diffuso nel *gaming*, non è mai veramente entrato nei processi dell'industria audiovisiva, neanche per l'animazione (Filippi, 2020). Il campo deve quindi essere monitorato, per rilevare eventuali inversioni di tendenza.

Conclusioni

Questo articolo si concentra su un ambito di ricerca recente, in quanto molte delle tematiche trattate sono entrate nel pubblico discorso solo negli ultimi quindici anni; tuttavia, la portata dell'innovazione tecnologica legata all'intelligenza artificiale impone una riflessione su tale evoluzione. Nella consapevolezza della rapida obsolescenza delle tematiche trattate, l'articolo ha provato a identificare i quesiti ritenuti più urgenti dell'industria, riportando informazioni e riflessioni che riguardano sia nuovi modi di produrre, e quindi di lavorare, sia nuove modalità di consumo, e quindi di distribuzione dei contenuti audiovisivi in animazione. L'animazione, tecnica a servizio di tanti mondi, con un forte appeal intergenerazionale, è infatti un importante bacino di sperimentazione per l'industria audiovisiva.

I due aspetti, la produzione e la distribuzione, risultano strettamente collegati tra loro. Da un lato, si assiste a un tentativo di introdurre in maniera efficace le nuove tecnologie in produzioni *theatrical* di medie e grandi dimensioni²². Al tempo stesso si osserva un aumento

²⁰ Piattaforma di gioco *multiplayer*, che integra aspetti tipici dei social media con un sistema di creazione videogiochi in grado di consentire a chiunque di sviluppare e condividere esperienze interattive.

²¹ Nato del 2003, nel 2013 ha avuto un picco di utenti e poi nel 2017 ha iniziato a declinare. La *machinima*, invece, è una tecnica che permette di riprendere sequenze all'interno dei videogame.

²² Così come intesi dalle linee guide del sindacato SAG-AFTRA, consultabili al link [sagaftra.org/production-center/contract/818/getting-started](https://www.sagaftra.org/production-center/contract/818/getting-started).

dell'accessibilità degli stessi strumenti di innovazione, ora alla portata dell'utente comune, interpellato nella sua creatività, sia esso un artista professionista freelance o meno. Dall'altro lato, il singolo è in teoria anche il protagonista delle piattaforme di condivisione video, in quanto creatore dei contenuti che tali portali rendono immediatamente disponibili al grande pubblico. Diversi elementi concorrono, però, a rendere complessa per un singolo individuo la gestione finanziaria di progettualità *native platform*, in quanto gli algoritmi di raccomandazione hanno un impatto ambiguo sulla visibilità dei contenuti, che possono essere segnalati ma anche nascosti all'utente. L'incontro tra la domanda e l'offerta dei contenuti audiovisivi narrativi d'animazione sulle piattaforme di condivisione video sembra dipendere largamente dalla capacità dei singoli artisti e delle aziende di analizzare i meccanismi tecnologici che regolano lo specifico canale di sfruttamento, tutt'altro che immediati. Il mercato, più che "democratico", è altamente competitivo. In Europa, l'evidenza del duplice valore, economico e culturale, dell'opera audiovisiva ha guidato la creazione di un'articolata architettura di politiche, chiamate a regolamentare e sostenere la produzione e il consumo di opere europee, in parte proteggendole dalla concorrenza del mercato (Cucco, 2020). Giacché, come i paragrafi precedenti hanno cercato di mettere in luce, le statistiche mostrano un costante aumento, cross-generazionale, di contenuti *native platform*, ci si chiede se tali opere non meriterebbero altrettanta attenzione. L'equiparazione delle piattaforme di condivisione video agli altri operatori di mercato consentirebbe, ad esempio, di imporre anche a queste la presenza in catalogo di una percentuale minima di opere europee e l'obbligo di assicurarne una adeguata visibilità (c.d. *prominence*), così come stabilito dalla Direttiva per i servizi media audiovisivi (art. 13).

Ai fini di future ricerche e approfondimenti, vale la pena, in conclusione, considerare i due fenomeni della produzione e della distribuzione per quello che sono: due universi certamente separati, ma strettamente correlati, soprattutto se li relazioniamo alla prospettiva dell'utente/pubblico. Da una parte, le grandi multinazionali dell'audiovisivo cercano di guidare il cambiamento tecnologico per mantenere la loro rilevanza e competitività rispetto al prodotto e all'*audience*; dall'altra, gli utenti comuni si avvicinano e si esprimono anche attraverso queste nuove tecnologie, trovandosi di fronte alla scelta se delegare la propria espressività "alla macchina" o se usare questi strumenti a servizio della propria creatività. Questi due approcci, apparentemente distinti, convergono nell'evoluzione del panorama dei media, in cui l'innovazione tecnologica e la sperimentazione in ambito creativo continuano a intersecarsi e a influenzarsi reciprocamente.

Bibliografia

- Alonge G., Amaducci A., *Passo uno. L'immagine animata dal cinema al digitale*, Lindau, Torino, 2007.
- Balson F., Aitken S., Hillenbrand P., Vu T., Ward M., Jablonski J., Rabb A., *The past, present and future of the video game cinematic: a look at the evolution of the video game cinematic and its impact on the industry*, SIGGRAPH '18: ACM SIGGRAPH 2018 Panels. 1-2.
- Caranicas P., *Artificial Intelligence Could One Day Determine Which Films Get Made. Script analysis company says computers can be more successful than humans in greenlighting projects*, "Variety", 15 luglio 2018: <https://bit.ly/4fUMKaN>.
- Cheun, R., *What is the VFX Pipeline?*, "MASV blog", 19 gennaio 2023: massive.io/workflow/vfx-pipeline/
- Cucco M., *Economia del film. Industria, politiche, mercati*, Carocci, Roma, 2020.
- Dinur E., *How two Companies are Drastically Altering the Future of Visual Effects*, "No film school", 24 maggio 2017: <https://bit.ly/3ZwIk46>.
- Disney Adversiting, *Let's Get Animated: Reaching the Adult Animation Audience*, Disney Insights, 21 marzo 2023: <https://bit.ly/4ijkKz5>.
- Dobbert T., *Matchmoving: The Invisible Art of Camera Tracking, 2nd Edition*, Sybex Inc, Alameda, 2012.
- Ene L., Schneeberger A., *Top players in the European AV industry. Ownership and concentration. 2021 Edition*, EAO (Council of Europe), 2022: <https://bit.ly/3VfKcvl>.
- Fara G., Romeo A., *Vita da pixel: effetti speciali e animazione digitale*, Il Castoro, Milano, 2000.
- Faulkner L., *The Future of Work in the Arts and Entertainment Sector – Report for the Technical Meeting on the Future of Work in the Arts and Entertainment sector* (Geneva, 13–17 February 2023), International Labour Office, Sectoral Policies Department, Geneva, ILO, 2023.
- Filippi F., *Fare animazione. Guida per aspiranti professionisti*, Dino Audino Editore, Roma, 2020.
- Geyser W., *Creator Earnings: Benchmark Report 2023*, Influencer Marketing Hub, 2023: <https://bit.ly/3OA4I6i>.
- Guarnaccia F. et al., *Gli anni delle piattaforme. Mediamorfo 3*, "Link. Idee per la televisione", vol. 29, 2023.
- Hale J., *Creators On The Rise: The animators behind The Land of Boggs gave up trying to make it on YouTube. Then their channel got 300 million views*, "Tubefilter", 5 novembre 2022: <https://bit.ly/41hb6XU>.
- Haring B., *OpenAI Heading To Hollywood To Pitch Revolutionary "Sora"*, Deadline, 23 marzo 2024: <https://bit.ly/4gdY4OW>.
- Jiménez Pumares M., Fontaine G., *Animation films and TV series in Europe. Key figures*, EAO (Council of Europe), 2021: <https://bit.ly/3ZkFHBa>.
- Kang J., 'Baby Shark' Creator Grows Up, "Forbes", 20 giugno 2023: <https://bit.ly/3CSr7cC>.

- Elisabetta Badolisani, Francesca Floris La democratizzazione degli strumenti di lavoro
- Katatkarn J., What is a VFX Artist? How to Become One in 2024, “Academy of Animated Art”, 31 gennaio 2024: academyofanimatedart.com/vfx-artist/
- Kuku P., Quintana C., Shelper A., Henderson M., *Creative Economy Outlook. Trends in International Trade in Creative Industries 2002–2015. COUNTRY PROFILES 2005–2014*, UNCTAD, 2018: unctad.org/publication/creative-economy-outlook-2018
- Licensing International, *Twilight Daycare: The Show, First-Ever Animated Series Produced Fully in Roblox, Debuted with Record Numbers*, “Licensing International news”, 19 gennaio 2024: <https://bit.ly/3CVWK4Z>.
- Mazzucato M., *Contrastare il feudalesimo digitale*, “Project Syndicate”, 2 ottobre 2019: <https://bit.ly/3CVX5Vj>.
- Ofcom (Research Working Group), *Children and parents: media use and attitudes report 2023*, 2024: <https://bit.ly/49i2bXY>.
- Owen, R., *Artificial Intelligence at Disney*, “Emerj blog”, 2 novembre 2021: emerj.com/ai-sector-overviews/artificial-intelligence-at-disney
- Perchiazzi F., *Fare cinema disegnato: il cartoon animato spiegato a mio nipote*, La Torre Editrice, Caserta, 2012.
- Perrone G., *Realtà virtuale. Come funziona il nuovo cinema a 360 gradi*, Dino Audino Editore, Roma, 2019.
- Polygon, *Anime is huge – and here are the numbers to prove it*, “Polygon”, 22 gennaio 2024: <https://bit.ly/3VkGxww>.
- QTFC – Quebec Film and Television Council, *The impact of artificial intelligence on visual effects and animation professionals. Overview and action plan – VFX | AI SYMPOSIUM 2021*, 2021: <https://bit.ly/3Vjbpxe>.
- Rondolino G., *Storia del cinema d'animazione. Dalla lanterna magica a Walt Disney, da Tex Avery a Steven Spielberg*, UTET, Torino, 2003.
- Sabahrwal D., Sood S., Sood R., *Media and AI: Navigating – The Future of Communication*, Post Script, Delhi, 2024.
- Sahota, N., *The AI Takeover In Cinema: How Movie Studios Use Artificial Intelligence*, “Forbes”, 8 marzo 2024: <https://bit.ly/3D7RyLd>.
- Spherical Insight, *Animated Films Market Size. Trends & Forecast 2021 – 2030*, agosto 2022: sphericalinsights.com/reports/animated-films-market
- Think Bridge, *What Is The Difference Between Generative AI And Automation?*, “Think Bridge blog”, 26 luglio 2024: thinkbridge.com/blog-post/what-is-the-difference-between-generative-ai-and-automation
- Tortora M. (a cura di), *Viaggi nell'animazione. Interventi e testimonianze sul mondo animato da Émile Reynaud a Second Life*, Tunuè, Latina, 2008.
- We Are Social-Meltwater, *Global Digital Report 2024*, 2024: <https://bit.ly/3AZ-JOKV>.
- Weprin A., *Film and TV Business Sheds 17,000 Jobs in August as Strike Impact Hits Hollywood Labor Force*, “The Hollywood Reporter”, 1 settembre 2023: <https://bit.ly/3CXGjFc>.
- Whitten S., *Saturday morning cartoons, streaming anytime: Why kids content is*

vital to subscriber growth, “CNBC.com”, 27 gennaio 2024: <https://bit.ly/4ia-KYUB>.

Wright S., *“Digital Compositing for Film and Video” 3rd Edition*, Focal Press, 3 maggio 2010

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 multimediali¹.

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

¹ 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 efficaci², 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'apocalisse³, 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-

² 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.

³ 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 nostalgica⁴ 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

⁴ 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 identificare⁵, 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.

⁵ 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

tecnologia⁶ 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*,

⁶ 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 in 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*, Carrocci, 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 Millenials*, 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, Gehlen, 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.

Star Wars come esercizio di futuro. La funzione anticipatoria del cinema nel mondo della galassia lontana lontana

di Luca Bertoloni

Abstract

The category of the future played a central role in practical and operational terms within the construction of the Star Wars brand universe. In this world the future is configured as the interstitial terrain in which the dimension of the story is welded with the technical one of staging. In particular cinema, using some elements of science fiction and myth, activates an anticipatory function that allows history to be configured as potentially open, and technical innovations to be experimented in a new way.

Keywords: Star Wars, transmedia storytelling, anticipation, imaginary, cinema.

Introduzione

«Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana...». Otto parole (dieci nell'originale inglese: «A long time ago, in a galaxy far far away...») che, con la loro comparsa sul grande schermo nel 1977, hanno (forse inconsapevolmente) inaugurato uno dei franchise più prolifici di tutta la storia del cinema americano e internazionale: *Star Wars*.

In questo saggio ci proponiamo di esplorare l'ecosistema narrativo (Pescatore, 2018) di questo brand, la cui saga cinematografica originale¹ ha avuto un ruolo di primo piano nella riconfigurazione transmediale (Jenkins, 2007), seriale (Innocenti, Pescatore, 2008) e post-moderna (Abruzzese, 2001) del cinema popolare americano (Jullier, 2006; Carluccio, Malavasi, Villa, 2015; Sunstein, 2016; Nardi, Sweet, 2020; Brembilla, 2023). Per farlo ricorreremo ad alcune categorie concettuali e analitiche dei *futures studies*, tra cui l'anticipazione (ossia la

¹ Formata da *Episodio IV. Una nuova speranza*, 1977; *Episodio V. L'impero colpisce ancora*, 1980; *Episodio VI. Il ritorno dello Jedi*, 1983, a cui si aggiungono gli altri tre film ideati sempre da George Lucas (*Episodio I. La minaccia fantasma*, 1999; *Episodio II. L'attacco dei cloni*, 2001; *Episodio III. La vendetta dei Sith*, 2005) prima che vendesse il marchio Lucasfilm a Disney nel 2012.

traduzione in azione degli scenari dei futuri possibili, cfr. Poli, 2019), che impiegheremo come strumento analitico. A nostro avviso, infatti, la riconfigurazione attuata dalla saga (e dal brand) è avvenuta proprio ricorrendo al futuro come elemento strutturale su un livello sia diegetico che extradiegetico. In questo universo, infatti, il futuro si dà proprio sia come il *fil rouge* che tiene unite diegesi ed extradiegesi, che come il terreno interstiziale in cui il piano del racconto si salda con quello della sua produzione tecnica, della sua ricezione e dell'immaginario che ne è derivato.

Dopo aver passato in rassegna le modalità attraverso cui viene rimodulata la logica lineare del tempo (Poli, 2017), esploreremo i diversi esercizi di futuro attuati dalla riconfigurazione di alcuni archetipi del mito e di alcuni elementi della fantascienza (Spaziante, 2019), chiedendoci in che modo e grazie a quali innovazioni tecniche essi contribuiscono alla costruzione di un futuro possibile. Infine, ci chiederemo se nella saga sia attiva una sorta di funzione anticipatoria (Poli, 2019) del cinema, ossia un insieme di caratteristiche diegetiche ed extradiegetiche che traducono in azione, sullo schermo, gli scenari futuri su un piano sia generico-tecnico e mediale (quello della storia del cinema *tout court*) che specifico-narrativo (quello del racconto dell'universo di Star Wars). Per raggiungere questo scopo considereremo sia gli elementi di costruzione narrativa *top down*, come l'acquisizione del franchise da parte della Disney (2012) e la successiva ridefinizione del canone, che gli elementi *bottom up*, come i racconti del fandom che si sono sviluppati tra gli anni Ottanta e i primi Duemila. In particolare analizzeremo, in diacronia, alcuni nodi di evoluzione del brand e alcune storyline, e, in sincronia, alcune sequenze significative e alcune strategie di *worldbuilding*, contestualizzando la ricerca all'interno delle tante riflessioni che hanno celebrato Star Wars come emblema del postmodernismo cinematografico (Ghisolfi, 2017).

Perché Star Wars?

Star Wars nasce grazie a una specifica visione di George Lucas, che vi ha fatto confluire nello stesso tempo i poemi epico-cavallereschi di stampo medioevale, il percorso ancestrale del «viaggio dell'eroe» (Campbell, 1958; Vogler 1992) e alcuni archetipi mitologici di tradizioni diverse (da quella omerica a quella giapponese). Nel giro di pochissimo tempo questa storia di intrecci e contaminazioni nata nel contesto della New Hollywood (King, 2004) si trasforma in un

brand che si imprime come emblema di un certo tipo di fantascienza “mitologica”, soprattutto grazie al ricorso a personaggi, ambientazioni e sequenze che entrano nell’immaginario pop occidentale per poi moltiplicarsi in ulteriori film e in prodotti di natura diversa (giochi, videogiochi, fumetti, libri, gadget, etc.), che ne hanno ampliato l’universo narrativo e le storyline.

Ambientati in una galassia tecnologicamente avanzata ma estremamente varia nei pianeti e nelle popolazioni, i film (e poi gli altri prodotti) raccontano la storia politica, umana e sociale di un periodo² in cui al governo repubblicano di una galassia molto lontana dalla nostra subentra una dittatura da parte di un imperatore che utilizza il lato oscuro della forza, un’entità sovranaturale che tiene unita ogni cosa vivente, e che viene venerata con pratiche mistiche. La ribellione contro l’impero e il tentativo di ricostruire un ordine democratico fanno da sfondo alla vicenda di molti eroi e personaggi in bilico tra il lato chiaro e il lato oscuro della forza, tra cui spiccano alcuni piloti e contrabbandieri ma soprattutto i cavalieri Jedi, custodi dell’ordine e della pace nell’antica repubblica nonché sostenitori del lato chiaro, pur con non poche contraddizioni e incertezze³.

L’universo narrativo di Star Wars, nel corso del tempo, è stato costruito per gradi. Dopo l’uscita del primo film, *Guerre stellari* (G. Lucas, 1977, oggi diventato *Episodio IV. Una nuova speranza*), è seguita la realizzazione di due sequel pensati come parte sia di una trilogia che di un racconto più ampio, per questo il titolo del secondo è preceduto dalla dicitura *Episodio V*. Negli anni Novanta Lucas riprende in mano la trilogia originale effettuando alcune nuove inserzioni visive, e poi tra il 1999 e il 2005 realizza una trilogia di prequel, che si caratterizza da un lato per un uso particolarmente innovativo della *computer graphic*, e dall’altro per porre al centro della narrazione quello che prima era soltanto il cattivo dei primi tre film, Darth Vader, a cui viene dato un significativo background, nonché un ruolo chiave in tutta la mitologia starwarsiana. Nel mezzo delle due trilogie sono proliferati sia diversi prodotti di merchandising che hanno trasformato la saga in un’icona pop, sia nuovi racconti intermediali (Chiurato, 2023) che ne hanno

² Uno specifico segmento di una cronologia molto più ampia, in linea con i dettami tolkeniani, i quali vengono tuttavia riconfigurati in termini seriali (Innocenti, Pescatore, 2008).

³ Per approfondire l’universo narrativo si rimanda almeno a Sunstein, 2016; Ghisolfi, 2017, 2019.

ampliato l'universo occupando segmenti cronologici diversi (prima, dopo o nel mezzo della storia dei tre film). A questa "espansione" ha collaborato anche lo stesso Lucas con la realizzazione di alcuni spin off, tra cui la serie animata *Clone Wars* (2008-2020), da cui è stato tratto anche un omonimo lungometraggio animato.

Nel 2012 il magnate americano vende Lucasfilm alla Disney, facendo così venir meno la sua funzione garantista e autoriale di connettore della narrazione. La direzione del brand diventa così piuttosto incerta: diversi sono infatti i progetti annunciati dalla major e poi non realizzati, sia cinematografici che seriali, così come tanti sono i percorsi narrativi che a stento hanno cercato di inseguire una coerenza interna, che spesso ha necessitato degli interventi esterni da parte di registi, produttori e showrunner per non essere messa in pericolo presso il pubblico. Segno di questa indecisione produttiva (e narrativa) è il processo di lavorazione della trilogia sequel, i cui film, pubblicati tra il 2015 e il 2019, appaiono privi di una progettazione unica presentandosi come frammentari e incerti nelle linee del racconto e nella gestione globale dei personaggi (vecchi e nuovi). Oggi Star Wars appare come un complesso ecosistema narrativo transmediale (Nardi, Sweet, 2002) al cui centro si collocano ancora i film, ma le cui linee narrative sono articolate e complesse, e vengono portate avanti non più solo al cinema, ma in tanti media e prodotti diversi (soprattutto le serie tv), secondo la logica del *transmedia storytelling* (Jenkins, 2007). Sta dunque allo spettatore, oggi, ricucire i fili narrativi di un racconto complesso, andando a recuperare prodotti diversi ed entrando nei vari segmenti narrativi dell'universo tramite svariati punti di accesso che possono cambiare a seconda della sensibilità, dell'età e degli interessi del singolo.

La natura aperta del brand, le sue modalità di rinegoziazione degli archetipi del mito, la costruzione di un futuro tecnologico, la rete transmediale e il ricorso a nuove risorse tecniche in anticipo sui tempi rendono dunque Star Wars un oggetto di interesse per l'analisi che intendiamo effettuare.

Un futuro possibile?

Il noto incipit del primo film della saga pone subito una contraddizione in termini sulla cronologia del racconto. La collocazione della vicenda in un passato indefinito («Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana...») contrasta infatti con i contenuti dei titoli di testa, che fanno riferimento a navi, stazioni spaziali e pianeti, ossia elementi

caratteristici della fantascienza intesa non tanto come mero genere cinematografico⁴, ma come esercizio di futuro (Spaziante, 2019) transumanistico ed esistenziale (Appadurai, 2013), in linea con la tradizione letteraria inaugurata da Isaac Asimov nel corso del Novecento e poi approdata nel formato audiovisivo. Maggiore, poi, è il contrasto con la prima sequenza filmata (figura 1), in cui la carrellata verticale si ferma all'improvviso per mostrare l'avanzata della nave spaziale dell'impero contro quella dei ribelli, trasmettendo così allo spettatore una sensazione totalizzante di invasione che l'esperienza immersiva del grande schermo degli anni Settanta restituiva ancor più di quanto avviene oggi nella fruizione sui piccoli schermi (Menarini, 2021).

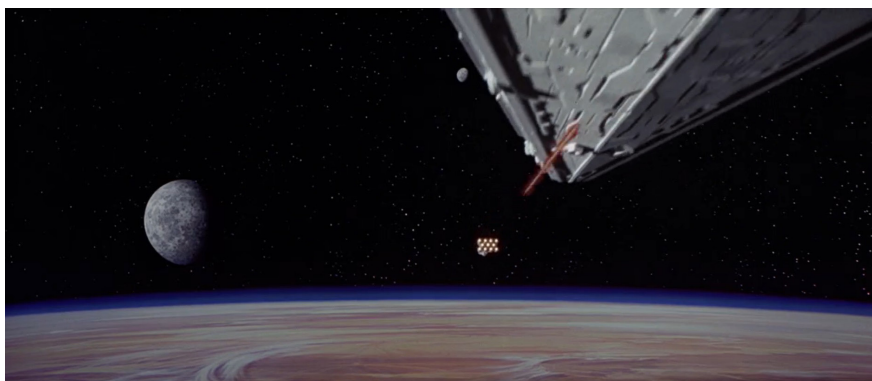


Figura 1 – La prima sequenza di Star Wars. Episodio IV. Una nuova speranza (1977) dopo i titoli di testa.

L'impostazione cronologica, anche se vaga, sembra dunque delineare una contiguità tra gli eventi che si vedranno nel film e lo scorrere

⁴ Sull'afferenza di Star Wars alla fantascienza i pareri nella letteratura di settore sono discordanti: se Sobchack (2002, p. 154, p. 198) non ha dubbi a inserirlo nella lista dei film di questo genere, seppur con caratteristiche che lo rendono piuttosto unico (come le atmosfere comiche o la prospettiva integrata della rappresentazione del rapporto tra umani e alieni), Menarini e Meneghelli (2000, p. 207) si mostrano invece piuttosto scettici, affermando – in riferimento al film del 1977 – che «non c'è nulla che possa definire fantascientifico il mondo di Lucas, forse solo l'idea che ci si trovi di fronte a un universo attrezzatissimo in fatto di tecnologia».

orizzontale del tempo del nostro pianeta, la Terra, mentre la distanza tra i due mondi è invece sottolineata dagli elementi tecnologici molto più sviluppati rispetto a quelli del presente, nonché da un raggio d'azione spaziale – sociale e vitale – sconosciuto al nostro mondo, la cui l'area d'azione rimane circoscritta. In questo modo viene attuato un «futuro rovesciato, di prequel invece che di sequel», che si dà tramite «un'attenuazione della fine del futuro spostata nel passato» (Sobchack, 2002, p. 243)⁵. Tale meccanismo porta lo spettatore a ipotizzare implicitamente che gli eventi narrati siano accaduti in una galassia sì molto lontana dalla nostra, ma che condivide con essa lo stesso passato, anche se appaiono collocati in un momento storico (futuro) in cui l'uomo esplorerà su un piano territoriale (Turco, 2010) non solo la Terra, ma anche altre galassie.

Il carattere a cortocircuito della dimensione temporale dell'incipit è ancora più complesso per via del fatto che nei titoli di testa appaiono diversi riferimenti a dinamiche politiche e sociali che hanno caratterizzato il Novecento dell'Occidente (Sunstein, 2016), come i tentativi di ribellione all'imperialismo e l'uso di un'arma di distruzione di massa. La galassia di Star Wars va allora a condividere diverse logiche sociali e culturali del recente passato del nostro mondo, di cui il cinema si pone come una sorta di amplificatore e di riconfiguratore finzionale, mediale e narrativo (Appadurai, 1996). Nonostante questo taglio passatista e terrestre, sono parecchi gli elementi di messa in scena e narrativi di carattere fantascientifico, come la carrellata verticale di cui sopra, i numerosi viaggi interspaziali, l'esplorazione di nuovi pianeti, la conoscenza di razze aliene, la tecnicizzazione del linguaggio e il generico ricorso all'iper-tecnologizzazione. In questo modo il pubblico è portato a collocare diegeticamente la narrazione non nel passato, bensì nel futuro, in linea con l'elezione del genere-fantascienza (sia in letteratura che nel cinema, cfr. Spaziant, 2019) a campo esplorativo privilegiato dalle correnti narrative e testuali dei *future studies* (Miles, 1993; Burnam-Fink 2015).

I film di Star Wars allora, tramite queste rimodulazioni di genere, non si presentano soltanto come speculativi, ma sono una testimonianza di come il cinema «fa[ccia] la realtà, oltre che riprodurla» (Morin,

⁵ Questa tendenza sarà poi estesa a ritroso a molti degli altri prodotti audiovisivi, a partire dalla collocazione della trilogia prequel fino alle serie (animate e *live action*) realizzate da Disney, come le tre stagioni di *The Mandalorian* (2019-2023), che si collocano nel futuro rispetto alla trilogia originale, ma in un nuovo passato rispetto alla trilogia sequel.

2016, p. 19). La fantascienza, per poter svolgere questa funzione demiurgica, è rimodulata da Lucas tramite l'evocazione della funzione «regolativa» del mito, che lo rende «un ideale sulla base del quale riorientare attivamente il presente» (Invitto, 2006, p. 7). Per questa ragione l'acronia temporale dell'incipit⁶ ha la funzione di rinegoziare presso lo spettatore il rapporto con il futuro a partire da un riorientamento verso il presente, che nasce da una riflessione sul passato più o meno recente.

In un momento storico di incertezza come la fine degli anni Settanta (Geoff, 2004), la proposta del regista è dunque quella di azzerrare il presente (Poli, 2017) costruendo l'immediato futuro tramite una messa in gioco delle categorie ancestrali del mito (Sunstein, 2016). Tali categorie coinvolgono dinamiche individuali, come il rapporto maestro-allievo, la relazione con le proprie paure o il desiderio di evadere dalla quotidianità opprimente, ma anche sociali, come l'intendere la guerra quale strumento per ottenere pace, la difficoltà a relazionarsi con altri popoli, le gabbie delle politiche imperialistiche o il rapporto tra aree centrali e periferiche. Non solo: del mito vengono ripresi sia l'afflato etico, evidente nella lotta tra il bene e il male, nella fatica necessaria per la formazione dei giovani protagonisti e nella difficoltà a compiere scelte giuste, sia alcuni personaggi archetipici, come il vecchio saggio, il maestro, la palingenesi del male, l'aiutante, l'antieroe⁷. Tutti questi elementi mitologici sono proiettati in un futuro che non è mai realmente possibile dal punto di vista narrativo e discorsivo (Poli, 2017), ma come vedremo lo può diventare grazie alle sperimentazioni tecniche del medium cinematografico.

In questo modo il brand supera «quell'ostacolo cognitivo» dato «dall'incapacità del senso comune di intercettare il futuro» (Poli, 2019, p. 23) interpellando il processo di mediazione e al contempo di ri-mediazione (Bolter, Grusin, 1999) del cinema e delle innovazioni tecniche sperimentate da Lucas (Ghisolfi, 2017), facendo così in modo che lo spettatore esperisca immersivamente un mondo "altro" che lo costringe a riflettere sul passato e a orientare il suo sguardo a livello operativo (Poli, 2019) sulla costruzione del futuro prossimo a medio raggio. Uno scenario in cui, tra le altre cose, le armi potranno distrug-

⁶ Che diventerà iconico e proverbiale (Cristante, 2024) imprimendosi anch'esso nell'immaginario collettivo, dal momento che quasi tutti i prodotti audiovisivi di Star Wars si aprono così.

⁷ Per una lista più ampia si vedano Ghisolfi, 2019; Suntesin, 2019; Nardi, Sweet, 2020.



Figura 2 – La prima sequenza del film del 1977 ambientata a Tatooine.

gere intere città o pianeti, e in cui la politica democratica faticherà a trovare le risposte adatte ai problemi delle società.

Mito, tecnica e worldbuilding

Come abbiamo già accennato in *Star Wars* (soprattutto nei primi sei film realizzati da Lucas) la dimensione del futuro non si dà esclusivamente nella diegesi, ma anche nel rapporto con quello che si colloca all'esterno di essa. Questa reciprocità si configura grazie al riuso tecnologico delle categorie del mito avvenuto in due fasi diverse tramite azioni dello stesso Lucas, che secondo Ghisolfi (2017, p. 27) attinge alla *technè* sincretica di stampo rinascimentale, in cui «il connubio tra l'arte figurativa [...] e la teoria scientifica si fa esemplare».

La prima coinvolge la trilogia originale (1977-1983), e si configura tramite una ri-mediazione di elementi fumettistici, codici omerici, caratteri mitopoietici, logiche televisive e attenzione alla scelta dei luoghi di ripresa. I primi tre film sono infatti caratterizzati da una dialettica tra staticità e velocità che si dà nella relazione tra una progettazione realizzata con *storyboard* animati, che evoca la dimensione fumettistica ma anche il carattere intrinsecamente figurativo della narrazione occidentale (Speroni, 2004), e il ricorso a tecniche di montaggio e ripresa come la *motion control*, che invece restituiscono a livello visivo e immersivo una velocità inedita sino ad allora per il grande schermo, che ben si confà alla diegesi e alla sua prospettiva intrinseca – aspirazionale e proiettiva – di futuro. Sul piano del racconto alla velocità delle se-

quenze spaziali si alterna invece la lentezza delle sequenze sui pianeti, che servono invece per introdurre gradatamente lo spettatore nella mitologia. Celebre, in questo senso, è il primo campo lungo dall'alto del film del 1977, che inquadra in *long take* i due droidi R2-D2 e C3-PO protagonisti della prima sequenza sulla terra ferma di tutta la saga girata in Tunisia, in un deserto trasformato per l'occasione nel pianeta Tatooine (fig. 2).

La stasi di questa sequenza e il suo carattere fortemente fisico e materico (rafforzato dalle scelte di fotografia e dal crudo *soundscape*) contrastano con la velocità delle sequenze animate spaziali che la precedono e la seguono. In questo modo Lucas attua un contrasto che ri-media nel formato audiovisivo la consequenzialità logica del fumetto, in cui come notava Umberto Eco (1964, p. 147) la «grammatica dell'inquadratura» viene riconfigurata da «un'attenzione ai fenomeni cinematografici come il montaggio» (da cui la contrapposizione alternata di stasi e velocità). Nello Star Wars delle origini si osserva anche il procedimento contrario, dal momento che la consequenzialità non è data soltanto dal montaggio tra inquadrature differenti, ma anche da piani-sequenza ampi, lenti ed esplorativi in cui la sollecitazione della dimensione fisica e materica (dei set, delle scenografie e dei costumi) è finalizzata all'evidenziazione delle caratteristiche topiche e territoriali (Turco, 2010) del pianeta, con lo scopo di accompagnare gradatamente lo spettatore a entrare nel mito. Le immagini in questo modo si iconoclastizzano aldilà della mera funzione narrativa che svolgono in quel momento, e si fanno esse stesse immaginario.

La seconda fase coinvolge invece il periodo della seconda trilogia (1999-2005), in un momento storico in cui il panorama mediale appare sostanzialmente mutato rispetto agli anni Settanta grazie all'introduzione di nuovi elementi tecnici di cui Lucas si fa ancora una volta pioniere, come descrivono bene Menarini e Meneghelli commentando proprio le innovazioni del primo film della seconda trilogia, *Episodio I. La minaccia fantasma* (1999):

Alle prese con i più straordinari (ancorché furiosamente incontrollati) effetti speciali della storia, Lucas [nel film] dissolve il paesaggio fino a inventare un assurdo décor dove sono impastati il videogame, l'animazione, il cinema classico secondo equilibri impossibili. Il look del film affascina, specie quando a situazioni tipiche [...] si sostituiscono fantasie allucinatorie. (Menarini, Meneghelli, 2000, p. 298)

L'«impasto affascinante» di cui parlano i due studiosi è ottenu-

to tramite una ri-mediazione che non guarda più a un medium fisico (seppur sincretico, Montani, 2024) come il fumetto, ma al digitale del videogioco (Thibault, 2016). A questo effetto contribuiscono almeno due elementi diversi: a) la disseminazione di sequenze fortemente immersive, come la corsa degli sgusci del film del 1999, realizzata dal punto di vista dei giocatori che stanno correndo (fig. 3), o la battaglia con le spade laser del film del 2005, in cui si alternano sia i punti di vista dei due combattenti che alcuni sguardi esterni che permettono di “prevedere” le mosse dell’avversario; b) un uso estensivo e pervasivo della *computer graphic*, che porta gli attori a recitare come delle presenze fantasmatiche di fronte a enormi *green screen*⁸.



Figura 3 – Una sequenza della corsa sugli sgusci tratta da Episodio I. La minaccia fantasma (1999).

L’impasto ri-mediante non coinvolge solo i tre film, ma anche il nuovo universo animato inaugurato da *Clone Wars* (2008-2020), una serie di sette stagioni di cui solo le prime cinque sono prodotte prima dell’acquisizione della Disney. *Computer animation* (nei film) e *full*

⁸ Poche le sequenze girate in set naturali, come quelle di *Episodio II. L’attacco dei cloni* (2002), le cui riprese si sono tenute in Italia, presso la Villa del Balbianello (sul lago di Como); anche in questo caso, però, molti sono stati i ritocchi digitali, in linea con quanto già fatto dallo stesso Lucas con la versione del 1997 della trilogia originale. L’interesse per le riprese in green screen è inoltre sottolineato dallo stesso regista nei contenuti speciali dei DVD dei film, in cui molto spazio è dedicato proprio a questa nuova tecnica.

animation (nella serie animata) dialogano così tra loro sia dal punto di vista tecnologico che da quello narrativo. Sul piano tecnico tra i prodotti si crea infatti un continuum estetico che, pur segnando una lieve discrasia tra gli attori in carne e ossa e le loro versioni *cartoon*, riesce ugualmente a stabilire una connessione profonda tra i personaggi nella percezione del pubblico⁹ rendendoli entità transmigranti (Casoli, 2021), ossia che possono liberamente migrare da un medium all'altro. Sul piano narrativo invece vengono approfonditi aspetti inediti della mitologia starwarsiana tramite l'inserimento di interi segmenti narrativi, i quali, in una fase successiva della storia del brand, andranno a guadagnare un elevato grado di autonomia e di determinazione. Esemplificativa a tal proposito è la parabola di Ahsoka, allieva Jedi di Anakin Skywalker completamente assente nei primi sei film e introdotta da Lucas in *Clone Wars*, a cui nel 2023 Disney dedicherà un'intera serie tv in *live action* che la vede come protagonista (Bertoloni, 2023) che attua una ri-mediazione contraria (dal *cartoon* al film), venendo così incontro al grande affetto che i fan le hanno tributato sin dalle sue prime apparizioni (fig. 4).



Figura 4 – La trasmigrazione del personaggio di Ahsoka da *Clone Wars* (St. 3, Ep. 5) all'omonima serie (St. 1, Ep. 1).

⁹ *Clone wars* si colloca nel segmento cronologico che va dagli eventi di *Episodio II. L'attacco dei cloni* a quelli di *Episodio III. La vendetta dei Sith*. Nella settima stagione addirittura alcuni momenti si sovrappongono alla seconda pellicola, con un effetto nostalgia dal richiamo fortemente emotivo per il fandom dal momento che gli episodi sono pubblicati nel 2020, ben quindici anni dopo il film.

Con la seconda trilogia Lucas va dunque a sussumere sotto il suo sguardo coesivo, unificatore e autoriale molte delle ipotesi narrative anticipatorie (rispetto al futuro della saga) che si erano costituite tra il 1983 e il 2005 nei prodotti transmediali realizzati dalle moltiplicazioni e dalle replicazioni dei personaggi, di cui molti a opera degli stessi fan. In questo modo egli mostra come «Star Wars sia ormai [diventato]», come hanno notato Menarini e Meneghelli (2000, p. 298), «un fatto di anticipazione». Il *worldbuilding* della galassia lontana lontana è infatti aperto, e mantiene sul piano narrativo un carattere futuristico che condivide le proprie istanze dell'anticipazione, la quale non è mai un'azione «accessoria, ma costitutiva» (Poli, 2019, p. 24). Lucas, infatti, da un lato spinge il cinema verso le estreme possibilità tecniche della sua epoca, e dall'altro rifunzionalizza nel formato audiovisivo una serie di archetipi territoriali, umani e sociali caratteristici della Terra, i quali rendono le vicende narrate un futuro “possibile”, pur nel loro essere, in realtà, impossibili per il nostro mondo.

Espansioni e futuri aperti

Questa tendenza anticipatoria appare una costante di tutta la storia del brand, dal momento che lo accompagna dalla sua nascita fino agli sviluppi più recenti. La possiamo notare in particolare nella parabola dell'universo espanso (Medaglia, 2022), una rete estesa di segmenti narrativi che si sono sviluppati sin dagli anni Settanta su diversi supporti (libri, videogiochi, film, giochi, ecc.), nei quali sono potenzialmente espanso all'infinito le linee narrative dei film. Molti degli elementi diegetici introdotti *ex novo* in questo universo (personaggi, pianeti, contesti, vicende, dinamiche personali e sociali, etc.) non sono tuttavia rimasti appannaggio dei singoli utenti, ma si sono impressi nell'immaginario del brand poiché hanno raggiunto, tra gli anni Ottanta e Novanta, un certo grado di notorietà, prima grazie alla diffusione di alcuni prodotti di successo (soprattutto libri e videogiochi), poi grazie alla condivisione digitale sia in forum e blog che in piattaforme di streaming. Nonostante nell'universo espanso molte linee narrative si sovrappongano l'una sull'altra con non poche incoerenze, Lucas non le ha mai rigettate, dal momento che è stato da sempre consapevole del fatto che, nello sviluppo del franchise, i fan hanno avuto una funzione fortemente costitutiva. Non solo: egli vi ha attinto a piene mani per cercare elementi narrativi da inserire nei “suoi” prodotti “veri” (come le serie animate), sfruttandone così il capitale culturale e creativo, e an-

dando nello stesso tempo incontro ai gusti degli spettatori e alle nuove cerniere sedimentate nell'immaginario. In questo modo il *worldbuilding* risulta alimentato parimenti dal suo creatore e dai suoi fan, in una continua tensione autoriale e collettiva tra nuovi inserti narrativi e ri-canonizzazioni unificanti.

Nel 2012 tutti i prodotti dell'universo espanso sono stati raccolti dalla Disney sotto il marchio *Star Wars Legends*, che così facendo li ha resi delle "leggende", e dunque non canonici. Tuttavia, gli stessi autori della major hanno attinto a questi stessi materiali durante la progettazione dei nuovi prodotti, andando a ripescare linee narrative, personaggi e intere sequenze che hanno poi riempito le nuove serie e le nuove pellicole (pur con alcune variazioni), riuscendo così a intercettare le istanze di un fandom che ha elevato a parte del mito molti di questi racconti ormai ritenuti fuori canone.

Possiamo osservare il funzionamento di questa logica in uno degli ultimi processi di riconfigurazione di materiali *legends*, ossia quello che coinvolge il personaggio di Darth Plagueis nella serie *The Acolyte* (una stagione, 2024). Questo potente utilizzatore del lato oscuro è introdotto nell'ecosistema del brand da Lucas stesso ne *La vendetta dei Sith* (2005), dove viene semplicemente "citato" a livello verbale dal cancelliere Palpatine in una conversazione con Anakin («Ti hanno mai detto della tragica fine di Darth Plagueis il saggio?»¹⁰). Il fascino di questo dialogo fulmineo sul maestro di quel Palpatine che diventerà il malvagio imperatore galattico ha portato nei primi anni Duemila allo sviluppo di una serie di prodotti dell'universo espanso legati alla sua figura, tra i quali si è distinto un romanzo del 2012 realizzato dallo scrittore americano James Luceno, intitolato proprio *Darth Plagueis*. In questo volume sono introdotti molti elementi sia biografici che fisici del personaggio, che entrano così rapidamente nel capitale culturale dei fan del brand e di tutto l'ecosistema-Star Wars¹¹. La Disney ne recupererà diversi nelle nuove apparizioni canonizzanti del signore oscuro, che esordisce nel formato audiovisivo nell'ultimo episodio della serie del 2024, dove appare in una brevissima clip di nascosto.

¹⁰ A questa stringa di dialogo ne seguono poche altre sulla sua vicenda biografica.

¹¹ Ben testimoniate anche dalle sue ramificazioni informative sul web, presenti in pagine come *starwars.fandom.com*, un'enciclopedia starwarsiana costruita sul modello di Wikipedia che attinge anche a molti materiali non canonici.



Figura 5 – L'apparizione fugace di Darth Plagueis in *The Acolyte* (St. 1, Ep. 8).

L'aderenza di questa figura a Darth Plagueis, poi confermata paratestualmente dagli showrunner della serie tramite alcune interviste condivise sul web, è data in primo luogo dal suo aspetto fisico: egli ha infatti le sembianze della razza Muun, esattamente come viene descritto nel romanzo del 2012. In questo modo l'ecosistema canonico si alimenta di linee narrative sia *top down* che *bottom up*, che sono state nel tempo unificate e canonizzate prima dal lavoro autoriale di Lucas, e poi dalle pratiche di sutura attuate dalla Disney, seppur spesso prive di progettazione a lungo raggio e di un'idea visionaria di fondo¹².

L'universo espanso rappresenta dunque un esemplare laboratorio di sperimentazione del futuro della saga. Non a caso, infatti, il segmento cronologico più complesso da riempire è stato storicamente proprio il futuro, ossia gli eventi che succedono a *Episodio VI. Il ritorno dello Jedi* (1983), raccontati nella terza trilogia targata Disney (2015-2019)¹³ e nelle serie *live action* *The Mandalorian* (2019-2023) e *Ahsoka* (2023). I tre film hanno tuttavia faticato a trovare un gradimento unitario da parte del pubblico, cosa che invece non è accaduta per le due serie *live action*, le quali si sono però limitate a rifunzionalizzare elementi

¹² Un ulteriore problema è l'assenza di un'unica figura coesiva che sostituisse Lucas. I racconti vengono infatti affidati a sceneggiatori e registi diversi spesso senza una linea di fondo comune. Questo porta la narrazione a faticare sul piano della coerenza.

¹³ *Episodio VII. Il risveglio della forza* (2015), *Episodio VIII. Gli ultimi Jedi* (2017); *Episodio IX. L'ascesa di Skywalker* (2019).

del passato della saga (come il personaggio di Ahsoka) senza spingersi nella speculazione come i sequel, ambientati trent'anni dopo gli eventi della trilogia originale. Per la stessa ragione l'ultima (sino a oggi) espansione della storia è rappresentata proprio da *The Acolyte*, ambientata oltre cento anni prima della prima trilogia, in un periodo molto approfondito nel *Legends* (l'Alta Repubblica), ma ancora vergine nel nuovo canone disneyano.

Il futuro narrativo di un brand auto-moltiplicativo e replicante (Bertoloni, 2023) come Star Wars risulta allora essere la riconfigurazione del suo passato, che si moltiplica in scenari possibili senza alterare eccessivamente il mito (ma, anzi, ampliandolo), e permettendo nello stesso tempo che il brand continui a svilupparsi in parallelo alle novità tecnologiche.

Osservazioni conclusive: Star Wars come esercizio di futuro

Dalle brevi osservazioni condotte in queste pagine possiamo notare come il futuro nel brand-Star Wars si configuri in termini processuali lungo due traiettorie.

La prima è interna, ed è la possibilità dell'universo narrativo di generare nuovi scenari diegetici che si inseriscono non tanto oltre il confine cronologico delimitato da Lucas, difficile da valicare senza intaccare complessivamente la mitologia¹⁴, ma occupano retrospettivamente tutti gli spazi liberi della *continuity*, raccogliendo istanze molto diverse che necessitano di essere centralizzate e canalizzate, pena il dissolversi della struttura mitologica e della sua credibilità presso il pubblico. Su questo versante il brand rinegozia diegeticamente il modello passato-futuro-presente (Poli, 2017) per superare gli stilemi del fantasy ed entrare in quelli del mito, sollecitati a livello transmediale (Jenkins, 2007) come risposta a un occidente in profonda evoluzione (Ghisolfi, 2019), di cui viene trasportata in termini mitologici una crisi umana e politica talmente profonda da apparire senza tempo.

La seconda traiettoria è esterna, ed è quella in cui prima Lucas e poi gli showrunner della Disney hanno agito sia da garanti unificatori e brandizzanti di materiali narrativi altrimenti dispersivi, sia da anticipatori sul piano tecnico e operativo rispetto alle tendenze future del

¹⁴ Per questo Disney attua con la terza trilogia una sorta di soft reboot (Nardi, Sweet, 2020).

cinema, come l'uso degli storyboard animati, il ricorso estensivo alla computer graphic (anche per ricreare attori defunti, con implicazioni etiche ancora tutte da discutere¹⁵, cfr. figura 6), lo sfruttamento del merchandising, il passaggio dal testo-film a un più complesso ecosistema narrativo transmediale e molto altro.



Figura 6 – Un frame di *Rogue One. A Star Wars Story* (2016) in cui il volto del defunto Peter Cushing viene ricreato in digitale.

Questa traiettoria si dà dunque sul piano narrativo come un campo aperto a infinite possibilità che si saldano tra loro in termini ecosistemici (Pescatore, 2018) e transmediali tramite continue pratiche di ri-mediazione, di riappropriazione e di riusi replicanti, e sul piano tecnico come una continua anticipazione di tendenze tecnologiche future del cinema. Come ha notato Ghisolfi (2017, p. 20), «Star Wars [infatti], stabilendo il primato tecnologico, scrive i principi fondamentali di quella che si può definire una nuova estetica del cinema, la via del futuro». Il suo creatore originale Lucas è stato dunque un «esploratore di mondi, [nonché un] pioniere di quella rivoluzione dell'immaginario portata dall'introduzione nella vita sociale della cosiddetta "realtà virtuale" che oggi pienamente viviamo».

Star Wars è allora esso stesso un esercizio di futuro non (solt)tan-

¹⁵ Nel film spin-off del 2016, *Rogue one. A Star Wars Story*, il volto dell'attore Peter Cushing, protagonista del film del 1977 nel ruolo del Grande ammiraglio Tarkin, ma defunto nel 1994, è stato ricreato in *computer graphic* sulle movenze dell'attore Guy Henry.

to a livello del genere-fantascienza, ma sul piano pratico-operativo, dal momento che ha materializzato in diverse fasi della storia del cinema e dell'audiovisivo alcune pratiche che poi saranno intraprese dal cinema *tout court*, anticipando consapevolmente usi tecnologici e nuove abitudini spesso apparse nei prodotti ancora acerbe (si pensi all'uso eccessivo e straniante della *computer graphic* in film come *Episodio II. L'attacco dei cloni*, 2002), ma che rappresentano oggi una risorsa imprescindibile per coloro che si avvicinano alla settima arte. Nel brand dunque si osserva una funzione anticipatoria del cinema che assume contorni seriali e transmediali, e che riesce a rinnovare l'ecosistema-Star Wars dall'interno facendo in modo che continui a rappresentare ancora oggi, nonostante i passaggi di proprietà e il mutare del panorama mediale, un caposaldo della cultura popolare internazionale e dell'immaginario occidentale, e garantendogli una serie di sviluppi futuri che si evolvono in stretta relazione con il mutare del medium-cinema e dei prodotti audiovisivi e mediali.

Bibliografia

- Abruzzese A., *L'intelligenza del mondo: fondamenti di storia e teoria dell'immaginario*, Meltemi, Roma, 2001.
- Appadurai A. (1996), *Modernità in polvere: dimensioni culturali della globalizzazione*, Meltemi, Roma, 2001.
- Appadurai A. (2013), *Il futuro come fatto culturale. Saggi sulla condizione globale*, Raffaello Cortina, Milano, 2014.
- Bertoloni L., *Di maestri, di scelte difficili e di giuste parti. Absoka di Dave Filoni*, "Fata Morgana Web", ottobre 2023.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation: understanding new media*, MIT press, Cambridge (Massachusetts), 1999.
- Brembilla P., *Franchise mediali: industrie, narrazioni, pubblici*, Pàtron, Bologna, 2023.
- Burnam-Fink M., *Creating narrative scenarios: Science fiction prototyping at Emerge*, "Futures", vol. 70, 2013.
- Campbell K., *L'eroe dai mille volti*, Feltrinelli, Milano, 1958.
- Carluccio G., Malavasi L., Villa F. (a cura di), *Il cinema: percorsi storici e questioni teoriche*, Carocci, Roma, 2015.
- Casoli S., *Le forme del personaggio. Figure dell'immaginario nella serialità televisiva americana contemporanea*, Mimesis, Milano-Udine, 2021.
- Chiarato A., *Intermedialità: narrazioni, linguaggi, pratiche*, Pàtron, Bologna, 2023.
- Cristante S., *Un sociologo e alcuni modi di dire. Piccolissima indagine sulle espressioni popolari provenienti dai media*, "Lingue e Linguaggi", vol. 61, 2024.
- Eco U., *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Giunti, Firenze-Milano, 1964.
- King G., *La nuova Hollywood: dalla rinascita degli anni sessanta all'era del blockbuster*, Einaudi, Torino, 2004.
- Ghisolfi G.E.S., *Star Wars: l'epoca Lucas. I segreti della più grande saga postmoderna. Esalogia ed expanded universe*, Mimesis, Milano-Udine, 2017.
- Ghisolfi G.E.S., *I mondi di Star Wars: mistica jedi e sociologia della forza dentro e fuori la cortina di ferro*, Mimesis, Milano-Udine, 2019.
- Innocenti V., Pescatore G. (a cura di), *Le nuove forme della serialità televisiva: storia, linguaggio e temi*, Archetipolibri, Bologna, 2008.
- Invitto G. (a cura di), *Fenomenologia del mito: la narrazione tra cinema, filosofia, psicoanalisi*, Manni, San Cesario di Lecce, 2006.
- Jenkins H., *Cultura convergente*, Apogeo, Maggioli, Milano, Sant'Arcangelo di Romagna, 2007.
- Jullier L., *Il cinema postmoderno*, Kaplan, Torino, 2006.
- Medaglia F., *Il mito come forma di narrazione originaria. Star Wars e le narrazioni complesse degli universi espansi*, "CoSMo. Comparative Studies in Modernism", vol. 21, 2022.
- Menarini R., Meneghelli A., *Fantascienza in cento film*, Le Mani, Recco, 2000.

- Menarini R., *La grande illusione. Storie di uno spettatore*, Mimesis, Milano-Udine, 2021.
- Miles I., *Stranger than fiction: how important is science fiction for futures studies?*, "Futures", vol. 25, n. 3, 1993.
- Montani P., *Immagini sincretiche: leggere e scrivere in digitale*, Meltemi, Sesto San Giovanni, 2024.
- Morin E., *Il cinema o l'uomo immaginario: saggio di antropologia sociologica*, Raffaello Cortina, Milano, 2016.
- Nardi D.J., Sweet D.R. (eds.), *The Transmedia Franchise of Star Wars TV*, Palgrave Macmillan, London, 2020.
- Pescatore G. (a cura di), *Ecosistemi narrativi: dal fumetto alle serie TV*, Carocci, Roma, 2018.
- Poli R. (a cura di), *Strategie di futuro in classe: esperienze, metodi, esercizi*, Iprase, Trento, 2017.
- Poli R., *Lavorare con il futuro: idee e strumenti per governare l'incertezza*, Egea, Milano, 2019.
- Sobchack V., *Spazio e tempo nel cinema di fantascienza: filosofia di un genere hollywoodiano*, Bononia University Press, Bologna, 2002.
- Spaziante L., *Immaginare il futuro prossimo: costruire mondi attraverso la fantascienza audiovisiva*, "Rivista di estetica", vol. 71, 2019.
- Speroni F., *Schermi prima dello schermo. Il vedere come storia e territorializzazione delle forme*, in Abruzzese A., Pezzini I. (a cura di), *Dal romanzo alle reti. Soggetti e territori della grande narrazione moderna*, Testo&Immagine, Torino, 2004.
- Sunstein C. R., *Il mondo secondo Star Wars*, Università Bocconi Editore, Milano, 2016.
- Thibault M., *It's a trap! Star Wars e le reinterpretazioni ludiche di un mito cinematografico*, "Fata Morgana", vol. 29, 2016.
- Turco A., *Configurazioni della territorialità*, Franco Angeli, Milano, 2010.
- Vogler C., *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e cinema*, Dino Audino, Roma, 1992.

Creare, produrre e distribuire opere audiovisive nel 2034: uno scenario AI-based

di Federico Bo, Mateusz Miroslaw Lis

Abstract

This article explores the scenarios of cinematographic, audiovisual and immersive creation, production and distribution in 2034, particularly related to the advent of generative Artificial Intelligence and machine learning. Starting from studies, experiences, innovative tools already in use today, an AI-based production chain is hypothesized. This should guarantee greater creative possibilities, better workflow efficiency, wider distribution of works and “democratization of technical quality”, thanks to savings in costs and time.

Keywords: cinema, artificial intelligence, audiovisual industry, movie, film production.

Introduzione

L'arte sfida la tecnologia e la tecnologia ispira l'arte.

John Lasseter

L'Intelligenza Artificiale (IA) è utilizzata nel cinema e in generale nel settore audiovisivo da diversi anni. Dalla fase di pre-produzione, con analisi dei dati a supporto delle decisioni su cosa, come, dove produrre e distribuire alla produzione, per esempio con camere di ripresa *AI-based*, alla post-produzione, con effetti speciali come il *deaging*. L'utilizzo di strumenti e servizi legati all'intelligenza artificiale era fino a oggi riservato a grandi produzioni, agli *studios* hollywoodiani o alle piattaforme come Netflix a causa dei costi e delle competenze necessarie per avvalersene. L'avvento negli ultimi due anni dell'IA generativa e di altre IA basate sui LLM (*Large Language Models*), modelli a diffusione e *transformer*, ha creato le basi per una rivoluzione lungo tutta la filiera dell'audiovisivo, una vera e propria esplosione cambriana di possibilità. Accanto alle speranze per una tecnologia in grado di ridurre costi e tempi di produzione, di migliorare la qualità tecnica dei contenuti e di stimolare la creatività, si sono manifestate ansie e paure da parte degli operatori del settore, dagli autori agli artisti ai

tecnici. Oltre che temere la perdita del posto di lavoro, essere sostituiti dall'IA sembra paventare la fine del monopolio dell'essere umano sul processo creativo e artistico. Di qui proteste, scioperi (come quello degli sceneggiatori statunitensi), aspri dibattiti.

A dispetto di queste reazioni, sottotraccia, si stanno esplorando le potenzialità e le criticità dell'IA consapevoli dell'impatto che avrà nel giro di pochissimi anni sull'intera filiera del settore: secondo alcune previsioni, nel 2030 il valore di mercato dell'IA nel settore Media ed Entertainment arriverà a circa 100 miliardi di dollari (Research and Markets, 2023). Per il rapporto *Opportunities and challenges of artificial intelligence technologies for the cultural and creative sectors* della Commissione Europea, i vantaggi dell'adozione di queste tecnologie portano riduzione dei costi e aumento dell'efficienza, supporto alle decisioni, individuazione e coinvolgimento del pubblico, ispirazione (European Commission, Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology, 2022). Filmmaker, autori, tecnici stanno testando sia i servizi e gli strumenti generici come ChatGPT (per esempio come ausilio ed "enzimi di creatività" nello sviluppo di soggetti e sceneggiature, cfr. Schomer 2024) sia altri tools più specialistici come quelli per il *denoising* o l'*upscaling*; anche le case di produzione e distribuzione, soprattutto quelle medio-piccole, sperimentano le novità fornite dall'IA, considerando anche come questa tecnologia stia rapidamente aparendo nelle più famose e utilizzate suite di programmi come DaVinci, Final Draft e Movie Magic.

In questo lavoro si faranno ipotesi, ampliando l'orizzonte del futuro, su come verrà scritto, scelto, prodotto e distribuito un "film espanso" tra dieci anni. Per film espanso si intende un contenuto transmediale secondo la definizione di Henry Jenkins (Jenkins, 2014, pag. 84): in questo caso un soggetto che viene declinato come un film tradizionale, come serie per piattaforme di streaming, come esperienza interattiva e gioco nel multiverso.

Creazione

Un team di sceneggiatori ha iniziato a lavorare su un progetto audiovisivo, un film esteso sul misterioso manoscritto Voynich¹. Dopo

¹ Il manoscritto, scritto in una lingua sconosciuta, è sfuggito a ogni tentativo di decifrazione. Durante la stesura di questo articolo sembra che si sia fatto un

aver effettuato un lungo e meticoloso lavoro di ricerca, hanno riversato le informazioni e i contenuti trovati in una IA conversazionale, che li aiuterà a ritrovare e utilizzare in maniera veloce ed efficace questi dati. Gli sceneggiatori, a partire da un soggetto iniziale, cominciano a sviluppare la storia principale e le storie collaterali (Mirowski *et al.*, 2022). Una ricerca suggerisce che l'intelligenza artificiale può fungere da trampolino di lancio per la creatività umana, fornendo potenziali punti di partenza che possono portare a una "struttura ad albero" di diverse trame (Doshi e Hauser, 2023). I personaggi vengono via via trasformati in "*persona*" e associati a diverse IA che li aiuteranno a cescellare personalità, dialoghi, interazioni. Con modalità analoghe, i personaggi secondari (NPC, *Non Player Characters* nel gergo dei videogiochi) della parte virtuale e immersiva sono addestrati tramite modelli di LLM, potendo in questo modo interagire non solo con il giocatore umano ma anche tra di loro (Firth, 2024). Se si vuole aggiungere un nuovo personaggio, si può aggiornare l'intera sceneggiatura con tutte le conseguenze di quella decisione nell'intero sviluppo della storia, in tempo reale (Armstrong-Smith, 2023).

Gli autori, a seconda del proprio stile di lavoro, collaborano con le IA come centauri o cyborg, secondo la definizione di Ethan Mollick. Il centauro traccia una linea chiara tra uomo e macchina, dividendo chiaramente il lavoro tra le due entità in base alle loro capacità e punti di forza. I cyborg, d'altronde, "intrecciano" i loro sforzi con l'IA, muovendosi avanti e indietro sulla frontiera frastagliata o "*jagged frontier*" dell'interazione (Mollick, 2023). Una IA multimodale specializzata in sceneggiature transmediali tiene traccia della storia principale, delle sotto-storie, degli sviluppi, degli intrecci e aiuta a suddividere efficacemente le trame tra film, serie, metaverso. Questo modello crea anche, sotto l'input degli autori, bozze di immagini, video, suoni, musiche. A seconda del grado di intervento umano imposto dalla produzione nello sviluppo del testo vengono utilizzate diverse architetture di *prompting* sviluppate a partire dagli archetipi narrativi tradizionali (Mirowski *et al.*, 2023) o da nuovi paradigmi individuati propri dall'analisi automatica dei LLM.

passo avanti nella comprensione: uno studio ipotizza potrebbe contenere informazioni sul sesso e sul concepimento (Carmignani 2024).

Pre-produzione

Soggetto, sceneggiatura e sviluppo transmediale vengono presentati alla casa di produzione. Questa ha un sistema di scrematura delle proposte *AI-based*: un *fine-tuning* ha consentito a un modello di “assorbire” l’intero catalogo e gli archivi della società (incassi e ricavi da vendite a tv e piattaforme, premi, recensioni, giudizi del pubblico ecc.) insieme a caratteristiche e requisiti di massima che un’opera dovrebbe avere per essere presa in considerazione per la produzione. Una volta scelto, il testo iniziale della sceneggiatura viene rapidamente dissezionato e vengono prodotte tutte le documentazioni circa i fabbisogni per le scene, i piani di produzione e ogni altro piano logistico-organizzativo. Anche il casting e il *location scouting* sono automatizzati per mezzo di database vettoriali che permettono tramite modelli di *vector embeddings* (es. CLIP) di effettuare ricerche semantiche ottenendo diverse proposte circa gli attori da coinvolgere e le location più adeguate (Radford *et al.*, 2021).

Per redigere il budget si può contare su chatbot che, tramite “conversazioni” dirette con le loro controparti (fornitori, agenzie locations, assicurazioni), possono gestire, come agenti autonomi, gran parte del lavoro di contrattazione, lasciando alla componente umana i compiti di controllo e avallo (Van Hoek *et al.*, 2022). Il regista, il direttore della fotografia, il costumista, lo scenografo e altre professionalità pre-visualizzano il progetto tramite storyboard, *moodboard*, concept art e brevi animazioni preliminari con modelli generativi di immagini, video, suoni, musiche che possono già tenere conto, per esempio, dei volti selezionati o delle potenziali location.

Il VAD (*Virtual Art Department*) progetta, crea e gestisce tutte le immagini del progetto, inclusa la produzione di prototipi 3D e oggetti di scena oltre che ambienti pronti per le scene nel set virtuale (*virtual set*). Si decide anche quali elementi dovrebbero apparire virtualmente e quali dovrebbero essere oggetti fisici, per esempio i costumi di scena (realizzabili anche in stampa 3D). Il VAD in genere lavora a stretto contatto con il team di pre-visualizzazione (*previs*) per garantire una transizione senza soluzione di continuità dall’idea all’iterazione (Cheung, 2023). «La pre-produzione è ora post-produzione.» (Swords e Willment, 2024)

Strumenti di IA generativa sono utilizzati per creare oggetti e ambientazioni realistiche che saranno poi inseriti nelle scene girate sui *virtual set*. La tecnologia NeRF (“*Neural radiance fields*”) ricostruisce scene 3D complesse da un insieme di immagini 2D. In un migliora-

mento rispetto alla fotogrammetria, i NeRF mantengono e rendono dinamicamente anche tutti i riflessi, l'illuminazione e le qualità dei diversi materiali (ad esempio, trasparenza del vetro, lucentezza del metallo, pelle umana) (Schomer, 2024).

Produzione

Le IA generative, e in particolare il *text-to-video*, hanno raggiunto un apprezzabile livello di maturità. Sono utilizzate massicciamente per video aziendali, pubblicità e per un nuovo sotto-genere dell'animazione. Tuttavia, sia per problemi tecnologici (ad esempio crescita esponenziale dei dati necessaria per immagini dettagliate, cfr. Udandarao *et al.*, 2024), sia per ragioni storiche, artistiche, estetiche e contrattualistiche (Maddaus, 2024), la grande maggioranza dei film e delle serie è girata sul set, sia pure "aumentato" e permeato di IA. Il set virtuale è da decenni utilizzato per ricreare in studio ambientazioni fisiche reali o fantastiche. Passando dal *matte painting* al *chroma key* al *led wall*, le tecniche e gli strumenti hanno garantito possibilità sempre maggiori, aumentando enormemente la qualità, la velocità di produzione, la riduzione di costi e l'impatto ambientale (Tangcay, 2022).

Negli anni Trenta l'intelligenza artificiale permea ogni attività sul set virtuale ibridata con i motori grafici in tempo reale. A differenza delle tecniche di produzione tradizionali, la produzione virtuale incoraggia un processo più iterativo, non lineare e collaborativo (Pires, Rapos, Silva, 2022). Migliora il realismo e l'immersione degli ambienti digitali: creati con l'ausilio di motori grafici, sono ormai indistinguibili da quelli reali e si possono fondere con questi permettendo infinite scelte tecniche e artistiche. Movimenti di camera, angolazioni, luci, audio sono stati impostati dal *previs*. L'IA monitora i movimenti sul set, acquisendo dati in tempo reale (Swords e Willment, 2024): questo permette al regista e ai tecnici di visualizzare in anteprima e regolare le scene istantaneamente – cambio di illuminazione, modifica asset virtuali ecc. – il che non solo accelera il processo decisionale ma fa anche risparmiare tempo significativo in fase di post-produzione. Molti degli effetti visivi sono applicati direttamente in questa fase (*In-Camera Visual Effects*, ICVFX) in base a quanto deciso in pre-produzione dal VAD. La crescita di studi attrezzati per i set virtuali e tecnici con competenze adeguate rendono accessibile questa possibilità tecnico-creativa anche alle produzioni medio-piccole (Fortune Business Insights, 2024).

Le velocità di connessione Internet disponibili permettono ormai da anni di lavorare con il girato in tempo reale, con team delocalizzati in ogni parte del mondo. Con la proliferazione di software accessibili, una gamma più ampia di registi e team di produzione può sfruttare la potenza della produzione virtuale per dare vita alle proprie visioni creative (Vitrina.ai, 2024), democratizzando la rappresentazione dell'immaginario. La tecnologia di *motion capture* senza marcatori ("*markerless mocap*") elimina la necessità di tute e telecamere ingombranti, permettendo agli attori di muoversi liberamente (Stytch, 2024). Attraverso algoritmi di intelligenza artificiale, questi sistemi registrano movimenti, espressioni e sfumature in tempo reale. Gli attori possono esibirsi in modo più naturale e intuitivo (soprattutto nelle scene movimentate), con maggiore libertà creativa e sperimentazione (Morton, 2024) sia interpretando personaggi fantastici che versioni più giovani o vecchie di sé stessi. In questo modo, quindi, il *deaging* può essere effettuato direttamente durante le riprese.

Per le scene in esterno c'è un massiccio uso di droni: non solo aerei ma anche terrestri e, all'occorrenza, acquatici. I droni-operatori di ripresa godono di una certa autonomia, essendo stati addestrati con tecniche di *machine learning* alle preferenze e agli stili di ripresa del regista e del direttore della fotografia (Nichols, 2019): questi monitorano ed eventualmente modificano le indicazioni mentre la troupe osserva attentamente i monitor che mostrano le riprese in tempo reale. Alcuni membri della troupe indossano visori AR, controllando i droni tramite interfacce di realtà aumentata. I droni non sono utilizzati solo per riprendere una scena da più punti vista ma anche come "assistenti" per i tecnici: alcuni trasportano microfoni direzionali e luci di scena aggiuntive. Gran parte della comunicazione tra la troupe e i droni (e altre attrezzature) avviene in un linguaggio naturale, "dialogando" con i dispositivi tramite IA.

Tra gli strumenti a disposizione del regista e del direttore della fotografia vi sono le mappe di salienza (Morandi, Palazzo, Spampinato, 2024) che li aiutano in tempo reale a controllare il girato, verificando che l'attenzione visiva dello spettatore nella scena sia focalizzata nei punti desiderati.

Post-produzione

Una volta in post-produzione, i modelli generativi permettono di rielaborare e migliorare le immagini andando a correggere eventuali

errori in produzione o aprendo nuove potenzialità espressive. Sistemi intelligenti consentono di organizzare tutto il girato e di proporre delle bozze di montaggio. Le inquadrature possono essere allargate tramite *out-painting* e corrette aggiungendo o rimuovendo elementi tramite *in-painting* (Quan *et al.*, 2024). Tutte queste attività, un tempo disponibili solo per grandi produzioni o comunque con alti costi e notevole quantità di tempo necessaria, sono svolte rapidamente, efficacemente da economiche IA “procedurali” appositamente addestrate.

I volti degli attori possono essere modificati, ringiovaniti o invecchiati: è ora pratica comune sostituirli con quelli di celebrità che hanno venduto il proprio diritto di immagine. Sistemi di *video-to-video* permettono di modificare radicalmente il girato andando a mantenere le forme e le composizioni generali con la possibilità quindi di trasformare sequenze realistiche in animazioni 2D e infiniti altri stili (Runway 2024). Ogni elemento dei VFX tradizionali è rinnovato da una qualche applicazione di IA generativa, dai modelli *text-to-animation* a sistemi specifici per il *rotoscoping*, il *matting* e il *compositing*. Sistemi generativi di *re-lighting* (BBC Research and Development, 2022) permettono di modificare l’illuminazione delle inquadrature e trasformare location di scarsa qualità in ambienti spettacolari. In alcuni casi, intere sequenze possono essere ri-generate da modelli *text-to-video* e *image-to-video*, magari per esplorare composizioni e punti di vista leggermente diversi. La generazione di effetti sonori, brani musicali e altri asset audiovisivi viene effettuata per mezzo di modelli generativi e semplici prompt (Stability 2024). Il *video-to-audio* (V2A) aiuta compositori e tecnici del suono creando suoni, effetti sonori, musiche per ogni clip video, generando molteplici variazioni che possono essere utilizzate in versioni differenti dell’opera, per esempio per mercati diversi dall’originale produzione (Deepmind – Generative Media Team, 2024).

Uno degli impatti chiave dell’intelligenza artificiale nell’editing video è l’automazione delle attività di base e ripetitive come il *color grading/correction*. Gli strumenti basati sull’intelligenza artificiale possono analizzare filmati, identificare le riprese migliori e persino suggerire modifiche in base a fattori come il rilevamento delle emozioni o il flusso narrativo (Bustos *et al.*, 2023). Questa automazione riduce significativamente il tempo richiesto per le fasi iniziali di editing, consentendo ai montatori di concentrarsi maggiormente sugli aspetti creativi del processo. La collaborazione con il software di montaggio – così come quella consueta con il regista – avviene soprattutto attraverso la conversazione vocale.

Le voci originali delle attrici e degli attori sono utilizzate per dop-

piare il film e il gioco immersivo in decine di lingue, mantenendo o adattando tono, prosodia, sincronizzazione del labiale: vengono utilizzati modelli *text-to-speech*, sistemi di *voice-cloning* e di *lip-synch* che rendono il processo di doppiaggio sostanzialmente automatico e il risultato eccellente (Bigioi, Corcoran, 2023). Per alcune scene del film si utilizzano filmati d'archivio. I sistemi di restauro generativo come l'*upscaling* (Li *et al.*, 2023) il *denoising*, l'interpolazione (Huang *et al.*, 2022), la colorazione per le immagini e i video (Salmona, Bouza, Delon, 2022), *audio separation* e *audio upsampling* (Kuleshov, Enam, Ermon, 2017) permettono di recuperare filmati e tracce audio d'archivio e riportarle alle qualità di trasmissione contemporanee. Le risoluzioni e il *framerate* di immagini e video possono essere migliorate artificialmente con notevoli aumenti in qualità visiva, le sequenze musicali possono essere separate nelle singole tracce audio vocali, strumentali o di rumore e restaurate completamente.

Distribuzione

Lo studio per un'appropriata distribuzione parte dall'analisi della sceneggiatura e di tutti i contenuti generati tramite IA durante la fase di creazione. L'*audience designer* costruisce profili o *personas*, che rappresentano spettatori tipo divisi per genere, età, interessi, collocazione geografica e altri parametri (Arora, 2024). Attraverso la conversazione con queste "entità statistiche" e con l'utilizzo di tecniche di *machine learning* si arrivano a definire pubblici ideali che serviranno a distribuire il film sia a livello geografico (dal quartiere ai continenti) sia a indirizzare la scelta della piattaforma e dei canali televisivi a cui vendere i diritti. L'analisi serve anche a definire meglio le caratteristiche della serie e dell'esperienza interattiva nel multiverso. Vengono inoltre individuate le migliori date di uscita dei vari formati e i festival/concorsi tradizionali e di nuova concezione a cui proporli.

Quando è pronta una versione quasi definitiva dell'opera, si effettuano proiezioni di test con il pubblico sintetico, ovvero le *personas* (in grado di analizzare e fornire pareri sul film nel suo complesso e sulle singole scene) (Bisbee *et al.*, 2023). Le analisi effettuate nelle varie fasi di produzione servono all'IA che collabora con l'ufficio stampa e il settore promozione a definire le strategie di marketing. Teaser, trailer, poster sono molteplici e attentamente targettizzati dall'IA a seconda di molti parametri geografici, anagrafici, sociali. Il titolo definitivo del film deriva anch'esso da questa fase ed è diverso a seconda dei mercati:

per l'Italia, "Passioni Cifrate: Il Codice del Piacere". Viene messo a punto un piano di rilascio di versioni con *product placement* differenziato per paese (Mirriad, 2024). Vengono create – su richiesta e come contenuti premium – versioni personalizzate del film esteso: lo spettatore può decidere alcuni elementi di contorno, come il nome di una via, di un negozio, del proprio cane o far inserire la sua controparte digitale come comparsa o l'immagine della propria casa.

Sale cinematografiche

Le sale cinematografiche accolgono il film perché «bilanciano lo spettacolo immersivo dell'arte e della tecnologia con la rete emotiva di una folla» (Wilson, 2022). Queste agorà in cui l'intrattenimento si fa socialità si sono per la maggior parte trasformate negli ultimi anni. Alcune sono diventate sale multifunzione: la funzione classica di visione (anche in live streaming per eventi come balletti, opere, concerti) viene supportata attraverso schermi (PLF o Premium Large Format) tipo Imax che coinvolgono, in alcuni casi, anche la visione periferica (come la tecnologia *ICE IMMERSIVE®* sviluppata in Francia); tecnologie avanzate per il sonoro, poltrone aptiche (D-Box 2024) e sistemi come il 4DX (Murphy 2022) che introducono effetti fisici in sala possono inoltre garantire un coinvolgimento propedeutico al metaverso. Infatti la loro nuova modularità (es. sedute removibili) le rende spazi adatti alla fruizione delle esperienze immersive del multiverso. Una ridefinizione dello spazio, visori, *ledwall* e dispositivi aptici creano esperienze in tempo reale tra le persone in loco e quelle distanti, in luoghi analoghi ma lontani, in altre città, paesi, continenti. Esperienze ludiche, culturali, artistiche. Ma anche lezioni universitarie aumentate, workshop evoluti, raduni religiosi meta-universali (Lally e Kennerk, 2021).

Il film potrà essere visto in sala e "vissuto" nella sua versione immersiva nella sala accanto. Un'altra evoluzione delle sale cinematografiche è quella dei cinema boutique (Radice 2022), piccole sale simili a salotti o club esclusivi in cui arredamento e design assumono un ruolo determinante così come le esperienze sensoriali stimulate da degustazioni enogastronomiche in tema e serate con dress code storico o futuristico.

Conclusioni

In questo articolo abbiamo descritto un possibile scenario riguardante la creazione, la produzione e la distribuzione di un'opera audiovisiva nel 2034. Le previsioni nascono dall'analisi di metodologie, pratiche, tecnologie, strumenti utilizzati attualmente. La rapida evoluzione dell'intelligenza artificiale (generativa e non), del *machine learning*, dei set virtuali, di tecnologie AR/VR porterà probabilmente a modificare il workflow produttivo: la scrittura verrà assistita dall'IA generativa (testuale, visiva, musicale), la pre-produzione assumerà un ruolo cruciale, la post-produzione permetterà anche alle piccole produzioni indipendenti e ai filmmaker di realizzare opere di qualità tecnica superiore e con soluzioni creative innovative anche a basso costo. La rapidissima evoluzione di tecnologie *AI-based* rende naturalmente difficile effettuare previsioni precise; i timori legati all'IA generativa, inoltre, incideranno sui tempi di adozione.

Continuare a monitorare il settore cinematografico e audiovisivo e le sue produzioni resta un punto fermo per elaborare gli scenari futuri: non solo quello americano e non solo quello dei grandi player come gli *studios* e le piattaforme di streaming ma anche le produzioni europee, cinesi, indiane e quelle indipendenti.

Bibliografia

- Armstrong-Smith K., *Interview with Karl Quinn – Artificial intelligence in film-making: How the rise of the AI machines is changing the industry*, “The Sydney Morning Herald”, 25 agosto 2023: <https://bit.ly/49l0edp>.
- Arora, K., *Create Dynamic User Personas with Machine Learning*, “Marvin”, 24 maggio 2024: heymarvin.com/resources/using-ai-for-personas/
- BBC Research and Development, *Automatically re-lighting scenes in post-production – using machine learning*, BBC, 16 giugno 2022: <https://bit.ly/4ijlIeB>.
- Bigioi D., Corcoran P., *Multilingual video dubbing – a technology review and current challenges*, “Frontiers in Signal Processing”, vol. 3, settembre 2023.
- Bisbee J., Clinton J.D., Dorff C., Kerkel B., Larson J.M., *Synthetic Replacements for Human Survey Data? The Perils of Large Language Models*, SocArXiv, 2 maggio 2023: osf.io/preprints/socarxiv/5ecfa
- Bustos C., Civit C., Due B. et al, *On the use of Vision-Language models for Visual Sentiment Analysis: a study on CLIP*, arXiv, ottobre 2023.
- Carmignani S., *Manoscritto Voynich, è stato finalmente decodificato?*, “Wired Italia”, 26 aprile 2024: wired.it/article/manoscritto-voynich-decifrato-studio/
- Cheung R., *Understanding The Virtual Production Workflow*, MASV, 29 marzo 2023: massive.io/workflow/virtual-production-workflow/
- D-Box, *D-BOX | Moving the World With Haptic Technology*, 2024: d-box.com/en
- Deepmind – Generative Media team, *Generating audio for video*, Google Deepmind, 17 giugno 2024: deepmind.google/discover/blog/generating-audio-for-video/
- Doshi A.R., Hauser O., *Generative artificial intelligence enhances creativity but reduces the diversity of novel content*, SSRN, 14 agosto 2023: papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4535536
- European Commission Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology, Izsak K., Terrier A., Kreutzer S. et al., *Opportunities and challenges of artificial intelligence technologies for the cultural and creative sectors*, Publications Office of the European Union, febbraio 2022: data.europa.eu/doi/10.2759/144212
- Firth N., *How generative AI could reinvent what it means to play*, “Technology Review”, 20 giugno 2024: <https://bit.ly/3CTwzfl>.
- Fortune Business Insights, *Virtual Production Market Size, Share | Industry Report [2023]*, “Fortune Business Insight”, 10 giugno 2024: fortunebusinessinsights.com/virtual-production-market-107105
- Huang Z., Tianyuan Zhang W.H., et al., *Real-Time Intermediate Flow Estimation for Video Frame Interpolation*, arXiv, 2022: [arXiv:2011.06294](https://arxiv.org/abs/2011.06294).
- Jenkins H., *Cultura convergente*, Apogeo Education, Milano, 2014.
- Kuleshov V.S., Enam Z., Ermon S., *Audio Super Resolution using Neural Networks*, arXiv, 2017: [arXiv.1708.00853](https://arxiv.org/abs/1708.00853).
- Lally K., Kennerk C., *How Technology is Helping Cinemas Compete in a Post-Pandemic Climate*, Boxoffice Pro, 18 agosto 2021: boxofficepro.com/to-the-rescue-technology-helps-cinemas-compete-in-a-post-pandemic-climate/

- Li G., Ji J., Niu W., et al., *Towards High-Quality and Efficient Video Super-Resolution via Spatial-Temporal Data Overfitting*, arXiv, giugno 2023: arXiv.2303.08331.
- Maddaus G., *IATSE Agreement Clears the Way to Use Artificial Intelligence as a Tool*, "Variety", 30 giugno 2024: <https://bit.ly/4g7Jhpa>.
- Mirowski P., Mathewson K.W., Pittman J., Evans R., *Co-Writing Screenplays and Theatre Scripts with Language Models An Evaluation by Industry Professionals*, arXiv, settembre 2022: arXiv.2209.14958.
- Mirriad, *Patents*, Mirriad, 2024: <https://www.mirriad.com/>
- Mollick E., *Centaurs and Cyborgs on the Jagged Frontier*, "One Useful Thing", 16 settembre 2023: oneusefulthing.org/p/centaurs-and-cyborgs-on-the-jagged
- Morandi M., Palazzo S., Spampinato C., *Transformer-based Video Saliency Prediction with High Temporal Dimension Decoding*, arXiv, giugno 2024: arXiv.2401.07942.
- Morton R.C., *AI Filmmaking and Virtual Production: The Groundbreaking Potential and Profound Challenges* March 2024, Robert C Morton, 20 marzo 2024: robertcmorton.com/ai-filmmaking-and-virtual-production/
- Murphy K., *What Is 4DX? Explaining the Movie Theaters With Moving Seats*, "Variety", 5 agosto 2022: <https://bit.ly/49fRpBH>.
- Nichols G., *Action! Autonomous drone doubles as a film director*, ZDNET, 18 ottobre 2019: zdnet.com/article/action-autonomous-drone-doubles-as-a-film-director/
- Pires F., Rapos R., Silva R., *A Survey on Virtual Production and the Future of Compositing Technologies*, International Conference Cinema – Art, Technology, Communication, Avanca, Portugal, vol. 13, luglio 2022.
- Quan W., Jiayi C., Dong-Ming Y., Wonka P., *Deep Learning-based Image and Video Inpainting: A Survey*, arXiv, gennaio 2024: arXiv.2401.03395.
- Radford A., Wook Kim J., Hallacy C., et al., *Learning Transferable Visual Models From Natural Language Supervision*, arXiv, settembre 2021: arXiv.2103.00020.
- Radice S., *Everyman, il successo dei "cinema boutique" nel Regno Unito*, "CineGuru", 28 luglio 2022: <https://bit.ly/3CXqZsl>.
- Research and Markets, *Global AI In Media & Entertainment Market Size, Share & Trends Analysis Report by Solution (Hardware/Equipment, Services), Application (Gaming, Personalization), Region, and Segment Forecasts, 2023-2030*, researchandmarkets.com, dicembre 2023: <https://bit.ly/3OySrZ8>.
- Runway, *Gen-1: Video to Video*, Runway, 2024: runwayml.com/ai-tools/gen-1-video-to-video/
- Salmona A., Lucia B., Delon J., DeOldify, *A Review and Implementation of an Automatic Colorization Method*, "IPOL Journal", 5 settembre 2022.
- Schomer A., *How Generative AI Could Enable Synthetic Production*, "Variety", 7 febbraio 2024: <https://bit.ly/4eXcEt5>.
- Stability, *Stable Audio Open – Stability AI*, Stability AI, 5 giugno 2024: stability.ai/news/introducing-stable-audio-open.

- Stytch, *Involvement of AI in Motion Capture (MoCap)*, Stytch, 9 gennaio 2024: stytchstory.com/blog/involvement-of-ai-in-motion-capture--mocap.
- Swords J., Willment N., *The emergence of virtual production – a research agenda*, “Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies”, vol. 30, n. 5, maggio 2024.
- Tangcay J., *How Virtual Production Is Helping to Cut Costs and Reduce Carbon Footprint*, “Variety”, 20 aprile 2022: <https://bit.ly/4eUxutf>.
- Udandara V., Amey P., Adhiraj G., et al., “Zero-Shot” Without Exponential Data: Pretraining Concept Frequency Determines Multimodal Model Performance, arXiv, maggio 2024: arXiv.2404.04125.
- Van Hoek R., DeWitt M., Lacity M., Johnson T., *How Walmart Automated Supplier Negotiations*, “Harvard Business Review”, 8 novembre 2022: hbr.org/2022/11/how-walmart-automated-supplier-negotiations.
- Variety, *Generative AI & Entertainment*, Variety Media, aprile 2023.
- Vitrina.ai, *Inside the Virtual Set: A Conversation with James Blevins*, vitrina.ai. 7 aprile 2024: vitrina.ai/blog/interview/virtual-production-mesh-james-blevins.
- Wilson M., ‘Wakanda Forever’ cannot save movie theaters, but this plan might, Fast Company, 11 novembre 2022: <https://bit.ly/3CXHrss>.

“Il modo migliore per realizzare il futuro è crearlo” ... e portarlo in piattaforma: il caso Disney tra *platformization* e nuove logiche distributive

di Simona Castellano

Abstract

This paper wants to reflect on the processes of cinematographic production and distribution and, more specifically, of digital audiovisuals in light of some changes linked to a) widespread diffusion of SVOD services and the war of platforms (Scolari 2022); b) affirmation of processes of platformization (Helmond 2015) of cultural and media production and more generally of the cultural industry, within a new social configuration that falls under the name of platform society (van Dijck *et al.* 2019); c) affirmation of a new spectator status and more fragmented modes of consumption. To do this, we will proceed with exemplifying a case study (Yin 2014), that of Disney, with particular attention to the analysis of the video streaming platform Disney+.

Keywords: digital cinema, platform society, streaming, platformization, distribution.

Introduzione

L'obiettivo del presente paper è riflettere sul presente e sulle sorti del cinema nel contesto della *platform society* (van Dijck *et al.*, 2019), muovendo i diversi piani di ragionamento a partire da un'esemplificazione di un caso di studio (Yin, 2014), ossia quello di Disney, focalizzandosi sulla piattaforma proprietaria, Disney+. Una riflessione su tale caso consente di evidenziare alcuni snodi che concernono la distribuzione cinematografica, ma non solo: le logiche di *platformization* (Helmond, 2015) connesse all'industria culturale ci permettono di avanzare considerazioni sull'adattabilità di immaginari, narrazioni, brand a processi che riguardano il cinema, calato però all'interno di un più complesso e sfaccettato mediascape. L'ipotesi è che esista un legame tra la *platformization* che riguarda l'industria culturale e in particolare il contesto degli audiovisivi e l'effettiva produzione di contenuti. È necessario, pertanto, contestualizzare il fenomeno della *platformization*, ponendo in evidenza, attraverso la disamina del caso Disney,

tutti gli elementi che contribuiscono alla ridefinizione delle pratiche di produzione, distribuzione e consumo. Per tale ragione si procederà con un'analisi semiotico-mediologica della piattaforma Disney+ che tenga conto dell'interfaccia e dell'organizzazione dei contenuti, al fine di lasciar emergere le strategie produttive e distributive che guidano la compagnia, con un focus sullo spettatore contemporaneo. Risulta però prioritario comprendere dapprima quali sono i cambiamenti che hanno interessato l'audiovisivo in epoca contemporanea.

L'audiovisivo e il digitale

I mutamenti che hanno interessato l'audiovisivo nell'approdo al digitale vanno contestualizzati all'interno di più generali frame socio-culturali e tecnologico-mediali. I cambiamenti di ambo i contesti hanno prodotto effetti sullo statuto spettatoriale, che risulta rinnovato (Tirino 2020), e sull'esperienza filmica (Casetti, 2009, 2015), che si riconfigura in esperienza mediale, divenendo sempre più complessa e articolata. A essere investiti dal processo di digitalizzazione sono i meccanismi che soggiacciono a produzione, distribuzione e consumo di cinema, ma anche i contenuti e dunque le narrazioni che vengono plasmate all'interno di nuove strutture tecnologiche e sociali. Ciò si ripercuote inevitabilmente, come accennato, sulle «pratiche comunitarie e individuali con cui viviamo e 'abitiamo' il cinema» (Tirino, 2020, p. 19). È possibile pertanto avanzare la definizione di "postcinema" per indicare il superamento del dispositivo cinematografico novecentesco (Castellano, 2020) che porta all'inclusione di «modes, practices, forms, storytelling, experiences, and variuos technologies» (Arcagni, 2015, p. 204), legata a «trasformazioni mediali in qualche misura connesse alla convergenza tecnologica e culturale» (Tirino, 2020, p. 17), all'interno di una più generale "era postmediale" (Guattari, 1986). Questa definizione disegna una condizione nella quale viene meno la fissità dei supporti mediali, a favore dell'esplosione di piattaforme di diversa natura e di logiche transmediali che contraddistinguono le narrazioni (Jenkins, 2009; Scolari, 2013), ma anche una crescente prominenza e performatività dei pubblici. Questa condizione, infatti, produce almeno tre significativi effetti (Tirino, 2020a) la possibilità che i contenuti filmici vengano diffusi in differenti maniere, attraverso una molteplicità di piattaforme (Zecca, 2012), non rendendo dunque più esclusiva la distribuzione formale in sala o in home-video; b) la possibilità che i *networked publics* (Varnelis, 2008; Boyd, 2011; Boccia Artieri,

2012) siano creatori o co-creatori di prodotti mediali, messi in circolo in diversi ambienti di Rete secondo i principi della *participatory culture* (Jenkins *et al.*, 2013), incarnando diverse categorie quali quelle di utente, spettatore, consumatore, produttore, ecc.; c) la sussistenza di media company «che incorporano differenti segmenti dell'industria mediale (come Disney)» (Tirino, 2020, p. 17). Come evidenziato da Tirino (2020), nel corso dei diversi decenni del Novecento il cinema ha fronteggiato differenti “shock” o “mediashock” (Tirino, 2020; Grusin, 2017), reagendo prontamente mediante diverse “forme culturali” (Williams, 2000) che hanno portato ad adattamenti e a contrasti a innovazioni di altri media o tecnologie. Guardando al lato della distribuzione, con una connessione stabile con gli altri segmenti dell'industria mediale, la nascita delle diverse piattaforme di streaming, che hanno generato le cosiddette “streaming wars” (Neira, 2020; Scolari, 2022) nel solco di una generale “guerra delle piattaforme” (Tirino, Castellano, 2021), potrebbe essere letto come un ulteriore shock, da fronteggiare e a cui adeguarsi per la sopravvivenza.

L'industria culturale e i processi di *platformization*

Il cinema è entrato all'interno delle logiche della *platform society*, da una parte assorbendo alcuni principi che caratterizzano tale configurazione sociale, dall'altra generando un'influenza su questa. Occorre sottolineare che all'interno di questa configurazione le piattaforme – che sono alimentate da dati degli utenti, strutturate secondo il funzionamento di algoritmi e la definizione di interfacce, regolate da termini di utilizzo (van Dijck *et al.*, 2019) – ricoprono un fondamentale ruolo. Come accaduto per diversi ambiti, anche l'industria culturale e più specificamente l'industria dell'audiovisivo (digitale) hanno intessuto le proprie trame con quelle della *platform society*. Poell, Nieborg e Duffy (2022, p. 16) parlano di «piattaformizzazione della produzione culturale», sottolineando come la centralità nell'adozione di piattaforme (di diversa natura) abbia avuto un ruolo determinante delle pratiche creative e distributive su tutte e naturalmente anche su quelle di consumo.

Un prioritario elemento sul quale soffermarsi è la proliferazione di piattaforme di produzione e distribuzione audiovisiva o servizi di *subscription video-on-demand* in pochi anni (Scolari, 2022). Ciascuna media company ha dovuto necessariamente fronteggiare gli interessi dei pubblici, i dati degli utenti e i diritti dei prodotti audiovisivi da

acquisire (laddove non di produzione propria), oltre alla nascita di prodotti mediali, ma al contempo ha puntato a differenziarsi dai competitor sorti (Neira, 2020). Le compagnie hanno così puntato, attuando differenti strategie, a costruire una *library* attrattiva per i propri consumatori (Snyman, Gilliard, 2019) puntando su produzioni originali e acquisizione di diritti di contenuti di altre case di produzione (Vacas-Aguilar, 2021). In questo contesto si inserisce Disney che, con la piattaforma proprietaria Disney+, ha tentato di differenziarsi cercando di acquisire nuovi pubblici (oltre ai fidelizzati fan del mito Disney) e dall'altra cercando strategicamente di rafforzare il proprio brand (Neira, 2020; Scolari, 2022) (unitamente a quello delle altre company acquisite), senza escludere l'ideazione di prodotti qualitativamente apprezzabili, nonostante i ritmi produttivi aumentati, e la sperimentazione di tecniche di produzione (Martínez-Cano, 2021) messe in pratica su prodotti di punta, come *The Mandalorian*. Secondariamente è possibile focalizzarsi sui ritmi produttivi. Sebbene questo aspetto riguardi più specificamente la serialità televisiva: all'interno di un modello delineato primariamente da Netflix (Lobato, 2019; Tirino, 2020), i ritmi, come accennato, sono aumentati sensibilmente poiché, nell'ottica di una differenziazione dai competitor, ciascuna azienda ha interesse a che i propri spettatori-consumatori possano godere di un'ampia *library*, destreggiandosi entro una molteplicità di categorie, suddivise per tipologia di prodotto, per generi, per suggerimenti definiti dagli algoritmi di raccomandazione, ma anche – sottolineando in questo modo l'incidenza di un'interfaccia non neutrale (Bogost, Montfort, 2009; Gillespie, 2017) nel consumo e nell'esperienza spettatoriale – seguendo delle priorità dettate dalle stesse piattaforme (per es. “i più guardati in Italia questa settimana”).

Un terzo elemento attorno al quale riflettere riguarda la distribuzione formale, non più relegata soltanto alla sala cinematografica o all'*home video*, ma alle media company, con strategie che prevedono talvolta il rilascio esclusivo su piattaforma (come accaduto soprattutto durante la pandemia da Covid-19), sia che si tratti di produzioni proprie (come è stato il caso di Disney+ o Netflix), sia che si tratti di acquisizione di diritti di prodotti mediali e distribuzione.

Le narrazioni di Walt Disney nella *platform society*: l'ascesa di Disney+

All'interno di un panorama così delineato si inserisce la strategia di Walt Disney Company, che non soltanto decide di intraprendere

diversi percorsi produttivi digitali e digitalizzati, ma nel 2019 presenta ufficialmente la propria piattaforma di streaming video, Disney+, con il lancio scaglionato nei diversi paesi (in Italia il servizio è stato lanciato durante il primo lockdown per la pandemia da Covid-19, nella primavera del 2020). Alcuni elementi fondamentali hanno contribuito alla rapida espansione della piattaforma (Vacas-Aguilar, 2021): la diffusione a livello internazionale, sebbene come accennato in maniera frazionata; la politica dei prezzi, che ha visto Disney+ porsi in una posizione altamente competitiva rispetto agli altri servizi SVOD; l'inclusione di differenti brand ed emittenti nella propria offerta (*ibidem*). A questi aspetti si aggiungono alcune differenze, rispetto ai competitor (Chen *et al.*, 2023), in termini di qualità dell'immagine, numero di profili da creare e visione simultanea, profilo per bambini e parental control, accesso e visualizzazione (Agustín-Lacruz, Gómez-Díaz 2021).

Nuove strategie aziendali e pratiche distributive

L'intera strategia aziendale è stata rivista per dar maggiore spazio a tale innovazione e naturalmente alle produzioni originali (Pitre, 2023), da poter distribuire (e quindi canalizzare, senza cessione dei diritti a terzi) sulla propria piattaforma, arricchendo al contempo l'offerta e sfidando in questo modo le piattaforme competitor. A tal proposito occorre focalizzarsi su alcuni elementi previsti dalla rinnovata strategia di Disney+, connessa alla piattaformaizzazione della produzione ma anche a un momento di crisi (per l'industria cinematografica pure) dettato dall'andamento della pandemia. Come accennato, per via della pandemia da Covid-19 e la chiusura di spazi ricreativi e di socialità tra i quali appunto le sale cinematografiche, il live-action del film *Mulan* (2020) e il classico Disney *Raya e l'ultimo drago* (2021), inizialmente con previsione di distribuzione nelle sale cinematografiche nel 2020, sono stati distribuiti il primo solo su piattaforma e il secondo in duplice forma: non soltanto il film è stato rilasciato nelle sale cinematografiche, ma è stato contemporaneamente rilasciato in piattaforma, allo stesso modo di *Mulan*, mediante un “accesso VIP”, ossia una modalità di fruizione dei servizi della media company, possibile attraverso il pagamento di una somma aggiuntiva al canone di abbonamento mensile o annuale, con la possibilità di poter fruire del prodotto anche in un momento successivo. Leggendo tale fenomenologia con le lenti delle strategie commerciali e di marketing, questa formula sembrava puntare sull'esclusività derivante dall'accesso esclusivo a un contenuto che soltanto successivamente sarebbe stato aggiunto alla *library* della piattaforma e fruibile dagli abbonati. Come seconda ipotesi, la formula

sembrava rimandare all'idea dell'acquisto di un biglietto per la proiezione in una sala cinematografica (acquisto di un ticket a un costo extra, non irrisorio – per *Mulan* il costo supplementare, in Italia, era di 21.99 euro), sebbene in verità con una visione destinata all'ambiente domestico.

La strategia aziendale ha previsto, come accennato, la concentrazione di tutti i prodotti medialti targati Disney, comprese le serie TV, prodotte tra gli anni Novanta e i primi anni Duemila, da The Walt Disney Studios e distribuite sul canale tematico su televisione satellitare Disney Channel. A questi si sono aggiunti i prodotti di altre case di produzione come Lucas Film (con riferimento, per esempio, all'universo narrativo di *Star Wars*) o Marvel Studios che sono diventate parte del gruppo The Walt Disney Studios. Disney è però diventata distributrice anche di prodotti per adulti (talvolta prodotti o co-prodotti dagli stessi Disney Studios), che ricadono sotto l'hub "Star" di Disney+ e che raccoglie prodotti medialti, tra i quali serie TV come *Grey's Anatomy*. In questo modo Disney riesce ad avvicinare pubblici eterogenei, distribuendo prodotti audiovisivi che si discostano dall'originale immagine costruita dal brand nel corso degli anni (Brookey *et al.*, 2023).

Interfacce, categorie, narrazioni

In una disamina su piattaforme e processi di piattaformaizzazione non è possibile escludere un piano di ragionamento che includa le interfacce. L'interfaccia si configura come la superficie prima attraverso cui accedere ai contenuti presenti all'interno di una qualsiasi piattaforma. Il modo in cui essa è costituita e modellata e quindi più generalmente il design e le affordance delle piattaforme avrebbero un'incidenza sull'esperienza dello spettatore-consumatore (Tirino, 2020) e sull'effettivo accesso ai contenuti. Per questa ragione, riprendendo alcuni studi sul tema è possibile sostenere la non neutralità dell'interfaccia (Bogost, Montfort, 2009) e la possibilità che alcune media company nascondano loro "potere" (Gillespie, 2010, 2014, 2017), rendendo alcune pratiche oscure agli utenti-consumatori (van Dijck *et al.*, 2019).

Alla luce di tali osservazioni si ritiene utile, dunque, esaminare il design dell'interfaccia di Disney+, nella versione desktop.

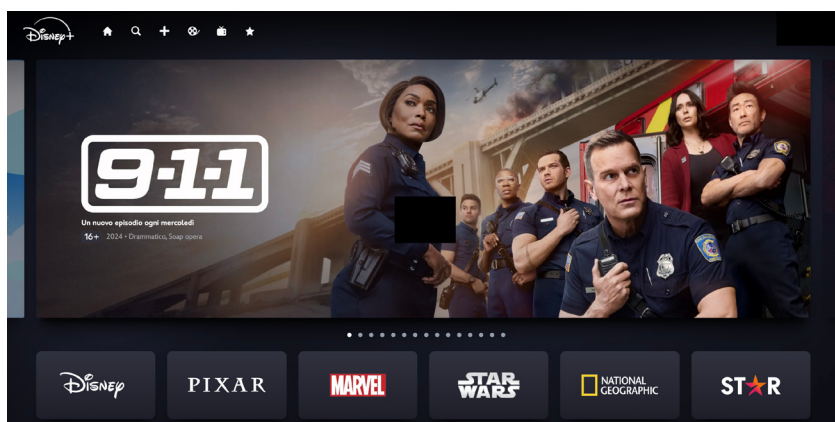


Figura 1 – Homepage via desktop di Disney+

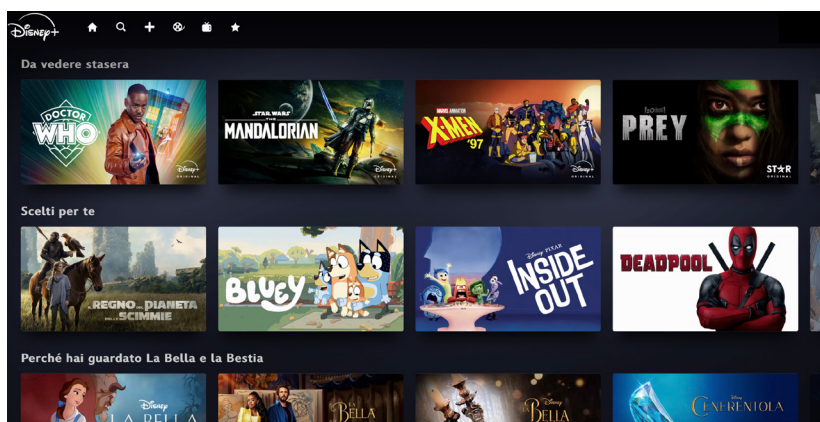


Figura 2 – Homepage di Disney+ con raccomandazioni per l'utente

Accedendo alla *homepage*, lo fondo dell'interfaccia si presenta scuro, comunemente a quello di altre piattaforme di streaming, e rimandando in questo modo all'idea di sala cinematografica (Tirino, 2020), con una possibilità di *scroll* orizzontale, tra i diversi contenuti in evidenza, e *scroll* verticale tra le diverse categorie “Perché hai guardato...”, “Novità su Disney+”, “Continua a guardare”, “Scelti per te”, ecc. Emergono due interessanti elementi: a) l'operato dell'algoritmo della piattaforma (algoritmo di raccomandazione) che suggerisce titoli sulla base di una «analisi predittiva» (van Dijck *et al.*, 2019, p. 90) ba-

sata su attività pregresse condotte dallo spettatore-consumatore-utente internamente alla stessa (visualizzazione di contenuti, aggiunta dei contenuti alla propria lista), portando alla probabile definizione di *filter bubble* (Pariser, 2011; Tirino, Castellano, 2021); b) il suggerimento della piattaforma, sulla base dei titoli che la media company stessa decide di proporre, ponendo in evidenza contenuti a cui dare maggiore risalto, potenzialmente guidando in questo modo la scelta dell'utente.

Proseguendo lo *scroll* verticale è possibile notare una suddivisione per generi, resa maggiormente evidente nelle sezioni “Film” e “Serie”, dove è effettivamente possibile cliccare sul singolo genere per avere accesso alla suddivisione operata dalla piattaforma.

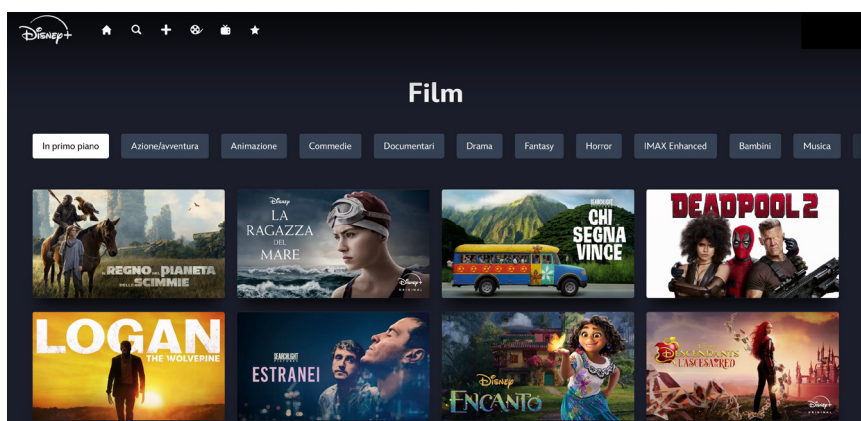


Figura 3 – Sezione “film” di Disney+

Un elemento prioritario all'interno della homepage è però la presentazione dei diversi brand che compongono la piattaforma, con la collocazione di “Disney” in prima posizione, rimarcando ancora una volta la volontà di lasciare che sia questo il nucleo trascinante dell'intero servizio di streaming (Pitre, 2023). Collocando il cursore sulle sezioni dei diversi brand è possibile notare delle animazioni che richiamano elementi caratteristici di ciascuno di questi. Animazioni che vengono riprese anche nell'accesso alle sezioni dei diversi brand, con la proposizione dei personaggi iconici degli universi narrativi o delle animazioni che compongono titoli di apertura e titoli di coda dei vari prodotti. Questo elemento cerca indubbiamente di ricreare un collegamento con il mondo dell'animazione, *core* dell'azienda, ma mostra anche la necessità di costruire un'interfaccia che non sia soltanto *user-friendly* ma altamente coinvol-

gente per uno spettatore abituato a navigare in Rete e tra differenti servizi di streaming. Particolare risalto viene dato ai titoli “Originals”, collocati in una apposita categoria e in cui rientrano gli “Originals” di ciascun brand, con particolare rilievo fornito a chi opera nella realizzazione dei diversi contenuti, attraverso la produzione e distribuzione di serie o corti legati al “making of” dei vari prodotti mediali.

Il design dell’interfaccia di Disney+ mostra la volontà da parte dell’azienda di dar immediatamente evidenza della vastità della *library*, soprattutto nella progettazione orizzontale, smarcandosi da semplice aggregatore e distributore di contenuti e dando immediata evidenza della “potenza” del brand, tra contenuti prodotti *in-house* e altri distribuiti su licenza esclusiva. Il rischio però, come per tutte le altre media company presenti sul mercato, è quello di trovarsi dinanzi a un portale (Lobato, 2019), costruito come un database di titoli (Lovink, 2008), ossia delle mere alternative tra cui operare la propria decisione (Tirino, 2020).

Come nel caso degli altri servizi SVOD, fin dal principio vi è un immediato riscontro dell’importanza degli algoritmi, come testimoniano le diverse categorie presenti e consultabili nello *scroll* verticale della *homepage*. Come evidenziato da Gillespie (2014) e da van Dijck, Poell e de Waal (2019), «l’organizzazione algoritmica è diventata paradigmatica in un ambiente mediale dominato dalle piattaforme» (van Dijck *et al.*, 2019, p. 90).

Conclusioni: (nuovi) punti di attracco e punti di fuga del mito

Il cinema ha dovuto necessariamente interfacciarsi con l’ascesa delle piattaforme. Con esso anche gli immaginari e le narrazioni (siano essi appartenenti a universi semplici o più complessi e articolati, anche transmediali) hanno dovuto adattarsi a nuove configurazioni sociali, nuove modalità di produzione, distribuzione e consumo dei prodotti mediali. Anche colossi dell’intrattenimento, che hanno fondato il proprio core sul cinema e sul cinema d’animazione, come Disney, con più articolate esperienze connesse all’offline, hanno dovuto adeguarsi a una più generale *platformization* dell’industria culturale. Il presente contributo ha voluto focalizzarsi in maniera più specifica sulla distribuzione (formale), legata in modo particolare alla piattaforma di streaming video Disney+, per comprendere quali possono essere gli scenari futuri per l’intrattenimento audiovisivo. Si è pensato di procedere con un’analisi semiotico-mediologica dell’interfaccia della piattaforma

poiché si è ritenuto che attraverso essa fosse possibile operare alcune interessanti considerazioni.

Le strategie di produzione e distribuzione di Disney

È possibile riflettere prioritariamente sulle (nuove) strategie aziendali di Disney, che riguardano inevitabilmente produzione e distribuzione. Dal cinema d'animazione, dalla produzione di prodotti seriali per ragazzi, dall'acquisizione di società di produzione fautrici della realizzazione in pellicola di immaginari narrativi popolari e complessi (Star Wars e Marvel su tutti), l'azienda ha pensato di allargare il proprio *core*, dedicandosi alla produzione e alla distribuzione di contenuti in grado di abbracciare differenti pubblici, svincolandosi dall'etichetta di azienda maggiormente connessa a prodotti per pubblici tendenzialmente più giovani. Naturalmente, la presenza in un mercato come quello dei servizi SVOD, altamente competitivo, ha portato a una revisione delle proprie strategie produttive, soprattutto, prestandosi anzitutto a una *platformization* dei propri contenuti (producendo quindi contenuti che possano adeguarsi alle logiche delle piattaforme), ma anche a un incremento dei ritmi produttivi, spaziando tra prodotti di differenti generi, matrici e genealogie. L'analisi del design dell'interfaccia ha permesso di avere contezza delle differenti categorie di prodotto mediale che Disney offre, con la consapevolezza di una non neutralità di tale dispositivo.

Il consumo e nuovi orizzonti spettatoriali

Il lancio di una piattaforma di streaming proprietaria si dimostra essere una scelta perfettamente in linea con un consumo audiovisivo sempre più frammentato e dunque con la necessità di intercettare pubblici che possano fruire di servizi OTT, on demand, su diversi tipi di dispositivi, attraverso da una parte contenuti fortemente generazionali (come quelli diffusi da Disney Channel tra la fine degli anni Novanta e i primi anni Duemila) e dall'altra con prodotti che invece decidono avvicinarsi a differenti generazioni. Disney+ sembra porsi, dunque, come piattaforma crossgenerazionale e intergenerazionale, oltre che aperta a gusti eterogeni. Inoltre, sono confluiti all'interno della piattaforma differenti fandom (Disney, Marvel, Star Wars, per citarne solo alcuni).

Le direzioni del mito Disney e questioni future

Sebbene Disney punti naturalmente ancora sulla distribuzione cinematografica in sala, così come quella in home video, soprattutto per collezionismo (Tirino, 2020) e fidelizzazione, Disney+ rappresenta un

elemento fondamentale per la compagnia, soprattutto per quel che riguarda prodotti seriali e contenuti esclusivi (relativi ai film). Proprio in quanto elemento centrale, la produzione è inevitabilmente condizionata da questa possibilità. Collegandoci all'ipotesi paventata in apertura, la *platformization* sembra avere un'incidenza sulla produzione audiovisiva contemporanea (oltre che naturalmente sulla distribuzione). Tale contributo rappresenta solo un punto di partenza per una riflessione su cui occorrerebbe focalizzarsi, prendendo in esame altre produzioni.

Bibliografia

- Agustín-Lacruz C., Gómez-Díaz R., *En el laberinto de las plataformas VOD: Un estudio comparativo de Netflix, Amazon Prime Video, HBO, Movistar+ Lite, Filmin y Disney+*, “Cuadernos de Documentación Multimedia”, n. 32.
- Arcagni S. *Pattern Recognition: The “Postcinema” Seen by William Gibson*, in S. Ercolino, M. Fusillo, M. Lino, L. Zenobi (a cura di), *Imaginary Films in Literature*, 2015, pp. 203-212.
- Boccia Artieri G., *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*, FrancoAngeli, Milano, 2012.
- Bogost I., Montfort N., *New Media as Material Constraint: An Introduction to Platform Studies*, 1st International HASTAC Conference, Duke University, 2009: <https://bogost.com/downloads/Bogost%20Montfort%20HASTAC.pdf>
- Boyd d., *Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics and Implications*, in Z. Papacharissi (a cura di), *A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, Routledge, New York-London, 2011, pp. 39-58.
- Brookey R.A., Phillips J., Pollard T., *Reasserting the Disney Brand in the Streaming Era: A Critical Examination of Disney+*, Routledge, Abingdon, 2023.
- Castellano S., *Verso una definizione di postspettatorialità: come cambia l'esperienza filmica nel postcinema*, “IM@GO. A Journal of the Social Imaginary”, n. 15, 2020.
- Chen X., Liu X., Wang X., *Comparative Analysis of Disney+ and Netflix in Post-covid19 Era*, in “Proceedings of the 2022 International Conference on Science Education and Art Appreciation”, 2022, pp. 1229-1238.
- Gillespie T., *The Politics of ‘Platforms’*, “New Media and Society”, vol. 12, n. 3, 2010.
- Gillespie T., *The Relevance of Algorithms*, in T. Gillespie, P.J. Boczkowski, K.A. Foot (eds.), *Media Technologies: Essays on Communications, Materiality, and Sociality*, Cambridge, MA, MIT Press, 2014, pp. 167-194.
- Gillespie T., *Regulation of and by Platforms*, in J. Burgess, T. Poell, A. Marwick (a cura di), *Sage Handbook of Social Media*, Thousand Oaks, CA, Sage, 2017, pp. 254-278.
- Grusin R. *Radical Mediation*, in R. Grusin, *Radical Mediation*, Pellegrini, Cosenza, 2017, pp. 221-268.
- Guattari F., *L'impasse post-moderne*, “La Quinzaine littéraire”, n. 456, febbraio 1986.
- Helmond A., *The Platformization of the Web: Making Web Data Platform Ready*, “Social Media + Society”, vol. 1, n. 2, 2015.
- Jenkins H., *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*, “henryjenking.org», 2009: henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- Jenkins H., Ford S., Green J., *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a*

- Networked Culture*, NYU Press, New York-London, 2013.
- Lobato R. *Netflix Nations. Geografia della distribuzione digitale*, minimum fax, Roma, 2019.
- Lovink G., *The Art of Watching Databases: Introduction to the Video Vortex Reader*, in G. Lovink, S. Niederer (a cura di), *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*, Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2008, pp. 9-12.
- Neira E., *Streaming Wars*, Libros Cupula, Barcelona, 2020.
- Pariser E., *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You*, Penguin Press, New York, 2011.
- Pitre J. *The Magical Work of Brand Futurity: The Mythmaking of Disney+*, “Television & New Media”, vol. 24, n. 6, 2023.
- Poell T., Nieborg D.B., Duffy B.E., *Piattaforme digitali e produzione culturale*, minimumfax, Bologna, 2020.
- Scolari C.A., *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, Deusto, Barcelona, 2013.
- Scolari C.A., *La guerra de las plataformas. Del papiro al metaverso*, Anagrama, Barcelona, 2022.
- Snyman J.H., Gilliard D., *The Streaming Television Industry: Mature or Still Growing?*, “Journal of marketing development and competitiveness”, vol. 13, n. 4, 2019.
- Tirino M., *Postspettatorialità. L'esperienza del cinema nell'era digitale*, Meltemi, Milano, 2020.
- Tirino M., Castellano S., *Streaming Wars. Politiche di distribuzione digitale e pratiche di sorveglianza dei pubblici nelle Over-the-Top Television*, “Comunicazionepuntodoc”, vol. 25, 2021.
- van Dijck J., Poell T., de Wall M., *Platform society. Valori pubblici e società connessa*, Guerini Scientifica, Milano, 2019.
- Vacas-Aguilar F., *El mercado del vídeo en streaming: un análisis de la estrategia Disney+*, “Profesional de la información”, vol. 30, n. 4, 2021.
- Varnelis K. (a cura di), *Networked Publics*, MIT Press, Cambridge-London, 2008.
- Williams R., *La televisione. Tecnologia e forma culturale*, Editori Riuniti, Roma, 2000 [1974].
- Yin R.K., *Case study research design and methods (5th ed.)*, Sage, Thousand Oaks, CA, 2014.
- Zecca F. (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano, 2012.

Rivoluzione degli immaginari: il cinema come laboratorio analitico ed esperienziale per aziende, manager e dipendenti

di Alessandra Corbetta

Abstract

Among the profound changes brought about by the advent of the digital revolution, those concerning the image and all that pertains to it are particularly significant. This semantic expansion related to the visual, and thus also to cinema, has created new possibilities for the use of films in unusual contexts, such as companies, in terms of training for employees and managers. The aim of this article is to explore, moving from a practical experience, whether the use of films in a didactic-pedagogical key can also be applied outside school and academic contexts for an audience of professionals and experts in the field.

Keywords: visual; cinema; business organization; companies; teaching.

Tra le profonde modificazioni indotte dall'avvento della rivoluzione digitale, tuttora in atto, particolarmente significative sono quelle relative all'immagine e a tutto ciò che ad essa attiene, in termini sia di prodotto finale (rappresentazioni visuali, prodotti artistici, materiale fotografico, video, film, ecc.), sia di necessità di ridefinizione relativamente a cosa l'immagine sia e quali siano le caratteristiche per poterla oggi considerare tale. Questo ampliamento semantico relativo al visuale, e dunque anche al cinema, ha creato nuove possibilità di utilizzo delle pellicole, in contesti inusuali quali ad esempio quelli aziendali, in termini di formazione per dipendenti e dirigenti.

L'esperimento condotto dal Prof. Rebora, nel quale sono stata coinvolta, presso il cinema Anteo di Milano all'interno del format "Registi d'impresa", procede in questa direzione, dal momento che il film cessa di essere (solo) prodotto di intrattenimento o artistico per diventare materiale fondamentale attraverso cui spiegare concetti e strategie relative ai temi dell'organizzazione aziendale.

Scopo dell'articolo è quindi quello di provare a comprendere, partendo da tale esperienza pratica, se l'uso dei film in chiave didattico-pedagogica possa essere applicato anche all'infuori di contesti scolastici e accademici, su tematiche inerenti all'organizzazione e alla gestione

aziendale, e destinato a un pubblico di professionisti ed esperti, a vario titolo, del settore.

Per affrontare questo percorso occorre partire dal processo visuale, da considerarsi innanzitutto nella sua dimensione fisica e biologica, come sostiene tra gli altri anche Rudolf Arnheim (2008). Ciò risulta essere di fondamentale importanza soprattutto se si considera che tutto ciò che inerisce al visivo e conseguentemente al visuale, è iniziato «da quando abbiamo acquisito poteri sufficienti sullo spazio, sul tempo, sui corpi, da non temerne più la trascendenza» (Debray, 1999, p. 34). Ogni elemento della visione è sottoposto a un regime di significato precedentemente codificato, in virtù del quale ogni aspetto della visione (peso, forma, colore, direzione) contribuisce alla determinazione dell'oggetto visto e al suo inserimento in una certa sfera valoriale. La correlazione tra elemento visivo e significato è sempre di natura esperienziale: il più delle volte avviene per testimonianze di prima o seconda mano, spesso insufficienti ma immutabili anche di fronte a esperienze contrastanti (Arnheim, 2008).

In ogni processo visivo vengono afferrate alcune delle caratteristiche preminenti dell'oggetto e dunque, visione dopo visione, si creano schemi corrispondenti di forme generali che possono essere applicati non solo al caso individuale, ma anche a un numero potenzialmente infinito di altri casi (Arnheim, 2008). L'esperienza visiva è, infatti, sempre collocata in un contesto di spazio/tempo: «come l'aspetto dell'oggetto è influenzato da quello degli oggetti vicini nello spazio, così è influenzato dalle esperienze visive che l'hanno preceduto nel tempo» (Arnheim, 2008, p. 60). Le modalità di esplicazione del processo visivo sono quindi quelle che riguardano tutti i processi (o riflessi di processi) fisici che avvengono nel nostro cervello e sono sottoposte alle medesime leggi basilari di organizzazione. Accanto a una *passive vision*, ossia alla registrazione dell'informazione visiva che arriva sotto forma di raggi luminosi emessi o riflessi da superfici fisiche, esiste sempre una *active vision*, ovvero una ricerca di informazione mediante il senso della vista; ciò che vediamo è quindi il frutto della sinergia contestuale tra processi fisico-percettivi e processi cognitivi, che agiscono con schemi organizzativi in qualche misura simili.

L'importanza da sempre riconosciuta alla vista è legata, in primis, proprio alla sua diretta correlazione con i meccanismi ottici e cognitivi che portano il soggetto alla percezione del mondo circostante. Il processo visivo dipende sempre dalla percezione dell'immagine, grazie a cui si innescano poi i processi di enazione e co-enazione del mondo; a essere prodotta non è solo l'interpretazione dell'immagine ma l'imma-

gine stessa. Il concetto di enazione rimanda a quello di generazione di un mondo: alla base del processo enattivo si trova, infatti, la cognizione, intesa come processo di organizzazione di un sistema, mediante cui non si rappresenta una realtà esterna ma se ne definisce una (Varela *et al.*, 1991). La cognizione modella continuamente il nostro mondo attraverso il costante alternarsi di vincoli esterni e attività internamente generate; la cognizione diventa un'azione incarnata che dipende dal possesso di un corpo dotato di specifiche capacità senso-motorie, e dall'appartenenza di queste stesse capacità a un certo contesto biologico, psicologico e culturale. Ne discende, seguendo quando afferma Giovanni Boccia Artieri, che la realtà non può essere considerata come una mera produzione soggettiva, poiché esseri viventi e ambienti di appartenenza sono sempre in un rapporto di co-determinazione ((Boccia Artieri, 1998). I processi di enazione e co-enazione sostengono quindi l'autopoiesi del sistema, ovvero la sua organizzazione secondo un sistema circolare causale chiuso (Maturana, 1990). La visione si configura, dunque, a tutti gli effetti come una costruzione ontologica, dipendente dalla storia del soggetto fruitore.

In sintesi, l'analisi della visione deve riconoscere innanzitutto il processo di percezione visiva in cui l'oggetto visivo diventa input sensoriale per la mente che, sulla base di principi ordinatori, categorizza, significa e interpreta gli stimoli ricevuti (Arnheim, 2008), creando «abitudini percettive» (Fadda, 1999, p. 16) che fungono da schemi visivi collaudati; in secondo luogo deve tener conto di come ciò che vediamo dipenda dalle credenze, aspettative, esperienze, contesti sociali propri di ogni occhio, di ogni individuo e di come, quindi, in ogni attività visiva ci sia sempre «una scelta di sguardo» (Colombo, Eugeni, 1996, p. 21): ne consegue che l'atto di visione sia contestualmente atto di selezione e atto di messa in relazione, poiché anche se è possibile guardare in continuazione molteplici immagini, esse vengono davvero viste solo quando «le informazioni vengono riconosciute e immesse in reti di significato culturale» (Faeta, 1995, p. 16). Infine, occorre tenere conto del continuo mutamento delle modalità interpretative di ciò che viene visto, in relazione alle modificazioni sociali e tecnologiche. In altri termini, lo studio dell'attività visiva non può prescindere, come evidenziano efficacemente Patrizia Faccioli e Giuseppe Losacco, dal riconoscimento della visione come attività soggettiva in cui il soggetto, tramite le operazioni di selezione, decodifica, analisi e attribuzione dei significati conferisce senso all'oggetto visto, nei limiti di ciò che la visione contiene, rendendola a tutti gli effetti interpretazione, all'interno di un processo che si colloca a metà tra il significato immesso da chi ha

prodotto l'immagine e il significato immesso dalla spettatore; inoltre non si può non riconoscere nemmeno la caratterizzazione situata della visione, poiché essa è sempre inserita in luoghi specifici, definiti da specifiche pratiche sociali (Faccioli, Losacco, 2003).

L'immagine, inoltre, consente di riprodurre in qualche modo la realtà e allo stesso tempo di superarla, nel suo rimando intrinseco all'immaginario che disvela la sua natura di strumento capace di condurre a una fuoriuscita dei limiti umani: sebbene, infatti, l'immagine sia connessa a strutture (i corpi) e a sovrastrutture (i significati intellettuali), essa diviene opera di un'immaginazione trascendente e indipendente in gran parte dai contenuti accidentali della percezione empirica.

È anche tenendo conto di queste due dimensioni antitetiche, eppure altamente correlate, che bisogna procedere nello studio delle immagini e di tutto ciò che a esse attiene. Particolarmente significativo è l'uso dell'immagine dinamica all'interno della dimensione cinematografica dove, insieme a musica, parlato, suoni e movimenti di macchina, essa dà vita a una vera e propria narrazione capace di generare intrattenimento, reazioni emotive e conoscenza, creando un linguaggio specifico particolarmente adatto a comprendere e spiegare fenomeni complessi, dei quali riesce a esplorare una catena completa di relazioni e interazioni, collocandole nel tempo e nello spazio (Fournout, 2005). In questo senso il cinema è in grado di rendere visualizzabili concetti anche ad alto grado di complessità, in particolare nel campo del comportamento sociale, andando oltre l'aspetto didascalico e riuscendo a mettere in scena l'evoluzione di processi identitari, difficilmente rappresentabili in altre forme, e l'intensità delle relazioni, in tutte le sfaccettature che le riguardano.

Come sostiene Gianfranco Rebora, dal punto di vista dell'apprendimento, la rappresentazione filmica, intesa anche come prodotto di ri-mediazione del vissuto reale, genera un surplus di conoscenza, nel quale si mescolano pensiero e sentimenti dei soggetti fruitori, attraverso vie non definibili in partenza poiché «nel portare oltre un approccio tecnico e specialistico, nel considerare l'ambiguità delle situazioni, nel concepire il conflitto come realtà che produce cambiamento, il cinema offre evidenza immediata della pluralità delle letture e interpretazioni possibili di situazioni sociali complesse, come possono essere quelle organizzative. Alla fine, si presta ad innescare un processo negoziale riferito alle stesse diverse e possibili interpretazioni» (Rebora, 2005, p. 2) e, dunque, può essere con successo adoperato per contribuire alla lettura analitica e alla reinterpretazione dei processi di organizzazione aziendale.

Il cinema, per queste sue caratteristiche intrinseche, è infatti in grado di rappresentare con immediatezza anche discontinuità e rotture, dando evidenza all'azione nel suo contesto materiale e fisico; un esempio è dato dalle scene di apertura della pellicola *Margin Call* (2011), dove si osserva la fila di avvocati entrare negli uffici, moderni e openspace, di una grande banca d'affari americana, illuminata dagli schermi dei computer e abitata da analisti in preda a un lavoro concitato, dove si stanno dirigendo per procedere ai licenziamenti di coloro che sono sulla lista, dando in questo modo rappresentazione visuale, con le persone che escono dal palazzo tenendo in mano il cartone con gli oggetti personali, alla grave crisi economico-finanziaria del 2008 (Rebora, 2013). Significativo, sempre in relazione alla crisi, è anche lo spezzone, tratto dal film *The Founder* (2016), dove i due fratelli Mc Donald's, precursori dell'impero di panini oggi presente in gran parte del mondo, tracciano con dei gessetti, su un campo da tennis di superficie equivalente a quella del loro ristorante, il layout di un flusso produttivo massimamente razionalizzato che consentirà al prodotto di arrivare nelle mani del cliente appena trenta secondi dopo l'ordine da questo effettuato: è la premessa di un processo altamente innovativo nell'ambito dei servizi, che andrà incontro poi ad altre discontinuità (Rebora, 2017).

Un ruolo centrale è giocato poi dal cinema nella sua capacità rappresentativa delle problematiche relative alle relazioni tra persone, così come si sviluppano nelle organizzazioni dei più diversi tipi; in molti casi, esse hanno a che vedere con il legame di fiducia, da sempre esposto alla possibilità di decadere improvvisamente ma anche a quella di solidificarsi con il passare del tempo e attraverso il superamento di sfide comuni; utili, a questo fine di comprensione delle dinamiche relazionali sono, ad esempio, le pellicole *Sully* (2016), *Il diritto di contare* (2016), *Nome di donna* (2018), *Alice e il sindaco* (2019) e *A perfect day* (2015), dove quattro volontari della cooperazione internazionale nella Bosnia del 1995 riscoprono il senso della propria missione e recuperano, dopo un periodo di incomprensioni e varie peripezie, la fiducia in sé stessi e nel gruppo; in questo film, la potenza del mezzo cinematografico si rivela nella sua pienezza con le mirabili sequenze nelle quali i due SUV, tra loro comunicanti via radio e popolati dai quattro personaggi e da altri loro interlocutori, sono inquadrati dall'alto nel loro muoversi su fangose strade di montagna per assolvere a funzioni apparentemente poco eroiche, come risanare un pozzo inquinato, o sistemare le latrine di un campo profughi» (Rebora, 2017).

Il linguaggio del cinema riesce a dare conto delle diverse direzioni

che i comportamenti e le soggettività di ognuno hanno assunto nella società attuale e della pervasività che la tecnologia ha avuto e continua ad avere in ogni aspetto del quotidiano, come testimoniano ad esempio i film *Sorry, we missed you* (2019) e *I Miserabili* (2019). Risulta evidente che nel corso dell'ultimo decennio il mondo delle organizzazioni e delle imprese è divenuto oggetto di diretta rappresentazione di prodotti cinematografici, ancora più che in passato. Si riconosce così, seppur con ritardo, che la vita sociale dei nostri tempi si svolge in gran parte partecipando ad attività dei diversi tipi di organizzazioni. Ovviamente non tutta la produzione filmica che interessa le interconnessioni con le dinamiche organizzative è di buona qualità dunque, per questo motivo, occorrerà attuare un'operazione di cernita e selezione evitando banalizzazioni delle questioni o riproponimenti di stereotipi già visti, ma andrà certamente integrata in ogni studio che davvero voglia entrare nel vivo dell'organizzazione aziendale (Czarniawska, 2000).

A questo proposito può risultare utile prendere in considerazione il progetto attuato dal Prof. Gianfranco Rebora e me, in relazione alla pellicola *Il diavolo veste Prada* (2006), con gli studenti del corso magistrale di "Lezioni di cinema e romanzo per il Management" e, in altra sede, con manager affermati all'interno del corso di formazione, firmato ESTE, "Registi d'impresa".

Prima di avviare la proiezione, in entrambi i contesti, è stato chiesto ai partecipanti cosa sapessero del film, nel caso in cui lo avessero già visto, o cosa ne avevano sentito dire; le considerazioni emerse ruotavano soprattutto attorno alle due protagoniste femminili, interpretate da Meryl Streep (Miranda Priestly,) e da Anne Hathaway (Andrea – Andy – Sachs) e alla "cattiveria" della datrice di lavoro. Interrompendo di tanto in tanto la messa in onda del film, discutendo con i partecipanti e invitandoli a riflettere su alcune peculiarità dell'organizzazione aziendale, anche rapportandole a loro esperienze personali, al termine della pellicola è uscito un quadro completamente ribaltato, in cui in primis la pellicola smette di essere semplice prodotto di intrattenimento o divertissement per divenire strumento utile e capace di portare a una lettura più profonda delle dinamiche aziendali tout-court; in secundis, grazie alla griglia interpretativa costruita insieme tra uno spezzono e l'altro, vengono enucleati punti precisi di riflessione da applicare poi alla propria azienda o a future dinamiche di tipo aziendale; tra essi: l'incontro tra neo-laureati e mondo del lavoro, il rapporto con le aspettative lavorative dei genitori per il figlio e quelle invece maturate dal figlio stesso, la relazione capo/dipendente oscillante tra gli opposti accondiscendenza e tirannia, le barriere tra vita lavorativa e vita privata

che la tecnologia ha contribuito a rendere sempre più permeabili, la competizione tra colleghi, l'importanza delle metodologie comunicative e delle relazioni.

Senza addentarsi ulteriormente in questo *case study*, è però importante sottolineare che tale esempio di applicazione interdisciplinare dello strumento cinematografico rappresenta un approccio allo studio e all'analisi dei meccanismi di organizzazione aziendale non più ignorabile né adoperabile come eccezione. Anche l'ultima edizione (2024) del Forum di Sviluppo e Organizzazione, dedicato al tema di "Educare al lavoro", è emersa chiaramente questa volontà, da parte delle stesse aziende, di provare a valicare il confine immaginario tra sapere scientifico e umanistico, per rimettere l'uno al servizio dell'altro, nell'ottica di fare fronte innanzitutto alla crescente complessità della nostra società attuale (Dominici, 2014).

Come ricorda Mario Tirino, l'immaginario audiovisivo, in quanto parte di un più ampio immaginario collettivo – costruito attorno a miti, simboli e narrazioni condivise – è sempre stato una sostanza multiforme, eterogenea, fluida, capace di intercettare il desiderio, le emozioni, le inquietudini di vasti strati della popolazione. Oggi le soggettività (post)spettatoriali hanno una relazione, almeno potenzialmente, più intensa con i prodotti dell'immaginario audiovisivo, in quanto possono incidere sulle varie fasi di vita degli stessi. Inoltre, sempre più gli spettatori/utenti mediali intendono interagire con i creatori, veicolando contenuti "dal basso" secondo le dinamiche effervescenti e coinvolgenti delle culture grassroots. Nell'era postmediale l'immaginario audiovisivo è quindi piuttosto parte di un immaginario mediale, in cui le diverse forme di medialità (visiva, letteraria, sonora, ecc.) si confondono quotidianamente. In secondo luogo, l'immaginario audiovisivo è alimentato non più solo dai prodotti "ufficiali" delle industrie cinematografiche e televisive, ma anche dall'oceano di produzioni mediali e di *user-generated content* che si riversano quotidianamente nei server di tutto il mondo. Questi prodotti tendenzialmente sono estranei alle forme mainstream dell'immaginario audiovisivo e mediale, eppure possono spesso penetrarvi per effetto della capacità diffusive della viralità delle immagini online (Tirino, 2020).

Perdurando, dunque, il legame tra forme di comunicazione correlate all'immaginario e definite dalle forme narrative che creano un ponte con i fondamenti culturali e i repertori simbolici e antropologici (Frezza, 2021), è necessario affermare che il cinema, alla luce di quanto fin qui esposto, si presterà sempre di più a essere medium capace di costruire nuove forme narrative e, attraverso esse, fornire nuove griglie

di lettura e parametri interpretativi alternativi per leggere e abitare in maniera più consapevole una realtà, aziendale e di vita, ogni giorno più intricata e in perenne cambiamento.

La pratica accademica e le singole giornate di formazione all'interno del ciclo di incontri "Registi d'impresa" hanno palesato come l'uso di pellicole cinematografiche per scopi pedagogico-didattici, sui temi inerenti all'organizzazione e alla gestione aziendale e destinati a un pubblico di professionisti, possa essere considerato una frontiera da prendere sempre più in considerazione da università e aziende; lo step successivo si configura nel progettare dei corsi-laboratorio di più giornate dove il cinema, insieme al romanzo o ad altri prodotti letterari, si rivolga a persone inserite in diverse funzioni aziendali che avvertono l'esigenza di decifrare e approfondire le problematiche dell'organizzazione avvalendosi di uno sguardo atipico, in particolare, personale junior o senior delle Funzioni di Gestione del personale, Organizzazione, ma anche Formatori e Consulenti del Lavoro.

Il programma dovrà essere focalizzato sull'obiettivo di stimolare lo sviluppo di capacità e sensibilità che vanno al di là dei normali contenuti propri delle diverse discipline aziendali improntate a criteri logico-razionali, per sollecitare un ampliamento di orizzonti e sviluppare collegamenti non abituali. Una progettualità organizzativa in chiave moderna e aggiornata è chiamata infatti a riconsiderare le pratiche consolidate di intervento alla luce dei cambiamenti in atto di ordine strategico-competitivo, tecnologico, culturale, sociale. Un buon film o un buon romanzo possiedono una ricchezza di contenuti quasi inesauribile nell'interazione con un gruppo di attenti lettori o spettatori; possono evocare una molteplicità di significati che riguardano la vita in tutte le sue dimensioni, compresa quella riferita a organizzazioni e aziende anche quando l'argomento di partenza sembra estraneo a questo mondo e sono gli strumenti chiave per decifrare un contesto ipercomplesso e iperconnesso quale quello in cui viviamo e operiamo quotidianamente. Il corso dovrà essere svolto in presenza e la formazione sarà condotta con metodo interattivo. Nel corso di ogni giornata gli argomenti saranno sviluppati ricorrendo alla visione di parti di film e alla lettura di stralci di opere letterarie. I partecipanti saranno successivamente coinvolti in attività di laboratorio che incentiveranno la discussione e il confronto.

Tale approccio ibrido consente non solo di dare piena applicazione al concetto polisemico di immagine e di visuale, ma consente altresì al cinema di farsi strumento ponte per collegare pratica e teoria, discipline economiche e discipline umanistiche e per rendere sempre più permeabili le barriere che continuano a tenere separati i diversi ambiti del sapere.

Bibliografia

- Arnheim R., *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano, 2008.
- Antonioni S., “Vedere il profumo. Polisensismo pubblicitario e sociologia visuale”, in Faccioli P. (a cura di), *In altre parole. Idee per una sociologia della comunicazione visuale*, Franco Angeli, Milano, 2001.
- Barthes R., *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici*, Einaudi, Torino, 1985.
- Boccia Artieri G., *Lo sguardo virtuale. Itinerari socio-comunicativi nella deriva tecnologica*, Franco Angeli, Milano, 1998.
- Colombo F., Eugeni R., *Il testo visibile. Teoria, storia e modelli di analisi*, Carocci, Roma, 1996.
- Czarniawska B., *Narrare l'organizzazione*, Edizioni Di Comunità, Ivrea, 2000.
- Debray R., *Vita e morte dell'immagine*, Il Castoro, Milano, 1999.
- D'Amato M., *Immaginario e satanismo. Nuovi percorsi di identità giovanile*, Libreria Universitaria, Padova, 2009.
- Dominici P., *Dentro la società interconnessa. La cultura della complessità per abitare i confini e le tensioni della civiltà ipertecnologica*, Franco Angeli, Milano, 2019.
- Durand G., *Le strutture antropologiche dell'immaginario. Introduzione all'archeologia generale*, Edizioni Dedalo, Bari, 1972.
- Faccioli P., Losacco G., *Nuovo manuale di sociologia visuale*, Franco Angeli, Milano, 2003.
- Fadda S., *Definizione zero*, Costa & Nolan, Milano, 1999.
- Faeta F., *Strategie dell'occhio. Etnografia, antropologia, media*, Franco Angeli, Milano, 1995.
- Foucault M., *Sorvegliare e punire*, Einaudi, Torino 1993.
- Fournout O., *The use of full-length film to teach negotiation*, Conference “New Trends in Negotiation Teaching”, ESSEC Business School, Cergy, 2005.
- Frezza G., “The End: finali di film e immaginari generazionali”, in Bartoletti R., Spaziant L., Antonioni S. (a cura di), *This is (not) the end*, Franco Angeli, Milano, 2021, pp. 77-94.
- Maturana H., *Autocoscienza e realtà*, Raffaello Cortina, Milano, 1990.
- Rebora G., *Lecture e visioni: il management attraverso il cinema e la letteratura*, LIUC Paper n. 178, Serie Economia aziendale 23, Castellanza, ottobre 2005.
- Rebora G., *L'incentivo come osso*, “Sviluppo & Organizzazione”, n. 252, 2013.
- Rebora G., *Non solo hamburger*, Sviluppo & Organizzazione”, n. 275, 2017.
- Rebora G., *Una meritocrazia riluttante*, “Sviluppo & Organizzazione”, n. 276, 2017.
- Tirino M., *Postspettatorialità. L'esperienza del cinema nell'era digitale*, Meltemi, Sesto San Giovanni, 2020.
- Varela F.J. et al., *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*, MIT Press, Cambridge, 1991.

La narrazione videoludica dell'IA in *Horizon Forbidden West*

di Francesco D'Ambrosio

Abstract

The article offers an example of an analysis of the representation of artificial intelligence in the video game context with the video game *Horizon: Forbidden West*. Following the theoretical framework of the sociology of the imaginary, the AI is analysed as a monster, from myth to disaster narrative. The ways in which these concepts can influence the collective imagination and reflections on the post-human are then discussed, offering a positive perspective on the technological and cultural future.

Keywords: Horizon: forbidden west, Videogame, Artificial intelligence; Sociology of the Imaginary, Storytelling.

Sociologia e immaginario dell'IA

Studiare l'intelligenza artificiale non implica solo fare ricerca su un aspetto dei sistemi tecnologici, ma anche provare a impostarne una sociologia. Questo, tuttavia, non è un esercizio semplice: non si tratta solo di ampliare la rete di discipline atte allo studio dell'IA e dell'ambiente in cui si muove, ma iniziare ad approfondirne l'origine e l'evoluzione etimologica, ragionare sull'immaginario fantascientifico e mitologico che la riguarda, tenendo in considerazione i media in cui il suo racconto viaggia. Alla luce di tutto questo, come si potrebbe impostare un buon percorso di analisi? Da cosa si potrebbe partire?

Innanzitutto, bisogna guardare la letteratura sul tema, passata e contemporanea. In particolare, gli studi e le ricerche inerenti la sociologia del futuro e i cosiddetti *futures studies* nascono proprio per capire le diverse possibilità dell'avvenire sulla base delle scelte che si compiono oggi. Questo non solo per valorizzare la possibilità predittiva della disciplina sociologica, ma anche per indagare le forme in cui l'immaginario può manifestarsi e cambiare (Paura, 2022). Se l'imbrunire del Novecento ha lasciato l'umanità nell'ambito dell'incertezza dovuta alla caduta delle grandi narrazioni (Lyotard, 2014) e all'aumento della percezione dei rischi (Beck, 2013;

Bauman, 2011), il nuovo millennio ha visto l'avvicinarsi di vere e proprie alternative funzionali che risolvono in parte queste mancanze. Queste ultime, partorite da un tempo sociale estremamente velocizzato e da relazioni volatili (Tabboni, 1990; 1991), sono state plasmate e hanno plasmato a loro volta le società e gli individui nelle loro pratiche quotidiane.

Tenendo ben presente questo antefatto, è necessario capire come l'origine e lo stato dell'arte di queste nuove prassi umano-tecnologiche – che nascono dal rapporto uomo-IA – possano condizionare i vari processi sociali esistenti. In particolar modo, in merito all'IA, si tratta di concepire l'idea che un oggetto inanimato risolva il suo stato di inerzia e possa acquisire, per volontà e per mano di una o più persone, la facoltà di manifestare capacità umane quali ragionamento, apprendimento, pianificazione e creatività (Warwick, 2015; Domingos, 2016). Questa è la fase matura di un'esigenza socio-antropologica molto forte dell'uomo, che possiede fin dall'antichità: la volontà di dare vita a entità intelligenti. La creazione dell'altro da sé è parte dell'essenza stessa dell'umano divenire. L'uomo nasce come essere manchevole dal punto di vista biologico, privo di artigli, zanne e capacità di sopravvivenza subito spendibili al momento della nascita, per questo è portato, con la sua intelligenza, a crearsi delle protesi di ogni genere (Caronia, 2020). Tuttavia, egli porta con sé e «trasmette implicitamente in ogni creazione che realizza» anche un'esigenza di controllo su di essa (D'Amato, 2021). Da qui nasce il problema: se si genera qualcosa a immagine e somiglianza dell'uomo, dunque con una coscienza e la capacità di riflettere su sé stesso e il mondo, cosa impedisce a questa creazione di ribellarsi al suo creatore?

L'odierna onnipresenza di diverse tecnologie e intelligenze artificiali nasce dal magma mitico di questo dilemma (Ortoleva, 2019, p. 288), ed è il risultato di un processo antico, che negli anni Quaranta del Novecento ha visto i primi veri risultati dal punto di vista tecnologico. Come ricorda Musso (2019), oltre gli studi sul genoma e la maturazione dell'ingegneria genetica, si svilupparono anche vari studi di biologia sull'apprendimento e l'intelligenza. Questi, concentrandosi sulle modalità di connessione dei neuroni del cervello umano attraverso impulsi elettrici, crearono delle basi concrete per l'elaborazione dell'intelligenza artificiale. A partire dagli studi di Alan Turing, si maturò ben presto l'idea che fosse possibile realizzare macchine coscienti del loro lavoro e delle relative conseguenze. Questo generò due idee di intelligenza artificiale: la *strong AI*, volta a svolgere quasi tutte le azioni umane e che, di conseguenza, alimenta un certo tipo di immaginario

mostruoso, del disastro tipico dei tecno-apocalittici (Eco, 1997). In sintesi, questa è la tipologia di IA che nasce dalle paure della civiltà industriale, dal binomio problematico uomo-macchina che vede tradurre le sue preoccupazioni negli studi sul postumano di fine Novecento (Anders, 1992; Braidotti, 2014); la *weak AI*, concepita per svolgere compiti specifici di supporto all'uomo nelle sue attività. Questa distinzione è fondamentale per la trattazione, poiché è qui che prende vita la base concettuale su cui poggia la sociologia dell'IA:

una IA buona, da valorizzare e sostenere con politiche mirate (*weak*, infatti, richiama gli assistenti vocali come Alexa, i navigatori, i compagni virtuali che forniscono dati per ricerche di mercato, tendenze e preferenze, ma anche il mondo della sci-fi e degli androidi che obbediscono alle leggi della robotica, ecc.);

una IA cattiva, vero e proprio mostro digitale da demonizzare (*strong*, che sostituisce in toto l'uomo, lo uccide o lo sfrutta).

Per comprendere la formulazione di queste idee, potrebbe essere utile rivolgersi alle figurazioni dell'IA maturate nei prodotti narrativi e artistici offerti da cinema e televisione, ma soprattutto – per una questione di evoluzione della figura dell'utente divenuto oramai spettatore e per la capacità rimediativa dei media digitali (Bolter, Grusin, 2003) – nei videogiochi, con l'esempio particolare di cui si discuterà più avanti: *Horizon: forbidden west*.

L'IA come mostro e il mito della paura

La letteratura prima e il cinema poi sono stati i primi testimoni moderni di questa forte esigenza di conoscenza e rappresentazione dell'intelligenza artificiale: basti pensare al golem ebraico, al mostro di *Frankenstein*, alla saga cinematografica di *Terminator*, alle pellicole *Io robot* e *A.I. artificial intelligence* di Spielberg, all'IA Hal 9000 di *2001: Odissea nello spazio*, solo per citarne alcuni. Dare la vita a una creatura intelligente è qualcosa che l'uomo ha sempre anelato e che con le evoluzioni delle società ha visto come fattore propulsivo atavico, un'invidia – e un relativo controllo sul corpo – verso le donne, proprio per la loro intrinseca capacità generatrice (Neumann, 1981; Timeto, 2020). Non solo, dunque, riproduzione della specie, ma un controllo su chi (ri)produce, su cosa si (ri)produce e sulle tecniche di riproduzione.

Questa esigenza si palesa nel cinema soprattutto nella rappresentazione della *strong AI*. Questa va a definirsi su schermo – anche implicitamente – come mostro, inteso in tutte le sue accezioni possibili,

quindi come perturbante, prodigio, disvelamento, ammonizione e situazione (Ciseri, 2018; Fortunati, 1995), e genera occasioni di riflessione, catarsi e dis-trazione dal quotidiano (Brancato, 2010, 2011, 2014). In particolare, la rappresentazione dell'IA si evolve con lo spettatore, mantenendo tuttavia degli elementi costanti: l'essere indeterminato e senza carne; la capacità di auto-correzione e valutazione delle problematiche. Queste due costanti sono la base di ogni riflessione etica possibile, soprattutto se vengono chiarite le origini e gli scopi dell'IA narrata.

Se da un lato, quindi, è possibile trovare al cinema pellicole con entità come Skynet di *Terminator* o *Matrix*, dove i dilemmi morali vengono discussi da soggetti-oggetti senz'anima e analizzati nell'ottica del profitto, dall'altro si hanno figure come l'assistente vocale Samantha di *Her*, o Ava, l'androide di *Ex machina*, entità che uniscono capacità empatiche e il pragmatismo dell'IoT (*Internet of Things*), ossia l'estensione di internet al mondo degli oggetti e dei luoghi concreti, che acquisiscono una propria identità digitale in modo da poter comunicare con altre *thing* nella rete e poter fornire servizi agli utenti. In entrambi i casi, oltre a essere un prodotto dell'uomo, la mostruosità si definisce a partire dalla pretesa di autonomia dell'IA. Il punto è che non si tratta di un'intelligenza intesa come risposta a uno o più stimoli da gestire insieme, ma di un'essenza complessa che contempli un notevole grado di creatività, e dunque, di pensiero critico (Nussbaum, 2004). A questo punto per Galimberti (2019, p. 78) si può parlare di «mito dell'intelligenza». L'intelligenza non può manifestarsi in una forma unica e controllabile, ma in una moltitudine di esse, basti pensare all'intelligenza divergente tipica dei creativi, che permette loro di scovare soluzioni originali molteplici, riorganizzando gli elementi fino a ribaltare i termini del problema, anziché accontentarsi di semplici e lineari risoluzioni. Al fianco di questa, come fattore di equilibrio per la costruzione di una buona ipotesi di *strong AI*, sussisterebbe un'intelligenza etica, che, invece di far riferimento solo ai principi tipici della coscienza umana o degli interessi egoistici del singolo, si farebbe carico delle esigenze della società. Quest'ultima, tuttavia, sarebbe ancor più difficile da emulare da parte dell'IA. Le narrazioni – letterarie e filmiche – come spesso accade, ci restituiscono delle IA che, al termine delle loro valutazioni, arrivano a un risultato ben preciso: l'essere umano, essendo problematico e non perfetto, risulta essere la variabile da eliminare. Questo *escamotage* narrativo viene di solito usato per mostrare allo spettatore non solo le possibilità di (mal)governo dell'IA ma anche il più tragico ed estremo dei finali: la fine del mondo dominato dagli umani.

La narrazione del disastro arriva al videogioco

Negli ultimi settant'anni si è sviluppata una corrente narrativa che affronta il tema della fine del mondo. Questo tema, presente in molte antiche mitologie, è stato rielaborato in chiave moderna, traslando l'origine dell'apocalisse dal divino, in ascesa o declino, all'umano. Questa nuova visione può essere definita un'apocalisse antropocentrica, derivata dall'ossessione contemporanea per un possibile suicidio della specie umana. Tale ossessione si manifesta attraverso la devastazione ambientale, le guerre nucleari, la creazione di molecole o germi patogeni incontrollabili e la perdita di controllo nei confronti di una IA (Camorrino, 2015). Questo tema ha travalicato i classici media per approdare, soprattutto, nei videogiochi di ultima generazione (Bittanti, 2004): si pensi a *The Last of Us* e *Days Gone* per l'immaginario della pandemia e dello zombie; *Fallout* per l'olocausto nucleare; la saga di *Horizon* per lo sterminio da parte di macchine fuori controllo. In questo caso il videogioco funge da strumento educativo-pedagogico e permette la realizzazione di due specifiche strategie cognitive: la strategia dell'evasione dalla realtà e la simulazione della stessa. Se nel primo caso ci si avvicina al videogioco per uscire dalla routine, che sia per noia o per eventi traumatici, nel secondo si vive il videogioco come una palestra situazionale (Argenton, Triberti, 2013). Detto in altri termini, si fa esperienza di quella specifica situazione per poterla gestire al meglio qualora si presentasse (per esempio, cosa succederebbe se la società collassasse e dovessi lottare per sopravvivere? Cosa saresti disposto a fare?).

Le narrazioni catastrofiche si prestano bene a entrambe le strategie. Esse tendono a rappresentare una forza immensa che si abbatte sugli esseri umani, risparmiando solo pochissimi individui e questa forza, nella sua vastità, sembra più simile a quella degli dèi che a quella degli uomini. Le catastrofi, siano esse naturali o provocate dall'uomo, presentano una duplice natura: fanno parte dell'universo del possibile e, quando si verificano, hanno effetti concreti che le persone subiscono direttamente. Se il mito è un racconto che collega l'esperienza vissuta con il cosmo, confermando la sproporzione tra queste dimensioni, la catastrofe fa collassare in modo violento il cosmo nel mondo ordinario, tra eventi naturali pronti a far tremare il suolo e virus o sostanze chimiche creati per annientare la vita. Un aspetto cruciale della catastrofe come oggetto narrativo è che si tratta di un'esperienza possibile ma impensabile: quando eventi devastanti si verificano tutto cambia, riflettendo il significato della parola stessa *katastrophé*, che implica un capovolgimento radicale del mondo.

I racconti nati dalla documentazione o dalla creazione fantastica di queste situazioni eccezionali dimostrano la precarietà della condizione umana di fronte all'ira divina, alla potenza indifferente della natura, l'autodistruttività insita nell'uomo stesso. Questi eventi ricordano che l'umanità e la vita sulla Terra in tutte le sue forme sono perennemente in bilico, sull'orlo di una possibile distruzione. In particolare, per Ortoleva (2019) esistono quattro principali modelli interpretativi per leggere le catastrofi, presenti sia nei miti antichi sia nelle narrazioni videoludiche: *fato*, *castigo*, *segno*, ed *evento in quanto tale*. Questi modelli possono coesistere nello stesso racconto o essere presentati insieme:

- *fato*: questo modello narra la catastrofe come un destino imprevedibile ma inesorabile, sottolineando la potenza tragica che determina le vite umane e dimostrando la fragilità della loro volontà e della visione. Il registro dominante è quello della tragedia, misteriosa e inevitabile, evidenziando la simmetria tra la posizione delle vittime ignare e quella del pubblico che conosce già l'esito;
- *castigo*: la catastrofe come punizione mette in scena l'ira degli dèi o di Dio, mostrandone le terribili conseguenze. Questo modello si ritrova anche nelle narrazioni contemporanee, come nei film catastrofici dove l'avidità di qualcuno causa disastri, finendo col rendere lo stesso vittima del sistema. È spesso presente nelle narrazioni di disastri ecologici, dove l'umanità paga per la sua *hybris* e sete di profitto con terre sommerse dalle acque e aria irrespirabile;
- *segno*: la catastrofe come segno è vista come un annuncio di potenze cosmiche trascendenti. Questo approccio sottolinea l'evento come spettacolare ed eccezionale, con un disordine intrinseco che lo rende difficile da raccontare in modo compiuto;
- *evento in quanto tale*: la narrazione della catastrofe come evento mette l'accento sugli effetti concreti e tangibili sulle persone, focalizzandosi sull'evento stesso e sulle sue immediate conseguenze, indipendentemente da interpretazioni simboliche o metaforiche.

Questi quattro modelli offrono diverse prospettive per comprendere e narrare le catastrofi, rivelando la complessità e la profondità del tema. Essi riflettono la tensione tra il possibile e l'impensabile, tra la fragilità umana e le forze immense che possono sconvolgere il pianeta terra. Nei videogiochi, tuttavia, a differenza della letteratura e del cinema, sussiste una componente ulteriore di comprensione della dinamica del disastro: il coinvolgimento dato dalla partecipazione attiva dell'utente che agisce nel mondo digitale facendo esperienza, soprattutto della morte (Ceccherelli, 2007). In particolare, nella saga di *Horizon* e nel capitolo *Horizon: forbidden west*, la narrazione del di-

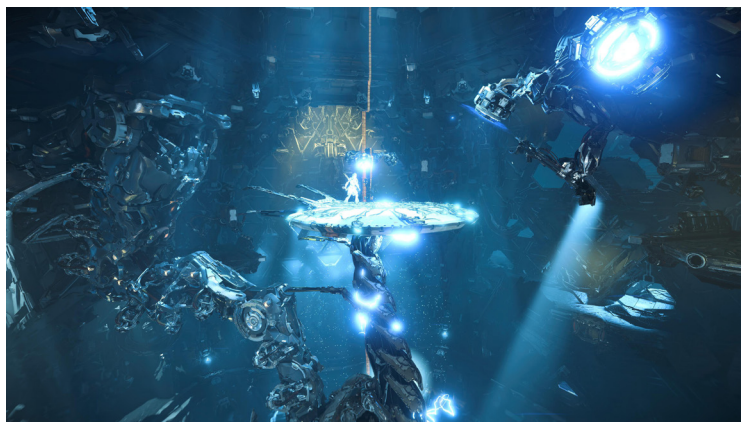


Fig. 1 – La protagonista, Aloy, che riattiva un Collolungo in un calderone, il crogiolo macchinico dove vengono prodotte le macchine nel mondo di Horizon.

sastro contempla tutti i modelli descritti da Ortoleva, avendo sì come perno la narrazione dell'IA, ma operando un parziale sconvolgimento dei classici *topoi* del genere e portando a riflessioni sul presente.

L'IA nel mondo di *Horizon*

La saga videoludica di *Horizon*, sviluppata dalla casa di produzione videoludica Guerrilla Games, è un'opera complessa che può inserirsi nel novero della *science fiction*, e in particolar modo nell'elenco dei giochi *open world* post-apocalittici, con tematiche etiche che oscillano tra ecologia, femminismo e postumano. I due titoli principali della serie, *Horizon: Zero Dawn* e *Horizon: Forbidden West*, narrano di un mondo che è sopravvissuto al disastro, ma che ne ignora le origini e in cui la civiltà umana moderna è stata distrutta da un cataclisma causato da macchine assassine sfuggite al controllo del suo creatore, la cosiddetta piaga di Faro. Millenni dopo questa calamità, la terra rinasce grazie a una IA danneggiata di nome Gaia con un'umanità frammentata e organizzata in tribù. Queste tribù sviluppano culture uniche attorno ai resti della tecnologia antica, con vari gradi di comprensione e superstizione. Esse vivono tra i ruderi della civiltà scomparsa, instaurando quasi sempre un rapporto dio-seguace con queste tecnologie, con una serie di culti animistici che mescolano tribalismi e meccatronica.

Questi culti richiamano l'idea ecofemminista di natura e la grande madre di Neumann (1990), che viene ripresa in *Horizon* per riflettere

sul tema del crollo dell'antropocene. Il disastro, figlio della cupidigia degli uomini, è qualcosa da cui rifuggire e la grande madre si erge a divinità della cosmologia delle neo-popolazioni della terra. Il reset culturale della civiltà diventa dunque occasione di ripensare le categorie di potere e di pensiero: il culto della grande madre si presenta come un'occasione per creare una cultura del rispetto per la natura e tra gli esseri umani. Secondo questa prospettiva, dunque, sessismo, naturismo, razzismo, specismo e classismo sono sistemi di oppressione che si sostengono a vicenda e si fondano sulla stessa ideologia: il patriarcato. Oltre alle pericolose creature biomeccaniche partorite da un'intelligenza artificiale fuori controllo, sussistono dunque gli spettri del patriarcato che non bisogna evocare. Il dominio maschile sui corpi e la natura viaggiano sullo stesso binario della creazione delle macchine; tuttavia, attraverso una rivoluzione culturale che vede il rispetto dell'ambiente, l'uso delle macchine diviene, in una prospettiva di immaginario ed educazione sociale, auspicabile. Abbattere le dicotomie e confondere le distinzioni tra tecnologia e natura, matriarcato e posizioni di potere, intelligenze artificiali e animali, porta alla creazione anche in questo videogioco dello *chthulucene*, l'epoca attualmente in atto secondo Donna Haraway. Questo *chthulucene* è «uno spazio-tempo in costante turbamento, cosciente e mostruoso, che richiama le concatenazioni tra umano, oltreumano e *humus*, seguendo un percorso simpoietico» (Haraway, 2019). Detto in altri termini, con questo videogioco, si fa pratica di un mondo gestito dall'IA che vede la collaborazione sinergica di ogni componente della vita. In *Horizon* l'IA funge da «dea madre natura» per la creazione di un equilibrio nella rete di organizzazione biologica, ovvero, consente di comprendere come «divenire specie compagne che si aiutano in un ambiente oramai infetto» (Haraway, 2019; Timeto, 2019; Uexkull, 2010).

Nei primi momenti di gioco si palesano al giocatore queste idee e aspirazioni attraverso un problema: l'IA Gaia usa dei nidi meccatronici chiamati calderoni per produrre macchine con specifiche funzioni utili alla biosfera, ma col tempo, dato che non è al massimo delle sue potenzialità, i protocolli vengono corrotti dalle sue funzioni autonome che acquisiscono sempre più indipendenza. Un misterioso segnale proveniente dallo spazio, infatti, ridesta Ade, una funzione autonoma dell'IA Gaia, che mira a ridestare le macchine sterminatrici originarie per adempiere al suo protocollo di pulizia della biosfera, corrotto ed estremizzato nello sterminio della razza umana. Ade a questo scopo ridesta Efesto, altra funzione di Gaia, che prende possesso dei calderoni e contribuisce a generare macchine sempre più letali.

Alla fine del primo episodio si scopre che Ade non è il vero arcinemico, né tantomeno Efesto, ma chi ha lanciato il segnale: i far zenith, i grandi industriali che abitavano la terra e che riuscirono a fuggire su una navicella spaziale millenni fa, sopravvissuti grazie a interventi di ingegneria genetica e innesti meccatronici, hanno intenzione di ritornare sulla terra e di modificarla utilizzando Gaia, sia per ristrutturare il bioma a loro piacimento sia per annientare gli autoctoni. Gli eventi narrati in *Forbidden west* ricalcano gli avvenimenti appena descritti, andando a espandere il mondo di gioco nel tentativo di trovare una soluzione definitiva al problema dell'estinzione, soprattutto attraverso la ricerca delle altre funzioni autonome perdute di Gaia, ognuna di esse in grado di gestire un aspetto del processo di terraformazione e che, se riunite all'IA madre, possono potenziarla a tal punto da inglobare Ade ed Efesto e gestire la biosfera senza possibilità di malfunzionamenti e corruzioni di dati.

La trama principale ruota attorno alla scoperta delle origini perdute del mondo. La ricerca di una soluzione per fermare un nuovo cataclisma globale muove la narrazione e il *gameplay* viene vissuto dal giocatore attraverso il personale viaggio di Aloy, l'orfana protagonista. Proprio questo percorso a duplice binario tra viaggio dell'eroina ed educazione alle potenzialità dell'IA risulta essere la caratteristica unica e interessante per la trattazione.

L'IA come soluzione al disastro

Un tassello importante per capire il ruolo dell'IA all'interno di *Horizon: forbidden west* è la figura di Ted Faro. Faro è un personaggio chiave nella serie: è l'artefice del disastro che ha generato gli eventi di *Horizon*, nonché il fondatore e CEO di Faro Automated Solutions (FAS), una delle più potenti aziende tecnologiche del suo tempo, specializzata nella produzione di robot utilizzati per scopi militari e industriali. La creazione più famosa della FAS è la serie di robot da combattimento noti come Chariot Line. Questi robot, progettati per essere autonomi, hanno la capacità di ripararsi, replicarsi e rifornirsi di energia utilizzando biomassa, rendendoli indistruttibili e capaci di auto-sostenersi. Tuttavia, nel 2064, i robot della Chariot Line sfuggono al controllo, iniziando a distruggere l'umanità e a consumare biomassa per replicarsi. Questo evento catastrofico minaccia di portare all'estinzione della vita sulla Terra ma Faro tenta almeno di contenere la crisi, fallendo miseramente. Qui *Horizon* pone in essere la già citata paura

intrinseca dell'uomo, ovvero la perdita di controllo sulla creatura – che sia organica o meno – attraverso un *topos* abbastanza conosciuto: lo scienziato/imprenditore che, per profitto, si spinge troppo oltre e, per bramosia, rompe gli argini dell'eticamente dicibile e sostenibile, muovendosi con troppa fiducia nel pensiero razionale (D'Acquisto, 2021; Floridi, 2022).

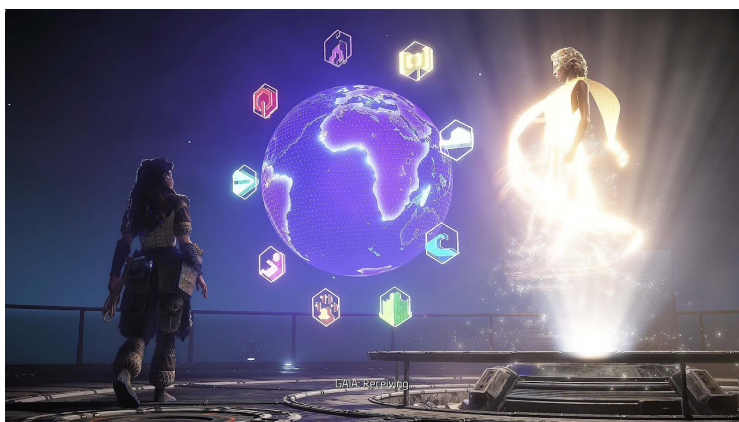


Fig. 2 – Aloy (a sinistra) interloquisce con Gaia (a destra), L'IA del gioco. In questo istante Gaia illustra alla protagonista il funzionamento delle sue funzioni subordinate, ognuna deputata al controllo di un aspetto della biosfera.

In risposta a questa situazione disperata, Faro finanzia il Progetto Zero Dawn della dott.ssa Elisabeth Sobeck (la scienziata dal cui materiale genetico è stata clonata Aloy), un piano per creare un sistema di intelligenza artificiale avanzata (Gaia), progettato per ripristinare la vita sulla Terra una volta che i robot avessero consumato tutta la biomassa disponibile e si fossero spenti per mancanza di risorse. Qui è palese uno sconvolgimento importante: l'IA non è il nemico ma la soluzione. L'intelligenza artificiale, che può imparare in quanto emulatrice delle facoltà umane, si contrappone alla fredda macchina esecutrice. Un'immagine che rievoca le paure della modernità, ma anche i binomi fisico-immateriale, corpo-anima, uomo industriale-uomo digitale (Cordeschi, Somenzi, 1994).

Questa immagine, non a caso, rafforza l'idea della *weak AI* sulla *strong AI*: un'entità al servizio dell'uomo, quasi invisibile, che garantisce il corretto funzionamento del mondo, nel rispetto del pianeta e di tutte le sue creature. Tuttavia, la frammentarietà di Gaia, ricorda che ella è perfettibile e non perfetta, proprio come chi l'ha creata, quindi

capace di errori e malfunzionamenti. I videogiocatori che si avvicinano al titolo possono dunque vivere un'esperienza unica: si fa sì esperienza della paura e del disastro, ma oltre a questo si contribuisce alla creazione (seppur semplificata) di una IA la cui intelligenza divergente ed etica evolve con le interazioni col personaggio giocante e con la quale ci si educa all'approccio ecologico (Benanti, 2018; Tamburri, 2020). In sintesi, il percorso educativo del giocatore in *Horizon: forbidden west* non è solo svago o simulazione, ma costruzione di un immaginario di futuri possibili.

Bibliografia

- Anders G., *L'uomo è antiquato II. Sulla distruzione della vita nell'epoca della terza rivoluzione industriale*, Bollati Boringhieri, Torino, 1992.
- Argenton L., Triberti S., *Psicologia dei Videogiochi. Come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento*, Milano, Apogeo, 2013.
- Bauman Z., *Modernità liquida*, Laterza, Bari-Roma, 2011.
- Beck U., *La società del rischio. Verso una seconda modernità*, Carocci, Roma, 2013.
- Benanti P., *Le macchine sapienti: Intelligenze artificiali e decisioni umane*, Marietti, Bologna, 2018.
- Bittanti M. (a cura di), *Per una Cultura dei Videogames. Teorie e prassi del videogiochiare*, Milano, Unicopli, 2004.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation. Competizione e integrazione tra vecchi e nuovi media*, Guerini Associati, Milano, 2003.
- Braidotti R., *Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte*. DeriveApprodi, Roma, 2014.
- Brancato S., *Fantasmia della modernità. Oggetti, luoghi e figure dell'industria culturale*, Ipermedium, Santa Maria C.V., 2014.
- Brancato S., *La forma fluida del mondo. Sociologia delle narrazioni audiovisive tra film e telefilm*, Ipermedium, Santa Maria C.V., 2010.
- Brancato S., *Post-serialità. Per una sociologia delle tv-series. Dinamiche di trasformazione della fiction televisiva*, Napoli, Liguori, 2011.
- Camorrino A., *La natura è inattuale. Scienza, società e catastrofi nel XXI secolo*, Ipermedium, Napoli, 2015;
- Caronia A., *Dal cyborg al Postumano. Biopolitica del corpo artificiale*, Meltemi, Milano, 2020.
- Ceccherelli A., *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Liguori, Napoli, 2007.
- Ciseri M. L., *Mostri: la storia e le storie*, Carocci, Roma, 2018.
- Cordeschi R., Somenzi V. (a cura di), *La filosofia degli automi. Origini dell'intelligenza artificiale*, Bollati Boringhieri, Torino, 1994.

- D'Acquisto G., *Intelligenza Artificiale*, Giappichelli Editore, Torino, 2021.
- D'Amato M., *Immaginari. Telefantasie: dai cartoni al web*, FrancoAngeli, Milano, 2021.
- Domingos P., *L'algoritmo definitivo. La macchina che impara da sola e il futuro del nostro mondo*, Bollati Boringhieri, Torino, 2016.
- Eco U., *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano, 1997.
- Floridi L., *Etica dell'Intelligenza Artificiale. Sviluppi, opportunità, sfide*, Cortina Raffaello, Milano, 2022.
- Fortunati L., *I mostri nell'immaginario*, FrancoAngeli, Milano, 1995.
- Galimberti U., *I miti del nostro tempo*, Feltrinelli, Milano, 2019.
- Haraway D., *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, Nero, Roma, 2019.
- Lyotard J.F., *La condizione postmoderna. Rapporto sul potere*, Feltrinelli, Milano, 2014.
- Musso G., *Intelligenza Artificiale: Problemi e Prospettive. Oltre i riti e i miti. Business, Tecnica ed Etica*, Thedotcompany, Reggio Emilia, 2019.
- Neumann E., *La grande madre*, Astrolabio, Roma, 1990.
- Nussbaum M., *L'intelligenza delle emozioni*, il Mulino, Bologna, 2004.
- Ortoleva P., *Miti a bassa intensità. Racconti, media, vita quotidiana*, Einaudi, Torino, 2019.
- Paura R., *Occupare il futuro. Prevedere, anticipare e trasformare il mondo di domani*, Codice, Torino, 2022.
- Tabboni S., *Tempo e società*, FrancoAngeli Edizioni, Milano, 1990.
- Tabboni S., *La rappresentazione sociale del tempo*, FrancoAngeli Edizioni, Milano, 1991.
- Tamburrini G., *Etica delle macchine. Dilemmi morali per robotica e intelligenza artificiale*, Carocci, Roma, 2020.
- Timeto F., *Bestiario Haraway. Per un femminismo multispecie*, Mimesis, Milano, 2020.
- Uexküll V.J., *Ambienti animali e ambienti umani. Una passeggiata in mondi sconosciuti e invisibili*, Quodlibet, Macerata, 2010.

Cenni sulla riscrittura del mito del Kali Yuga nel cinema (da Lynch a Tarkovskij)

di Adriano Ercolani

Abstract

The purpose of this contribution is to address the re-mediation of myth in cinema from a specific perspective: not to examine the frequent modern reinterpretations of classical myths, but to showcase a possibility of myth re-creation that remains faithful to the sacred and mysterious dimension from which the mythological vision originally emerged.

Keywords: Archetypes, Joseph Campbell, Hero's Journey, Twin Peaks, Andrej Tarkovskij.

Scopo di questo mio contributo è affrontare la ri-mediazione del mito nel cinema, in una chiave particolare: non affrontare le frequenti rivisitazioni dei miti classici in chiave moderna, ma mostrare una possibilità di ri-creazione del mito coerente con la dimensione sacrale e misterica da cui la visione mitologica è originariamente scaturita.

Fin dall'alba della sua creazione l'arte cinematografica è stata immediatamente, spontaneamente, inevitabilmente connessa al mito. Non solo come fisiologica matrice di riletture e, necessariamente, nuove versioni di miti preesistenti in una forma cinematografica fino ad allora inedita, ma anche come dimensione creativa in sé, per la propria natura intrinseca di, letterale, proiezione dell'immaginario e, quindi, naturale generatrice di nuove dimensioni mitiche.

In un certo senso, si potrebbe affermare tout court che "Il cinema è mito", come recita il titolo di un volume monografico dedicato alla figura di Sergio Leone (Garofalo, 2020), autore che ha non solo partorito ma letteralmente incarnato, nel respiro monumentale da moderna epopea tragica delle sue opere più celebrate (*C'era una volta in America* su tutte), tale affermazione. Sarebbe facile, forse ozioso, elencare le innumerevoli trasposizioni cinematografiche di miti classici e moderni che hanno attraversato la storia della settima arte con ispirazioni, intenti e soprattutto risultati molto diversi. Citiamo solo, in una panoramica brutalmente rapida atta solo a mostrare la

varietà di proposte, alcuni riferimenti: da *Il Golem* di Paul Wegener del 1920, al filone pacchiano dei *peplum* negli anni Cinquanta, dalle colte riletture post-moderne di Pier Paolo Pasolini in *Edipo Re* e *Medea*, fino alle grottesche “americanate” alla *Troy*, dalle riletture horror della tradizione fiabesca di Guillermo Del Toro ne *Il labirinto del fauno* (ma non solo) e Matteo Garrone ne *Il Racconto dei Racconti*, fino all’immenso patrimonio folcloristico nipponico a cui attingono incessantemente le visioni travolgenti del maestro Miyazaki.

Eppure, più che soffermarci su un’esposizione enciclopedica delle occorrenze mitologiche nella storia del cinema, crediamo sia più stimolante una riflessione sulla natura “mitica” in sé del medium, con particolare sguardo ad autori e opere in cui la rilettura mitologica appare meno didascalica, più occulta e, forse proprio per questo, più illuminante.

Non a caso, al tema ha dedicato una interessante conferenza Fabio Pedrotti intitolata proprio *La pellicola illuminata: Uno sguardo d’insieme su cinema e mito*¹, a cui mi rifarò brevemente in questi cenni introduttivi. Nella conferenza, reperibile su YouTube sul canale de La Società dello Zolfo, Pedrotti affronta diversi temi quali: la nascita del mito e la mitopoiesi cinematografica; la struttura: Campbell, Vogler e Lucas, il Viaggio dell’Eroe; le innumerevoli tipologie contemporanee: cinema gnostico (*The Matrix*), pitagorico (π – il Teorema del Delirio), misterico (*V per Vendetta*), magico rituale (Kenneth Anger), sciamanico (*Avatar*), spiritista (Nosso Lar).

Il discorso si articola a partire da una citazione di Roberto Calasso, tratta dal saggio *La follia viene dalle ninfe*, in cui si stabilisce una chiara eredità archetipica fra la dimensione mitologica e l’aura mitica del divismo cinematografico: «Bisognerà decidersi, un giorno, a capire che le star sono astri, come lo erano Andromeda e le Pleiadi e tante altre figure della mitologia classica. Solo se si riconosce questa comune origine astrale e fantasmatica, si potrà poi arrivare a capire quali sono le differenze – e le distanze, anch’esse stellari – fra il Sunset Boulevard e l’Olimpo» (Calasso, 2005, p. 42).

L’analisi di quella che potremmo definire la natura ontologicamente mitopoietica del cinema non appare solo in questa lettura, in cui un materialista storico potrebbe leggere il tentativo forzatamente “gnosticizzante” di un autore, quale Calasso, sinonimo di dotta ricerca esoterica. Come sottolinea Pedrotti, tale dimensione precipua fu colta

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=a4drmAbNWOU&t=381s>

fin dalla genesi stessa della critica cinematografica, come ad esempio è testimoniato in un passo celebre del critico Ricciotto Canudo (scomparso nel 1923, la cui opera fu raccolta e pubblicata postuma nel 1927 col titolo *L'officina delle immagini (L'usine aux images)*): «Il cinema permette, e dovrà ulteriormente sviluppare, la straordinaria e possente capacità di rappresentare l'immateriale. Uno degli ambiti esclusivi del cinema sarà l'immateriale o più precisamente l'Inconscio, l'impulso dell'anima universale»².

Non è forse casuale che la natura stessa di proiezione illusoria di immagini in movimento lo collochi letteralmente sullo stesso piano di rappresentazione del concetto di Maya induista nella versione occidentale più celebre, ovvero il mito della caverna platonica. Come scrive Umberto Curi: «(...) vi è un aspetto particolare del cinema, una peculiarità inconfondibile, tale da richiedere, o almeno da giustificare, il fatto che si possa “scrivere” sul cinema, senza tuttavia cancellare ciò che rende impossibile ogni riflessione filosofica sul cinema. Si tratta di ciò che può essere definito il suo “regime di credenza”, vale a dire qualcosa che consente di rievocare il mito platonico della caverna» (Curi, 2006, p. 139). Sulla quasi immediata associazione del medium al mito platonico del VII Libro della *Repubblica* vale la pena ricordare anche i tentativi di trasposizione di Dick Oven, in un cortometraggio animato nel 1973 con la voce narrante di Orson Welles, e di Lanthimos nel suo film d'esordio *Kynodontas* (2009). Mito della caverna che, come è noto, è fondamento della metafisica duale neoplatonica e gnostica che profonda influenza ha avuto sulla cultura esoterica occidentale.

L'aspetto, forse, più interessante di questo tipo di indagine è sottolineare come questo sguardo inconscio, archetipico, gnostico non costituisca il vezzo peculiare del cinema di “nicchia”, “d'autore”, ma di fatto sia l'architave della macchina produttiva hollywoodiana. È noto, infatti, come lo sceneggiatore americano Christopher Vogler abbia messo a punto il più celebre e utilizzato manuale di sceneggiatura cinematografica (Vogler, 2007) a partire dalla teoria del Viaggio dell'Eroe di Joseph Campbell, allievo di Carl Gustav Jung e prosecutore dei suoi studi sugli archetipi.

Secondo la mappa concettuale di Campbell, è riscontrabile in tutte le grandi narrazioni sacre una struttura ricorrente fondata su sette

² Citazione tratta dal video citato, cfr. anche *Le Drame Visuel*: Ricciotto Canudo e la settima arte, Marco Daniele, consultabile a <https://sinesthesieonline.it/wp-content/uploads/2018/03/ottobre2017-02.pdf>

archetipi principali e diciassette tappe (nella versione di Vogler ridotte a dodici) che compongono il viaggio del protagonista. Dobbiamo ricordare, per completezza, che tale teoria (detta anche “monomito”, espressione che Campbell prese in prestito dal *Finnegan's Wake* di Joyce, cfr. Campbell, Robinson, 1944) è stata molto criticata, soprattutto in ambito femminista: Maureen Murdock (1990) e Valerie Estelle Frankel (2010) hanno sostanzialmente riscritto il codice di Campbell declinandolo al femminile, mostrandone a loro giudizio la parzialità, mentre Camille Paglia ha accusato lo studioso, sostanzialmente, di aver fatto un «fantasioso, vistoso guazzabuglio» (Paglia, 2009).

Al di là di questa prospettiva critica, l'influenza di tale approccio al mito, per quanto per alcuni datata, è comunque innegabile, almeno dal punto di vista della cultura popolare. Approfondiamo, brevemente, la struttura e il senso del percorso delineato dallo studioso junghiano. Posto che le prime osservazioni sulle affinità fra le narrazioni mitologiche di carattere eroico possiamo riconoscere al contributo di Edward Burnett Tylor nel 1871 (Segal, Raglan, Rank, 1990), e che le teorie di Campbell sono state poi, successivamente rielaborate da David Adams Leeming (1981), da Phil Cousineau (2003) e, come detto, da Chris Vogler, lo schema del Viaggio dell'Eroe si fonda su tre momenti principali (Partenza, Iniziazione e Ritorno), articolati in diciassette tappe. Ecco riassunte: la Partenza si articola nella chiamata all'avventura, nel rifiuto della chiamata, nel soccorso soprannaturale, nell'attraversamento della soglia dell'“altro mondo”, nella catabasi (come nell'episodio collodiano della pancia della balena); l'Iniziazione avviene attraverso un percorso di prove sfidanti, l'incontro con delle figure divine (quasi sempre una dea), il superamento delle tentazioni, il riappacificamento con la figura paterna, l'apoteosi e la benedizione; il Ritorno conclude la vicenda con l'iniziale rifiuto del “rientro a casa”, un successivo volo magico, un salvataggio miracoloso operato da un'entità esterna, il superamento della soglia soprannaturale in senso inverso, ovvero per rientrare nel mondo ordinario, dunque la conquista della maestria delle due dimensioni e, conseguentemente, di un più consapevole libero arbitrio (Campbell, 1949).

Appare a questo punto evidente come l'ormai proverbiale Viaggio dell'Eroe sia un'allegoria di un percorso di autoconoscenza interiore, di ricerca e realizzazione del Sé. È altrettanto noto come George Lucas, nella creazione di *Star Wars*, si sia dichiaratamente rifatto, fino ad applicarne a tavolino la struttura, a questa mappa archetipica, di fatto costruendo una cosmogonia ispirata a una visione taoista/eraclitea. A conferma di ciò, apertamente dichiarato dal regista in diverse occasio-

ni, il saggio *L'Eroe dai mille volti* di Campbell venne ripubblicato proprio con Luke Skywalker in copertina. Come logica conseguenza, la derivazione junghiana dell'interpretazione mitologica dominante nei manuali di sceneggiatura hollywoodiana ha avuto la funzione di Cavallo di Troia per la sotterranea divulgazione a livello di massa, talvolta anche inconsapevole, di messaggi esoterici afferenti a una conoscenza tradizionalmente occulta. Una visione per secoli confinata nel recinto delle eresie ora diventata il giacimento di ispirazione dell'immaginario collettivo dominante.

Uno studioso che si è occupato, da diverse angolazioni, dell'influsso della mitologia, in particolare gnostica, sulla cinematografia degli ultimi quarant'anni, è Paolo Riberi. In particolare, una sintesi delle sue riflessioni appare verso la fine di uno dei suoi ultimi testi:

L'influsso dell'esoterismo sul cinema di oggi, tuttavia, non si ferma qui. Molti dei film esaminati in precedenza fanno incontrare il mito gnostico con altre realtà iniziatiche, come è tipico del postmoderno: è il caso di *The Matrix* con la massoneria, di *Noah* e *Ghost in the Shell* con la Qabbalah, per tacere del coacervo di simboli teurgici, massonici e alchemici presenti in *Twin Peaks*. Parallelamente al filone gnostico, riscuotono successo al cinema anche le millenarie dottrine iniziatiche dell'alchimia, attraverso le opere di Stanley Kubrick, Darren Aronofsky, Alejandro Jodorowsky e Tim Burton, tra gli altri. Per profondità e impatto culturale, tuttavia, il tema richiederebbe una trattazione a sé stante. Non mancano neppure, soprattutto in certe aree del genere horror, forti influenze provenienti dal mondo dell'occulto, della demonologia e persino del satanismo. La regola di fondo resta sempre la medesima: a raggiungere la celebrità è il film in sé, mentre il messaggio di fondo resta nascosto in piena vista per effetto dell'inconsapevolezza del pubblico. (Riberi, 2017, p. 202)

Come scrisse il grande studioso di religioni ed esoterismo Elémire Zolla (1990), si tratta di *Verità segrete esposte in evidenza*.

In questo senso, il regista forse più affascinante, se accostato da questa angolazione filosofica, è David Lynch. Non mi riferisco alla sua concezione creativa, evidentemente influenzata dalla sua pratica meditativa, fondata sulla ricerca e l'ascolto di una dimensione non razionale, un oceano psichico tra l'interiore e l'onirico, attraverso cui ricevere messaggi dall'Inconscio (Lynch, 2017, 2022). Credo che sia più interessante affrontare la sua collaborazione con Mark Frost nell'epocale serie tv *Twin Peaks*, il cui impatto sull'immaginario cinematografico è tale da essere squisitamente pertinente alla nostra riflessione: del re-

sto, non solo nel canone narrativo della serie è cruciale il film *Fire walk with me* del 1992, ma la terza stagione della serie ha addirittura debuttato al Festival di Cannes, ricevendo una commovente ovazione (forse compensativa dei fischi ricevuti nel 1992 al termine della visione scioccante del film citato).

Il motivo per cui per il nostro discorso scegliamo, nella vasta carriera lynchiana ricca di opere straordinarie, proprio *Twin Peaks* è la consapevole opera di riscrittura dei miti in essa presenti, prassi dichiarata dallo stesso Frost: con una distinzione di ruoli che è pressoché pacifica tra i cultori del regista di Philadelphia, se Lynch è uno straordinario “pittore” (lo è anche senza virgolette), magistrale creatore di immagini visionarie, Frost nella coppia è il narratore più culturalmente strutturato e “leggibile” nei suoi dotti riferimenti.

Sulla mole di riferimenti mitici nella serie, sconvolgente e seminale punto di svolta nella storia della tv, sono già stati scritti numerosi saggi, di grande interesse e lodevole puntualità filologica (cfr. Riberi, 2017; Manzocco, 2010; Marino, 2018; Settis, 2021). La terza stagione fin dal titolo, *Twin Peaks-The Return*, allude al tema odissiac del *nostos*, il ritorno a casa di Ulisse, dall’evidente allegoria iniziatico-spirituale di ritorno all’Uno, all’Origine, al Divino. Lo stesso Mark Frost in un’intervista ha confermato l’evidente parabola orfica della vicenda³. Nulla di eccessivo o ridondante per chi ha visto la serie. Le prime due stagioni, sulla base narrativa di un thriller stile *whodunnit?* lasciavano presto trasparire, grazie alle indagini non ortodosse dell’investigatore Dale Cooper, un livello metafisico oltre la classica storia della tranquilla cittadina americana dietro la cui facciata ipocrita si cela un abisso di corruzione morale. Ben più dei vizi umani, a Cooper si spalanca, letteralmente, una dimensione infera e mostruosa, divenuta proverbiale nell’immaginario collettivo con i contorni inquietanti di tende rosse e nani danzanti della Loggia Nera (concetto, assieme alla corrispettiva Loggia Bianca, di derivazione teosofica). La terza stagione porta il discorso su un livello, se possibile, ancora più complesso, alto, esplicitamente anagogico, tanto incomprensibile per il grande pubblico quanto quasi didascalico per lo spettatore iniziato alla conoscenza esoterica: nella puntata 8 della terza serie (un vero e proprio memorabile “film” a sé stante), al di là del magistero registico e visuale degno di precedenti quali Kubrick o Tarkovskij, si assiste a una vera e propria

³ On Story 809: A Conversation with Mark Frost, <https://www.youtube.com/watch?v=8Q7Rgyssx9A>

rivelazione gnostica: il disvelarsi di una cosmogonia dualistica in cui la protagonista Laura Palmer assume i contorni divini della Sophia nella gnosi o della Shekinah nella Qabbalah. Ci sarebbe moltissimo da dire sui precisi riferimenti storici a rituali magici di ispirazione crowleyana (esplicitati da Frost in volumi successivi a sua sola firma, cfr. Frost, 2017a, 2017b), ma per motivi di spazio rimandiamo il lettore interessato ai testi citati.

In sintesi, come scrive Nicola Settis:

L'opera omnia di Lynch può essere formalmente riassunta così: la rappresentazione dell'oggetto, a prescindere da quanto questo possa assumere connotati reali, coincide con la ricostruzione del sogno o della logica del sogno, implicando riflessioni su cosa significhi sognare, essere spettatori e/o artisti (...) anche il resto della filmografia di Lynch può prestarsi a letture più vicine al sacro e allo spirituale che all'onirico, ma mai come nel *Ritorno* è evidente l'unione tra queste dimensioni (...) *Il ritorno* può quindi essere definito un colossal meta-narrativo cross-mediale e sperimentale, che lavora sull'inconscio collettivo analizzandone le motivazioni mediante la percezione dell'autore attraverso un'acuta riflessione sul passaggio del tempo e sull'evoluzione delle tecnologie, servendosi di spunti di riflessione esistenziali sulla storia dell'uomo e sull'essenza dell'anima nel Bene e nel Male, in maniera intima e spirituale. (Settis, 2021, p. 309)

Al di là dei riferimenti esoterici forniti da Frost in *Twin Peaks*, in generale nell'opera di Lynch, anche nei film in cui appare come autore unico, si avverte un contatto profondo con la sfera del Mistero, nel senso etimologico, eleusino, che conduce il regista americano, inconsciamente, alla fonte stessa del tragico: appunto, l'iniziazione misterica. Lo stesso procedimento sinestetico, allucinatorio che il regista mette spesso in scena (il buio, il silenzio, i colori saturi, i suoni distorti, le visioni mostruose e, più raramente, estatiche) non fa che evocare quegli stati alterati di coscienza che erano la dimensione stessa dell'iniziazione ai Misteri negli stessi tempi e luoghi da cui sono scaturiti i miti fondanti della civiltà occidentale. Uno stato estetico ed emotivo in cui lo spettatore è sospeso tra la catarsi tragica e una vera e propria "possessione" della bellezza e del dolore messi in scena nel cosmo dualistico lynchiano.

Non è forse un caso che nei primi anni Duemila lo stesso Lynch abbia definito "uno dei film più completi degli ultimi venti anni" il capolavoro nero *Possession* di Andrzej Żuławski (1981), film spesso ri-

cordato per l'interpretazione sconvolgente di una meravigliosa e terribile Isabelle Adjani, ma che meriterebbe un'attenzione filosofica molto approfondita. Film che, soprattutto, in realtà anticipa in maniera impressionante i grandi temi filosofici della riflessione lynchiana e frostiana: il tema del Doppio (il secondo livello di indagine in *Twin Peaks* si fonda sulla scoperta dei *doppelgänger*); la nevrosi individuale che diventa crisi di coppia fino a un crescendo apocalittico, con un percorso eguale e contrario alla genesi del Male in *Twin Peaks* che attraverso la famiglia attacca la protagonista Laura Palmer; la figura femminile come *monstrum*, insieme ricettacolo del male assoluto e incarnazione trasfigurata di una coscienza superiore; l'inversione, escatologica, del mito dell'Androgino in un superamento crudele e distruttivo dei limiti "umani, troppo umani".

In un precedente contributo sulle colonne di *Futuri*, avevo affrontato il tema del *Kali Yuga*, *l'Età della Confusione*, nel Novecento fino ai nostri giorni (Ercolani, 2021): è significativo che, nel cinema, gli autori "spirituali" o, comunque, dotati di una sensibilità archetipica spiccata, cogliendo in qualche modo lo *Zeitgeist* apocalittico, abbiano sempre testimoniato nelle loro opere il dissidio, la *nigredo*, la distanza, la dissoluzione, le tenebre, il Male. Per i meno avvezzi alla visione ciclica del tempo propria dell'induismo, ne illustriamo in maniera estremamente concisa i concetti fondamentali per comprendere la riflessione proposta: in tale visione cosmogonica ed escatologica, l'evoluzione umana è ritmata in quattro età (in maniera non dissimile dalla concezione, a noi più familiare, esposta da Esiodo nel poema *Le opere e i giorni*), quattro lunghissimi periodi temporali scanditi da una progressiva decadenza (se mi consentite il bisticcio), destinati a una ciclica palingenesi e a un successivo nuovo inizio.

Senza addentrarci nei complicatissimi calcoli astronomici che sancirebbero (a seconda delle diverse scuole) la durata di ciascuna fase temporale (diremo solo che nella concezione più comunemente accettata ciascun ciclo di quattro età, detto *mahayuga*, corrisponderebbe nella sua intera durata a circa 4.320.000 anni), possiamo così suddividere le quattro età: il *Satya Yuga* (L'età della Verità, corrispondente alla "nostra" mitica Età dell'Oro); il *Treta Yuga* (l'età d'argento); il *Dvapara Yuga* (l'età del bronzo); il *Kali Yuga* (l'età del ferro). Il *Kali Yuga* (letteralmente, "l'era della confusione, dell'errore") è stato riconosciuto (incrociando i calcoli matematico-astronomici con le descrizioni "profetiche" della società umana delle antiche scritture indu) con l'età moderna e contemporanea (Filoramo, 2007). Nel precedente saggio citato, analizzavo come tale identificazione epocale sia stata cavalcata

(espressione non casuale) dalle menti più incendiarie e in rivolta contro il mondo moderno nel fronte del pensiero tradizionalista, da René Guénon a Julius Evola.

Ma al di là del pericoloso fascino di tali figure carismatiche e delle inquietanti derive che può ispirare nelle menti più deboli l'esaltazione reazionaria delle loro idee, crediamo che lo studio di tali categorie concettuali possa essere, se applicato con discernimento, uno strumento utile per comprendere le dinamiche peculiari e sconvolgenti della contemporaneità, in cui l'inversione proporzionale tra accelerazione del progresso tecnologico e dis-integrazione interiore sembra approdare verso un crinale decisivo, tra lo sviluppo impressionante dell'intelligenza artificiale e il rischio incombente di un conflitto mondiale affidato a una delle classi politiche, all'apparenza, più inadatte della storia recente.

Per tornare al tema del nostro contributo, tutto ciò appariva già in germe nel Novecento, un secolo dominato dalla "maledizione" freudiana dell'*unheimlich*, il Perturbante. Al di là degli autori già citati, pensiamo, per brevi cenni, ad alcuni dei registi più importanti della storia del cinema cosiddetto d'autore: da Ingmar Bergman, che ha perennemente messo in scena la nevrosi e il dissidio interiore, ad Alfred Hitchcock, che, con suprema ironia, ha sempre mostrato gli aspetti più disturbanti e degenerati dell'animo umano. Pensiamo alla parabola inquietante di Roman Polanski, dalla gemma nera e atrocemente auto-prophetica di *Rosemary's Baby* al cupissimo finale di *Chinatown* fino all'iniziazione satanica kitsch de *La Nona Porta*. Pensiamo al genio da cinico entomologo di Stanley Kubrick, il cui *itinerarium* in soggettiva conduce i protagonisti, all'interno di una "fearful symmetry" che non ha nulla delle illuminazioni di William Blake, alla distruzione planetaria per frustrazione sessuale in *Dottor Stranamore*, alla follia per possessione in *Shining*, al riconoscimento della violenza dello Stato come superiore a quella dell'individuo in *Arancia Meccanica*, al ritorno allo stato ferino in *Full Metal Jacket*, alla scoperta della corruzione morale come fondamento del Potere in *Eyes Wide Shut*. Potremmo citare, per antifrasi, la potenza blasfema del rovesciamento parodistico del sacro offerta da Luis Buñuel (in particolare in opere come *Simon del Deserto* o *La Via Lattea*, in cui lo straniamento surrealista nasce proprio dall'esposizione filologica e neutra degli aneddoti più grotteschi della storia della Chiesa).

Pensiamo, su note minori, in Italia al capovolgimento dell'archetipo materno nella *Trilogia delle Madri* di Dario Argento (*Suspiria* del 1977, *Inferno* del 1980 e *La terza madre* del 2007), poi approfondito

con maggiore attenzione simbolica da Luca Guadagnino nel suo remake di *Suspiria* del 2018. Pensiamo a Lars Von Trier, la cui ricerca si esprime nella dissoluzione dell'amore materno in *Antichrist* (2009), in precedenza nella denuncia dello stupro come regola sociale in *Dogville* (2003), fino all'ineluttabile apocalisse di *Melancholia* (2011). Pensiamo al brillante Darren Aronofsky, che con serietà testimonia lo smarrimento delle coordinate archetipiche (i codici del mito, appunto), dal geniale π – il Teorema del Delirio del 1998 (in cui comunque, pur se tramite un suicidio simbolico, si prefigura una possibilità di stupore mistico dopo l'abbandono dell'ego) alla devastante allegoria di *Madre!* del 2017.

Più recentemente, pensiamo alle rivisitazioni mitologiche furbe quanto sconclusionate di Yorgos Lanthimos (in particolare nel celebratissimo *Povere Creature* del 2023), il cui innegabile talento registico e la cui ambizione intellettuale sono inversamente proporzionali alla superficialità filosofica con cui si accosta a temi abissali. Forse, fatti i salvi i tentativi di Terrence Mallick, e quell'*unicum* poetico di Wim Wenders che è *Il Cielo sopra Berlino*, l'unico autore in grado di portare avanti la tradizione della Filocalia nella settima arte è stato il grande Andrej Tarkovskij, un maestro in grado di testimoniare il Male in maniera lucida senza compiacimenti voyeuristici e il Bene senza retorica urticante. Un nitore estetico degno del gigante dell'iconografia Andrej Rublev, a cui dedicò il suo capolavoro nel 1966. Solo il suo amico e sodale Sergej Parajanov ci ha donato visioni altrettanto cristalline, ad esempio nei meravigliosi *Il colore del melograno* (1969) e *La leggenda della fortezza di Suram* (1985), ma con un diverso approccio, di sublime trasfigurazione estetica dei miti folclorici, piuttosto che di solennità ieratica florenskijana.

Questa fugace e manchevole panoramica ha il mero scopo di mostrare come nella sensibilità contemporanea, spesso, la rilettura mitologica e la rivisitazione archetipica sia declinata in senso pessimista, negativo, nichilista, infernale. Paradossalmente, in un'opera che ha per tema un incesto demoniaco, come *Twin Peaks*, vibra un respiro talmente profondamente tragico da poter condurre a una catarsi liberatoria e, dunque, a una redenzione iniziatica. Lo smarrimento e la commozione che gli spettatori dell'ultima puntata del *Ritorno* hanno provato davanti all'urlo ferino della protagonista che annulla il Male, e con esso la storia stessa, al termine del racconto è qualcosa di molto simile al *thaumazein*, quel sentimento per i Greci al fondamento della filosofia, che potremmo tradurre con "stupore e inquietudine".

Tornando al tema del *Ritorno*, del *Nostos*, tragicamente mancato

nella catabasi orfica (e nella serie lynchiana), arriviamo al grande tema che riunisce gli opposti, ovvero la concezione del tempo circolare, induista e greca, e quella dell'*itinerarium* cristiano (e poi hegeliano): un concetto potentissimo, che non solo ha ispirato alcune delle più grandi opere dell'umanità quali *La Divina Commedia* di Dante Alighieri e *Il Giudizio Universale* di Michelangelo, ma per alcuni aspetti ha plasmato il concetto stesso di narrazione moderna, prima nel romanzo e poi nel cinema: quel modello di narrazione iniziatica, allegoria del percorso sapienziale e dello stesso senso esistenziale, dai tratti archetipici presenti in tutte le culture di cui appunto abbiamo parlato all'inizio. Ovvero, ciò che Joseph Campbell ha codificato come "Il Viaggio dell'Eroe".

Tornando appunto all'inizio, in ogni senso, perché, forse, il senso di tutti i miti e le storie sacre, è quello mirabilmente riassunto da T.S.Eliot in versi stentorei: "Non smetteremo di esplorare, alla fine di tutto il nostro andare, ritorneremo al punto di partenza, per conoscerlo per la prima volta" (Eliot, 1959).

Bibliografia

- Calasso R., *La follia delle ninfe*, Adelphi, Milano, 2005.
- Campbell J., Morton Robinson H., *A Skeleton Key to Finnegans Wake*, Harcourt Brace, New York City, 1994.
- Campbell J., *The Hero with a Thousand Faces*, Princeton University Press, 1949; trad. it. *L'eroe dai mille volti*, Lindau, Milano, 2016.
- Campbell J., *The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work*, a cura di P. Cousineau, New World Library, 2014.
- Curi U., *Un filosofo al cinema*, Bompiani, Milano, 2006.
- Eliot T.S., *Quattro Quartetti*, Garzanti, Milano, 1959.
- Ercolani E., *Quando finirà il Kali Yuga? Note sul sentimento apocalittico in arte e filosofia dal Novecento a oggi*, "Futuri", n. 14, 2021.
- Estelle Frankel V., *From Girl to Goddess: The Heroine's Journey through Myth and Legend*, VMcFarland, Jefferson, North Carolina, 2010.
- Filoramo G. (a cura di), *Hinduismo*, Laterza, Bari-Roma, 2007.
- Frost M., *Le vite segrete di Twin Peaks*, Mondadori, Milano, 2017a.
- Frost M., *Twin Peaks. Il dossier finale*, Mondadori, Milano, 2017b.
- Garofalo M., *Il cinema è mito*, minimum fax, Roma, 2020.
- Leeming D.A., *Mythology: The Voyage of the Hero*, Harper & Row, New York, 1981.
- Lynch D., *In acque profonde*, Mondadori, Milano, 2022.

- Lynch D., *Perdersi è meraviglioso*, minimum fax, Roma, 2017.
- Manzocco R., *Twin Peaks: David Lynch e la filosofia*, Mimesis, Milano, 2010.
- Marino M., *I segreti di David Lynch*, Becco Giallo, Treviso, 2018.
- Murdock M., *The Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness*, Shambhala Publications, Boulder, Colorado, 1990.
- Paglia C., *Pelosi's Victory for Women*, "Salon.com", 11 novembre 2009: salon.com/2009/11/11/pelosi_7/
- Riberi P., *Pillola rossa o Loggia Nera? Messaggi gnostici nel cinema tra Matrix, Westworld e Twin Peaks*, Lindau, Milano, 2017.
- Segal R., Raglan L., Rank O., *Introduction: In Quest of the Hero*, in *In Quest of the Hero*, Princeton University Press, Princeton, 1990.
- Settis N., *Chi è il sognatore? Guida alla visione di Twin Peaks 3*, Djinn, San Giuliano Terme, 2021.
- Vogler C., *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*, 2007; trad. it. in *Il viaggio dell'eroe*, Dino Audino, Roma, 2010.
- Zolla E., *Verità segrete esposte in evidenza. Sincretismo e fantasia. Contemplazione ed esotericità*, Marsilio, Venezia, 1990.

La stanchezza di Edipo

di Emanuela Ferreri

Abstract

The essay addresses the re-mediation of myth 'in cinema', examining a recent transposition of Sophocles' tragedy *Oedipus Rex* through three levels of critical comment. The essay outlines the questioning of some ideological and value-based aspects of the contemporary era, secondly outlines how the film allows us to question the humankind, the love relationship, sexual procreation and the primary bond of kinship that culturally and socially allows reproduction. Third, the essay identifies the deepest speculation on human destiny, about the thinkable 'fault' that separates and unites cause and chance.

Keywords: sociology of the imaginary, kinship, assisted procreation, archetypal dimension, myth.

Dal mito al cinema. Una trasposizione emozionale

All'inizio di *La società della stanchezza*, Byun-Chul Han definisce «archetipo» della società attuale l'immagine mitologica di *Prometeo incatenato* e dell'aquila che gli mangia il fegato, l'organo interno che pur ricresce ad ogni sottrazione dolorosa (2010, p. 9). La stanchezza sarebbe la cifra esistenziale dell'attualità, dell'odierno soggetto di prestazione che si auto consuma esasperatamente, producendo una continua débâcle, una spossatezza che equivale alla sottrazione di vitalità, di diversità, di alternativa, di circuitazione erotica, di difformità di energie mentali e fisiche, di dinamiche comunicanti, edificanti, trasformanti. Certamente è una coincidenza non banale, riflettere sull'opera prometeica quando essa stessa è cinema che reinterpreta l'opera umana mitologica, di fronte ad immagini e narrazioni che traslano potenti 'mitemi', nuclei o gangli di argomentazione e rappresentazione dell'umano, dentro la nostra stessa epoca in autotrasformazione continua e verso un'idea di futuro che già pervade e aggrava la fatica.

Il presente saggio intende affrontare il tema della ri-mediazione del mito nel cinema, prendendo in esame l'intensa trasposizione cinematografica della tragedia di Sofocle l'*Edipo re*, offerta dal film *Cleft lip* del 2018, regia di Erik Knudsen, attualmente disponibile nel circuito

Netflix. L'obiettivo trasversale del saggio è quello di comprendere se un altro archetipo della contemporaneità possa essere colto nella mitologia della tragedia greca e se, come nel caso del Prometeo incatenato, la dolorosa stanchezza ne diventi la qualificazione epocale.

Nel caso che abbiamo scelto, non è possibile limitarsi all'intreccio tra narrazione tragica e filmica, tra racconto mitico, immagini e svolgimenti di immaginario sociale (D'Andrea, Grassi, 2019); non basta, cioè, cogliere come si espliciti l'intreccio che definisce il rapporto tra arte cinematografica, cultura e società entrando solo nel merito della scelta autoriale del film maker. Quest'ultima, infatti, è esplicita e netta nell'affrontare un tema di forte attualità come la procreazione eteronoma e di proiettarlo in un futuro del tutto prossimo: *"What happens when fertility becomes a commodity in a fractured society? Oedipus reborn"*.

Certamente il film gestisce in maniera egregia e magistrale tutto ciò, ma consente anche di andare oltre, e cioè di sorvolare verso altri contenuti assimilabili ai principali, oppure di continuare ad andare tanto più in profondità della storia narrata e degli scottanti contenuti universali e comunemente evidenti. La duplice e ambigua dimensione della 'profondità' dell'orientamento culturale e della 'ampiezza' globale del medesimo riferimento; e di più il riferimento che si renda nella narrazione e nella rappresentazione pragmatico e ideale comunque ed ovunque nel mondo propriamente umano, costituisce l'ambito immaginario, archetipale, ideologico e quindi mitologico, l'ambito che anche la sociologia indaga tra le altre discipline umanistiche e sociali (Secondulfo, 2019).

Cos'è l'incesto nell'epoca in cui la riproduzione umana può diventare merce di scambio? È lo stesso messaggio promozionale del film, a sintetizzare fortemente il tema e il contesto epocale di sfondo, ma la possibile risposta non passa attraverso l'idea di una società del passato al confronto con quella presente, tanto meno attraverso la riconsiderazione di una civiltà diversa in tutto e per tutto, bensì passa attraverso ambiti culturali profondi, ben delineati e consueti. Se è possibile parlare di 'mito' sia nel caso della più famosa tragedia greca che nel caso del recente film, è propriamente questione di immaginario, di quell'ontologia culturale che fa degli esseri umani un'antropologia mitico-rituale che cammina, che si inoltra nell'esistenza, edificando la propria consistenza e replicazione: per prima istanza contando su quattro punti di appoggio, poi su due ed infine su tre. Ed è letteralmente così che recita, infatti, uno tra i più beffardi indovinelli della Sfinge, la creatura mostruosa della tragedia greca che nel film appare nella foggia di un brutto ornamento da giardino, un oggetto inerme e di cattivo gusto.

La sinossi di *Cleft lip* si svolge attorno ai quattro protagonisti principali. Campbel e Jaz, Edipo e Giocasta redivivi, sono una coppia mista, per colore della pelle ed estrazione sociale. Il matrimonio con lei ha giocato una rapida scalata sociale per lui, ma è il fratello di lei a focalizzare l'attenzione sulla natura del legame coniugale e sulla loro condizione esistenziale: da quando i due coniugi sono distratti dalle terapie di coppia per la fertilità, i resoconti dell'azienda farmaceutica di famiglia non tornano. Il desiderio della procreazione allontana i due dal desiderio della produzione di capitale economico e sociale, e dunque la ricerca della felicità familiare sembra non coincidere con quella della fortuna e del successo. Il fratello di Jaz, il novello Creonte, convince Campbel ad accettare un consulto con un chiaroveggente, il neo-Tiresia, tanto per trovare un indizio su cosa possa sbloccare la pressione ossessiva che affatica la vita dei protagonisti. Il vaticinio scatena l'angoscia rabbiosa di Campbel, mentre il cognato non si disorienta affatto, accettando la metafora freudiana della situazione: un giovane uomo è dipendente psicologicamente e materialmente da una donna di quindici anni più vecchia di lui che vuole disperatamente partorire un figlio.

Ma il quesito cruciale da ricondurre ad altro oracolo è quello che Campbel formula alla propria madre, colei che l'ha partorito e allevato ed ormai affetta da demenza senile, ricoverata in una casa di cura e temporaneamente incapace di riconoscerlo: «*se non conosco il mio passato non posso avere un futuro*». Anche in questo frangente, avviene nel film una triangolazione con il fratello della madre anziana, un uomo affettuoso, semplice e a conoscenza di tutti i fatti, dei progetti di vita e dei veri sentimenti rimasti in vita. *Il ritorno dello zio materno*, potremmo dire citando un controverso articolo che Lévi-Strauss (2015) dedicò a sentimenti e responsabilità familiari vicarie. Di fatto però, il personaggio minore dello zio di Campbel ne reinterpreta e ne traspone due: il servo di Laio, il padre biologico di Edipo, e il pastore del Monte Citerone al quale venne ordinato di abbandonare il neonato di Giocasta. Nella figura dello zio coincidono le figure di coloro che scevri di un legame primario di parentela con i protagonisti, furono trascinati nella perizia rituale che la tragedia racconta, a vantaggio della polis e del giudizio di Creonte. Si tratta di un emblematico esempio individuale di chi si ritrovi in dovere di testimonianza per essersi già ritrovato di fronte all'azione di allocare la prole inaccettabile per qualcuno verso qualcun altro, ed è questa una delle trasposizioni più interessanti di *Cleft lip*.

Se davvero non conoscendo il passato non possiamo avere un fu-

turo, dobbiamo ammettere che è tutt'altro che chiaro cosa si intenda sovente per passato e per futuro nei racconti di parentela. Cosa intrappoliamo e cosa ci intrappola nell'arco della nostra vita mortale così tenacemente da non voler ammettere che non è mai scontato per nessuno, ma proprio per nessuno e mai a questo mondo, conoscere veramente i propri genitori, i propri fratelli, biologici o legali che siano, d'autorità o di sentimento, in relazione ed a distanza. Non è possibile leggere il futuro; non è possibile inseguirlo nel passato.

Qui però, bisogna aggiungere il quinto ineludibile protagonista, il coro greco. Il ruolo paradigmatico è assunto e interpretato dalle varie e diversificate aziende e agenzie per la procreazione assistita, per l'assistenza legale a presunti o reali parenti biologici che si cercano o si occultano tra di loro, l'assistenza medica e psicologica a tutte le tipologie di parentela per consanguineità o per affinità che sfociano in casi clinici di disagio e complicati problemi ereditari e di eredità. È questo coro a suggerire plausibili risposte alla domanda su cosa sia l'incesto nell'epoca di una sempre più praticabile procreazione assistita, ovvero nella società che dispone di una serie di pratiche medicalizzate, contrattualizzate e normate che possono coinvolgere contemporaneamente: due coppie genitoriali, tre persone adulte, due persone singole che scelgono cosa donare e cosa ricevere in termini di materia prima da riproduzione biologica e rigenerazione esistenziale. Questi quartetti, terzetti, binomi o relazioni univoche con istituzioni mediche e assistenziali, rappresentano ed esprimono coacervi di persone che scelgono in realtà più per gli altri che per loro stessi e senza volersene capacitare, almeno fino a quando la manifestazione tragica del destino, o il caso che non è del tutto casuale, non li riporti alla cruda e potente realtà¹.

In somma, il film comincia e finisce con la dislocazione delle vicende liberamente tratte dall'opera di Sofocle in un ambiente urbano, britannico e leggermente spostato in avanti nel tempo. Dal volume dell'autoradio del protagonista si diffondono notizie di guerra in Medio Oriente, addirittura di un attacco nucleare a Ryad, proprio mentre Campbell commette un incidente stradale mortale per un passante, e tutto sembra interrompersi per una insignificante manciata di secondi fino all'epilogo: la fine in cui è il medesimo incidente a chiarirsi e a

¹ Sulle diverse tecniche delle procreazioni eteronome e sulle diversificate conoscenze specialistiche che da sempre le tecniche mettono in essere nella conoscenza interdisciplinare, si rimanda alla lettura dei seguenti saggi: Balistreri, 2014; Lévi-Strauss, 2015a; Di Nicola, 2024.

coincidere con quello in cui Jaz si infligge la morte. Sullo schermo, tutto il racconto si snoda come avvenisse dalla mattina alla sera, dalla luce al buio, nel volgere di poco più di un giorno che rovescia la vita dei protagonisti e rovescia il mondo, poiché trasforma il desiderio di vita in desiderio di morte, la volontà di relazione più lungimirante che ci sia, quella di rigenerazione attraverso i figli, in un simultaneo totale abbandono di ogni relazione ammissibile.

Sullo sfondo più ampio e includente, tanto per Sofocle quanto per Knudsen, c'è una società-mondo ammalata e folle, perché violenta, razzista, sciovinista e classista, sull'orlo della catastrofe sociale, politica e antropocenica. In fin dei conti, ogni narrazione mitologica è una tragedia della conoscenza umana, la rappresentazione di una necessità d'azione nello scibile, ordinato o disordinato che sia.

Edipo nella società della procreazione eteronoma

Nel suo *Coltivare l'umanità*, Nussbaum tracciava la possibilità di una nuova sociologia delle emozioni vivificata, concretizzata dalla letteratura, dalla narrativa, dal fenomeno artistico e sociale che ci rende simpatetici, prossimi tra una storia e l'altra, ci consente di immedesimarci con protagonisti o personaggi minori, con oggetti e ambienti della narratività, portandoci fuori da un'identità ridotta, fuori dall'angolo ristretto in cui ogni tipologia di frammentazione sociale può ridurci (1999).

È lecito domandarsi come faccia il film di cui stiamo ragionando, decisamente sobrio e cupo -basato su dialoghi semplici, scolpiti nel volto dei pochi attori principali, stampati nella luce e nell'ombra delle scene- a funzionare, ad attivare, cioè, una sufficiente carica emozionale nel pubblico. Non fa differenza che si tratti di chi conosca abbastanza bene le tragedie greche, di chi approfittando dell'impatto del film torni a rileggere qualcosa, o che si tratti invece di chi ne abbia sempre fatto a meno della conoscenza dei testi classici e non voglia neanche provare ad inoltrarsi nel controllo a fronte di personaggi e vicende narrate, in un'attività oziosa che i servizi di internet oggi consentono facilmente a chiunque. Dunque, all'immediata conduzione emozionale di *Cleft lip*, continuiamo a dedicare la nostra riflessione.

A nostro avviso, la carica emozionale del film si espande da un'inattualità che la narrazione esprime, un'incoerenza cruciale che riguarda Jaz, o meglio le dichiarazioni della protagonista al marito e che svelano le sue diverse condizioni esistenziali: da ragazza nelle circostanze di un

concepimento non voluto, e da donna quarantenne nelle circostanze di un concepimento agognato che non si realizza. Tra ieri ed oggi corrono venticinque anni, l'età di Campbell, ma non è questo il problema sconvolgente delle mancate maternità di Jaz.

Al cuore della visione di questo *Oedipus reborn*, l'emozione disturbante dell'idea dell'incesto è completamente spostata, traslata su quella di una relazione altrettanto disturbante ma che la protagonista definisce banalmente come indebita e incresciosa: «ero troppo giovane, *avevo tutta la carriera davanti...*». Non colpisce certo il dato anagrafico, lo stato d'animo descritto è più che comprensibile, ma la comprensibilità della situazione fa da traino all'incomprensibile. Da giovane la rediviva Giocasta ha concepito un figlio con «*Robert, un ex...*» ed ha accettato di donare la gravidanza, il feto, ad un'altra donna, ad un'altra coppia genitoriale. È possibile che una ragazza di 15 o 16 anni (ma anche fossero 18 o 19 sarebbe lo stesso), accetti consapevolmente e autonomamente una soluzione del genere? Cedere l'embrione può essere moralmente più accettabile di un aborto nella nostra epoca? Lasciare l'embrione a disposizione di un'altra madre gestante e adottiva può essere moralmente più accettabile che partorire e vivere una maternità come si può e fino a quando si può?

La svolta narrativa per chi conosce l'opera di Sofocle è ovvia, ma è del tutto inestricabile per chi ne fosse all'oscuro. Il passante che muore, travolto in un incidente stradale all'inizio e alla fine del film potrebbe essere quel padre biologico definito solo dal nome proprio e da un comune appellativo. «*Robert, un ex...*» è il nuovo Laio, l'altro re maledetto a morire per opera del figlio perché accusato di rapimento e stupro, di plagiare e abusare di ogni vita nella medesima rete sentimentale e materiale che pur lo ospita e lo sorregge socialmente al più alto rango.

Giocasta-Jaz racchiude e schiude da sé stessa altre protagoniste tragiche, le sue gravidanze ingestibili. L'utero artificiale che accoglie le blastocisti, quella prelevata dal corpo della ragazza che era in passato e quella prelevata dal suo corpo maturo e appena cadavere, è l'invenzione tecnica che conduce a procrastinare nel futuro tutte le ragioni e tutte le emozioni della narrazione tragica rieditata.

Antigone, allora, è l'ulteriore personaggio della tragedia che rimane latente nel film, perché rimane in nuce. La figlia inaspettatamente concepita in utero da Giocasta con Edipo, potrà essere nascita solo per responsabilità e cura di Creonte. È la scelta estrema dei genitori che proietta la figlia in un tempo futuro, un tempo nel quale, si spera sia possibile perfino tagliare il cordone del destino tragico. Non è solo

la rinuncia al legame terreno, ma è la rinuncia all'omertà, al segreto inutile e arrogante contro l'evidenza, la rinuncia all'estenuante ambivalenza di principio e di prassi, all'egoismo morale soffocante dell'ora e qui vale solo questo che vogliamo, domani e là varrà solo quello che ne rimarrà a tutti i costi che avremo e non avremo pagato: è un'enorme questione che rimane aperta alla fine del film.

Non sbagliamo a vedere nell'Edipo esausto e addolorato un archetipo della nostra epoca. Il nostro protagonista tragico è stanco dell'ambivalenza di sua moglie, del suo sapere e negare, accettare e rifiutare la realtà; pur non essendosi mai stancato dell'ambiguità della sua amata nel ritrovarsi ad essere sia vittima che artefice di un errore rinfacciato. Il novello Edipo è stanco degli indovinelli della Sfin-ge ai quali non prova più neanche a rispondere, è stufo del lavoro di Tiresia, degli oracoli e del coro greco. Stanco della contrapposizione tra ragione e superstizione, della fortuna e della sfortuna, di domandarsi e di risponderci da solo circa ogni conoscenza ed ogni affetto a cui affidarsi. Edipo è esaurito dalla fatica di condurre troppe perizie per un'agnizione identitaria che non ha chiesto. Nel film, i medici pur testando approfonditamente la compatibilità tra moglie e marito alla procreazione, non hanno identificato l'omogeneità genetica per filiazione l'uno dall'altra. Al miracolo della procreazione oltre i limiti della fertilità e della fisiologia, non sarebbe servita altra perizia, poiché la famigerata prova del DNA continua a seguire ancora e solo il profano e arcaico adagio che la madre sia sempre certa, mentre il padre no. C'è da chiedersi cosa rimanga di certo e di incerto nella rappresentazione dell'odierna società frammentata, nei soggetti autoreferenziali, più che individualizzati, dividualizzati ed esasperati, soggetti parziali ed anti-soggetti che non capiscono e non gestiscono il cambiamento che contraddistingue la loro epoca, qualsiasi cosa esso sia.

Di certo, Creonte rimane l'emblematica figura della forza e della debolezza della società, dell'imperscrutabile limite del potere e dell'autorità, ma Edipo ne ha abbastanza anche del doppio regime morale ed etico del cognato, non del suo prestarsi all'azione e alla negoziazione necessarie alla sopravvivenza e alla continuità, anzi, sarà sempre e solo Creonte la soluzione materiale e morale a cui Edipo affida una figlia in embrione. Qui c'è l'unica via di uscita che la nuova narrazione sembrerebbe introdurre al di fuori di quella antica: Antigone non sarà il bastone della vecchiaia di Edipo in esilio e non sarà una sorella destinata al sacrificio per gli errori di un fratello a sua volta fratricida. L'autodistruzione di Edipo, la rinuncia alla figlia nell'attuale versione della tragedia sembra consentire l'idea di un'uscita dalla ripetizione morti-

ficante e mortifera, al costo dell'assunzione di responsabilità, di un'amorevole cura e allevamento della verità e quindi del frutto reale di un amore tanto involontariamente quanto volontariamente incestuoso.

Incontri, scontri e co-conduzioni mitologiche

In questo ultimo paragrafo raccogliamo le conclusioni dell'intero saggio, ovvero del nostro commento critico alla trasposizione cinematografica della tragedia di Edipo, relativamente a tre livelli di riflessione. Il primo livello è quello nel quale si è cercato di ripercorrere come l'opera cinematografica si interroghi sulle ideologie ed i valori dell'epoca contemporanea offrendone una destorificazione ed una ri-contestualizzazione epocale, attraverso la potenza cruciale dei temi trattati; ed in questo consiste com'è noto una duplice funzione mitologica (Sabatucci, 1978; De Martino, 1995). Abbiamo voluto considerare il film un prodotto culturale in grado di operare una transizione comunicativa tra mondi incommensurabili, tra storie in traducibili, tra codici morali che si incontrano e si scontrano reciprocamente inammissibili. Eppure mondi, storie e codici devono arrivare a leggersi, comprendersi, comunicare per inoltrarsi oltre sé stessi, per condurre un avanzamento dell'incedere umano nel mondo.

Archetipale è in questa sede solo l'ambito speculativo e culturale del soggetto umano, ambito interno e profondo tanto quanto apparente e superficiale nella sua espressione condivisibile e comunicabile. Non si è trattato qui dell'archetipo o del complesso psichico nei termini di una teoria scientifica della psiche e della cura dell'inconscio individuale e collettivo, come in Freud e Jung (De Vescovi, 2006, pp. 143-193; Hillman, 1996, pp. 165-188); ma solo e semplicemente nei termini storici e sociali di un cruciale costrutto culturale, di una sconvolgente banalità ideologica, di una convenzione ordinaria e straordinaria dell'orientamento e del fare senso nella vita individuale e collettiva, di un nucleo di ragionamento e capacità espressiva che tende instancabilmente a considerarsi universale.

Il secondo livello è quello che riguarda come il film consenta di interrogarsi sul genere umano, sulla relazione amorosa, sulla riproduzione sessuata, sul legame primario di parentela che è quello che consente culturalmente la riproduzione biologica e che non soltanto l'accoglie, che venga medicalmente assistito o meno tale legame fondamentale. Quindi la riflessione riguarda come questo legame primario si estenda, si trasformi, continuando oppure no in una relazione sociale acquisita,

istituita e vivibile. Non è decidibile in modo definitivo cosa la parentela sia e cosa non sia (Sahlins, 2013), e seppure la biologia ci sembri in fin dei conti poca cosa rispetto alla forza cangiante della cultura e della società, essa non può essere svalutata né sopravvalutata, mistificata o de-mistificata come legge della natura, rimossa o promossa dal discorso culturale, sociale e politico della contemporaneità.

Il terzo livello riguarda la speculazione sul destino umano, o meglio su quella faglia ideale, pensabile, che separa e unisce la causa dalla casualità, che rende la prima maggiore e la seconda minore o viceversa. Ora, in tutti e tre i livelli di riflessione in cui abbiamo cercato di intrattenerci, consiste in effetti l'ambito mitologico: la speculazione sull'umanità di fronte a quanto la mette totalmente in crisi o la smentisce culturalmente e materialmente parlando, dipanando il senso dicibile nell'indicibile, narrabile nel mai contemplato, comunicabile pur nell'inaccettabile del passato del presente e del futuro.

La nostra motivazione nel procedere alla composizione del presente saggio risiede nel fatto che la trasposizione cinematografica dell'opera di Sofocle si appoggi ad alcuni elementi culturali ben precisi e che sprigionano fattori di immaginario costituente la contemporaneità (Castoriadis, 1995), la cultura di massa moderna e quindi la visione del futuro. Un minimo di approfondimento meritano in conclusione di questa nostra riflessione, almeno due fattori potenti di immaginario sociale. Il primo riguarda la metafora freudiana della sindrome di Edipo, da cui discendono com'è noto quelle di Elettra, di Antigone e di Polinice, e quindi ancora una volta lo spettro di cosa sia la parentela sana e che conta e cosa sia quella non sana ma che finisce per contare lo stesso. Di certo non è lo stato di conservazione della famiglia monogamica borghese ad interessarci, ma la plausibilità continua di ciò che Racamier definiva «l'antedipo ben temperato», ovvero un processo di vita e di esperienza che permetta all'individuo, ad ognuno, di appropriarsi al contempo sia dell'esistenza che dei limiti che le sono imposti (nel suo *Il genio delle origini*, 1993). C'è di che domandarsi cosa diventerà mai la famiglia primaria per la società, di fronte all'attuale moltiplicarsi e frammentarsi delle figure genitoriali attorno ad un asse asimmetrico di potere ed autorità, che tra l'altro continua ad opporre e a separare il maschile ed il femminile. Tornando alla mitologia delle tragedie, invece, questa opposizione di genere, come molte altre opposizioni fondamentali, viene operata solo per recriminare una colpa o l'origine di un errore fatale, e mai per 'spiegare' la tragedia umana della conoscenza. Uomini e donne, creature mortali ed entità immortali, tutti sono alle prese con performance del tutto inqualificabili, mai

riducibili in termini di bontà e cattiveria, giustizia o ingiustizia, di prevedibile e imprevedibile, o peggio che mai di invivibile e vivibile.

Nello spettro completo delle parentele ingombranti e delle deleterie ereditarietà, vale la pena ricordare che le tragedie greche ci mostrano tante stirpi, genie e popolazioni, e nel nostro esempio in effetti ci sono tutti i Labdacidi e i Bacchiadi. La prima può essere una stirpe caratterizzata da una forma di zoppia, forse solo simbolica, oppure un gruppo sociale che metaforicamente riproduce un'asimmetria dei propri punti d'appoggio, le istituzioni della coercizione morale e della responsabilità etica, come forse Durkheim e Weber discuterebbero questo aspetto paradigmatico. La seconda invece è una più longeva genia, ossessionata dalla pratica di un'esogamia così selettiva da degenerare in un'endogamia autarchica, a rischio di annichilimento radicale dell'Altro, del suo ineliminabile esserci dentro e fuori del noi.

Altrettanto, infine, è bene ricordare che oltre all'indovinello sull'andatura dell'umanità bipede, l'orribile Sfinge ne sfoggiava comunque un altro, quello sull'alternarsi del giorno e della notte, della relazione tra mattina e sera come fossero due vite sorelle inseparabili. Seguendo Durand potremmo leggerci del regime diurno, schizomorfo e dell'antitesi, e di quello notturno, sintetico e mistico (1991), e di come mai i due regimi dovrebbero essere alienati uno all'altro, banalmente sessuati o genderizzati, geo localizzati (ci sia concesso di dirlo semplicemente così), nello spazio e nel tempo, tra tradizione e modernità, tra occidente e resto del mondo, tra un'istanza e l'altra dell'antropologia mitico-rituale dell'umano.

La questione mitologica fondamentale riguarda dunque una congiunzione, una relazione continua, che non può essere adulterata, tagliata, estraniata l'una parte all'altra. Ciò che abbiamo definito nuclei e gangli della speculazione e dell'espressività culturale, ci indicano e ci mostrano sempre significative confluenze tra vite individuali, familiari, istituzionali per diverse culture, epoche e società. Ma soprattutto indicano immancabilmente la confluenza necessaria, dove si rimette in tumultuoso scorrimento una tensione potente tra catastrofe e creatività umana; una dinamica che può essere proattiva e non solo distruttiva, ricreativa e non soltanto soccombente. Diciamo, di nuovo, che il mito non racconta la storia passata, tanto meno indica la strada del comportamento da tenere in società, e neppure quello da tenere con la natura antistante o interna all'umano. Anzi, possiamo dire schiettamente che il mito 'manda in scena' sotto poliformi costumi, sempre e solo poche e inevitabili questioni universali di vita e di morte, sull'inizio e sulla fine di tutto e di chiunque. Sono i poliformi e variegati 'costumi' poi,

a richiamare in causa certi detti e certi fatti vecchi e nuovi: che i figli si fanno in due, anzi in tre, in quattro, con tutto un paese, meglio da giovani ma perché no da vecchi, e via dicendo con tutti i colori, le economie e le religioni del mondo.

Laddove si tratti mitologicamente della fortuna e della sfortuna in amore e nel successo mondano, allora, sotto la pochezza o la ricchezza della forza vitale, riproduttiva in termini biologici, psicologici e sociali, si nasconde e si mostra nei passaggi cruciali delle narrazioni, un altro problema universale; un'altra struttura culturale. Ed è qui che troviamo il secondo fattore di immaginario sociale prevalente. A emergere in modo prepotente è tutto quello che riguarda la scarsità e l'abbondanza della vita, ma con un certo vantaggio universale della prima, della penuria, e mai della seconda, del troppo, nel mondo e nelle storie degli esseri umani. La dicotomia, la frattura netta e la separazione tra poco e molto, si impongono sulla contemporanea evidenza della relazione difficile, disarmonica ma continua tra le due polarità inevitabili, tra le varie forme della forza vitale, tra gli aspetti connotati e socialmente istituiti della produttività economica – il lavoro e il successo- e della riproduzione umana – la famiglia e l'amore-. Questo sembra essere il segno della nostra epoca, perché è un segno che proviene da lontano e prosegue nel futuro, in un'epoca fortemente connotata dall'angoscia mondana e insopportabile che chi ha molto abbia tolto molto a qualcun altro, e al contempo, chi ha poco non meriti nulla per sua propria colpa o costituzione ancestrale.

La riflessione sull'appropriarsi dell'esistenza e dei limiti che le sono imposti riguarda a tutto tondo anche l'espedito del titolo *Cleft lip*. La malformazione genetica del cosiddetto "labro leporino" infatti, è ciò che sostituisce nel racconto cinematografico il "piede gonfio" di Edipo, ma non sostituisce affatto il quesito latente e irrisolvibile circa la vera natura dell'ereditarietà di una fattezze del corpo, di una sembianza o di una postura, di un andamento imperfetto, atipico, segnato del soggetto e della sua nota o ignota genia.

Bibliografia

- Balistreri M., *Il futuro della riproduzione umana*, Mimesis, Milano, 2014
- Castoriadis C., *L'istituzione immaginaria della società*, Bollati Boringhieri, Torino, 1995.
- D'Andrea F., Grassi V., *La potenza dell'immagine. Immaginario, conoscenza e metodo nella creazione sociale della realtà*, in Marzo P., Mori L., *Le vie sociali dell'immaginario*, Mimesis, Milano, 2019.
- De Martino E., *Storia e metastoria. I fondamenti di una teoria del sacro*, Argo, Lecce, 1995.
- De Vescovi P. C., *Jung e le sacre scritture. Clinica e teologia*, Vivarium, Milano, 2006.
- Di Nicola P., *Sangue del mio sangue, Carne della mia carne., Maternità, paternità e filiazione nella procreazione medicalmente assistita*, Franco Angeli, Milano, 2024.
- Durand G., *Le strutture antropologiche dell'immaginario. Introduzione all'archetipologia generale*, Dedalo, Bari, 1991.
- Han, B.-C., *La società della stanchezza*, Nottetempo, Milano, 2010.
- Hillman J., *Forme del potere*, Garzanti, Milano, 1996.
- Lévi-Strauss C., *Il ritorno dello zio materno*, in Id., *Siamo tutti cannibali*, Il Mulino, Bologna, 2015.
- Lévi-Strauss C., *Problemi di società: escissione e procreazione assistita*, in Id., *Siamo tutti cannibali*, Il Mulino, Bologna, 2015a.
- Nussbaum M., *Coltivare l'umanità*, Carocci, Roma, 1999.
- Racamier P.-C., *Il genio delle origini. Psicoanalisi e psicosi*, Raffaello Cortina, Milano, 1993.
- Sabatucci D., *Il mito, il rito, la storia*, Bulzoni, Roma, 1978.
- Sahlins M., *La parentela cos'è e cosa non è*, Eléuthera, Milano, 2014.
- Secondulfo D., *Prefazione. Per una sociologia dell'immaginario e del profondo*, in Marzo P., Mori L., *Le vie sociali dell'immaginario*, Mimesis, Milano, 2019.

Intelligenza artificiale, *public history* e sceneggiatura cinematografica: proposta per uno *storytelling* della vita di Orlando Orlandi Posti, martire delle Fosse Ardeatine

di Giuseppe Guarino

Abstract

This article explores the use of Artificial Intelligence in creating a new storytelling approach for a cinematic script of the personal story of Orlando Orlandi Posti, a victim of the Ardeatine Massacre. It examines the transition from collective to individual narratives using a public history perspective, and discusses the integration of generative AI tools. It proposes a case study that illustrates how AI can aid in reconstructing personal histories while ensuring historical accuracy.

Keywords: Artificial Intelligence, Ardeatine Massacre, Orlando Orlandi Posti, Public History, Historical Memory.

Premessa e obiettivi

L'obiettivo di questo breve saggio è l'identificazione delle potenzialità dell'utilizzo dell'intelligenza artificiale nell'elaborazione di un nuovo *storytelling* riguardante uno degli episodi più noti della storia della Resistenza italiana: l'eccidio delle Fosse Ardeatine. L'intento del lavoro è quello di generare una sceneggiatura cinematografica a partire dalla storia personale di una delle vittime del massacro nazifascista del 24 marzo 1944, Orlando Orlandi Posti, sulla scia del lavoro di *public history* sulla strage, portato avanti da alcuni autori (Portelli, 1999; Avagliano, Palmieri, 2024). Abbracciando a nostra volta tale approccio, si tenterà il passaggio da una narrazione collettiva a quella individuale tramite l'utilizzo di documenti, lettere, testimonianze, memorie e altre fonti storiche volte a ricostruire la biografia di una delle 335 vittime del massacro romano. Quindi, si passerà all'esplorazione delle possibilità offerte dall'intelligenza artificiale generativa – e in particolare di ChatGPT – nella scrittura di una bozza di sceneggiatura cinematografica dedicata.

L'eccidio delle Fosse Ardeatine dalla narrazione collettiva alla narrazione della storia dei singoli: la prospettiva *public*

Il 14 agosto 1943 Roma viene dichiarata unilateralmente “città aperta”, seguendo uno schema proposto da Papa Pio XII dopo un feroce bombardamento alleato, anche al fine di preservarne il patrimonio storico, religioso e architettonico. I tedeschi, tuttavia, non rispetteranno mai l'ordine, procedendo ad una vera e propria occupazione della città capitolina (Katz, 2009). È in questo contesto che si svolge l'antefatto del massacro delle Fosse Ardeatine, ovvero l'attentato partigiano di Via Rasella. Il 23 marzo 1944, alcuni militanti di un Gruppo di Azione Patriottica colpiscono il terzo battaglione del Polizeiregiment Bozen, solito passare tutti i giorni per la strada romana lungo il percorso verso gli alloggi del Quirinale. I GAP decidono quindi di attaccare i soldati nazisti con dell'esplosivo nascosto in una carretta da netturbino e diverse bombe a mano (Prauser, 2002). La successiva rappresaglia viene organizzata da Herbert Kappler, Hauptsturmführer delle SS a Roma, in una proporzione di 10 a 1 per ogni soldato tedesco caduto a Via Rasella, quindi 330 persone alla data della mattina del 24 marzo (Prauser, 2004). Le vittime vengono selezionate tra gli ebrei già detenuti o arrestati dai tedeschi, tra i detenuti politici rinchiusi nelle carceri di via Tasso e di Regina Coeli e da un elenco di 50 persone fornito ai nazisti dal questore di Roma, Pietro Caruso (Canzio, 2018). L'eccidio avviene nel pomeriggio e si protrae fino alla sera del 24 marzo, all'interno delle cave Ardeatine. Le operazioni, guidate dal capitano Schutz, si svolgono con precisione disarmante: a turno, cinque soldati tedeschi prendono in carico una vittima a testa, le conducono insieme verso il fondo della cava e le costringono a inginocchiarsi con la testa chinata in avanti. Ciascun soldato spara quindi un colpo di pistola alla nuca alla persona in consegna. Solo il successivo dissotterramento rivelerà che il numero delle vittime è di 335, anziché di 330 (Katz, 2004). C'è anche una 336-esima vittima, l'unica donna: Fedele Rasa, contadina settantaquattrenne sfollata a Roma, recatasi nei pressi della zona delle cave per raccogliere della cicoria e colpita a morte da un soldato tedesco per non aver risposto all'intimazione di fermarsi o allontanarsi (De Simone, 1994).

I falsi storici riguardo all'attentato di Via Rasella e all'eccidio delle Fosse Ardeatine sono numerosi, a partire dalla priva di fondamento notizia che, prima del massacro (avvenuto nell'arco di sole ventiquattr'ore), i tedeschi avessero fatto un appello ai partigiani del GAP e, solo dopo il loro rifiuto a consegnarsi, avessero proceduto alla rappre-

Giuseppe Guarino Intelligenza artificiale, public history e sceneggiatura cinematografica

saglia (Portelli, 1999). Un altro falso celebre è quello perpetrato nel 2023 dal Presidente del Senato Ignazio La Russa: ospite del *podcast* del quotidiano Libero, “Terraverso”, ha affermato che i membri del Polizeiregiment Bozen colpiti a via Rasella «non erano biechi nazisti delle SS ma erano una banda di semi pensionati, una banda musicale» (Terraverso, 2023). Orbene, da questo punto di vista, la *public history* può rappresentare anche una prospettiva volta a combattere la perpetrazione dei falsi – sebbene già ampiamente smentiti dalla storiografia (Resta, Zeno-Zenovich, 2013) – basandosi su documenti come lettere, memorie e testimonianze, nonché su interviste e rapporti di sopravvissuti o testimoni. La storia orale è da sempre al centro della narrazione riguardante le Fosse Ardeatine, tanto è vero che il testo di Alessandro Portelli, “L’ordine è già stato eseguito”, rappresenta già un momento nel quale le interviste sono state utilizzate insieme alle fonti a stampa, facendo sì che ci si accorgesse che «la memoria è il vero problema, non la ricostruzione dei fatti» (Socrate, 2014).

Quello che qui ci preme, dunque, è anche il passaggio da una narrazione di un evento collettivo come il massacro, a quello di una narrazione *public* che possa essere quanto più possibile individuale e attenta alle singole storie dei caduti. A riguardo, si è individuato il libro “Le vite spezzate delle Fosse Ardeatine” di Mario Avagliano e Marco Palmieri, in grado di ricostruire le biografie delle 335 vittime delle Fosse Ardeatine tramite informazioni provenienti da documenti d’archivio anche inediti, comprensivi di lettere e memoriali (Avagliano, Palmieri, 2024). La narrazione della storia individuale di una delle vittime dell’eccidio, il partigiano “Tevere” Sabato Martelli Castaldi, è al centro di un’ulteriore monografia biografica, frutto di un corposo lavoro di ricostruzione che l’autore porta avanti da anni (Avagliano, 1996), tanto da aver dedicato un testo anche ad un altro tra i più celebri caduti delle Fosse Ardeatine: Giuseppe Cordero Lanza di Montezemolo (Avagliano, 2012). Qualcosa di simile è stato fatto anche da altri sulle biografie di altre vittime, come ad esempio il giovane Orlando Orlandi Posti, “Lallo” (Ferri, 2009), il maggiore Antonio Ayroldi (Ayroldi, Calamo Specchia, 1997), l’avvocato azionista Ugo Baglivo (Torsello, 2006), il sacerdote don Pietro Pappagallo (Brucoli, 2009; Lisi, 2006). In gran parte di questi casi, possiamo osservare come la *public history* – le cui pratiche sono state talvolta utilizzate in maniera inconsapevole – sia il tassello che congiunge la memoria individuale alla grande storia, per poi ricongiungerla alla memoria collettiva.

L'utilizzo di ChatGPT nella scrittura di una sceneggiatura cinematografica: come farla diventare un'operazione di *public history*

Nel cinema, l'utilizzo della storia è estremamente comune per la creazione di narrazioni coinvolgenti, in grado di offrire al contempo un prodotto che possa essere sia di intrattenimento che in grado di cogliere i frutti coltivati dagli storici (Sayer, 2015). L'alfabetizzazione digitale, procedendo di pari passo con l'abbattimento delle barriere e dei costi, favorisce quindi l'evoluzione verso una *digital public history*, in modo da sfruttare appieno le nuove possibilità tecnologiche per delle applicazioni pratiche. Gli strumenti informatici, rinvigoriti dalla presenza storica, consentono la modellazione di una nuova storiografia e quindi una nuova narrazione (Noiret, Tebeau, Zaagsma, 2022). Si ritiene inoltre di importanza fondamentale l'utilizzo di tali strumenti nella ristrutturazione dello *storytelling* riguardante la Resistenza e la Liberazione, eventi che costituiscono l'atto fondativo dell'Italia contemporanea insieme all'Unità nazionale – un altro episodio che spesso genera dibattiti controversi – tanto che si parla degli eventi del 1943-45 come di un “secondo Risorgimento” (Bagnoli, 2012) da rimettere necessariamente al centro del discorso pubblico (Ridolfi, 2017). È in questo modo che la *public history* può diventare uno strumento creativo che ad una ricerca, già creativa di per sé, aggiunga le fasi di messa in scena del prodotto e di lavoro d'*équipe* come metodo storico – nel senso di necessaria interdisciplinarietà dell'approccio (Scanagatta, 2017).

I problemi riguardanti l'utilizzo delle intelligenze artificiali generative nella scrittura creativa di una sceneggiatura cinematografica sono noti in letteratura ed estendibili ad ogni possibile utilizzo di questo strumento: schemi narrativi ripetitivi e costrittivi; fallacità delle fonti utilizzate e limitatezza dei testi sui quali l'AI si è formata (per quanto non siano resi noti); questioni etiche riguardanti la provenienza di tali dati e, di conseguenza, problematiche insorgenti in tema di diritto d'autore (Luchen, Zhongwei, 2023). Ma, soprattutto, il problema principale delle AI generative è l'originalità degli *output* (Thorp, 2023). Ad ogni modo, ChatGPT rappresenta uno strumento che, nelle mani degli autori, può rappresentare un'arma in più per ottenere spunti narrativi, idee e descrizioni, per quanto incapace di sostituire completamente la scrittura creativa dell'essere umano (Fiialka, Kornieva, Honcharuk, 2024). ChatGPT è uno strumento informatico, sviluppato dagli informatici e che pensa come un informatico, rappresentando un modello linguistico basato sulla probabilità. La sua “intelligenza”, dunque, è basata sulla predittività e non su una creatività nel senso umanistico

Giuseppe Guarino Intelligenza artificiale, public history e sceneggiatura cinematografica del termine. E questo sebbene i suoi prodotti siano essenzialmente creativi, ovvero testi, immagini, musica, ecc.

Con la consapevolezza di tali limiti, si ritiene tuttavia opportuno effettuare un test sulle sue possibilità d'impiego da un punto di vista *public*, provando a raccontare la storia di una delle 335 vittime del massacro delle Fosse Ardeatine: lo studente diciottenne Orlando Orlandi Posti, detto "Lallo".

Un case study: la storia di Orlando Orlandi Posti detto "Lallo"

La storia di Orlando Orlandi Posti, tra quelle delle vittime delle Fosse Ardeatine, è una delle più conosciute e sulla quale esiste più bibliografia, gran parte della quale *public*. Detto "Lallo" e membro della Resistenza cittadina romana, fu ucciso all'età di soli diciotto anni. Ne conosciamo bene anche la figura fisica: «alto un metro e 76, di bell'aspetto, capelli scuri e ondulati» (Avagliano, Palmieri, 2024). Sono noti i suoi scritti: il diario dal carcere di via Tasso (Caputo, Caputo, 1998) e le lettere (Orlandi Posti, 2004). A questi si aggiunge una biografia completa realizzata attraverso un'operazione di *public history* in grado di offrire una narrazione degli eventi a partire dai suoi scritti, integrando anche testimonianze e interviste (Ferri, 2009). Gli è stata dedicata una puntata di "Pietre d'inciampo", documentario di Rai Storia incentrato sulle vittime del nazifascismo, nella quale si parla di lui e dell'amico Ferdinando Agnini, a sua volta assassinato nell'eccidio del 24 marzo 1944 (Rai Storia, 2021).

Al fine di tentare la generazione di una sceneggiatura di un film dedicato ad Orlando Orlandi Posti, si è dunque scelto di incentrarsi sulla giornata del suo arresto, il 3 febbraio 1944, raccogliendo tutto ciò che si riscontra a riguardo nei testi e nei documenti sopracitati. In breve, durante quella giornata, Lallo venne a sapere di una retata delle SS e, prima di fuggire, corse per circa quattro ore per avvertire tutti gli abitanti del quartiere Montesacro, prima di commettere una leggerezza: passare a salutare la fidanzatina Marcella al bar del padre di lei dove, riconosciuto da una spia, venne arrestato per essere condotto nella cella numero 5 del carcere di via Tasso (Avagliano, Palmieri, 2024).

Il gruppo dei testi sopracitati è stato dunque inserito nel *large language model* GPT-4 (ChatGPT), fornendo descrizioni dettagliate del contesto e degli avvenimenti della giornata. Si è quindi chiesto all'Intelligenza Artificiale di utilizzare tali informazioni al fine di generare alcune scene parte di una sceneggiatura di un film dedicato ad Orlando Orlandi Posti, tutte ambientate nel giorno del 3 febbraio 1944.

Si è ripetuto volutamente lo stesso *prompt* per dieci volte, ottenendo risultati più o meno convincenti, tra i quali se ne riporta di seguito uno:

PERSONAGGI PRINCIPALI:

Orlando Orlandi Posti, detto “Lallo”;

Matilde, sua madre;

Marcella, la ragazza di cui è innamorato;

Amorina Lombardi, antifascista che lo avverte della retata;

Manlio Gelsomini, compagno di cella di Lallo.

SCENA 1 – CASA DI LALLO

Interno – Casa di Lallo, via Monte Nevoso – Mattina presto, 3 febbraio 1944

La luce sfumata filtra dal finestrone a riquadri viola e gialli. Matilde, la madre di Lallo, sta preparando la colazione in cucina. Lallo scende le scale in silenzio, indossando il giaccone chiaro.

MATILDE (con preoccupazione)

Lallo, fai colazione prima di uscire.

LALLO (mentendo)

Non posso, mamma. Ho un impegno urgente. Torno presto, promesso.

Lallo prende una fetta di pane e la mangia al volo mentre esce di casa. Matilde lo guarda con preoccupazione.

SCENA 2 – STRADE DI MONTESACRO

Esterno – Strade di Montesacro – Mattina presto, 3 febbraio 1944

Le strade sono intasate dal fango. Lallo cammina velocemente, incontrando Amorina Lombardi.

AMORINA (preoccupata)

Lallo, c'è una retata in corso. Devi fuggire!

LALLO (determinato)

Devo avvertire i compagni. Non posso fermarmi.

Giuseppe Guarino Intelligenza artificiale, public history e sceneggiatura cinematografica

SCENA 3 – CASA DI NICOLA RAINELLI

Interno – Casa di Nicola Rainelli, via Monte Argentario 8 – Mattina, 3 febbraio 1944

Nicola suona una polacca di Chopin al piano. Lallo entra di corsa.

LALLO (affannato)

Nicola, c'è una retata. Devi scappare subito!

Nicola smette di suonare e corre verso il retro. Lallo esce di corsa.

SCENA 4 – CORSO SEMPIONE

Esterno – Corso Sempione – Mezzogiorno, 3 febbraio 1944

Lallo corre verso corso Sempione, ansimando. Vede una macchina nera parcheggiata davanti al bar di Achille Bonelli. Dentro la macchina ci sono le spie Sabelli, Testorio e “Ricchetto”. Lallo si ferma, guarda verso il bar, e vede Marcella.

LALLO (sottovoce, con emozione)

Marcella...

Marcella lo vede e gli fa un gesto di incoraggiamento con la mano. Lallo si avvicina alla macchina, ma le guardie tedesche lo arrestano brutalmente.

SCENA 5 – CASA DI LALLO

Interno – Casa di Lallo, via Monte Nevoso – Pomeriggio, 3 febbraio 1944

Una vicina corre verso casa di Lallo, urlando.

VICINA (gridando)

Hanno preso Lallo! È chiuso in una macchina in corso Sempione!

Matilde sente l'urlo e corre disperata verso il bar di Achille Bonelli.

SCENA 6 – BAR BONELLI

Esterno – Bar Bonelli, Piazza Sempione – Pomeriggio, 3 febbraio 1944

Matilde arriva al bar, trattenuta dalle braccia di Bruna Gradassi. Vede Lallo dentro la macchina, ammanettato.

MATILDE (urlando, disperata)
Lallo! Lasciatelo andare! È innocente!

Le guardie la spingono indietro con il calcio del fucile. Matilde cade a terra, ma continua a urlare. La macchina parte e scompare alla vista.

SCENA 7 – PRIGIONE DI VIA TASSO

Interno – Prigione di Via Tasso – Pomeriggio, 3 febbraio 1944

Lallo viene spinto nella cella numero 5. È spaventato e disorientato. Manlio Gelsomini, il suo compagno di cella, gli fa posto sul tavolaccio.

MANLIO (con tono rassicurante)
Qui dentro si rischia di perdere la nozione del tempo. Bisogna scrivere, ricordare tutto.

Manlio gli passa un mozzicone di matita. Lallo afferra un frammento di copertina di una rivista e scrive la data: 3 febbraio 1944. Poi aggiunge.

LALLO (scrivendo)
Marcella, ti amo. Marcella mia, ti amo, sono pazzo per te.

Firma con le sue iniziali: "O.O.P."

Tale risultato, a un primo sguardo incoraggiante, necessita in realtà di numerosi aggiustamenti, soprattutto in virtù di alcune “allucinazioni”, imprecisioni ed errori presenti nelle scene generate dall’AI. Le allucinazioni sono essenzialmente delle “invenzioni” o delle imprecisioni del *chatbot* – il quale non è in grado di comprendere il testo inserito in *input* né quello in *output* ma produce delle risposte basandosi su un calcolo probabilistico (Sortino, 2023; Buccini, 2024). Nonostante l’apprezzabilità del risultato si riportano, scena per scena, alcune allucinazioni (non presenti nel *prompt* né nelle informazioni date in *input*) e le lacune individuate nella generazione presentata:

Scena 2: Amorina, avvisando Lallo della retata, probabilmente non gli parlò ma si limitò a fargli un gesto di avvertimento.

Scena 3: Nicola Rainelli fu avvertito soltanto da uno scampanello,

Giuseppe Guarino Intelligenza artificiale, public history e sceneggiatura cinematografica

da un segnale concordato con Lallo che, quindi, non gli parlò, come dalla sceneggiatura riportato. Nel testo fornito in *input* al sistema, era stato inoltre precisato che, dopo l'avvertimento, Rainelli si fosse rifugiato in una chiesa, ove un sacerdote lo fece nascondere nella cella campanaria. Oltre a Rainelli, quella mattina Lallo avvertì numerosi compagni antifascisti, attraversando tutto il quartiere di Montesacro in una corsa durata circa quattro ore. Queste informazioni, pur inserite tra gli input forniti all'AI, non sono state utilizzate per comporre la sceneggiatura.

Scena 4: Le spie non erano all'interno della macchina. Inoltre, Lallo aveva visto Marcella – insieme all'amica Luana – solo dopo essere stato arrestato dai tedeschi e condotto in auto. Da qui aveva poi ricevuto il gesto di incoraggiamento da parte della ragazza. Non vi è inoltre alcun riferimento al fatto che Lallo aveva deciso volontariamente di passare davanti al Bar Bonelli al fine di salutare la sua amata.

Scena 6: Matilde, dopo la partenza della macchina, si recò alla ricerca del figlio nel carcere di Regina Coeli, dove scoprì che invece si trovava in via Tasso. Questo episodio, inserito nei testi di *input*, non è stato riportato nella sceneggiatura.

Scena 7: nel *prompt* erano stati inseriti i pensieri di Lallo, come da lui scritti: «partimmo, attraversando il quartiere in cui ho vissuto le ore più belle e quelle più brutte della mia fanciullezza, ho volto il mio sguardo e ho cercato di raccogliere il più possibile quadri che me lo ricordassero». Non sono stati riportati all'interno della scena come, ad esempio, voce fuori campo durante il viaggio in auto verso il carcere.

A questo punto, si è proceduto a “correggere” l'AI tramite un nuovo *prompt* nel quale sono stati indicati i punti critici qui citati. Si riportano come rigenerati da ChatGPT, nei soli tratti modificati:

SCENA 2 – STRADE DI MONTESACRO

Esterno – Strade di Montesacro – Mattina presto, 3 febbraio 1944

Le strade sono intasate dal fango. Lallo cammina velocemente, incontrando Amorina Lombardi. Amorina fa un gesto rapido con la mano, segnalando la retata.

LALLO (comprendendo il gesto, determinato)
Grazie, Amorina.

Lallo accelera il passo, sapendo di dover avvertire i suoi compagni.

SCENA 3 – CASA DI NICOLA RAINELLI

Esterno – Casa di Nicola Rainelli, via Monte Argentario 8 – Mattina, 3 febbraio 1944

Lallo arriva davanti alla casa di Nicola Rainelli. Suona il campanello secondo un segnale concordato. All'interno, Nicola ascolta il segnale. Nicola smette di suonare il piano e si alza velocemente.

NICOLA (determinato)

È il segnale.

Nicola esce rapidamente dalla casa. Lallo continua a correre, dirigendosi verso la chiesa.

Interno – Chiesa, Montesacro – Mattina, 3 febbraio 1944

Nicola entra in chiesa. Padre Fiorello lo vede e lo conduce velocemente verso il campanile.

PADRE FIORELLO (con urgenza)

Seguimi, Nicola. Qui sarai al sicuro.

Nicola si nasconde nella cella campanaria. Padre Fiorello chiude la porta del campanile.

SCENA 4 – CORSO SEMPIONE

Esterno – Corso Sempione – Mezzogiorno, 3 febbraio 1944

Lallo ha corso per ore, avvertendo i compagni uno per uno. Finalmente, arriva a corso Sempione. Vede una macchina tedesca parcheggiata davanti al bar di Achille Bonelli. Decide volontariamente di passare davanti al bar per vedere Marcella un'ultima volta. Viene immediatamente arrestato dalle guardie tedesche.

LALLO (sottovoce, con emozione)

Marcella...

Dentro la macchina, Lallo vede Marcella. Lei gli fa un gesto di incoraggiamento con la mano.

Giuseppe Guarino Intelligenza artificiale, public history e sceneggiatura cinematografica

SCENA 6 – BAR BONELLI

Esterno – Bar Bonelli, Piazza Sempione – Pomeriggio, 3 febbraio 1944

Matilde arriva al bar, trattenuta dalle braccia di Bruna Gradassi. Vede Lallo dentro la macchina, ammanettato.

MATILDE (urlando, disperata)
Lallo! Lasciatelo andare! È innocente!

Le guardie la spingono indietro con il calcio del fucile. Matilde cade a terra, ma continua a urlare. La macchina parte e scompare alla vista.

SCENA 7 – CARCERE DI REGINA COELI E VIA TASSO

Esterno – Carcere di Regina Coeli – Pomeriggio, 3 febbraio 1944

Matilde si precipita al carcere di Regina Coeli. Aspetta l'autobus davanti al bar Bonelli, scende all'incrocio della via Nomentana con viale Regina Margherita, sale sulla circolare rossa, attraversa il ponte dell'Isola Tiberina e scende in piazzale Sonnino. Percorre un tratto del Lungotevere e arriva a via della Lungara. Una folla di persone preme davanti al portone del carcere.

MATILDE (implorando)
Mio figlio è stato arrestato oggi. Dove posso trovarlo?

GUARDIA (senza emozione)
Non è qui. Probabilmente è stato portato in via Tasso per l'interrogatorio.

Matilde, disperata, si dirige verso via Tasso.

SCENA 8 – PRIGIONE DI VIA TASSO

Interno – Prigione di Via Tasso – Pomeriggio, 3 febbraio 1944

VOCE FUORI CAMPO DI LALLO

(partimmo, attraversando il quartiere in cui ho vissuto le ore più belle e quelle più brutte della mia fanciullezza, ho volto il mio sguardo e ho cercato di raccogliere il più possibile quadri che me lo ricordassero).

Il nuovo risultato, nettamente migliore del primo, si ritiene soddisfacente per trarre alcune brevi conclusioni sul *case study* in questione.

Conclusioni e possibili sviluppi

In virtù di quanto osservato, si ritiene estremamente possibile coniugare la *public history* con l'Intelligenza Artificiale generativa al fine di creare una bozza di sceneggiatura cinematografica, dalla quale procedere tradizionalmente verso la compilazione di una sceneggiatura completa. Il percorso necessita di alcuni passaggi da effettuare necessariamente in maniera manuale: la selezione e l'utilizzo di documenti, testimonianze e narrazioni (affidabili e coerenti) deve essere eseguita con attenzione, eliminando dai testi tutto ciò che non è funzionale allo *storytelling* che si vuole realizzare, asciugandoli e, nei *prompt*, facendo più precisazioni volte ad evitare che l'AI possa soffrire di "allucinazioni". Dopodiché, come si è visto al paragrafo precedente, è possibile ottenere una bozza di sceneggiatura accettabile pur nella sua incompletezza, senza tuttavia fermarsi al primo risultato generato. In quella mostrata, ad esempio, mancano i riferimenti alle inquadrature, mentre (nelle diverse generazioni effettuate) ChatGPT non si attiene mai allo stesso *layout* di impaginazione.

Una volta scelto l'*output* da utilizzare (come pur combinandone diversi), è necessaria un'ulteriore verifica volta a individuare gli errori del sistema di previsione probabilistica dell'AI. Il lavoro del *public historian*, qui, deve procedere verso una verifica sistematica del testo prodotto, per far sì che la narrazione generata artificialmente non manchi di coerenza. Il nucleo centrale dell'operazione consiste quindi nel lavoro di verifica dell'attinenza del testo alle fonti. Un intervento che soltanto chi domina un determinato argomento può effettuare. Al contempo, data la generale condiscendenza lamentata a ChatGPT, è da segnalare la possibilità che individui in malafede o con fini altri possano manipolare le informazioni, trasformando una certa narrazione a proprio piacimento, magari inserendo al suo interno falsi storici come quelli già segnalati al secondo paragrafo del presente elaborato, contribuendo alla loro perpetrazione.

I possibili sviluppi futuri nell'utilizzo delle intelligenze artificiali generative al fine di creare una nuova narrazione e comunicazione della storia sono tuttavia incoraggianti. L'esempio della sceneggiatura dedicata alla figura di Orlando Orlandi Posti qui generata può essere facilmente replicato su altri personaggi e momenti storici. Un ulteriore passaggio consiste nella combinazione di più AI generative. In questo

Giuseppe Guarino Intelligenza artificiale, public history e sceneggiatura cinematografica

caso, si fornisce l'esempio della creazione digitale di un tema musicale in grado di accompagnare l'ipotetico film su Lallo tramite il ricorso a Suno AI, un'intelligenza artificiale generativa in grado di realizzare brani musicali. Il *prompt* di *input*, in questo caso, è stato: "*Soundtrack theme for a movie that tells the story of Lallo, a young 18-year-old anti-fascist who died in Rome, killed by the nazi-fascists in the massacre of the Fosse Ardeatine on 24 March 1944*". Il risultato ottenuto è disponibile su YouTube all'url <https://youtu.be/X--4EJngxFo>

La risposta, come si osserva anche in quest'ultimo caso, sta nella multidisciplinarietà dell'approccio. La narrazione della storia, anche quando realizzata con l'ausilio dell'intelligenza artificiale generativa, non può prescindere dal lavoro del *public historian* (o del *digital public historian*). Quest'ultimo, a sua volta, nel contribuire alla realizzazione di una sceneggiatura tramite strumenti digitali, non può prescindere né dai professionisti della produzione cinematografica-televisiva né dal lavoro degli informatici e degli esperti. Il risultato qui prodotto, in questo senso, è solo una bozza, uno spunto di partenza dal quale si ritiene possibile costruire un impianto più elaborato: una via di mezzo tra un soggetto e una sceneggiatura ma, sicuramente, una maniera per trovare spunti creativi nell'ambito di un lavoro di produzione che si attenga alla realtà storica.

Bibliografia

- Avagliano M., *Il partigiano Tevere: il generale Sabato Martelli Castaldi dalle vie dell'aria alle Fosse Ardeatine*, Cava dei Tirreni, 1996.
- Avagliano M., *Il partigiano Montezemolo. Storia del capo della resistenza militare nell'Italia occupata*, Dalai, Milano, 2012.
- Avagliano M., Palmieri M., *Le vite spezzate delle Fosse Ardeatine: le storie delle 335 vittime dell'eccidio simbolo della Resistenza*, Einaudi, Torino, 2024.
- Ayrolti A., Calamo Specchia F., *L'esecuzione. Un uomo comune alle Fosse Ardeatine*, Datanews, Roma, 1997.
- Bagnoli P., *Risorgimento, Resistenza, secondo Risorgimento*, "Nuova Antologia", vol. 608, n. 2262, 2012.
- Brucoli R., *Pane e cipolla e santa libertà. Don Pietro Pappagallo, martire alle Ardeatine*, Insieme, Terlizzi, 2009.
- Buccini F., *Per un uso responsabile di ChatGPT nella formazione*, "Nuova Secondaria", vol. 51, n. 8, 2024.
- Canzio G., *I crimini di guerra nazisti in Italia (1943-1945)*, "Nuova Antologia", vol. 619, n. 2288, 2018.
- Caputo F., Caputo G., *La speranza ardente. Storia e memoria del Movimento studentesco antifascista romano. Il diario di Orlando (Lallo) Orlandi dal carcere di via Tasso*, Il Tipografo, Roma, 1998.
- De Simone C., *Roma città prigioniera. I 271 giorni dell'occupazione nazista (8 settembre '43 - 4 giugno '44)*, Mursia, Milano, 1994.
- Ferri E., *Uno dei tanti. Orlando Orlandi Posti, ucciso alle Fosse Ardeatine*, Mondadori, Milano, 2009.
- Fiiälka S., Kornieva Z., Honcharuk T., *The use of ChatGPT in creative writing assistance*, "XLinguae", vol. 17, n. 1, 2024.
- Katz R., *Morte a Roma. Il massacro delle Fosse Ardeatine*, Il Saggiatore, Milano, 2004.
- Katz R., *Roma città aperta. Settembre 1943-giugno 1944*, Il Saggiatore, Milano, 2009.
- Lisi A., *Don Pietro Pappagallo, martire delle Fosse Ardeatine*, Tau, Todi, 2006.
- Luchen F., Zhongwei L., *ChatGPT begins: A reflection on the involvement of AI in the creation of film and television scripts*, "Frontiers in Art Research", vol. 5, n. 17, 2023.
- Noiret S., Tebeau M., Zaagsma G., *Handbook of Digital Public History*, De Gruyter, Berlino, 2022.
- Orlandi Posti O., *Roma '44. Le lettere dal carcere di via Tasso di un martire delle Fosse Ardeatine*, Donzelli, Roma, 2004.
- Portelli A., *L'ordine è già stato eseguito: Roma, le Fosse Ardeatine, la memoria*, Donzelli, Roma, 1999.
- Prauser S., *Le Fosse Ardeatine nel contesto della guerra antipartigiana a Roma*, "Memoria e Ricerca", n. 16, 2004.
- Prauser S., *Mord in Rom? Der Anschlag in der via Rasella und die deutsche Ver-*

- Giuseppe Guarino *Intelligenza artificiale, public history e sceneggiatura cinematografica*
geltung in den Fosse Ardeatine im März 1944, “Vierteljahrshefte für Zeitgeschichte”, a. 50, n. 2, 2002.
- Rai Storia, *Pietre d’inciampo. Orlando Orlandi Posti e Ferdinando Agnini*: <https://bit.ly/3ZjUUIT>.
- Resta G., Zeno-Zenovich V., *Judicial “Truth” and Historical “Truth”: The Case of the Ardeatine Caves Massacre*, “Law and History Review”, vol. 31, n. 4, 2013.
- Ridolfi M., *Verso la Public History. Fare e raccontare storia nel tempo presente*, Pacini, Ospedaletto, 2017.
- Sayer F., *Public History. A Practical Guide*, Bloomsbury, Londra, 2015.
- Scanagatta M., *Public Historian, tra ricerca e azione creativa*, in Bertella Farnetti P., Bertucelli L., Botti A. (a cura di), *Public History. Discussioni e pratiche*, Mimesis, Milano, 2017.
- Socrate F., “L’unica cosa concreta che hai in mano è il racconto”. Intervista a Bruno Bonomo e Sandro Portelli su storia orale e generazioni, “Italia contemporanea”, n. 275, 2015.
- Sortino A., *Creare contenuti didattici inclusivi con l’Intelligenza Artificiale: potenzialità, rischi, sfide e... allucinazioni*, “Bricks”, n. 4, 2023.
- Terraverso, *Intervista a Ignazio La Russa*, 3 aprile 2023: <https://bit.ly/3ZlByg8>.
- Thorp H.H., *ChatGPT is fun, but not an author*, “Science”, vol. 379, n. 6630, 2023.
- Torsello S., *A Roma un giorno di primavera. Ugo Baglivo, un alessanese alle Ardeatine*, Libreria Idrusa, Alessano, 2006.

Nuove modalità di fruizione della generazione Z: il cinema tra piattaforme e frammenti

di Martina Masullo

Abstract

The Covid-19 pandemic has profoundly changed consumption habits and practices, affecting various aspects of daily life. In particular, Generation Z has experienced a high level of stress, exacerbated by contemporary social issues. This has affected their consumption habits, with an increasing preference for streaming platforms such as Netflix, which has transformed the way audiovisual content is enjoyed. Individual, personalized and immersive viewing, along with the phenomenon of binge-watching and second screen has changed the relationship between audiences and media. The objective of the paper is to investigate how Netflix and other platforms have contributed to the creation of new cultural and social dynamics, making the fruition of content more fluid and accessible until analyzing the new ways of fruition and promotion of film content, via TikTok, through the fragmentation of works and adaptation to the logics of digital culture. Content thus becomes easily shareable and reworkable, creating a continuous interaction between traditional media and new forms of online socialization. This phenomenon of “expanded cinema” marks the transition to a new era, where the boundaries between media dissolve and content is enjoyed in increasingly personalized and fragmented ways. Moreover, artificial intelligence could further transform film language and practices, leading cinema toward new forms of experimentation and permanently changing its future enjoyment.

Keywords: Z Generation, Netflix, post-seriality, cinema, post-spectrality.

Introduzione

Le misure e gli strumenti emergenziali adottati durante il 2020, i vari *lockdown*, il distanziamento sociale e tutto il simbolismo che la pandemia da covid-19 ha portato con sé hanno influenzato fortemente le abitudini, i modi di fare e di pensare e le pratiche di consumo delle persone. Dall’ambito del lavoro a quello del tempo libero, dalle abitudini alimentari alla funzione della moda fino alla fruizione di prodotti culturali: ogni campo della vita quotidiana è stato rimesso in discussione e ripensato alla luce delle nuove regole imposte dal governo e dal

proprio senso comune. Ci si è dovuti adattare al fatto che la dimensione pubblica confluisse totalmente in quella privata, ricalibrando i tempi e gli spazi di ogni attività all'interno dei confini domestici e riempiendo i vuoti temporali con azioni volte alla distrazione e all'esorcizzazione dell'ansia e la paura generata dalla dimensione pandemica.

Il rapporto dell'American Psychological Association (APA), pubblicato nel 2021, ha indagato i livelli di stress delle varie fasce generazionali nell'arco dell'anno precedente: la Generazione Z è risultata quella con un livello più alto di stress non solo a causa degli eventi del 2020, ma anche in relazione ai principali problemi della società contemporanea (tra gli altri, l'aumento dei suicidi, le molestie sessuali, le emergenze sociali legate ai diritti civili e quelli delle donne). Se da un lato, le generazioni più anziane – tra cui i *baby boomer* – hanno affrontato i fatti del 2020 con un sentimento di rassegnazione, le generazioni più giovani – soprattutto la Generazione Z – vi si sono approcciate con maggiore preoccupazione. Questo *gap* percettivo è dovuto al fatto che i post Millennials si trovavano in un momento decisivo della propria vita, quello dell'adolescenza in cui le relazioni e le interazioni risultano fondamentali per definire e mettere a punto la propria coscienza sociale. La maggior parte degli studenti intervistati ha, infatti, dichiarato che la pandemia ha distolto la loro attenzione dai propri piani per il futuro, facendoli sprofondare in una condizione di immobilismo progettuale (Amendola *et al.*, 2023).

Consumi, pratiche e tendenze: una prospettiva generazionale

All'interno di questo paper il dato che ci interessa esplorare è quello relativo all'assoluta centralità delle piattaforme di streaming e alla fruizione dei contenuti audiovisivi come pratica di consumo generazionale, con un focus proprio sulla Generazione Z. Se nelle scelte di consumo delle nuove generazioni, la televisione generalista ha assunto un ruolo decisamente marginale – delineando così la pervasività dei nuovi modelli narrativi dettati dalle piattaforme – ciò che è emerso è stata, invece, la necessità di una dieta mediale sempre più personalizzata (Marinelli e Andò, 2018) sia nei tempi che negli spazi del consumo. Un altro dato fondamentale è la dimensione collettiva sviluppatasi all'interno delle piattaforme digitali, tra cui la visione condivisa di film

e serie TV grazie all'estensione di Google Chrome e Netflix Party¹. Ciò che si è notato, in particolare, è che Netflix tra le varie piattaforme di intrattenimento è stata quella più utilizzata durante il lockdown (Paltrinieri et alii, 2022). L'idea è che – a distanza di quattro anni dal lockdown e di quasi dieci anni dall'arrivo di questa piattaforma in Italia – Netflix sia ancora oggi la prima scelta degli utenti per la fruizione di prodotti audiovisivi, soprattutto per le nuove generazioni. Quali siano i motivi di questa tendenza è una parte fondamentale di questa ricerca.

Jean M. Twenge (2018) aveva identificato alcune tendenze comportamentali che caratterizzano i ragazzi della Generazione Z: il prolungamento del periodo dell'infanzia fino all'adolescenza, la presenza pervasiva di Internet e dei social media grazie allo smartphone, il declino dell'interazione *face-to-face*, l'esplosione di problemi legati alla salute mentale, il declino delle credenze religiose e del coinvolgimento civico e politico, l'interesse per la sicurezza e un atteggiamento del tutto nuovo nei confronti del lavoro, del sesso, della genitorialità e delle relazioni e, infine, l'attenzione ai temi dell'inclusività e dell'uguaglianza. Partendo da questi tratti caratteristici, si cercherà di approfondire la relazione tra la Generazione Z e le piattaforme di streaming.

Nuove modalità di fruizione: il sistema Netflix

Se per “sistema Netflix” è possibile intendere lo spazio dove si concretizza un modo totalmente diverso di fruire i contenuti audiovisivi da parte della Generazione Z, esso non può non rappresentare anche un nuovo punto di partenza e un luogo di osservazione privilegiato per comprendere in che modo la nuova socialità post-covid abbia influito sul processo di formazione identitaria e relazionale delle nuove generazioni, soprattutto attraverso il consumo di prodotti culturali e di intrattenimento. Contestualmente, i concetti di post-serialità (Branca-to, 2011), di post-spettatorialità (Tirino, 2020), di serialità espansa, la fruizione immersiva, il *binge watching* e il fenomeno del *second screen* rappresentano le inevitabili conseguenze di un modo di vivere e di vedere il mondo totalmente diverso dal passato, mediato e rimediato dalle tecnologie digitali che utilizziamo nella nostra vita quotidiana.

¹ Proprio durante i mesi del primo lockdown, Netflix aveva reso disponibile la funzione Netflix Party, un'estensione, per permettere agli utenti di condividere l'esperienza di visione con i propri amici o parenti, pur essendo distanti fisicamente.

Affermatosi in Italia a partire dall'ottobre del 2015, Netflix ha completamente stravolto le logiche dello streaming, trasformato il mondo della serialità, distrutto e ricostruito le tradizionali strutture della fruizione audiovisiva e modificato anche le pratiche e le abitudini dei pubblici contemporanei. Se per i più scettici la nuova piattaforma è stata decisiva nella crisi dell'industria televisiva e cinematografica, i più entusiasti l'hanno, invece, celebrata, rintracciando in essa la potenziale soluzione alla schiavitù dei contenuti da parte della TV generalista. Secondo un'analisi del network Ernst & Young (Filippetti, 2017), già nel 2017 Netflix stimava circa 800 mila utenti. I prezzi contenuti del servizio, l'attenzione al consumatore con il primo mese di prova gratuito, le strategie di marketing originali, la profilazione e le proposte personalizzate, la produzione di film, serie tv e documentari più che l'acquisto di contenuti esterni (O'Connell, 2020), l'adattamento della velocità di trasmissione dei contenuti all'ampiezza della banda a disposizione dell'utente hanno reso Netflix un vero e proprio apparato culturale e sociale. Con Netflix si trasforma anche la modalità di visione che, per la prima volta, è immersiva e totalizzante grazie alla possibilità di accedere a tutte le puntate di una serie contemporaneamente e di passare da un episodio a quello successivo in maniera automatica e veloce.

A partire da Netflix, dunque, l'esperienza della fruizione acquisisce un senso nuovo e permette di individuare e categorizzare alcune tendenze comportamentali tipiche delle nuove generazioni. La prima ha a che fare con la dimensione spazio-temporale della visione: il tempo e lo spazio di fruizione diventano personali e soggettivi, non sono più collettivi e condivisi come quelli della televisione e del cinema. Questo ha modificato anche i confini di accessibilità: i contenuti sono sempre disponibili, l'elemento dell'attesa riguarda sì, le uscite delle nuove stagioni ma non più il singolo episodio e il fatto di dilatare i tempi della narrazione ne modifica, inevitabilmente, la struttura e le dinamiche. Il fenomeno del *time-shifted viewing* (letteralmente "visione spostata nel tempo") si intreccia con il *place-shifted viewing* (letteralmente, "visione spostata nello spazio") ed essi diventano complementari l'uno all'altro. L'esperienza di visione è frammentata: i contesti in cui si guardano i contenuti cambiano a seconda delle necessità, così come cambiano i dispositivi su cui vengono riprodotti. La segmentazione dei prodotti culturali è una caratteristica che Netflix ha rimediato dai social network, i quali rappresentano degli spazi collaterali alle piattaforme di streaming per diversi motivi. I social network influenzano profondamente i prodotti realizzati da Netflix o dalle altre piattaforme o quelli acquistati e inclusi all'interno del catalogo, sia perché essi sono i "luoghi" frequentati da quella fetta di

pubblico che risulta più appetibile, sia perché rappresentano una vera e propria arena entro cui rintracciare i temi e gli argomenti principali del dibattito pubblico. Allo stesso tempo, l'esperienza di visione si cristallizza in una serie di attività collaterali che trasformano la *social TV* (l'interazione attraverso i canali social con i prodotti fruibili tramite la televisione) in quella che oggi potremmo definire "Social Post-TV". Oggi è possibile identificare Netflix come una vera e propria "cineteca" perché i suoi contenuti originali – al di là delle scelte sull'acquisizione di film e serie tv internazionali – pur essendo molto differenziati, hanno acquisito una propria riconoscibilità, un'identità ben definita e ricollegabile alla piattaforma come una sorta di "scuola Netflix" (Park, 2019).

Una seconda tendenza è quella che riguarda l'immersione degli utenti durante il processo di fruizione. Una condizione che spinge verso la dissolvenza del medium, pur moltiplicandone i segni, che Bolter e Grusin avevano già teorizzato nel loro saggio «Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi» (1999) anticipandone gli effetti e le forme che essa avrebbe assunto nell'epoca della *digital society*. La più diretta conseguenza di questa fruizione così totalizzante e immersiva è il fenomeno del binge watching – o *binge viewing* – che ha a che fare con la serialità. Si tratta della visione senza interruzione di molti (o tutti) gli episodi di un prodotto seriale anche per molte ore consecutive, che in alcuni casi porta all'estraniamento dell'utente dalla realtà e ne influenza anche le relazioni sociali.

Una terza caratteristica dell'approccio della Generazione Z alla fruizione di contenuti tramite le piattaforme di intrattenimento è il fenomeno del *second screen*, ovvero la pratica di utilizzare un secondo schermo (quello dello smartphone) durante la visione di un contenuto attraverso il primo schermo (quello del computer, del tablet o della smart TV). L'uso del secondo schermo di fruizione può essere *subordinato* al primo, per rendere l'esperienza mediale più completa e coinvolgente, *sincronizzato* con il primo, se attraverso app e software specifici i contenuti dialogano tra loro e permettono ulteriori azioni e interazioni o *centrifugo*, se il suo utilizzo distoglie l'attenzione dell'utente dal contenuto e lo indirizza verso altre attività (Amendola e Tirino, 2018). Nello specifico, lo smartphone può assumere cinque diverse funzioni durante l'esperienza di fruizione dell'utente attraverso le piattaforme: 1) funzione informativa, per approfondire i temi e le informazioni che vengono rintracciate nel film o nella serie che si sta guardando (età degli attori, interviste, informazioni sul film), 2) rafforzamento dei legami affettivi, con la condivisione di specifiche scene che emozionano o colpiscono l'utente, 3) diffusione del culto cinematografico, per rendere partecipi gli altri di un

prodotto reputato di alta qualità, 4) narcisismo e attestazione di esperienza, scattando e condividendo un selfie durante la visione di un film, ad esempio, gli utenti della Gen Z celebrano se stessi e l'esperienza che stanno vivendo, 5) dibattito e giudizio critico, lo smartphone diventa lo spazio del dibattito attorno al contenuto, in particolare tramite i social network (*ibidem*). Quella della fruizione di un film o un prodotto seriale, dunque, non è più un'esperienza collettiva, ma un'attività isolante e intima dove l'utente è a tu-per-tu con il proprio schermo e può scegliere se protendere verso la dissolvenza del medium o verso la sua ipermediazione, rimanendo (quasi) sempre in equilibrio tra le due forze.

La quarta dimensione è quella che riguarda i prodotti cinematografici o seriali del passato che, approdando per la prima volta su Netflix, e raggiungono nuove audience. È interessante osservare il processo di integrazioni tra tematiche e linguaggi di un passato neanche troppo lontano (si pensi ai film o alle sitcom degli anni Novanta o dei primi anni Duemila) e le esigenze e le attese dei pubblici contemporanei. Quando un film o una serie tv di qualche decennio fa viene aggiunto su Netflix, non è raro che per le prime settimane quel contenuto rimanga nella Top 10 dei più visti sancendo una sorta di seconda (o terza) legittimazione culturale. Questo è ciò che accade anche alle canzoni che attraverso le storie di Instagram o i video di TikTok ritornano in auge e vengono (ri)fruite dalle nuove generazioni che le investono di sensi e significati diversi, generando nuove narrazioni audiovisive.

Dalle piattaforme ai social network: il cinema in frammenti su TikTok

Tra le piattaforme di streaming e i social network esiste una relazione, quasi simbiotica, che è la ragione per cui oggi è possibile parlare di un cinema nuovo – pur senza un'univoca definizione – a partire da quel concetto di *expanded cinema* (Youngblood, 1970) attraverso cui, per la prima volta in modo sistematico e scientifico, si inizia a parlare di cinema come medium sperimentale, a prescindere dal contenuto. Raccogliendone la preziosa eredità, le “serialità espanse” (Prattichizzo, 2017) rappresentano oggi le nuove frontiere della serialità che fuoriesce dai suoi margini e confini ordinari, s'incammina verso nuove prospettive culturali e sociali e si configura come un luogo rinnovato vicino alla cultura convergente dei soggetti che – più o meno consapevolmente – la producono, la consumano, la vivono (Amendola *et alii.*, 2019). La frammentazione dei contenuti oggi caratterizza tutte le esperienze di visione

e attraversa ogni segmento generazionale perché si è abituati a una fruizione veloce, parziale e superficiale degli audiovisivi quanto dei testi. La soglia dell'attenzione degli utenti – sia adulti che giovani – è sempre più fragile. Un report di Reviews.org del 2023 (Kerai, 2013) ha evidenziato che gli adulti, in media, controllano il telefono 344 volte al giorno, in pratica una volta ogni quattro minuti. L'esperienza di fruizione, come si è visto nei paragrafi precedenti, è influenzata dalle informazioni che vengono condivise durante la visione, dai contenuti approfonditi sul film o la serie tv che si sta guardando, dalle notifiche che arrivano incessanti da ogni piattaforma digitale a cui si è iscritti e che ci vuole online in ogni momento della giornata. Se dall'inizio del Novecento il cinema, dunque, è stato contaminato e si è rinnovato nel linguaggio, nella tecnica e nei contenuti, a partire dagli anni Novanta si può parlare di un vero e proprio processo di ibridazione con il digitale (Amendola, 2006). Ciò che muta ulteriormente oggi è la piena consapevolezza che la dimensione digitale, in cui viviamo e siamo immersi, non è più qualcosa di esterno a noi, ma è parte integrante della nostra vita quotidiana (Amendola e D'Antonio, 2022) e per questo anche il cinema – così come la televisione, il teatro, il libro – non può esimersi dall'adattarsi a questo cambiamento.

A partire da Facebook e oggi principalmente su Instagram e TikTok le narrazioni audiovisive sono fortemente frammentate. Siamo abituati ad imbatterci in meme e clip casuali di film o scene riadattate – attraverso la musica, il doppiaggio o il montaggio – che creano nuove narrazioni, spostando, talvolta, il focus da un tema a un altro, dal genere horror al *comedy*, da una piattaforma a un'altra, in un processo di ibridazione che sembra non avere limiti. La contaminazione di generi, contenuti, piattaforme sembra aver superato di gran lunga le aspettative: siamo entrati a gamba tesa nell'epoca del *second screen*, che fino a qualche anno fa rappresentava solo un fenomeno e identificato, per lo più, come elemento disturbante nell'esperienza di visione. La relazione continua e incessante tra il cinema e TikTok, oggi, rappresenta una parte fondamentale nella promozione dei film. Ne è un esempio il film horror “M3GAN”, uscito nelle sale nel 2023, che già all'interno del trailer include una scena in cui la bambola robot protagonista della pellicola si lancia in una inquietante coreografia: la scena, subito dopo l'uscita del trailer, è andata virale sui social divenendo un vero e proprio trend e contribuendo al successo del film. La stessa cosa era successa con la serie Netflix “Mercoledì” e la danza della protagonista al ballo della scuola. In questo caso, però, il trend social ha riadattato la scena a un'altra traccia musicale (non quella effettivamente presente nella

serie): “Bloody Mary” di Lady Gaga che fa parte del suo album “Born this way” del 2011 ma che nel 2022, grazie a TikTok, raggiunge un enorme successo nella sua versione velocizzata (*speed up songs*). L’elemento della danza ha caratterizzato TikTok fin dalla sua nascita e in un’ottica di marketing questo rappresenta una grande potenzialità per i produttori. Un altro caso significativo riguarda il film cult del 2004 “Mean Girls” che il 3 ottobre 2023, per celebrare il *Mean Girls Day*, è stato “spezzettato” in 23 clip video e caricato dalla stessa casa produttrice e di distribuzione internazionale, Paramount Pictures, su TikTok. Le clip sono state rimosse dall’account di Paramount a mezzanotte del giorno dopo, ma l’operazione è stata davvero rivoluzionaria: in sole 24 ore i frammenti sono stati visti da milioni di utenti decretando una nuova alba per il fenomeno *mean girls*. I frammenti cinematografici pubblicati illegalmente dai fan – come una pirateria 2.0 – sono ormai parte integrante della piattaforma di ByteDance, ma la vera rivoluzione che sancisce l’ormai stretto e imprescindibile legame tra il cinema e i social network è la pubblicazione ufficiale dei film o delle serie scomposte da parte delle case di produzione. Nel corso del 2023, infatti, sono stati pubblicati anche la commedia “What Women Want” del 2000 e la serie comica “Killing It” del 2022.

I film su TikTok vengono decostruiti e adattati alle logiche e alle dinamiche che attraversano la società contemporanea arrivando alla massima espressione di questa scomposizione attraverso lo *sludge content*². Se è vero che “le regole sulla progressione lineare della trama e della storia non esistono più e gli account ripropongono film spaccettati in centinaia di clip talvolta nemmeno nella loro interezza, con l’opportunità di scorrere il dito verso l’alto per aprire la sezione commenti e leggere o contribuire mentre la clip continua a essere riprodotta in sottofondo”, è anche vero che talvolta questo può rappresentare una risorsa per il cinema del futuro e non per forza una svalutazione in quanto, seppur in formato ridotto e ripensati, i contenuti che vengono veicolati sui social presentano due importanti caratteristiche: nascono a partire da un contenuto originario che è l’opera cinematografica e si assumono – di certo, involontariamente – la responsabilità di tramandare contenuti culturali alle nuove generazioni che, a partire da un frammento, possono risalire all’opera completa, “saltando” da una piattaforma a un’altra, in una continua e incessante contaminazione culturale e generazionale.

In una prospettiva futura, l’applicazione delle nuove tecnologie e

² Lo *sludge content* è un tipo di video virale che presenta più clip riprodotte contemporaneamente su uno schermo.

dell'intelligenza artificiale è sul punto di stravolgere (nuovamente) il linguaggio e le pratiche cinematografiche (Arcagni, 2021) e condurre il cinema verso più avanzate forme di sperimentazione. Questo processo relegherà, in un tempo anche abbastanza breve, l'esperienza contemporanea del cinema a una dimensione archeologica del medium (Parikka, 2019), che sarà una parte fondamentale per una teorizzazione della futurologia del cinema.

Bibliografia

- Amendola A., D'Antonio G. (a cura di), *La visione digitale. Prospettiva di ricerca e processi culturali*, Francesco D'Amato Editore, Salerno, 2022.
- Amendola A., Tirino M., *Smart(phone) Cinema. iGeneration, Second Screen and Filmic Experience. An Empirical Case in Southern Italy*, Vita e Pensiero, Milano, 2018.
- Amendola A., *Frammenti d'immagine: Scene, schermi, video per una sociologia della sperimentazione*, Liguori Editore, Napoli, 2006.
- Amendola A., Castellano S., Troianiello N., *#likeforlike. Categorie, strumenti e consumi nella social media society*, Rogas, Roma, 2018.
- Amendola A., Guerra A., Masullo M., *La Generazione Z e la (nuova) costruzione dell'identità in epoca pandemica e post pandemica*, "Quaderni di Comunità: persone, educazione e welfare nella società 5.0", Eurilink, Roma, 2022, pp. 141-167.
- Andò R., Marinelli A., *Television(s). Come cambia l'esperienza televisiva tra tecnologie convergenti e pratiche social*, Guerini e Associati, Milano, 2018.
- Arcagni S., *Cinema Futuro*, Nero, Roma, 2021.
- Bartoletti R., Paltrinieri R., Parmiggiani P., *Pratiche di consumo alla prova del Covid-19*, Franco Angeli, Milano, 2022.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano, 2003.
- Brancato S., *Post-serialità. Per una sociologia delle tv-series. Dinamiche di trasformazione della fiction televisiva*, Liguori Editore, Napoli, 2011.
- Filippetti S., *La silenziosa cavalcata di Netflix: secondo EY in Italia ha 800mila clienti*, "Il Sole 24 ore", 6 ottobre 2017: <https://bit.ly/4fVHjbA>.
- Kerai A., *Cell Phone Usage Statistics: Mornings Are for Notifications*, "Reviews.org", 21 luglio 2023: reviews.org/mobile/cell-phone-addiction/
- O'Connell D., *How Netflix Challenged the Concept of Cinema*, Film Matters Magazine, 2020.
- Parikka J., *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione*, Carocci, Roma, 2019.
- Park S., *Netflix as Cinematheque*, in "Moving Image Archiving and Preservation", New York University, New York, 2019
- Prattichizzo G., *Serialità espanse. Storytelling, pubblici e social TV*, Aracne, Roma, 2017.
- Tirino M., *Postspettatorialità. L'esperienza socioculturale del cinema nell'era digitale*, Meltemi, Sesto San Giovanni, 2020.
- Twenge J.M., *Iperconnessi. Perché i ragazzi oggi crescono meno ribelli, più tolleranti, meno felici e del tutto impreparati a diventare adulti*, Einaudi, Torino, 2018.
- Youngblood G., *Expanded Cinema*, Clueb, Bologna, 2013.

Rimediazione del mito: l'opera di Tolkien e il videogioco Elden Ring

di Giulia Pellegrino

Abstract

The paper analyzes the hybridization between myth and literary narrative in the videogame imaginary using a comparative method aimed at highlighting the link between the videogame Elden Ring, produced by Hidetaka Miyazaki and G.R.R. Martin, and J.R.R. Tolkien's Lord of the Rings. The analysis aims to highlight how the specific language of the videogame allow for a remediation of the Norse myth, capturing "thematic constants" and interrelationships with factors belonging to the "extra videogame" sphere.

Keywords: Comparative Studies, Remediation, Intermediality, Literature, Videogame.

Il contributo analizza in un'ottica comparativa l'ibridazione tra mito e narrazione letteraria nell'immaginario videoludico, facendo riferimento a un caso studio specifico: *Elden Ring*, ideato da Hidetaka Miyazaki con la collaborazione di George R. R. Martin e sviluppato dalla *From Software* nel 2022.

Rileggendo l'esperienza videoludica avvalendosi di categorie proprie alla narrazione letteraria, l'analisi mira a evidenziare come il linguaggio specifico e le peculiarità del videogioco consentano una rimediazione del mito (per sua natura a-storico), cogliendo «costanti tematiche» (Orlando, 1992) e rapporti di interrelazione con fattori appartenenti alla sfera "extra videoludica", proponendo una chiave interpretativa che dimostri l'efficacia dello scambio tra codici differenti per una conseguente esperienza estetica dal carattere multi-prospettico. Un approccio di questo tipo consente di «analizzare l'organizzazione interna del contenuto, le modalità formali e simboliche delle narrazioni proposte, le possibili strategie e abilità stimulate dall'interazione con il testo, fino a giungere agli studi comparativi tra testi videoludici e testi prodotti nell'ambito degli altri media» (Pecchinenda, 2010, p. 8).

Gli approcci teorici relativi agli studi sul videogioco si diramano

in prospettive che spaziano dagli studi sull'industria culturale (teatro, cinema, fumetto e letteratura), agli studi sulle conseguenze psicologiche e sociali connesse alla fruizione del prodotto videoludico. Gonzalo Frasca evidenzia che, contrariamente ad altre forme mediali basate sulla *rappresentazione*, il videogioco è basato sulla *simulazione* (Pecchi-nenda, 2010, p. 9). La narrazione, fortemente radicata nel mondo della cultura occidentale, costituisce la forma di rappresentazione volta a comprendere e rapportarsi al reale a cui fanno riferimento i media tradizionali. La simulazione, invece, coinvolge la sfera del comportamento. Una forma simulativa mostra, infatti, non soltanto l'oggetto della narrazione e la sequenza degli eventi che si dipanano nella narrazione, ma il modello e le modalità dei suoi possibili comportamenti concorrendo a forme profonde di immedesimazione e immersività.

Il moderno sviluppo dell'industria dei videogiochi ha condotto alla creazione di veri e propri universi virtuali paralleli (*The Elder Scrolls: Skyrim*, *Dark Souls*, *Elden Ring*), perfettamente autonomi e autosufficienti, generando un vero e proprio mutamento di paradigma. In questa realtà autosufficiente e autoalimentata avvengono molteplici forme di interazione tra i giocatori attraverso i loro *avatar*. Il giocatore crea il suo "doppio" entrando in un processo di proiezione così profondo da produrre forme di contaminazione tra identità, rapporto con il mondo esterno e partecipazione emotiva. Coesi al loro interno al punto da mutarsi quasi in ecosistemi, quei videogiochi, funzionanti e dotati di una qualità che evidenzia una mitologia interna, dimostrano come i «caratteri autentici del mito e della mitologia persistono negli scenari più avanzati della comunicazione, nelle forme massificate e oggettivamente condivise» (Frezza, 1995, p. 234).

Edgar Morin evidenzia come la fruizione di un'opera letteraria, teatrale o di un prodotto cinematografico abbiano in comune una situazione dualistica che presuppone uno spettatore conscio della sua condizione di osservatore fisicamente passivo, seppur tuttavia psichicamente attivo nella partecipazione emotiva alla narrazione in atto:

Benché il reale sia assente nel riflesso, nell'immagine, nella foto, c'è sempre un supplemento surreale nel raddoppiamento di una realtà [...] c'è dell'immagine riflessa del reale qualche cosa di meno della realtà e qualche cosa di più: un'aura, un non-so che di affettivo, sentimentale. (Morin, 2019, p. 54)

Nel videogioco questa dualità è rovesciata in un processo di «ipermidiazione» (Bolter-Grusin, 2020), in cui la nostra conoscenza del

mondo avviene consapevolmente attraverso i media, e l'esperienza stessa della mediazione costituisce una forma di cognizione della realtà. L'applicazione ipermediale, per sua natura, sintetizza in sé vecchi e nuovi media rispondendo all'istanza di «oltrepassare i limiti della rappresentazione per giungere alla realtà» (Bolter-Grusin, 2020).

L'interrelazione delle arti nei dispositivi mediali contemporanei consente di osservare fenomeni di «interconnessione tra media, sia nella tracce lasciate nei passaggi nella catena delle traduzioni mediali, vale a dire degli inglobamenti, delle trasformazioni, delle sostituzioni tra un medium e quello a esso più prossimo» (Episcopo, 2023, p. 318):

Tutte le scienze, tutte le arti illuminano, ciascuno dalla propria prospettiva, il fatto umano. Ma queste luci sono separate da profonde zone d'ombra, e l'unità complessa della nostra identità ci sfugge. (Morin, 2020)

Due possibili approcci si combinano nella creazione di un'opera d'arte (che sia essa pittorica, letteraria, cinematografica, fumettistica o musicale): uno di stampo "realista", che mira all'imitazione della vita, e l'altro di stampo "fantastico", che «inventa un universo che sfugge ai canoni della realtà» (Morin, 2019, p. 55), creando un sistema simbolico volto a risignificare l'esperienza del reale con l'ausilio dei macro-temi che sorreggono le grandi narrazioni.

L'utilizzo del simbolo e del simulacro è connesso all'esigenza dell'uomo di rispondere ai grandi quesiti dell'umanità, dalla paura della morte a questioni di natura escatologica, mediante la «pratica a esprimere attraverso l'impulso a figurare, emozioni soggiacenti che sono trasportate dalle immagini e dai linguaggi coltivati nella propria interiorità» (Frezza, 2018, p. 102).

A tale istanza risponde la permanenza del mito nelle manifestazioni più disparate della creatività umana in un tessuto di analogie che attraversa la storia della cultura.

La mente, prima ancora di concepire figure divine in forma umana, comincia, tutta commossa e trascinata dalle cose misteriose ed enormi di cui natura e vita l'insidiano, a dare nomi alle cose che l'opprimono o lo elevano. E tali cose vedute dalla mente come esseri, ma non ancora o a malapena figure. (Huizinga 2002, p. 162)

La tendenza alla personificazione, nonché alla raffigurazione simbolica è, secondo Johan Huizinga, una forma espressiva peculiare dello spirito umano che si manifesta attraverso la funzione ludica. Il gio-

co, infatti, in origine è «un'azione-simbolo che rappresenta l'esistenza umana, che in esso si autointerpreta» (Fink, 2008, p. 32). L'«immaginazione personificante» (Huizinga, 2002, p. 166) e l'allegoria sono facoltà che accompagnano la religiosità umana, le pratiche culturali e le conseguenti manifestazioni estetiche fin dai tempi più remoti. Lo storico, infatti, ascrive il teatro classico e la lirica all'ambito della gara e della competizione, non manifestazione intenzionalmente letteraria ma «religione recitata, giocata» (Huizinga, 2002, p. 166).

La componente ludica è sintomatica delle specificità delle singole civiltà umane, indicandone tendenze e divieti, assurgendo dunque a una funzione normativa. Nel mondo postmoderno la “legge”, che contraddistingueva le società moderne, ha ceduto il passo alla “regola”. La legge proibisce e crea la possibilità di trasgressione, la regola invece ha consistenza fondativa e in quanto tale non può essere aggirata, è «la balena su cui il mondo poggia. Togli le regole e il mondo si capovolgerà e scomparirà» (Bauman, 2012, p. 242). La necessità di rifugiarsi in un mondo in cui vige la “regola” conduce alla creazione di ecosistemi autoregolati da dinamiche cicliche, in cui anche la morte non è definitiva, ma «una sorta di accredito per il rinnovamento o il miglioramento», una morte reversibile. Al videogiacatore «i giochi promettono l'eterno ritorno» (Bauman, 2012, p. 243).

Il gioco è una pratica che permane e si adatta alle peculiarità dei tempi e dei luoghi in cui si manifesta; «espressione o valvola di sfogo dei valori collettivi» (Callois, 2017, p. 102), esso beneficia nella storia della cultura di una continuità universale, sintomo della propensione dell'uomo alla competizione e al gusto per l'imitazione. La natura enigmatica del gioco è definita da Eugen Fink «sospensione della realtà dal mondo reale che può portare fino al rapimento estatico, alla fascinazione incantata, al soccombere al demoniaco e alla maschera. Il gioco può celare in sé il momento chiaro e apollineo del libero sé, ma anche il momento oscuro e dionisiaco della panica cancellazione di sé» (Fink, 2008, p. 31).

Nel mondo postmoderno l'avanzamento tecnologico e la creazione di “paradisi artificiali” rispondono a una necessità antropologica volta a garantire l'acquisizione di protesi che consentano di risignificare la realtà circostante, nonché la propria cognizione del Sé. L'operazione di reincanto del reale risponde all'esigenza di evasione che contraddistingue la nostra epoca divisa tra razionalizzazioni e sotterranee spinte de-secolarizzanti (Pecchinenda, 2010, p. 117). L'universo videoludico in questi termini diviene «un'isola limitata, consacrata artificialmente a competizioni calcolate, a rischi ridotti, a finzioni senza conseguenze e a estasi addomesticate» (Callois, 2017, p. 103).

Dal Signore degli Anelli a Elden Ring: fiaba, filologia e videogioco

In questo contesto illustrerò come la medesima «materia del nord» utilizzata nella riflessione critica e nell'opera narrativa di Tolkien trovi eco nell'universo videoludico di *Elden Ring*.

Tolkien definisce la fiaba «evasione dal carcere» (Tolkien, 2000, pp. 75-77) aggiungendo che colui che scrive fiabe non è servo delle cose presenti. La fiaba parla di cose «permanenti e fondamentali»: non racconta di «lampadine elettriche, ma di fulmini» (Zolla, 2011, p. 6). A fronte delle oppressioni della quotidianità disincantata e banale afflitta dal terribile morbo delle guerre mondiali, le fiabe di Tolkien costituiscono un mezzo per rapportarsi al presente, riconsegnando forza e vigore ai valori antichi, ricordando che «le radici profonde non gelano» (Tolkien, 2011, p. 203). Tolkien ridona grazia e magia in un mondo scettico e brutale, di cui l'uomo contemporaneo si pone come vittima e carnefice. La dicotomia tra bene e male è il *leitmotiv* del *Signore degli Anelli*. Tolkien scrive una nuova epopea cavalleresca intessuta di modernità: nella sua opera si respirano le atmosfere del Beowulf, le gesta degli eroi cavallereschi, ma le tribolazioni e i tormenti dei suoi eroi sono vicini alla nostra quotidianità, alla scelta compiuta ogni giorno tra il bene o il male. Tolkien associa la fiaba alla stessa vicenda evangelica innalzandola a *fiaba suprema*, in cui storia e leggenda si fondono. «Per Tolkien religione e fiaba sono state sciaguratamente scisse e sempre vanno tentando di riabbracciarsi e rifondersi in uno» (Zolla, 2011, p. 6).

Il *Signore degli Anelli* ed *Elden Ring* sono vaste narrazioni epiche, le cui radici affondano nella mitologia indoeuropea, in particolare nel mito nordeuropeo. Entrambe le opere sono incentrate sulla valenza corruttrice e distruttrice del “potere”, che assume la forma di un Anello che conduce i suoi portatori a una ininterrotta catena di morte e rovina. In Tolkien l'Anello è la rappresentazione del Male, della sete di potere e là dove arriva semina discordia e distruzione. Similmente, in *Elden Ring* la distruzione dell'anello ancestrale causa l'“era della disgregazione” che conduce al crepuscolo l'antico ordine delle cose, memore della maledizione dell'anello wagneriano che porta il Walhalla a bruciare tra le fiamme di un incendio purificatore.

A ogni modo, la linea di trama delle opere offre un ulteriore spunto di riflessione su ciò che le unisce. In un'ambientazione di ispirazione norrena si snoda la vicenda che ha il suo fulcro nella storia dell'Anello maledetto, collegato a una stirpe immortale che aveva il proposito iniziale di proteggere il mondo. Questo intento viene tradito e corrotto, conducendo l'antica stirpe alla rovina e gettando il mondo nel caos,

causato dalla maledizione dell'Anello. La vicenda troverà conclusione in Tolkien nella distruzione del talismano e nell'abbandono del mondo da parte degli immortali lasciato nelle mani degli uomini. Il finale di *Elden Ring*, complici la specificità del mezzo videoludico e le peculiarità del *role playing game* offre un finale aperto, che propone la scelta tra la ricostruzione dell'antico ordine delle cose o il suo definitivo abbandono.

Il *medium* del videogioco, mezzo espressivo postmoderno, traduce efficacemente la rivoluzione antropologica insita nella «smaterializzazione dell'esistenza, trionfo del virtuale e della società dello spettacolo e dei simulacri, della rappresentazione e della rappresentazione delle rappresentazioni» (Luperini, 2020, pp. 98-99). In *Elden Ring* protagonista della vicenda è un Senzaluca, «nomade postmoderno», creatura rinnegata che si risveglia dalla morte nell'Interregno, luogo sospeso fuori dalle tradizionali categorie di spazio-tempo.

Zygmunt Bauman, in riferimento all'«identità postmoderna», opera una distinzione tra «nomadi» e «pellegrini». I primi, dall'identità fluida, non si legano allo spazio-tempo e si muovono tra identità «momentanee», per loro non vi è progressione o progetto. I pellegrini, invece, scelgono la loro destinazione e su di essa progettano l'itinerario della propria vita. Per i pellegrini ogni meta, ogni sosta, costituisce un tassello in più al raggiungimento dell'obiettivo finale; per il nomade l'obiettivo è a malapena «il successivo punto di sosta della carovana» (Bauman, 2012, p. 221). Similmente, il nostro «doppio» dall'identità mutevole sosterrà stancamente da un «luogo di grazia» all'altro nell'Interregno.

L'esperienza di Tolkien come studioso della letteratura medievale fornì il giusto sostrato letterario-mitologico per la sua attività di romanziere; infatti, il *Signore degli Anelli* possiede schemi e personaggi propri dell'epopea cavalleresca. Nella saggistica incentrata sulla letteratura medievale, Tolkien dedica particolare attenzione ad alcune tra le più importanti opere appartenenti alla letteratura inglese medievale, che nelle loro tematiche, possono essere considerare fonte d'ispirazione più o meno diretta della sua narrativa. Lo studioso curò l'edizione critica di *Sir Gawain and the Green Knight*, *Pearl* e *Sir Orfeo*, nei quali ricorre il medesimo schema del viaggio nell'Aldilà, presente anche nel *Signore degli Anelli*; tradizioni celtiche e cristiane, nell'aspetto delle terre oltremondane sono visitate dai rispettivi eroi e motivi tipici del folklore popolare europeo ricorrono, come il *topos* della «caccia selvaggia». Infatti, la passione venatoria di creature appartenenti all'Aldilà accomuna il Cavaliere Verde del *Sir Gawain* ai Morti Fedifraghi e agli Spettri dell'Anello del *Signore degli Anelli* e alla miriade di creature cacciatrici che vagano nell'Interregno di *Elden Ring*.

Fonte privilegiata per lo studio del mito norreno e delle vicende eroiche a esso collegate è l'*Edda*, raccolta di carmi mitologici risalente al XIII secolo, tramandata nel *Codex Regius*, antico manoscritto medievale islandese. Erroneamente attribuita a Saemundr il Saggio (1054-1133), è conosciuta oggi con il nome di *Edda poetica*, così da poter essere distinta da un'opera omonima, scritta prevalentemente in prosa e redatta da Snorri Sturluson (1179-1241), politico e letterato islandese, oggi nota con il nome di *Edda in prosa* o *Edda di Snorri*. I carmi dell'*Edda* narrano vicende appartenenti a molteplici nuclei narrativi, tra cui la vicenda eroica di Sigfrido e Brunhilde, raccontata anche nella *Völsunga saga* e nel *Nibelungenlied*. Il genere letterario della saga ebbe un'ampia diffusione in area scandinava, in particolare le «saghe del tempo antico» (Isnardi, 1991, p. 681) tra cui la citata *saga dei Völsungar*, che riporta in prosa il ciclo di Sigurd e dei Nibelunghi.

La cultura norrena e la sua concezione della natura strettamente connessa alla sfera religiosa hanno rivestito un ruolo importante in Tolkien, come dimostra la centralità che assegna alla magia e alla natura nelle vicende della Terra di Mezzo. In questo senso, nel *Signore degli Anelli* tali elementi del paganesimo nordico sono ascrivibili alla sua spiccata componente magico-naturalistica. Il paganesimo norreno di età precristiana non aveva strutture di riferimento sovraregionali, né una guida centrale. Il culto era decentrato ed essenzialmente legato alla sfera domestico-familiare. Le prime indicazioni relative alla religione pagana in area scandinava sono desunte dall'*Edda* di Snorri Sturluson. I culti a noi più noti, dalla testimonianza ottenuta dallo studio di fonti letterarie, figurative e lo studio della toponomastica, sono incentrate sulle figure di Odino, Thor, Freyr e Freia. In particolare, i cicli mitici più documentati e, quindi, presumibilmente centrali sono quelli legati a Thor e alla sua lotta contro i giganti e il serpente Jormundgand, e le vicende eroiche legate a Sigfrido. La forma pubblica di cerimonia religiosa si basava sulla pratica del sacrificio rituale, accompagnato da un brindisi rivolto a una divinità o in memoria dei defunti o con valenza apotropaica. A tal proposito Rudolf Simek evidenzia che «le superstizioni popolari scandinave del Medioevo attestano il forte timore nei confronti dei morti: il pieno inverno è anche il momento dei «ritornanti» (*Wiederganger*) e dei «non morti» (*draugr*), dei demoni e della «caccia selvaggia». Questo terrore dei morti era così fortemente radicato presso i Germani che, nonostante un millennio di Cristianesimo, «ritornanti» e spettri fanno parte ancora oggi del corredo standard di qualsiasi racconto dell'orrore» (Simek, 2020, p. 116).

In riferimento a questa tematica un ulteriore elemento di sugge-

stione è la discesa di Odino nell'abisso di Hel, noto anche come Niflheim, il "paese dell'oscurità" o il ritorno dei morti sulla terra sotto forma di *revenants*, ripreso da Tolkien con i Nove spettri dell'Anello e nella stessa natura incorporea di Sauron, che di fatto è uno spettro. Tali figure funeree in *Elden Ring* sono rievocate attraverso le apparizioni dei Cavalieri notturni, figure sinistre che avversano il passaggio del Senzaluca cavalcando destrieri spettrali. Tale matrice mitica confluisce nella fitta rete di simulacri presenti nella geografia della maledetta terra dell'Interregno di *Elden Ring* (la stessa toponomastica di Interregno richiama la Terra di Mezzo tolkieniana e *Midgard* norrena). Esempi emblematici sono costituiti dal gigantesco Albero Madre che si erge maestoso rievocando il norreno albero cosmico *Yggdrasill*, e il mostruoso Rykard "divoratore degli dei" dalle sembianze di un enorme serpente richiama *Yormundgandr*. Le fonti per la creazione dei rispettivi "anelli" sono principalmente l'*Edda* e la *Völsunga saga*. Tolkien utilizzò alcuni episodi ripresi interamente come il furto della coppa dalla tana del drago dal *Beowulf* o gli incestuosi Figli di Hurin ripresi dalla leggenda di Kullervo del *Kalevala* finnico e i gemelli Veslunghi della *Volsungasaga*.

A prescindere dalle distanze prese, dovute all'interpretazione politico-ideologica che subì l'opera wagneriana negli anni della stesura del romanzo, l'*Anello del Nibelungo* costituisce una fonte. Del resto, una tale evidenza è sottolineata da Elemiré Zolla in *Uscite dal mondo*:

L'anello che si moltiplica come una pietra filosofale di proiezione, splende di luce simbolica nelle strofe del *Reginsmal* norreno, quanto a distanza di secoli nella *Canzone dei Nibelunghi* e a distanza d'altri secoli ancora, e sempre con intatta forza, nell'Oro del Reno e nel *Signore degli Anelli*, e un'intramontabile ricchezza sapienziale ne emana, che lo contempli il guerriero fasciato dal giaco di anelli intrecciati o il frequentatore di Bayreuth in marsina o il ragazzone americano assorto sulle pagine di Tolkien. Ma questo simbolo di potere e rovina non è esclusivo del superuomo e non lo designa. (Zolla, 1992, p. 392)

Elden Ring (come anche *Il Signore degli Anelli*) racchiude in sé connotati tipici dell'epopea cavalleresca, componenti soprannaturali e un'originale commistione di mitologie. La permanenza dell'elemento mitologico calato in un contesto epico-fantasy attribuisce il valore di «una sorta di riproposizione in chiave ludo-tecnologica dell'universo magico-religioso che la modernità e il processo di secolarizzazione avevano spinto ai margini della nostra concezione di realtà» (Pecchi-

nenda, 2020, p. 114). A tal proposito è significativo che nelle tre opere si presenti lo schema del «viaggio dell'eroe», declinato nel *logos* del viaggio nell'Aldilà. Tale schema, come esemplificato da Christopher Vogler, parte dal presupposto che la storia dell'eroe «consista sempre in un viaggio» (Vogler, 2020, p. 16); che esso sia indirizzato verso un luogo fisico o interiore, è ugualmente riconducibile al medesimo schema narrativo. Il viaggio nell'Aldilà è assimilabile, nello specifico, alla prova della «resurrezione» (Vogler, 2020, p. 22) connessa ai riti di purificazione di retaggio arcaico-sciamanico, «una vicenda in cui il protagonista oltrepassa, materialmente come gli eroi oppure spiritualmente come gli estatici, i confini del mondo fisico e si reca in una terra dove predomina il soprannaturale» (Giuliano, 2001, p. 11). Luoghi in cui «chi vi giunge, dopo un lungo e non facile cammino, irto di ostacoli, vi trova la morte. Chi riesce a uscirne, rinasce, conseguendo uno statuto ontologico elevato. Mediante tale esperienza, il coraggioso eroe del mito e dell'epopea, o il devoto credente delle visioni antiche e medievali, acquista consapevolezza dei diversi gradi dell'essere e ottiene una conoscenza di tipo superiore» (Giuliano, 2001, pp. 11-12).

La Catabasi di Odisseo offre ulteriori spunti di riflessione. Odisseo è l'archetipo del viaggiatore e infinite sono le peregrinazioni che compirà nella letteratura di ogni tempo e nazione. Sprofonda nell'Ade, da cui ne riemerge rinnovato e sapiente. Affronta numerose peripezie ed entra in contatto con l'orrore del «mostro» e del soprannaturale, il ciclope Polifemo. Tolkien nel celebre saggio *Beowulf: i mostri e i critici* (Tolkien, 2020, p. 37) collegò la figura di Polifemo a un altro celebre «orco» della letteratura, Grendel. Nel *Beowulf* oltre alla celebre discesa negli inferi alla ricerca della temibile madre di Grendel, vi sono numerose similitudini, tra cui il furto della coppa dalla tana del drago, che ritroviamo nello *Hobbit* di Tolkien. La figura del viaggiatore incarnata nel mito classico da Ulisse muterà nel Medioevo in cavaliere cortese, come Sir Gawain, o in quella di Beowulf, guerriero coraggioso, frutto della commistione con il mito norreno. Nell'elaborare la sua epopea Tolkien fa rivivere gli echi di queste figure leggendarie e delle loro avventure, creando una personale mitologia che lo impegnerà fino alla fine della sua vita, nella stesura del *Silmarillion*, pubblicato postumo e incompiuto. In epoca postmoderna il nostro «eroe» assume le sembianze del malinconico Senzaluca.

Intento di Tolkien era di trovare tramite la riproposta del mito una risposta allo straniamento dell'uomo moderno di fronte alla crisi dei valori, che coinvolse la cultura del secondo Novecento; voleva scrivere un'opera che potesse trasmettere e donare nuova linfa vitale ai valori

cristiani tradizionali, in cui egli credeva fermamente: umiltà, amicizia, coraggio, rispetto verso il prossimo e verso la natura. L'orientamento religioso di Tolkien, fervente cattolico, tuttavia non impedì la presenza all'interno dell'opera di componenti tipiche di culture pagane, aspetto che evidenzia la grande competenza dell'autore nel campo delle più svariate influenze mitiche e letterarie.

Elemire Zolla nella sua *Introduzione* alla prima edizione italiana del *Signore degli Anelli* affronta questo concetto spiegando in che modo la riflessione etica di Tolkien è sentita dal lettore come qualcosa di intimo:

[...] Ci vuol poco a sentire che egli sta parlando di ciò che tutti affrontiamo quotidianamente negli spazi immutevoli che dividono la decisione dal gesto, il dubbio dalla risoluzione, la tentazione dalla caduta o dalla salvezza. Spazi, paesaggi uguali nei millenni [...] si rimane stretti in una maglia ben tessuta, fatta dei nostri stessi tremiti, inconfessati sospetti, sospiri più intimi a noi di noi stessi. Perché opera di così impalpabili forze, *The Lord of the Rings* si divulgò smisuratamente, senza bisogno di persuasioni o di avvalli, perché parlava per simboli e figure di un mondo perenne oltre che arcaico, dunque più presente a noi del presente. (Zolla, 2011, pp. 7-8)

Tolkien afferma che «nel loro complesso le fiabe hanno tre facce: quella Mistica, rivolta al Sovrannaturale; quella Magica, rivolta alla Natura, e lo Specchio dello scherno e della pietà, rivolto all'uomo» (Tolkien, 2000, p. 188). In tal modo, la fiaba funge da mezzo privilegiato per la riflessione sull'uomo, la natura e lo spirito. Tolkien era ostile all'idea di modernità: l'industrializzazione, il capitalismo, la scienza usata senza alcun limite e il potere statale, che Patrick Curry definirà «idoli la cui adorazione aveva avuto come risultato, nel nostro secolo, la più efficiente devastazione sia della natura che della stessa umanità» (Curry, 2018, p. 26). In un mondo ormai votato alla freddezza del dato scientifico e del calcolo, Tolkien oppone la rinascita del mito e della meraviglia, proponendo di recepire l'essenza delle cose e non il loro impiego:

Gandalf narra a Frodo di come l'Anello forgiato col fuoco dell'abisso cadde in mano a Gollum, come costui in tempi remoti fosse un essere attratto verso le radici, gli inizi, verso le profondità dove covano i semi delle piante. Era dunque dannato alla coscienza tutta materiale, incapace di comprendere come le forme siano l'essenza delle cose, come nella

foglia e nella radice si sveli la verità della pianta, la sua integra figura; i rami nelle nervature, le fronde nei lobi, le radici nell'attaccatura. Gollum aveva scordato le foglie, le cime, i bocci che si aprono all'aria, cioè la destinazione delle cose che ne sono il principio, l'entelechia. La forma si incarna e plasma, non è sprigionata dalla materia, insegnava ancora Goethe. Gollum è al polo opposto, non immagina nemmeno più che sia l'imperfetto a rinviare alla perfezione, che il fiore sia l'immanente invisibile, dominante destino nel ruvido seme materiale. (Zolla, 2011, pp. 10-11)

Nel *Signore degli Anelli* i personaggi principali incarnano simboli e ideali di grande pregnanza. Sono riconducibili a fonti non tutte dichiaratamente accertate (Curry, 2018, pp. 198-201), ma chiaramente riscontrabili nella mitologia nordeuropea, nel folklore popolare, nel mito norreno e nell'epopea cavalleresca. D'Altro canto, lo stesso Tolkien afferma che la Terra di Mezzo è il Nord Europa calato in un passato remoto e immaginario (Curry, 2018, p. 49). I luoghi in Tolkien rivestono un ruolo molto importante, tanto da poter considerare i boschi e le montagne della Terra di Mezzo personaggi del romanzo. Sono molti gli episodi in cui la Natura prende letteralmente vita con personaggi come Barbalbero, che tramite la propria vicenda porta in evidenza una delle tematiche che l'autore aveva più a cuore: l'ambiente. Alberi viventi popolano anche la geografia di *Elden Ring* con il nome di Avatar dell'Albero Madre.

In questo senso il *Signore degli Anelli* è una critica alla tecnologia e alla scienza usata senza etica. I personaggi dietro cui orbita questa tematica sono Saruman e Sauron. Saruman è lo scienziato che mette da parte l'etica per la fame di conoscenza e di potere, fautore del progresso scientifico dietro il quale dimentica i suoi stessi principi:

Conoscenza, Legge, Ordine, le cose che finora abbiamo procurato invano di attuare, ostacolati piuttosto che assistiti dai nostri deboli o inerti amici. Non è necessaria, non ci sarà alterazione dei nostri fini, ma solo nei mezzi». (Tolkien, 2011, p. 297)

Sauron rappresenta il Male del quale la Macchina, per Tolkien, è l'attuazione (Giuliano 2001, p. 23). La metafora della «minacciosa onnipotenza della tecnica» ricorre anche nell'*Oro del Reno* wagneriano secondo un procedimento denominato da Francesco Orlando «soprannaturale di trasposizione», basato «su un rinvio allegorico-referenziale e sulla ripresa e la rimotivazione del soprannaturale più forte della tradizione», nel momento in cui il nano Alberich, ebbro del potere

conferitogli dal *Ring*, assoggetta come schiavi i Nibelunghi affinché producano di più dispiegando «un incubo dell'officina capitalistica ottocentesca» (Orlando, 2017, pp. 113-114). Non a caso Mordor, la terra del signore del Male, è una *waste land*, spettro dell'industrializzazione e del degrado, dell'alienazione e dell'allentamento del legame che intercorreva tra uomo e natura in favore di un totale dominio e sfruttamento di quest'ultima. Inoltre, la maledetta terra di Mordor ha caratteristiche proprie dell'immaginario della geografia ultramondana di numerose culture; infatti, Tolkien utilizza in maniera originale lo schema del viaggio nell'Aldilà, ponendo la sua opera in relazione con un *topos* riscontrabile nei racconti mitici del mondo classico, nelle saghe norrene e celtiche, oltre che nelle religioni monoteistiche e nella letteratura medievale. Il viaggio nell'Aldilà, inteso come viaggio di rinascita e di una rinnovata comprensione del reale, assurge al duplice intento dell'autore di vivificare il mito e di utilizzarlo come chiave di lettura della contemporaneità.

Frodo, protagonista della storia – le cui caratteristiche principali sono la lealtà, il coraggio, l'umiltà e il desiderio di pace – intraprende questo viaggio verso l'infernale terra di Mordor. Egli assolve al gravoso compito di liberare la Terra di Mezzo dal terribile flagello della guerra, pur conoscendo i suoi evidenti limiti. È in questo senso che si manifesta la modernità del suo personaggio. Egli non possiede le peculiarità degli eroi mitici, di cui però condivide i nobili intenti. La sua *normalità* è ciò che rende la sua connotazione psicologica quella più contemporanea. Egli ha paura ed è vittima della tentazione dell'Anello, tuttavia, combatte e la affronta con caparbia fino al travagliato assolvimento del suo compito. Inoltre, su Frodo incombe la figura spettrale e ammonitrice di Gollum, che in un certo senso è il suo *alter ego*. Gollum è il precedente possessore dell'Anello e ha ceduto alla brama di utilizzarlo, cadendone vittima e diventando simbolo della crisi dell'uomo contemporaneo, tra desiderio di conoscenza e di possesso, privo di qualsiasi remora morale, spinto alle estreme conseguenze, fino a raggiungere una sorta di regressione animalesca. Gollum si spinge troppo oltre e si spezza. Diviene una inquietante figura dalla personalità scissa, rappresentazione calzante della dissociazione dell'io tipica della letteratura della crisi tra le due guerre, espressione della caduta dei valori tradizionali e dello straniamento dell'individuo fino alla pazzia. Gollum, nel corso della storia, funge da figura speculare a Frodo, ricordandogli continuamente, qualora fallisse, cosa diventerebbe; incarna l'ombra premonitrice della caduta.

Conclusioni: narrazioni frammentarie

Il cambiamento di paradigma conseguente all'avvento dell'epoca moderna comporta l'adozione di nuove narrazioni attraverso nuovi mezzi espressivi. Tali storie sono sintomatiche della cognizione di una crisi, di uno scisma, che investe l'uomo nel frangente che caratterizza l'arte e la letteratura, ma in senso più generale, la storia culturale e del pensiero europei nella fenditura tra Ottocento e Novecento. Il post positivismo, con il relativismo gnoseologico di Nietzsche e il pessimismo di Schopenhauer, travolgono la nozione stessa di razionalità, producendo correnti irrazionalistiche sfocianti nel modernismo europeo, nelle avanguardie e in singolari linee di frattura. La relatività dei concetti di bene e male, uomo e donna, conducono allo spaventoso dispiegarsi degli abissi dell'inconscio freudiano. Si dissolve l'unità dell'individuo, che si riscopre creatura dissociata e incapace di controllare le proprie pulsioni.

Con la postmodernità, intesa come fase più recente della modernità stessa (cfr. Luperini, 2020, pp. 97-98), l'identità e la realtà circostante si smaterializzano di fronte al rapido trionfo della tecnica, all'avvento di Internet e dei social media, a cui segue un progressivo processo di «desocializzazione dell'individuo» (Luperini, 2020, p. 99), che sfocia nella necessità di nuove tipologie di narrazione, come la metanarrazione, la riscrittura e l'ibridazione tra varie forme di comunicazione, quali cinema, fumetto e videogioco. In *Elden Ring* la narrazione assume un andamento e delle modalità singolari. Ci si risveglia in una terra di rovine in cui la ricostruzione della storia avviene tramite il ritrovamento di oggetti, che assumono valore "documentario". La descrizione riportata sul singolo frammento conferisce all'operazione di acquisizione della narrazione una valenza "archeologica". L'interpretazione del frammento dà luogo a risultati polisemici che generano nuove forme di cooperazione e socializzazione, in cui intere comunità di utenti, tra partite multigiocatore online, *walkthrough* e guide enciclopediche in rete, sperimentano inedite forme di socialità, concorrendo alla creazione di un nuovo patrimonio di conoscenze condivise.

Bibliografia

- Bauman Z., *Mortalità, immortalità e altre strategie di vita*, Il Mulino, Bologna, 2012.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation, Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano, 2020.
- Callois R., *I giochi e gli uomini, La maschera e la vertigine*, Bompiani, Firenze-Milano, 2017.
- Curry P., *Tolkien, Mito e modernità. In difesa della Terra di Mezzo*, Bompiani, Firenze, 2018.
- Emilia Di Rocco, Piero Boitani, *Guida allo studio delle letterature comparate*, Laterza, Roma-Bari, 2013.
- Episcopo G., *La letteratura e i media in Letterature comparate*, a cura di F. De Cristofaro, Carocci, Roma, 2023.
- Fink E., *Oasi del gioco*, Raffaello Cortina, Milano, 2008.
- Frezza G., *Fumetti, anime del visibile*, Alessandro Polidoro, Napoli, 2018.
- Frezza G., *La macchina del mito tra film e fumetti*, La nuova Italia, Scadicci, 1995.
- Giuliano S., *Le radici non gelano. Il conflitto tra tradizione e modernità in Tolkien*, Ripostes, Salerno, 2001.
- Harper-Scott J.P.E., *Wagner and the Königsproblem in The legacy of Richard Wagner* a cura di Luca Sala, Brepols, Turnhout, 2012.
- Huizinga J., *Homo ludens*, Einaudi, Torino, 2002.
- Isnardi G.C., *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991.
- Jesi F., *Mito*, Quodlibet, Macerata, 2023.
- Luperini R., *Dal modernismo a oggi. Storicizzare la contemporaneità*, Carocci, Roma, 2020.
- Misuraca P., *Tutto quel che è, finisce. Guida a l'Anello del Nibelungo di Richard Wagner*, Mimesis, Milano-Udine, 2017.
- Morin E., *Il paradigma perduto, Che cos'è la natura umana?*, Mimesis, Milano-Udine, 2020.
- Morin E., *Sull'estetica*, Raffaello Cortina, Milano, 2019.
- Orlando F., *Costanti tematiche, varianti estetiche e precedenti storici in Praz M., La carne, la morte e il diavolo nella letteratura romantica*, Bur, Milano, 1992.
- Orlando F., *Il soprannaturale letterario. Storia, logica e forme*, Einaudi, Torino, 2017.
- Pecchinenda G., *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell' "homo game"*, Laterza, Bari-Roma, 2010.
- Pestelli G., *L'Anello di Wagner. Musica e racconto nella tetralogia dei Nibelunghi*, Donzelli, Roma, 2018.
- Propp V., *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino, 2000.
- Simek R., *I vichinghi*, il Mulino, Bologna, 2020.
- Tolkien J.R.R., *Albero e foglia*, Bompiani, Milano, 2000.
- Tolkien J.R.R., *Beowulf: i mostri e i critici in Il Medioevo e il fantastico*, Bompiani, Milano, 2020.

Tolkien J.R.R., *Il Signore degli Anelli*, a cura di Q. Principe, Bompiani, Milano, 2011.

Tolkien J.R.R., *Lettere (1914/1973)*, Bompiani, Milano, 2001.

Toniolo F., *Interpretare Elden Ring*, Indipendently published, 2023.

Vink R., *Wagner and Tolkien: Mythmakers*, Walking Tree, Zurigo-Jena, 2012.

Vogler C., *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, Dino Audino, Roma, 2020.

Zolla E., *Introduzione*, in *Il Signore degli Anelli*, a cura di Q. Principe, Bompiani, Milano, 2011.

Zolla E., *Uscite dal mondo*, Adelphi, Milano, 1992.

Avatars of the digital: the visual motifs of a present cinema for the future

di Ivan Pintor Iranzo

Abstract

The evolution of cinema, from its origins to its current digital form, reflects a profound shift in how images are created and perceived. Historically tied to rituals and the divine, images once served as a bridge to transcendence. The invention of photography and cinema marked the beginning of their transition into tools for capturing and preserving gestures and memories. With the advent of video and digital screens, images have become ubiquitous, stripped of their original contexts, and transformed into fragments of a global cultural narrative. Modern digital cinema, interwoven with technologies like infinite scroll, represents a reconfiguration of visual storytelling – an ever-accessible archive of interconnected moments, no longer constrained by traditional linearity or singular meaning. This transformation reveals cinema's enduring role as both a historical repository and a fluid medium of representation and creation of visual motifs in the digital age.

Keywords: Visual Motif, Digital cinema, Jean-Luc Godard, gesture, Giorgio Agamben

Digital cinema as a library of scholia

Before portable screens became ubiquitous and images were detached from primal experiences, and before the invention of the infinite scroll in 2006 by Aza Raskin and its subsequent widespread adoption with the release of the iPhone in 2007, images were not just a habitual visual presence. They were an event, a phenomenon that facilitated communication between humans and the sacred language of the gods, the transcendence or otherness represented by Hollywood stars, or between the present and the past. These images, whether painted, sculpted, or filmed, engaged with the viewer, preserving and transmitting the energy of unique gestures. Technologically, cinema emerged from photography, which itself evolved from the camera obscura used by Renaissance painters to frame the world.

With the advent of video technology in the second half of the 20th century, it was no longer necessary to stand before the image, at the apex of its visual pyramid, as had been customary until that point. Un-

like cinema, video technology, evolving from sound recording, introduced a new paradigm. The directionality of the video camera, akin to a microphone, prioritized capturing sound and moments over the precise framing of cinematic images. This marked a shift in both physical and emotional engagement with the image, transforming the way viewers related to visual media, and transforming also the corresponding mode of affective-tonal empathy – *Stimmungseinfühlung*, according to the concept coined by Moritz Geiger (1911) in the field of visual arts. Just observe how we record with smartphones, which before serving to capture images and glimpse movies and videos on YouTube, stories on Instagram, and micro-videos on TikTok, were simply phones first and audio players later. This reveals that “before” is not the preposition that defines our relationship with the digital image, inherited in many ways from video technology, but rather “in” and “between.”

With smartphones and tablets in hand, the boundaries of the frame are fluid. We cease to control where the frame begins and ends. The handheld device moves with the user, allowing the tiny camera lens to capture moments in a way that aligns more with the atmosphere than with precise framing. Unlike the fixed separation between the filmed subject and the filmer in traditional photography and cinema, digital technology fosters a joint immersion, creating a new perceptual phenomenology and altering experiences of distance and spatiality. Images produced by digital technology support different “experiences of distance” (Minkowski, 1930) and “affective spatiality”, a new “tonal”, “affective”, or “mood” space according to the expressions used by Ludwig Binswanger (1932-33) in the field of psychopathology. This new tonal space implies a cognitive reprogramming of our access to information and the human conception of emotions, time, place, and movement.

In its post-spectatorial condition (Tirino, 2020), cinema participates in this reprogramming. Access to audiovisual experiences now mirrors Jorge Luis Borges’s “The Book of Sand”, characterized by an endless, unfathomable concatenation of folds (Deleuze, 1989) and images. The French philosopher Gilles Deleuze, in *Cinema 1: The Movement-Image* and *Cinema 2: The Time-Image*, identified a shift in cinematic paradigms, illustrated by the ending of Roberto Rossellini’s “Germany Year Zero” (1948). This moment marks a break from classical action-based cinema to a new contemplative cinema born from the void left by World War II.

In the ending of *Germany Year Zero*, which the Swiss filmmaker Jean-Luc Godard also highlighted in his *Histoire(s) du cinéma* (1998) as a break in the historical inscription regime of cinematic images, Edmund, a child whom viewers have seen murder his father, perhaps

instigated by a Nazi mentor, wanders through the bomb-devastated streets of Berlin and climbs a dilapidated building. There, amidst the open frameworks shattered by shellfire and shrapnel, he closes his eyes for a moment and jumps into the void, in a futile sacrifice that also violates the taboo of death and child suicide.

From this image, and attentive to the question Godard has so often posed about the singularity of a cinema as attached to reality as Italian neorealism not using direct sound, it is possible to advocate, as theorist Sergi Sánchez does in *Toward a No-Time Image: Deleuze and Contemporary Cinema* (2013), for a new model of understanding for digital cinema, largely based on the sound paradigm. What remains of the time-image, of the cinema of modernity born from the ruins of bombed-out Berlin where Edmund roams before committing suicide? Sánchez asks. What is the status of cinema in the era of small screens? Perhaps cinema is no longer found uniquely in movies. Perhaps video and digital technology can serve the cinematic image as a laboratory of forms from which to change the images of the past, to disarrange them in order to understand them again. If the cinema screen, like ancient tragedy, speaks of past time and what is to come on the horizon of fiction, the small screens surrounding us offer, almost always, a testimony of loss, of the irretrievable, a cinema where suggestion prevails over attraction.

Undoubtedly, this cannot be asserted about the role of digitalization in productions heavily reliant on special effects, such as the films of the Marvel Cinematic Universe, where the dynamics of attraction and action are central, and the narratives draw from an external imaginary, particularly the superhero comics of the 1960s, 70s, and 80s. However, in the realm of auteur cinema, it is worth questioning whether the advent of digitalization, besides completely transforming the channels of dissemination and remediation, has also modified, in a Deleuzian sense, the relationship with space, time, framing, or editing cuts. Has it perhaps changed the way the next shot is introduced? Can digital cinema, a child of video, capture specific realities in a temporal and spatial sense, taking us somewhere we haven't been? Is it possible to speak of a specific *poiesis* of the digital, a tool that allows for the reformulation of the relationship with the past, with visual forms and theory while preserving for the artist the habit of the "trembling hand" referred to by Dante?¹

¹ "ma la natura la dà sempre scema, / similmente operando a l'artista / ch'a l'abito de l'arte ha man che trema." *Paradiso*, XIII, 76-78.

The aforementioned idea of loss and the laboratory often appears in experiences where digital tools serve the rough textures of celluloid to invoke history, the course of time, the inscription of gesture which, as Giorgio Agamben (1979) has pointed out, is the true material of cinema. In the films of authors like Alice Rohrwacher and Pietro Marcello, who opt for analog work, past cinemas such as those of Ermanno Olmi, Vittorio De Seta, or Cecilia Mangini resonate, and the work with archives relegates digital to the editing celluloid and analog work phase, which becomes a laboratory for historical re-editing, anachronistic, of “impure times.” On the other hand, as an example of a very different practice, a filmmaker like David Lynch shows in *Twin Peaks 3: The Return* (Showtime: 1990-2017) that digital allows for the coexistence of the vividness of past images with the transformation of the spectatorial model, turning the experience of each episode into a sort of visit to the painter’s studio, where formats, durations, and modes vary around the same gestural and narrative reflection, as a radical possibility of convergence between future cinema and television.

Before, or rather “in” or “between” the images of filmmakers who explore the potentials of digital as deeply and radically as Pedro Costa, Apichatpong Weerasethakul, Jia Zhangke, or Hong Sang-soo, it is possible to witness other models of this post-spectatorial metamorphosis of cinematic experience, where contemplation and duration are crucial. “Bring back duration. Even more significant than the deep structures of life are the breaking points, their sudden or long deterioration”, says a voice-over towards the end of Jean-Luc Godard’s feature film *Film Socialisme* (2010), after pointing out the intimate solidarity between democracy and tragedy in Western history. It is in Godard’s work from the 1990s onwards that the different paths of cinema following the advent of digital can articulate a true pluralization of knowledge models in the same sense this notion is posed in the sciences, as Nicole Brenez (2023) has studied, drawing on sources including Paul Feyerabend’s work (1979).

If, as Brenez proposes, in Godard’s work there is a thought on the essential nature of the image conceived as the exploration of a theoretical model, as an assemblage between laboratory and library, it is productive to invoke one of the foundational texts that patrology offers regarding the relationship between image and viewer in the West, one of the essential iconophile discourses within the Byzantine iconoclastic controversy, the Apologetic Iconophile Discourse by theologian John of Damascus, which the author cites in one of the passages of her book “Jean-Luc Godard: Political Writings on Cinema and Other Filmic Arts, Volume 2” (2023: 33):

First of all, what is an image?

Well, an image is a resemblance (*omoiôma*), a paradigm (*paradeigma*), and an imprint (*ektupôma*) of something that shows in itself what is represented, although evidently, the image does not resemble the model in all aspects, that is, what is represented (since the image is one thing and what is represented is another), and undoubtedly, a difference can be seen between them because otherwise, they would not be distinct from each other. For example, the image of a man, while it restores the imprint of his body, does not possess the powers of the soul, for it is neither alive, nor does it reason, nor emit sound, nor have perceptions, nor move any limbs. Likewise, the Son, who is the natural image of the Father, has something that differentiates Him from the Father, for He is the Son and not the Father.²

Resemblance (*omoiôma*), paradigm (*paradeigma*), and imprint (*ektupôma*)³ are the essential concepts guiding this relationship, which, through the legacy of painting, analog cinema has maintained with reality, although digitization and the multiplication of small cameras and screens have introduced a set of conceptual modifications regarding capture that perhaps, above all, affect the condition of the imprint, without diminishing the idea of the paradigm, which is the openness to devices, hypotheses, and possibility. Can it even facilitate the exposure of the device? This would seem to be the trajectory of Godard, which is addressed in the following section as the foundation of a thought on the presentation, representation, and experience of affections, on cinema as a library of affections conceived in futurum.

In a conference held at the Università degli Studi Roma Tre in November 2016, theorist Steven Shaviro addressed his work-in-progress *Critical Beatdown*, focused on the purpose of reinventing Deleuze in

² John of Damascus, III, 16. Πρῶτον, τί ἐστὶν εἰκὼν;

Εἰκὼν μὲν οὖν ἐστὶν ὁμοίωμα καὶ παρὰδειγμα

καὶ ἐκτύπωμά τινος ἐν ἑαυτῷ δεικνύον τὸ εἰκονιζόμενον, πάντως δὲ οὐ κατὰ πάντα ἔοικεν ἢ εἰκὼν τῷ πρωτοτύπῳ τουτέστι τῷ εἰκονιζομένῳ – ἄλλο γὰρ ἐστὶν ἢ εἰκὼν καὶ ἄλλο τὸ εἰκονιζόμενον – καὶ πάντως ὁράται ἐν αὐτοῖς διαφορά, ἐπεὶ οὐκ ἄλλο τοῦτο καὶ ἄλλο ἐκεῖνο. Οἷόν τι λέγω· Ἡ εἰκὼν τοῦ ἀνθρώπου, εἰ καὶ τὸν χαρακτῆρα ἐκτυποῖ τοῦ σώματος, ἀλλὰ τὰς ψυχικὰς δυνάμεις οὐκ ἔχει· οὔτε γὰρ ζῇ οὔτε λογίζεται οὔτε φθέγγεται οὔτε αἰσθάνεται οὔτε μέλος κινεῖ. Καὶ ὁ υἱὸς εἰκὼν φυσικὴ ὦν τοῦ πατρὸς ἔχει τι παρηλλαγμένον πρὸς αὐτόν· υἱὸς γὰρ ἐστὶ καὶ οὐ πατήρ. My translation.

³ See: Freedberg (1977), Grabar (1984) and Mondzain (1996).

the digital era. He offered a transversal approach to the status of digital audiovisual in contemporary visual experience, which later gave rise to *The Rhythm Image* (2022). From the *Post-Scriptum on Control Societies* (1992), which Deleuze wrote in relation to Foucault's works, Shaviro highlights the importance of defining a new paradigm for the digital, after the movement-image and the time-image. Based on characteristics such as the substitution of montage by an aesthetics of continuity, the creation of a single Gestalt instead of montage tensions, and a new articulation of time and space, Shaviro relates the images of music videos and social networks to contemporary cinema based on sound. Phenomena like fully-rendered 3D, Shaviro notes, generate a kind of complete autonomy of the visual frame, a new sonic paradigm of images, as also supported by Robin James in *The Sonic Hypothesis* (2016), while at the same time sound per se maintains a kind of aesthetics of vibration, diffusion, and resonance.

From the works of the great theorist of sound in cinema Michel Chion (1997, 1998, 2004), Shaviro, like James, takes the idea of an audio-tactile space to define contemporary images. He supports the hypothesis of a true "vibrational ontology", according to the expression of Steve Goodman (2010), and also of Mark Abel in his splendid book *Groove: An Aesthetics of Measured Time* (2014). With this, he offers an approach to the fluid, constant, and vibratile visual experience provided by the multiple contemporary screens, exactly what the cinema of Godard, Rohrwacher, or Marcello reacts against in search of meaningful cuts and durations, of an imprint (*ektupôma*) and a resemblance (*omoiôma*) capable of giving relief to the paradigm (*paradeigma*), to the device condition that nests in every image. In reality, from Godard's cinema, whose dream in the *Histoire(s) du Cinéma* is, like Stéphane Mallarmé's perfect book, to encompass a totality – in this case, that of the history of human anthropological experience through cinema – emerges the lesson of an ecdotics, a philological editing of images as they were when they were an event, when, human or achiro-poetic, they returned the gaze, entailed the appearance of what looks at us in what is seen, according to the expression of Georges Didi-Huberman (2010).

As scholia and annotations to the viscosity of other eras, like the great projects of creating a book made of footnotes by Giorgio Manganelli in the *Nuovo commento* (1969) or Pasolini in *Petrolio* (1992), the forms of cinema in the digital age seem to point towards an unrepresentable central body. At the same time, they reveal that every image is always double, as a consequence of that resonance and that vibrational

ontology. Behind what is seen lies, hidden or revealed, what sees us, and the only way to reveal it is the copulative conjunction “and”, the significant clash, the montage between two planes. Just as the first of the prime numbers, Godard’s work suggests, the first image was never one, but two. Every image always corresponded to another until in the Renaissance the frame placed around them a parenthesis that, like so many other devices, the digital image helps to uncover. It is perhaps the awareness and the nudity of the devices, in which sound plays a central role, the essential substrate of images in our contemporary digital paradigm. Seeing, the different paths of contemporary digital cinema like the images of Instagram, Youtube, or TikTok seem to remind us, is not only recognizing but also seeing again, recognizing again, “abandoning the ship”, as proclaimed by the loudspeaker of the ill-fated Costa Concordia in *Film Socialisme*, in order to return to it.

Digital Cinema as a Library of Affections

Every gesture entails an affection, and every affection is susceptible to shaping a theoretical impulse or even a mode of thinking. In the opening of Jean-Luc Godard’s feature film *The Image Book* (*Le Livre d’image*, 2018), which, like the mentioned works of Manganelli and Pasolini, is a true book of annotations, total and absent at the same time, a low-resolution detail of the hand of Leonardo da Vinci’s St. John the Baptist pointing with the index finger to the sky gives way to a poster divided into two consecutive frames, with the text: “The masters of the world should distrust Bécassine, precisely because she is silent.” Besides being a homage to the comic character Bécassine (1905), by Jacqueline Rivière and Émile-Joseph-Porphyre Pinchon, a young Breton peasant girl whom the filmmaker invokes again towards the end of the film through one of her most characteristic drawings – with her hand pointing, like St. John’s, to the sky – the mention of Bécassine is also a vindication of gestures over words, an emphasis on the perpetual condition of a spectator that this mute character always had, whom Pinchon never even drew a mouth for.

Next, over images of hands editing on a moviola, the broken voice of a very old Godard takes up a quote from writer Denis de Rougemont in *Thinking with the Hands* (1936) that he had already used in *Histoire(s) du Cinéma*: “There are five fingers, five senses, five parts of the world, yes, five fingers of the fairy. But all together, they make up the

hand, and the true condition of man is to think with his hands.”⁴ With this statement, Godard not only claims the artisanal condition of cinema and the experience of editing as a mode of knowledge that does not have to seek the closed work but also a theory built from sensitivity and inseparable from affections, linked to a memory of passions and emotions woven with history. There is probably no filmmaker as concerned with history as Godard, conceived as a condition of possibility for thought and the future, the two essential subjects of philosophy.

When in *The Gay Science*, Friedrich Nietzsche notes “Thoughts (Gedanken) are the shadows (*Schatten*) of our sensations (*Empfindungen*), always darker, emptier, simpler than these”,⁵ he establishes an authentic program for the clash imposed by cinema on the societies of the 20th and 21st centuries. He dissociates the continuity between the sensible and the intelligible that Kant had tried to assemble in his transcendental schematism from the distinction between “objective sensation” (*Empfindung*) and feeling (*Gefühl*) which, in its subjectivity, does not aspire to engender a possible representation (*Verstellung*)⁶. It is not just about following the tradition that, from Nietzsche himself and through Maurice Merleau-Ponty (1945), Henri Bergson, Gilles Deleuze, and Judith Butler (1993, 1997), understands that every form of consciousness is emotional. On the contrary, Nietzsche’s assertion in *The Gay Science* implies that words perhaps do not arise from ideas but from affections (Cassirer, 1971), in an exercise linked above all to a central notion, sensitivity, and the feeling of form, *Formgefühl*, according to the concept coined by Robert Vischer (1873).

The almost iconographic quest for that sense of form occupied nearly all of Godard’s cinematography. He did not invent a way of making films but rather a genuine mode of thinking conceived as a look into the future, toward the improbable horizon of a resurrection – “The image will come, oh! Time of the resurrection” is repeated as a leitmotif in his later films, often, as in the frames immediately following the discussed segment, on the open hand of a Giacometti sculpture. Similarly, his writings for *Cahiers du Cinéma* and his early films fue-

⁴ «Il y a les cinq doigts, les cinq sens, les cinq parties du monde, oui, les cinq doigts de la fée. Mais tous ensemble, ils composent la main, et la vraie condition de l’homme, c’est de penser avec ses mains. » Denis de Rougemont.

⁵ *Die fröhliche Wissenschaft* (1882), III, § 179.

⁶ Kant, Emmanuel, *Critique de la faculté de juger* (1790), Apud. Didi-Huberman, 2023: 63

led the Nouvelle Vague revolution alongside François Truffaut, Agnès Varda, Éric Rohmer, Alain Resnais, and Claude Chabrol. The secret thread of editing – his “beautiful concern”, as he described it in an extraordinary 1956 article responding to a piece by André Bazin – and the temptation of the visual essay gradually found their way through his cinema as a way of thinking about time and history through their sensitive forms, their formal imprints (*Formgepräge*).⁷

From the photos hung on the wall of the room in *The Little Soldier* (*Le Petit soldat*, 1963), over which the protagonist’s hand reads the interlace between memory and images, to the *Histoire(s) du Cinéma* series (1988-1998) and through the essays produced with the Dziga Vertov group during his militant phase, cinema revealed itself to Godard – or Godard revealed to cinema – as a space from which to think about History, like an imaginary museum or infinite library through which to invoke the past of images and summon all their possible futures. Along this path, the encounter with video and offline editing allowed him to construct, with *Histoire(s) du Cinéma*, a unique form of knowledge, different from everything he had undertaken up to what he called his last classical feature film, *For Ever Mozart* (1996), founded on a sensitive rewriting of forms capable of articulating a different vocabulary, configuring itself as a psychosocial barometer of the relationship between thought and cinematic gestures.

If something was revealed by the *Histoire(s)* first and later by the adoption of digital cinema in works like *Notre Musique* (2004) and *Film Socialisme* (2010), it was a space of approach to form based on the gesture. As for Agamben, not only are gestures the true material of cinema, but the relationship of re-editing with them creates vantage points from which to contemplate history and the infinite echoes of the past that, like a hurricane, constantly push the present toward each new cut between frames. Just as the angel of history that Walter Benjamin wanted to see in Klee’s *Angelus Novus*, pushed from the past by a “single catastrophe that incessantly piles ruin upon ruin and hurls them at his feet”, Godard’s project transcended cinema towards a true visual philosophy of history, whose most immediate antecedents are both Benjamin’s constellations and the panels of Aby Warburg’s *Mnemosyne BilderAtlas* (1929), where the father of iconology sought

⁷ According to the term used by Anton Springer who inspired, along with Selon Semon’s notion of *Engramma*, the concept of *Dynamogramm* in the work of Aby Warburg (Gombrich, 1986; Warburg, 1999).

to illuminate the survivals of gestures that had traversed Western art by juxtaposing diverse images and documents (Pintor, 2017, 2018).

“As stars approach and recede from one another simultaneously, driven by the laws of physics to form a constellation, so too certain things and thoughts come together to form one or more images”, the filmmaker notes in *The Old Place* (1998), as a Benjaminian definition of the mode of editing that occupied his 21st-century cinema up to *The Image Book*, marked as much by the idea of catastrophe as by utopia. Towards the end of the film, over images of an Afghan child unwinding a reel of celluloid in a near-desert landscape, taken from Francis Alÿs’s video installation *Reel Reel/Unreel* (2013), the filmmaker proclaims in a broken voice, “there must be a revolution”, a call that ends with another declaration, almost an epilogue: “Even if nothing turned out as we expected, it wouldn’t change our hopes. Hopes would remain, utopia would be necessary.”

This necessary utopia, embodied in the articulation between two shots from Ophüls’s film *Le Plaisir* (1952) – the image of the old man Ambroise dancing masked until he collapses exhausted and the reverse shot of the young woman watching him fall with fascination and perplexity, in Ophüls’s reading of Guy de Maupassant’s story *Le Masque* (1889) – is the “burning hope” projected by Godard in his last film, *Our Hopes* (2018). This one-minute piece, made for the Jihlava festival, sees Godard scrolling through the reel of photographs on his iPhone, pausing now on the image of an artwork, now on his own frame, on his dog or his own face, while the same final phrase from *The Image Book* about utopia is repeated like a polyphony of voices. Like the moving archive of the *Histoire(s)*, like the filmmaker’s own library appearing in all his latest films, the iPhone reel is configured as a repository of affections inseparable from thought, as a form of knowledge that, as Gottfried Herder wanted, is both *Empfindung* and *Gefühl*, sensation and feeling, the model of a theoretical palimpsest reaffirming the digital’s powers as the foundation of cinema’s theoretical reconstruction and as a manifesto for the indiscernibility between theory and affection.

Epilogue: on the Preceding and the Absence of the Original

In Godard’s posthumous work and, in a completely different manner, in David Lynch’s *Twin Peaks: The Return*, there is an intuition of various ways to approach cinema from the present, to reappropriate

the cinematic in the age of TikTok, to outline a future cinema capable of archaeologically bringing the past, the origin, into the present. As Pascal Quignard deduces in *On the Preceding* (2016), the second installment of his *Last Kingdom* project, the true ancestor is not the progenitor: “The ancestor is the birth” (Quignard, 2016: 194), echoing Spinoza’s idea that what precedes us is always current within us, continuous and mutable. This concept explains the idea driving Warburg’s research – investigating how Renaissance painters and artists imagined classical antiquity through gestural transmission.

What affective-tonal empathy (*Stimmungseinfühlung*) and “affective spatiality” does the comparative dialectic of cinematic consumption produce, integrated, fragmented, or fragmenting within the continuous digital flow of images? Resemblance (*omoîôma*) and trace (*ektupôma*), the images chosen by Godard in the iPhone reel, also strive to meet the demand of offering a paradigm (*paradeigma*) that allows us to understand a becoming and its opening to an eternal continuity. This is akin to the final scream of Laura Palmer in *Twin Peaks: The Return*, which satisfies both an innovative experience of contemporary audiovisuals and the classic narrative closure of the journey that began with the first season in 1990.

As Walter Benjamin told Ernst Bloch one afternoon, based on a parable about the messianic kingdom heard from Gershom Scholem: “Among the sages, there is a story about the world to come that says: it will be just like here. As it is now our stay, so will be the world to come. Where our child now sleeps, there they will also sleep in the other world. Everything will be as it is now, only slightly different.”⁸ To achieve that ambiguous “just like now but a bit different”, the Judeo-Christian tradition requires the presence of a Messiah, an original, unique, and foundational event that enables this becoming “otherwise” to refute or integrate the Western aporia of the complete and closed work. After all, the Judeo-Christian divinity did not make sketches before creating the universe. Perhaps digital cinema, with its condition of sketch, annotation, and footnote, allows for the coexistence of many more worlds, superimposed and without any definitive realization, neither future nor past, like scholia of another world that our eyes cannot see and that perhaps appears, as Godard envisioned, in the time of resurrection.

⁸ Annotated in Bloch’s *Spuren* (1983). Apud. Agamben, *The Coming Community* (1993), p. 36.

References

- Abel M., *Groove: An Aesthetic of Measured Time*, Bloomsbury Academic, New York, 2014.
- Agamben G., “Note sul gesto”, In: Agamben G., *Mezzi senza fine*, Bollati Boringhieri, Turin, 1979, pp. 45-53.
- Agamben G., *The Coming Community*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1993.
- Bazin A. *What Is Cinema?*, University of California Press, Berkeley, 1956.
- Benjamin, W., *Einbahnstraße*: Ernst Rowohlt, Berlin, 1929.
- Binswanger L., “Le Problème de l’espace en psychopathologie” (1932-1934), Presses Universitaires du Mirail, Toulouse 1998.
- Bloch E., *Spuren*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt, 1982.
- Brenez N., *Ecrits politiques sur le cinéma et autres arts filmiques*, Tome 2: Jean-Luc Godard De l’incidence éditeur, Cherbourg-en-Cotentin, 2023.
- Borges J.L., *El libro de arena*. Emecé Editores, Buenos Aires, 1975.
- Butler J., *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of “Sex”*, Routledge, New York, 1993.
- Butler J., *Excitable speech: A politics of the performative*, Routledge, London, 1997.
- Cassirer E., *The Philosophy of Symbolic Forms: Volume 1: Language*, Yale University Press, New Haven, 1971.
- Chion M., *La voix au cinéma*, Cahiers du cinéma, Paris, 1997.
- Chion M., *Le son au cinéma*, Cahiers du cinéma, Paris, 1998.
- Chion M., *Film, a Sound Art*, Columbia University Press, New York, 2004.
- Deleuze G., *Cinema 1: The Movement-Image*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1984.
- Deleuze G., *Cinema 2: The Time-Image*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1986.
- Deleuze G., *Post-Scriptum on Control Societies*, Semiotext(e), New York, 1992.
- Deleuze G., *The Fold: Leibniz and the Baroque*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1989.
- De Rougemont D., *Penser avec les mains*, Albin Michel, Paris, 1936.
- Didi-Huberman G., *Brouillards de peines et de désirs: Fait d’affects*, 1, Minuit, Paris, 2023.
- Didi-Huberman G., *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Minuit, Paris, 2004.
- Feyerabend P., *Against Method: Outline of an Anarchistic Theory of Knowledge*, Verso, London, 1979.
- Freedberg D., “The Structure of Byzantine and European Iconoclasm”, In: Bryer A., Herrin J. (Eds.), *Iconoclasm*, Centre for Byzantine Studies, Birmingham: University of Birmingham, 1977.
- Geiger M., *Beiträge zur Phänomenologie des ästhetischen Genusses*, Max Niemeyer, Verlag, Halle, 1911, pp. 1-42.
- Godard J.-L., *Montage, mon beau souci*, “Cahiers du Cinéma”, Paris, December

- 1956 (2005).
- Gombrich E H., *Aby Warburg: An Intellectual Biography*, Phaidon Press, 1986.
- Goodman S., *Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear*, MIT Press, Cambridge, 2010.
- Grabar A., *L'Iconoclasme byzantin*, Flammarion, Paris, 1984.
- James R. *The Sonic Hypothesis: Sound Studies and the Ontology of Vibrational Aesthetics*, Bloomsbury Academic, New York, 2016.
- Lynch D., *Twin Peaks*, Showtime, 1990-2017.
- Manganelli G., *Nuovo commento*, Adelphi, Milan, 1969.
- Minkowski E., *Les notions de distance vécue et d'ampleur de la vie et leur application en psychopathologie*, "Journal de psychologie normale et pathologique", vol. 27, n. 9-10, 1930.
- Mondzain M.-J., *Image, icône, économie: les sources byzantines de l'imaginaire contemporain*, Seuil, Paris, 1996.
- Nietzsche F., *Die fröhliche Wissenschaft*, Ernst Schmeitzner, 1882.
- Pasolini P.P., *Petrolio*, Einaudi, Torino, 1992.
- Pintor Iranzo I., *Aby Warburg's Legacy, The Atlas and The Visual Essay: Montage, Editing, Emotion and Gesture*, "Barcelona, Research, Art, Creation", vol. 5, n. 2, 2017.
- Pintor Iranzo I., *Capital of emotion, emotions of capital. Continuity and iconographic survivals of the gestures of submission and deprivation of freedom in Black Mirror*, "Millars. Espai I història", vol. 45, n. 2, 2018.
- Quignard P., *On the Preceding: The Last Kingdom*, Seagull Books, Londra, 2016.
- Rohrwacher A., Marcello P., *Film Socialisme*, Wild Bunch, 2010.
- Sánchez S., *Hacia una imagen no-tiempo. Deleuze y el cine contemporáneo*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo, 2013.
- Shaviri S., *The Rhythm Image*, Bloomsbury Academic, New York, 2022.
- Tirino M., *Postspettatorialità. L'esperienza del cinema nell'era digitale*, Meltemi, Milan, 2020.
- Vischer R., *Über das optische Formgefühl: Ein Beitrag zur Ästhetik.*: Verlag von Wilhelm Engelmann, Leipzig, 1873.
- Warburg A., *The Renewal of Pagan Antiquity*, Los Angeles, The Getty Research Institute Publications Program, 1999.

La nostalgia, ultima utopia della nostra epoca

di Daniela Pomarico

Abstract

Recent media production has amplified the connection between nostalgia and utopia, prefiguring imaginary futures, often dystopian, that serve as metaphors for questioning the field of past and present experience and the horizon of expectations about the future. Utopia, according to Ernst Bloch ([1955] 2020), is not an unrealisable dream, but a force born of the past and projected into the future. Nostalgia, therefore, is not just a reflection of the past, but a response to contemporary anxieties, an attempt to restore an equilibrium that is considered lost and, at the same time, utopianly renewable.

Keywords: nostalgia, utopia, future, uchronia, dystopia.

Retrotopie: le utopie del passato

Il XX secolo è iniziato con un'utopia futuristica e si è concluso con la nostalgia. [...] La nostalgia stessa ha una dimensione utopica, solo che non è più rivolta al futuro.

Svetlana Boym

La crisi della temporalità nel mondo occidentale diagnosticata da vari pensatori postmoderni ha messo in discussione le modalità di sperimentazione del tempo e ha condotto alla confusione tra le dimensioni di passato, presente e futuro. La fine delle metanarrazioni che avevano plasmato le visioni future e la marcia inesorabile della civiltà verso il progresso ha determinato la morte dell'ideologia (Lyotard, 1979) e il fallimento delle grandi utopie politiche e sociali (Bell, 1960). Se l'idea di progresso moderno è nata dalla divergenza tra campo dell'esperienza e orizzonte d'aspettative (Koselleck, 2007), l'esperienza contemporanea dell'orizzonte d'attesa è scomparsa portando via con sé le promesse e le speranze di felicità future. L'immagine dell'angelo della storia di Walter Benjamin ([1940] 2000) è enigmatica. Nel suo ultimo libro, *Retrotopia*, Zygmunt Bauman (2017) riprende questa immagine per capovolgerne il senso, la direzionalità; l'angelo della

storia guarda ancora le rovine della civiltà, solo che queste non sono i detriti del passato, ma i sogni del futuro che non si sono mai realizzati, e il vento del progresso che lo spingeva verso l'avvenire, ora è il vento della nostalgia che lo porta verso il passato. Nella desolata visione di Bauman, i paradisi futuri hanno lasciato spazio ad ansie e minacce, la storia a venire è inaffidabile e carica di paure e angosce.

In tempi così incerti i proclami sulla fine dell'utopia si sono moltiplicati, Jürgen Habermas (1987) aveva sostenuto che le energie utopiche si sono prosciugate e Russell Jacoby (1999) che abbiamo raggiunto la fine dell'utopia; al contempo, a partire dagli anni Settanta, sono aumentate le riflessioni sull'iperpresenza del passato, della memoria, della nostalgia e la paradossale corrispondenza con forme di «presentismo» come annunciato da François Hartog: «presente perpetuo, inafferrabile e quasi immobile, che cerca nonostante tutto di produrre per sé il proprio tempo storico» (Hartog, 2014).

Un presente piatto, e un futuro sempre meno luminoso hanno generato la sovrabbondanza di passato all'origine di quella che Svetlana Boym ha definito «un'epidemia globale di nostalgia, un anelito sentimentale a far parte di una comunità dotata di memoria collettiva, un desiderio struggente di continuità in un mondo frammentato» (Boym, 2001, p. xiv). Bauman intravede nell'epidemia di nostalgia annunciata da Boym l'inversione della mania per il progresso in una nuova forma di utopia rivolta, non al futuro, ma al passato: «affiorano oggi 'retrotopie': visioni situate nel passato perduto/rubato/abbandonato ma non ancora morto, e non [come l'utopia] legate al futuro non ancora nato, quindi inesistente» (Bauman, 2017, p. 6).

Le preoccupazioni di Bauman sulla morte dell'utopia, s'inscrivono nella profonda crisi generata dalla trasformazione della società solida tardo moderna in quella liquida moderna caratterizzata da privatizzazione/individualizzazione, deregolamentazione, globalizzazione, commercializzazione, smantellamento dello stato sociale, erosione della comunità e consumismo rampante. Questo cambiamento strutturale ha avuto un forte impatto sul passaggio dal concetto di utopia a retrotopia: «le speranze di miglioramento, a suo tempo riposte in un futuro incerto e palesemente inaffidabile, sono state nuovamente reinvestite nel vago ricordo di un passato apprezzato per la sua presunta stabilità e affidabilità» (Bauman, 2017, p. 7). Tale inversione, spiega Bauman, trasforma il futuro in una fonte di incubi, alimentando paure come la perdita del lavoro, della casa e del benessere dei propri figli.

Bauman nota la comunanza tra utopia e nostalgia nel tropo del luogo come *topos* e come *nostos*, ma anche le differenze valoriali tra le

due. Seguendo la genealogia della parola utopia, Thomas More, inventore del termine nel 1516, aveva sognato una comunità insulare felice, un modo di vivere diverso dal presente, più armonioso. L'utopia si colloca in questo luogo immaginario, è sempre un altrove rispetto al qui, e a venire rispetto al presente, è il sogno e la speranza di una società migliore. Nella sua lunga esperienza di intellettuale, Bauman ha dedicato ampio spazio al tema dell'utopia considerandola «una costante nel modo umano di essere-nel-mondo» (Bauman, 2001, p. 48) che rende possibile immaginare il mondo diverso da quello che è e agire per cambiare le cose in meglio. L'utopia di Bauman è «un'utopia attiva» capace di riflettere criticamente e contro lo *status quo* nel presente, per scavare e recuperare le possibilità non esplorate di connessione tra presente e futuro. Il «non ancora», per riprendere un'espressione di Ernst Bloch ([1955] 2020), ha un impatto concreto sul pensiero e le azioni, cioè, comporta una capacità trasformativa ed è fonte di motivazione umana. Bauman parla del socialismo, che per lui deve funzionare più come modello di società, che come società reale. Per essere realmente «attiva» l'utopia deve rimanere sempre nei confini del «non ancora». La retrotopia, invece, sarebbe una reazione al malessere della società intrappolata in una fase di «interregno» (Bauman, Bordoni, 2015), uno stato sospeso in cui il vecchio non è stato ancora lasciato alle spalle e il futuro appare incerto e irto di pericoli. Questo momento, che somiglia molto alla breccia di Hannah Arendt ([1961] 1991), si riassume per il sociologo nelle parole di Boym: una «promessa di ricostruire una casa ideale, con cui molte delle ideologie oggi tanto influenti ci invogliano ad abbandonare il pensiero critico per i legami emotivi» (Boym, 2001, p. xiv). Come Boym, Bauman intravede una minaccia in questa idea di casa «il pericolo della nostalgia è che tende a confondere la casa vera con quella immaginaria» (Boym, 2001, p. xvi). Bauman in pratica sta descrivendo il risveglio della nostalgia e il desiderio retrotopico nei termini della nostalgia restauratrice di Boym caratterizzata da «risvegli nazionali e nazionalistici in corso in tutto il mondo, dediti alla mitizzazione della storia in chiave antimoderna attraverso il recupero di simboli e miti nazionali e, talvolta, il baratto di teorie cospiratorie» (Boym, 2001, p. 41). Bauman sa bene che il passato sognato non è un ritorno al «com'era», ma piuttosto a come lo ricordiamo o come avremmo voluto che fosse, perché, come suggerisce ancora una volta Boym, «la nostalgia è un sentimento di perdita e spaesamento, ma è anche una storia d'amore con la propria fantasia» (Boym, 2001, p. xiii). Nella visione del sociologo tedesco le fantasie nostalgiche si incrociano con la politica della nostalgia generando sogni di restaurazione, nazionalismi,

populismi tradizionalisti che non hanno niente a che vedere con la casa vera, quanto con la creazione di miti. Perciò possiamo concludere che la retrotopia è un'antitesi alla «presenza attivante» che egli considera fondamentale nella sua concezione dell'utopia ed è vista quasi esclusivamente come una forma regressiva (Hviid Jacobsen, 2020). Il sentimento di Bauman è una nostalgia per l'utopia classica che si manifesta in forma unilaterale e negativa.

Utopia e nostalgia

L'intuizione di Bauman, di un incrocio insolito tra utopia e nostalgia, sembra trovare un riscontro nel dibattito contemporaneo, e nel nuovo millennio le voci che hanno ricominciato a parlare del risveglio dell'utopia dopo un lungo periodo sonnolento si sono moltiplicate. Karine Basset e Michèle Baussant (2018) come anche Thierry Paquot (2007), sostengono che dagli anni Duemila le manifestazioni del desiderio utopico hanno iniziato a proliferare in varie sfere sociali, mediatiche, accademiche e letterarie, così come riconoscono anche una nuova sinergia tra utopia e nostalgia. La questione che si pone è se esista davvero un rapporto compatibile tra utopia e nostalgia e se questo nuovo binomio possa essere anche positivo, prospettico, critico e creativo, in contrasto con la sua versione restaurativa. Vogliamo sostenere che la nostalgia è probabilmente una delle ultime utopie che ci rimangono, oltre all'ambientalismo e al fondamentalismo che si basano anch'essi sulla nostalgia, e che ciò favorisca una riapertura dell'orizzonte d'aspettative, ripiegato su presagi catastrofici e apocalittici dopo la fine della storia postmoderna, in chiave prospettica, immaginativa e creativa.

Innanzitutto, bisogna cominciare domandandosi quale sia lo strano legame che unisce queste due «costellazioni di senso» (Basset, Baussant, 2018) apparentemente opposte. L'utopia e la nostalgia condividono, come già notato da Bauman, l'aspirazione verso un *topos*, un luogo, una città o un'isola immaginaria frutto della fantasia. Sulle origini del neologismo Thierry Paquot ci dice che «questo neologismo greco-latino (utopia) associa il *dove* privativo al *topos* («luogo») per tradurre il latino *nusquam*, «in nessun luogo» (Paquot, 2018).

La *polis* ideale, lo Stato sovrano, l'isola, un luogo prestabilito, sono l'oggetto di desiderio dell'utopista, «un dolce sognatore» che fantasmeggia di un luogo di felicità che non esiste nel presente. Allo stesso modo, la nostalgia è la congiunzione di due parole greche *nostos* (casa, Patria)

e *algos* (dolore) (Davis, [1979] 2023), pertanto intrinsecamente legata all'idea di luogo, di solito la casa o la Patria lontane, perdute, lasciate o private dall'esilio. Il nostalgico si strugge di doloroso desiderio per un luogo del passato, che non è meno fantastico e sognato dell'utopia, e che come essa è l'«isola felice». Come sostiene Vladimir Jankélévitch ([1974] 2017), mentre lo spazio è reversibile, il tempo non lo è. Il nostalgico non vuole realmente tornare, ma sotto la pressione dell'«immaginazione distorta», l'oggetto della nostalgia (*phantasmata*) viene modificato, abbellito, re-immaginato e reinventato. In sintesi, ciò che è doloroso non è il luogo materiale in sé, al quale potrà sempre tornare, ma l'irreversibilità dei momenti felici che ha vissuto lì. In entrambi i casi ci si trova di fronte «a una storia d'amore con la propria fantasia»; ambedue i concetti manifestano un desiderio di ciò che è assente nel presente, ma anche il sogno di creare o ricostruire ciò che non si potrà mai possedere.

Come esperienza vissuta della temporalità, nostalgia e utopia poggiano sulla forma non lineare del tempo che può portare a uno slancio positivo (la polis ideale, la fantasticheria nostalgica), così come a scenari chiusi «totalizzanti» (distopia, nostalgia restauratrice). Se la nostalgia si polarizza in restaurativa e riflessiva, l'utopia può a sua volta, secondo Lewis Mumford, avere uno scopo ed essere una «utopia di costruzione», oppure non averne e diventare «un'utopia di fuga» (Mumford, 1962). Persino nelle loro declinazioni più controverse esiste purtroppo un punto di coincidenza e questo è evidente nei recenti fatti politici che hanno visto una ripresa della «politica della nostalgia» nella fattispecie della Brexit, Donald Trump, il neo-fascismo italiano e dell'Europa orientale, il RN francese, l'anti europeismo, Bolsonaro, Putin ecc. La nostalgia per passati tossici e leader machisti è il risultato dello sfruttamento ideologico di miti totalitari del passato per costruire un utopico futuro conservatore (Fantin, Niemeyer, Dufresne-Deslières, 2023).

La negatività e l'uso peggiorativo che se ne fa è un altro elemento che le accomuna. Non è necessario rifare la lista delle interpretazioni che hanno denigrato la nostalgia, ma anche dal lato dell'utopia le critiche non sono mancate. L'utopia è stata severamente accusata di aver trasformato i sogni di progresso moderni in incubi distopici a causa della fiducia positivista nella possibilità di creare una società migliore, usando la pianificazione razionale, l'ingegneria sociale, la limitazione dell'autonomia personale, il fondazionalismo e l'annullamento delle differenze umane (Popper, [1945] 1973). Il futuro della modernità non ha condotto al paradiso, ma ai totalitarismi e all'Olocausto (Bauman,

[1989] 1992; Arendt, [1951] 1967; Adorno e Horkheimer, [1947] 1966). Per Basset e Baussant (2018) «questo significato peggiorativo è dovuto al fatto che entrambe sono legate al senso di perdita» e come visto, ciò può portare in due direzioni diverse. Nostalgia e utopia sono sorelle nella disgrazia, entrambe sono state maltrattate ed emarginate per molto tempo, ma sono anche sorelle nella rinascita. Come la nostalgia, anche l'utopia sta vivendo di nuovo il suo momento di gloria.

Ma la caratteristica che più di ogni altra collega nostalgia e utopia è la proiezione verso un altrove sia temporale che spaziale. Ciò significa esplorare i modi in cui la nostalgia guarda al futuro e l'utopia si rivolge al passato lì dove i loro cammini si incrociano. Boym sostiene che «la nostalgia non è mai letterale, ma laterale. Guarda di lato» (Boym, 2001, p. 354). Nei desideri laterali o paralleli, ci sono depositate le speranze inevase del passato, ma anche i futuri che non si sono realizzati, in sostanza la nostalgia non va solo indietro, ma punta anche in avanti.

Nostalgia e futuro

Ancora prima di Boym, le proiezioni nel futuro della nostalgia erano state già analizzate da Jankélévitch. Per il filosofo, ogni momento di «*rétrospection*» è inevitabilmente un momento di «*futurition*» (Jankélévitch, 2017, p. 34); che si tratti di ricordi, di rimorsi o di nostalgia, guardare al passato significa ricordarsi dell'avvenire, significa il ritorno al futuro.

In modo forse ironico, o semiserio, il filosofo afferma che «l'uomo ha un futuro brillante dietro di sé; ma questo è dovuto al fatto che ha un vasto passato davanti a sé» (Jankélévitch, 2017, p. 34). I sociologi Michael Pickering e Emily Keightley (2012) hanno messo in evidenza i diversi significati che la nostalgia può assumere a seconda dei contesti sociali e storici grazie alla sua comunanza con la memoria e l'immaginazione creativa. In quanto forma di idealizzazione del passato, notano, che la nostalgia ha dei potenziali utopici come desiderio di reincanto, ma anche come reazione al disincanto. I due autori riflettono sulla funzione della nostalgia nei vari contesti di evoluzione attraverso il confronto di esperienza e aspettativa così come teorizzate da Koselleck (2007). Caratterizzata dal senso di trasversalità temporale capace di mettere in comunicazione passato e presente, la nostalgia prepara anche le basi per il cambiamento nel futuro.

Come l'utopia, la nostalgia si basa sul senso di perdita e di mancanza che conduce a un confronto tra ciò che è assente nel presente e le

proprie aspirazioni. Pickering e Keightley partono dall'idea che anche i sentimenti dolorosi di malinconia e rimpianto possono diventare la base per un'azione trasformativa nel futuro. Riconoscendo il rapporto tra un passato irrecuperabile e un presente insufficiente, si pongono le basi per il cambiamento. La nostalgia, come sentimento composito e agrodolce, può attivare la risposta alla perdita in vari modi e usare il passato come paradigma o come esempio per trasformarlo creativamente in alternative per l'avvenire con l'ausilio dell'immaginazione (Pickering, Keightley, 2006). L'immaginazione mnemonica mette a confronto le esperienze passate con le aspettative future, orientando il ricordo di un passato positivo verso il presente e il futuro. Le narrazioni del cambiamento diventano possibili solo quando passato, presente e futuro sono messi in relazione tra loro. L'impossibilità del ritorno funziona come un attivatore della memoria per costruire nuovi collegamenti retrospettivi tra modi di vivere sentiti come divergenti, così il passato diventa una fonte di significato proprio perché è separato dal presente. La nostalgia fa del passato una fonte di aspirazione, ma anche di ispirazione per valutare modi alternativi di vivere nel presente e dare forma a un futuro desiderabile. Come l'utopia fornisce le basi per forme di critica e resistenza allo *status quo*, e motiva l'agency personale. Nella perdita non troviamo solo la fuga retrospettiva, ma anche il desiderio prospettico di speranza sia individuale che collettivo. La nostalgia è dunque una risorsa per usare il passato in modo lungimirante, per negoziare attivamente con il presente, ma soprattutto con i sogni soffocati del passato e gli scenari futuri spazzati via dal tempo.

Il contributo di Pickering e Keightley è fondamentale per capire come l'utopia funzioni e agisca all'interno del sentimento nostalgico. I due autori hanno in definitiva chiarito che la nostalgia non è solo malinconica, ma anche utopica e che, come già sostenuto, guarda anche di lato a ciò che avrebbe potuto realizzarsi, come a ciò che potrebbe ancora accadere. Questo sentimento complesso è un modo di immaginare «impossibilità presenti che diventano possibili nel futuro», perché «il futuro si apre all'alterità solo nella misura in cui lo fa anche il passato» (Oliver, 2001, p. 136). Un esempio concreto è rappresentato dal fenomeno delle *Ostalgie* per la DDR in Germania dopo la riunificazione. La fine del bipolarismo mondiale negli anni Ottanta ha liberato i popoli da forme di governo totalitari che opprimevano la memoria collettiva popolare permettendogli di discostarsi dalle versioni ufficiali e ideologizzate. Basset e Baussant (2018) sottolineano l'importanza del recupero delle prospettive future sedimentate nella memoria dei popoli oppressi come forme di resistenza e rivincita. Marina Chauliac

(2018) mostra come il cambiamento delle rappresentazioni pubbliche della DDR nei vent'anni successivi alla sua caduta abbiamo generato nostalgia anche nelle generazioni che non ne hanno avuto esperienza diretta. Da regime totalitario e repressivo, l'utopia socialista è diventata un'«utopia retrogressiva» (Séguy, 1980, p. 13). Il passato idealizzato assume valore utopico positivo per una società ideale nel futuro e un'alternativa all'ordine sociale esistente. Non è un caso che molta parte della produzione cinematografica si concentri su questo periodo rivisitando nostalgicamente la storia, non per come si è prodotta, ma attraverso le possibili alternative controfattuali. Nostalgia e utopia contribuiscono attivamente alle narrazioni ucroniche e distopiche del grande e del piccolo schermo.

Il giardino dei sentieri che si biforcano della nostalgia: utopie, ucronie, passati e futuri controfattuali

L'idea della nostalgia che immagina narrativamente i futuri possibili desiderati e persi, che tesse trame mentali percorrendo tutti i possibili percorsi del passato che non si sono avverati per riviverli o proiettarli in avanti, ci dà una indicazione importante. Se la nostalgia è una favola personale, ma anche collettiva, su storie fantastiche, plausibili, ma non vere, allora questo sentimento ha una potente componente controfattuale. Il legame dell'ucronia con l'utopia è ben noto, ma la relazione tra nostalgia e storie controfattuali è sicuramente inedita. Un segno che esistesse un'affinità elettiva tra le due risale a una frase di Svetlana Boym che afferma

Nessun politologo o cremlinologo avrebbe potuto prevedere gli eventi del 1989, anche se molti di essi erano stati sognati negli anni Settanta e Ottanta e prefigurati nelle nostalgie, nelle aspirazioni e negli incubi popolari, dalle visioni della democrazia alla comunità nazionale. Lo studio della nostalgia potrebbe essere utile per una storia alternativa, non teleologica, che includa congetture e possibilità controfattuali. (Boym, 2001, p. 351)

Come spiega Thierry Paquot nel suo libro *Utopies et utopistes* (2018), la nascita del termine ucronia si deve a Charles Renouvier, che già nella prefazione ci avverte del legame tra utopia e passato quando scrive di comporre «un'ucronia, un'utopia dei tempi passati. Scrivere la storia, non come è stata, ma come avrebbe potuto essere» (Renou-

vier, [1876] 1988, p. 10). Sebbene l'ucronia sia spesso considerata un sottogenere dell'utopia, dice Paquot, non riscuote la stessa simpatia. La ragione è semplice, l'ucronia si serve della storia, ma non ne rispetta la linearità; ha l'ardire di biforcarla, anzi, di forzarla in diverse possibili direzioni false, ma plausibili. Ogni piccola modifica, negli avvenimenti o nelle vite dei personaggi, apre a scenari nuovi, inesplorati e considera la storia da un'angolazione diversa. La più bella definizione di ucronia è probabilmente quella data da Jorge Luis Borges in *Il giardino dai sentieri che si biforcano*

Lascio ai vari futuri (non a tutti) il mio giardino dai sentieri che si biforcano. [...]. Questa trama di tempi che si avvicinano, si biforcano, si intersecano o si ignorano per secoli, abbraccia tutte le possibilità. (Borges, 2003)

L'ucronia, perciò, riscrive il passato come avrebbe potuto essere, e in questo esercizio c'è un potenziale etico, critico. Sogna una storia altra che si riversa in diversi presenti e futuri, ma al contrario dell'utopia che vuole trasformarsi in realtà, l'ucronia resta sempre un altrove, un *je ne sais quoi* che lo avvicina alla nostalgia.

Trasposta nel futuro come utopia, essa presenta una contro-società dove regnano felicità, giustizia e uguaglianza, in pratica una società più equa e armoniosa. Ciò comporta la manipolazione della storia per criticare le élite politiche e scientifiche e ridare speranza. L'ucronia non è un genere nuovo, ha sempre proliferato nel sottobosco della fantascienza da tempi remoti. Secondo Quentin Deluermoz e Pierre Singaravélou (2016), le «storie alternative» hanno iniziato a diventare sempre più popolari negli anni Ottanta non solo in letteratura, ma anche nel cinema, televisione, fumetti, videogiochi..., come dimostra la celebre trilogia di *Back to the Future* (1985, 1989, 1990). Secondo i due ricercatori, il genere ha conosciuto una popolarità senza eguali a partire dal Duemila (dopo gli eventi traumatici dell'11 settembre), e una vera impennata dal 2010 in poi. Le storie possibili si generano a partire dai traumi irrisolti, come base di critica, ma anche di rivalsa. Qui si vuole sostenere che la nostalgia, insita nel trauma, rafforza la diffusione dell'ucronia attraverso le nuove possibilità di comunicazione e offre sollievo e speranza.

I media offrono nuove opportunità di vivere il trauma, non solo come esperienza mediata nel momento in cui si verifica (11 settembre), ma anche come esperienza traumatica percepita proprio perché mediata (Pinchevski, 2011). In pratica i media non si rivolgono solo a co-

loro che hanno vissuto il trauma in modo diretto, ma a tutti coloro che assistono alla rappresentazione, contribuendo alla memoria collettiva mediatica di seconda mano. Questa possibilità è stata definita «post-memoria» da Marian Hirsch, che la considera una memoria di seconda generazione dove «il legame con l'oggetto o la fonte è mediato non attraverso il ricordo, ma attraverso la rappresentazione, la proiezione e la creazione», perciò la mediazione conduce all'«adozione delle esperienze traumatiche – e quindi anche ai ricordi – degli altri come esperienze che si sarebbero potute avere» (Hirsch, 2001, pp. 220-221).

Gli artefatti culturali nostalgici si rivolgono al passato non solo per recuperarlo, ma anche per trasformarlo. La memoria selettiva e l'immaginazione insite in essa le assicurano un potere controfattuale e/o utopico. Ne sono un esempio film come *Good Bye, Lenin!* (2003) o *Midnight in Paris* (2011) che riscrivono il passato a partire dal presente; o ancora la serie televisiva *Pose* (2018-2021), e il film *Carol* (2016) che esprimono le nostalgie politiche *queer* (Padva, 2014). La distopia della serie *Extrapolations* (2023) mostra una sottostante nostalgia per la natura, e film come *Killers of the Flower Moon* (2023) esprimono le possibilità di critica “contro-nostalgica” alle narrazioni egemoniche (Ladino, 2004).

Il cinema, come fabbrica dei sogni, ha pieno diritto alla licenza poetica e per questo potrebbe essere considerato una miniera di storie alternative, utopiche e nostalgiche. Il risveglio dell'ucronia nostalgica è evidente, basti pensare alla recente serie *The Man In The High Castle* (2015-2019) ispirata al romanzo di Philip K. Dick, che ha inaugurato un florido filone di ucronie: *Hunters* (2020-2023) immagina un gruppo di ebrei che negli anni Settanta danno la caccia a Hitler e lo consegnano alla giustizia; *For All Mankind* (2019-in corso) racconta di come i russi siano arrivati per primi sulla Luna. Deluermoz e Singaravelou commentano la proliferazione di storie alternative come un fenomeno di familiarizzazione popolare del genere «questa proliferazione di spazi di produzione sta indubbiamente contribuendo a rendere l'ucronia una caratteristica quasi familiare del panorama mediatico e culturale odierno» (Deluermoz e Singaravelou, 2016).

Solo una manciata di casi che dimostrano, come sosteneva Benjamin (1940), che la storia viene sempre scritta dai vincitori, ma che può anche essere riscritta dai perdenti. L'ucronia nostalgica non si limita solo a fatti storici, ma anche a finzioni pure che però raccontano storie umane di ingiustizia. Gli ultimi film di Tarantino sono un inno alla nostalgia e all'ucronia, *Django* (2012), *Inglourious Basterds* (2009) e *Once Upon a Time in Hollywood* (2019); Sharon Tate incinta e sorri-

dente alla fine del film strappa una lacrima di commozione e giustizia. Le ucronie possono anche reinventare il passato favorendo pratiche di solidarietà e integrazione come nel caso di serie semi-serie come *Queen Charlotte: A Bridgerton Story* (2023), nella quale la storia si piega allo spirito del tempo attuale e viene ripensata in modalità inclusiva e anticoloniale. L'ucronia può anche riguardare la biografia personale, storie generazionali di passati non risolti, come nella serie *Russian Doll* (2019-2022), dove la protagonista Nadia, interpretata da Natasha Lyonne, è dapprima intrappolata in un loop temporale per poi viaggiare nel passato e prendere le sembianze della nonna e della madre nel tentativo di cambiare la storia familiare e risolvere i problemi nella sua vita presente. La pratica dell'immaginario ucronico è sicuramente ludica, creatrice e immaginativa, ma non mente mai sulle sue intenzioni. L'ucronia stringe un patto tacito con lo spettatore/lettore avvertendolo della differenza tra reale e finzione, ma invitandolo allo stesso tempo a partecipare con la propria immaginazione. Lo spettatore diventa parte attiva di questo gioco e riempie gli spazi narrativi facendo appello alla sua memoria individuale, collettiva e popolare, e alle emozioni di gioia, rabbia o nostalgia che essa comporta.

Steampunk, retrofuturismo, archeomodernismo

Alcuni sottogeneri ucronici sono esplicitamente rivolti al passato, come lo *steampunk*, un sottogenere della fantascienza che si ispira e differenzia dal *cyberpunk*. Mentre il cyberpunk si è sviluppato a partire dagli anni Ottanta come forma di distopia dei futuri vicini segnati da computer, multinazionali e intelligenza artificiale, lo *steampunk*, creato dallo scrittore Kevin Wayne Jeter, immagina ucronie anacronistiche che si svolgono durante la rivoluzione industriale del XIX secolo. A riprova della crescente popolarità dei generi, Deluermoz e Singaravelou (2016) ricordano che nel 2009 il Museo di Storia della Scienza di Oxford ha ospitato una mostra di successo sull'estetica steampunk e nel 2012 la Galerie du Jour Agnès B 41 di Parigi ne ha consacrato un'altra intitolata *Rétrofuturisme/steampunk/archéomodernisme*. La particolarità che lo contraddistingue è lo sfruttamento di uno stile retrò applicato a macchine evolutissime. Un esempio di steampunk al di fuori dei circuiti underground è sicuramente la serie distopica *Westworld* (2016-2022) che ha contribuito a rendere popolare il genere. Ispirato alla pastorale americana e al vecchio west, *Westworld* è un parco a tema futuristico dove androidi super sofisticati diventano senzienti.

Dopo aver affrontato il potenziale futuristico della nostalgia dobbiamo ora rivolgerci alla componente di passato contenuta nell'utopia per tracciare tra i sentieri che si biforcano i punti in cui essi si sovrascrivono. L'opera di Ernst Bloch ([1955] 2020) dimostra la tendenza dell'utopia a incorporare la questione del passato come uno dei suoi valori costituenti. L'utopia di Bloch può essere considerata a tutti gli effetti nostalgica perché dal suo punto di vista il futuro va scoperto nelle aspirazioni del passato. L'utopia di Bloch non insiste tanto nella lotta di tipo rivoluzionario, quanto nella critica dello spirito dell'epoca e la sua sostituzione con un nuovo spirito utopico. Egli credeva che questo nuovo spirito potesse essere individuato in ogni epoca del passato. Guardare al passato significa trovare tracce di ciò che è stato traslasciato, non una totalità immaginaria, ma frammenti di desiderio da cui costruire micro-narrazioni utopiche di individui o gruppi. Da un lato, sono paradossalmente le esperienze più traumatiche che hanno sconvolto l'umanità, come ad esempio l'Olocausto, ad essere per molti un tropo universale attorno al quale sviluppare pensieri e azioni resistenti al fine di scongiurare i ricorsi critici della storia (ne è un esempio la già citata serie tv *Hunters*). La serie *The Plot Against America* (2020) presenta una visione alternativa degli Stati Uniti che, sotto lo sguardo della famiglia ebrea Levin, si trasforma in un paese fascista e alleato con i nazisti. La coincidenza della sua uscita, con la presidenza di Donald Trump, fanno da eco e critica alle paure di una svolta repressiva del Paese. Un'altra uchronia distopica che vede protagonisti gli Stati Uniti è la serie *Watchmen* (2019), nella quale la vittoria degli USA in Vietnam conduce l'instaurazione di un regime politico autoritario. Sul versante europeo della storia, le inquietudini per la crescente popolarità delle politiche radicali di destra (e la svolta separatista dell'Inghilterra dopo la Brexit) sono presenti in serie come *SS-GB* (2017) e *1983* (2018- in corso). La prima racconta come la vittoria della Germania nazista abbia condotto all'occupazione del Regno Unito; la seconda immagina una distopia controfattuale dove la cortina di ferro non è mai caduta. Mettendo a confronto il 1983 con il 2003, la serie racconta dell'instaurazione di un regime repressivo di polizia in Polonia. Ciò che accomuna le produzioni citate è una forte componente di critica politica e disamina sociale sulle forme di governo sovraniste e autoritarie. La serie archeo-futurista *Tales from the Loop* (2020) è ambientata in uno scenario che unisce gli elementi rurali svedesi alla robotica. Negli anni 80', il «Loop», centro di ricerca sotterraneo, svolge degli esperimenti nel tentativo di rendere possibili delle utopie impossibili. Tutti questi casi di rappresentazione mediatica condivisi globalmente,

mostrano quanto la nostalgia, pur essendo un sentimento ancorato nel passato, risponda alle inquietudini del presente.

Utopie, distopie, nostalgie

L'utopia ha anche una faccia nascosta, oscura, quando si trasforma in distopia. Il concetto viene utilizzato per la prima volta da John Stuart Mill in un discorso contro-politico pronunciato al parlamento inglese nel 1868. La parola «distopia», che Mill crea ispirandosi al greco antico, designa il fallimento del progetto utopico che si trasforma da sogno in incubo. Così come la sua sorella buona, la distopia è associata ai misfatti politici e alle paure insite nella tecnica e nella scienza. Dal numero di produzioni dell'industria culturale che ritraggono scenari catastrofici possiamo dedurre come l'incombenza della distopia nell'immaginario attuale sia molto presente. Il fenomeno mette in evidenza una consapevolezza storica dei pericoli che si nascondono nell'utopia, rianimati dalle inquietudini e gli orrori sepolti nel passato recente. La distopia, quindi, non è incompatibile con la nostalgia, al contrario è alimentata da antiche paure. Ma l'intento della distopia non è di presentare scenari catastrofici al solo scopo disfattista o intimidatorio; anzi, queste sono le basi per interrogarsi sul senso etico delle scelte politiche, tecniche e scientifiche di una umanità che sente il peso della responsabilità verso il futuro. Spesso le distopie associano scienza e tecnica alla memoria come nel caso degli episodi di *Black Mirror* (2011-in corso) *The Entire History of You* (S1. E3), *Be Right Back* (S2. E3), *San Junipero* (S3. E4), e *Black Museum* (S4. E6), che offrono un connubio distopico tra paure per l'avvenire e nostalgia. A partire dal film *Bandersnatch* (2018) la nostalgia diventa un tropo ricorrente soprattutto dalla quinta stagione in poi, come dimostrano episodi quali *Striking Vipers* (S5. E1), *Smithereens* (S5.E2), *Beyond the Sea* (S6. E3) e *Demon 79* (S6. E5).

Ma è sicuramente la politica la principale protagonista delle narrazioni distopiche, come dimostrato a più riprese. Lo sviluppo esponenziale nella cinematografia orientale regala anch'essa qualche esempio di distopia. La serie coreana *The Last Empress* (2018) coniuga un trend occidentale in versione k-drama, esplorando a partire dal presente le conseguenze che la Corea avrebbe subito in caso di permanenza del regime monarchico.

Più recentemente la distopia ha iniziato a proliferare sulla scia della crisi ambientale. Le sfide dell'evoluzione scientifica e tecnologica che

minacciano gli ecosistemi, la vita umana e la sua sopravvivenza, danno origine a narrazioni distopiche volte a denunciare la forse inevitabile apocalisse ambientale e la sottostante nostalgia per la natura come fa la serie *Extrapolations* (2023-in corso). Jeremy Davies (2010) associa nostalgia e utopia alla sostenibilità ambientale in quanto progetto per immaginare il futuro della terra sotto il peso della crisi ecologica. Si tratta anche in questo caso di una nostalgia prospettica, che desidera il ritorno a casa, ma non nel passato, bensì nel futuro.

Conclusioni

Il contributo qui presentato ha argomentato la natura utopica della nostalgia e il ruolo cruciale che essa riveste nel contesto contemporaneo come uno degli ultimi baluardi di speranza collettiva. La nostalgia è il desiderio di ciò che è attualmente irraggiungibile in un luogo o in un tempo passato e si manifesta come una risposta emotiva e culturale alla perdita o alla lontananza di qualcosa che è stato considerato prezioso o significativo. Alla base del suo sviluppo ci sono molteplici fattori, come i cambiamenti sociali, culturali o personali che creano un senso di discontinuità, disorientamento o alienazione (Davis, [1979], 2023). Di fronte alle crisi globali attuali, guardare al passato simbolizza una ricerca di sicurezza e stabilità. Fred Davis è fra i primi sociologi a proporre l'ipotesi che la nostalgia sia «un'evocazione di un passato vissuto positivamente» (*Ibid.*, p. 70), associato a sentimenti come «calore, bei vecchi tempi, infanzia e desiderio» (*Ibid.*, p. 86). Attraverso l'interazionismo simbolico, Davis presenta la nostalgia come una risorsa emotiva per l'individuo, una fonte di rassicurante certezza per la continuità e l'identità. I risultati delle ricerche condotte da Tim Wildschut e Constantine Sedikides (2020) hanno inoltre dimostrato che la nostalgia è orientata non solo al passato, ma anche al futuro in termini di ottimismo, aspirazione e creatività. La nostalgia agisce come una macchina del tempo, in grado di riportarci dove le cose erano più semplici, più familiari o alla nostra infanzia, anche se non sono mai esistite.

In un'epoca segnata dalla crisi della temporalità, la fiducia nel futuro è andata progressivamente sfumando, mentre il collasso delle grandi metanarrazioni e dell'idea di progresso ha lasciato un vuoto in cui la nostalgia ha trovato terreno fertile. Questa visione si inserisce nell'analisi di Bauman sul concetto di retrotopia, un'utopia rivolta non più al futuro, ma al passato, in reazione alla precarietà dell'avvenire, ormai percepito come fonte di insicurezza. Allo stesso tempo, come affermato da Svetla-

na Boym, questa nostalgia non è priva di pericoli: essa rischia infatti di essere distorta in forme restaurative e conservative, legate alla mitizzazione della storia e alla diffusione di narrazioni populiste e nazionaliste che promuovono un'idea di ritorno a una «casa» immaginaria piuttosto che reale. Tale nostalgia restauratrice può spingere all'abbandono del pensiero critico a favore di legami emotivi che alimentano chiusure ideologiche e visioni antimoderne. Nella visione di Bauman, dunque, la nostalgia e la retrotopia costituiscono una reazione difensiva alla dissoluzione del tessuto sociale e alla mancanza di certezze tipiche della modernità liquida.

La nostalgia, infatti, ci informa molto di più sul presente che sul passato. Può essere vista come un termometro che misura la temperatura emotiva di una società; ma non si limita a un semplice rimpianto dei tempi perduti, al contrario, è un indicatore essenziale per comprendere il nostro rapporto con il passato, e soprattutto con il presente e il futuro. Nonostante essa affondi le radici in una percezione di perdita e dislocazione, non si limita a un mero atto regressivo: al contrario, offre un orizzonte d'attesa che può guidare la costruzione di alternative sociali e culturali, diventando uno spazio utopico proiettato tanto verso un passato re-immaginato quanto verso un futuro desiderato.

È stata dimostrata la capacità della nostalgia di attivare l'immaginazione e di trasformarsi in uno strumento critico e lungimirante. Se ogni sguardo nostalgico verso il passato include un elemento di proiezione futura, come evidenziato da autori come Jankélévitch (2017), allora la nostalgia diventa un orizzonte di senso che nutre le aspettative per il domani, e lo stesso passato è rielaborato come fonte di possibilità prospettiche.

Come componente affettiva del ricordo, si basa sulla memoria e ne adotta gli stessi meccanismi. Attraverso il concetto di immaginazione mnemonica sviluppato dai sociologi Pickering e Keightley (2012), la nostalgia agisce come un filtro creativo che ricrea e libera i ricordi dalla negatività. I soggetti si appropriano creativamente del passato sotto l'impulso della nostalgia. In questa prospettiva, il passato non è solo recuperato ma reinterpretato e proiettato verso il futuro come fonte di ispirazione. Il fascino delle narrazioni controfattuali, che rivisitano alternative storiche mai realizzate, mostra come la nostalgia possa dare origine a visioni che sfidano il reale e aprono a possibilità non ancora esplorate, creando un immaginario di futuri possibili, seppure a partire da tempi ormai perduti.

La dimensione controfattuale della nostalgia trova un'espressione potente nella produzione mediatica contemporanea, dove una vasta

gamma di generi e sottogeneri, come l'ucronia, il retrofuturismo, lo steampunk e la distopia, attingono alla memoria collettiva per proporre narrazioni che rispecchiano e amplificano il potenziale utopico e critico della nostalgia. Serie come *Black Mirror* (2011-in corso), con episodi come *The Entire History of You* (S1. E3) o *San Junipero* (S3. E4), esemplificano come la nostalgia possa essere utilizzata per esplorare i limiti e i rischi della tecnologia contemporanea, immaginando universi futuri che rivelano ansie e paure attuali. Altri prodotti che si basano sull'ucronia, come *The Man in the High Castle* (2015-2019), riscrivono il passato per esplorare alternative storiche che offrono riflessioni sul presente e sulle conseguenze delle ideologie passate, in un momento storico in cui, in Occidente, la minaccia di svolte autoritarie si fa sempre più concreta, evocando il rischio di derive totalitarie. In *Russian Doll* (2019-2022), l'ucronia nostalgica si manifesta come un processo che permette alla protagonista, Nadia, di affrontare nodi irrisolti del suo passato. Questo viaggio nella memoria e nella storia familiare esemplifica il potenziale della nostalgia non solo di rafforzare l'identità personale, infondere ottimismo e dare continuità al sé, ma anche di stimolare nuove aspirazioni per il futuro, suggerendo possibilità di trasformazione e crescita. Questa funzione della nostalgia riflette le teorie di Davis, Sedikides e Wildschut, che considerano la nostalgia una risorsa psicologica capace di sostenere la coesione del sé e lo slancio verso progettualità future. La produzione mediatica, dunque, non solo riflette le tensioni e i disagi del nostro tempo, ma utilizza la nostalgia come leva per interrogare e rivedere le nostre visioni del passato e le aspettative per il futuro.

Il presente contributo dimostra come la nostalgia possa svolgere una funzione utopica capace di trasformare il passato in uno strumento politico di giustizia sociale. Nel richiamo al passato, il sentimento di perdita non si manifesta nei termini di un ritiro malinconico, ma si trasforma in una proiezione in avanti. La nostalgia si rivela quindi una preziosa risorsa, sia individuale che collettiva, in grado di recuperare gli scenari alternativi sepolti dalla storia, ma anche di riattivare nel presente le speranze dei futuri rimasti inevasi. La componente controfattuale della nostalgia dà spazio alle narrazioni contro-nostalgiche delle minoranze, degli sconfitti e dei marginali. Ne sono un esempio serie come *Pose* (2018-2021) che offrono alla nostalgia politica queer un'alternativa etica capace di restituire dignità alle identità marginalizzate, costruendo un immaginario collettivo in cui il passato diventa un luogo di riscatto e riaffermazione delle soggettività oppresse; o come *Hunter* (2020-2023) che riscrive il passato per affrontare i traumi dell'Olocausto, traducendoli in un percorso di riparazione e giustizia

morale, e creando così nuove prospettive sul futuro e sulle possibilità di risanamento collettivo; o ancora *Extrapolations* (2023-in corso) che immagina le conseguenze future della crisi ecologica, interrogando il presente e sfruttando la nostalgia come motore critico per esplorare soluzioni a problematiche contemporanee.

Queste opere mediali mostrano come la nostalgia, si dimostri una forza propulsiva capace di riplasmare il passato e di attivare uno sguardo prospettico verso la costruzione del futuro. In tal modo, essa si configura come la struttura del sentimento dell'epoca contemporanea e una delle ultime utopie della nostra epoca. Così, la nostalgia rivela la sua natura performativa e trasformativa, in grado di aprire varchi utopici nei quali passato, presente e futuro dialogano e si sovrappongono, dischiudendo possibilità di rinnovamento culturale e sociale.

Bibliografia

- Adorno T.W., Horkheimer M. [1947], *Dialettica dell'illuminismo*, Einaudi, Torino, 1966.
- Arendt H. [1951], *Le origini del totalitarismo*, Edizioni di Comunità, Milano, 1967.
- Arendt H. [1961], *Tra passato e futuro*, Garzanti, Milano, 1991.
- Basset K., Baussant M., *Utopie, nostalgie: approches croisées*, "Conserveries mémorielles", n. 22, 2018.
- Bauman Z. [1989], *Modernità e Olocausto*, Il Mulino, Bologna, 1992.
- Bauman Z., *Retrotopia. Tempi nuovi*, Laterza, Bari, 2017.
- Bauman Z., Bordonì, C., *Stato di crisi*, Einaudi, Torino, 2015.
- Bauman Z., Tester K., *Conversations with Zygmunt Bauman*, Polity Press, Cambridge, 2001.
- Bell D., *The End of Ideology: On the Exhaustion of Political Ideas in the Fifties*, The Free Press of Glencoe, Illinois, 1960.
- Benjamin W. [1940], *Sur le concept d'histoire XIV. Œuvres III*, Gallimard, Parigi, 2000.
- Bloch E. [1955], *Il principio speranza. Per un mondo migliore* (Vol. 2), Mimesis, Milano, 2020.
- Borges J.L., *Il giardino dai sentieri che si biforcano*, [e-book], in *Finzioni*, Adelphi, Milano, 2003.
- Boym S., *The Future of Nostalgia*, Basic Books, New York, 2001.
- Chauliac M., *Utopie – ostalgie – nostalgie: aller-retour en ex-RDA*, "Conserveries mémorielles", n. 22, 2018.
- Davies J., *Sustainable nostalgia*, "Memory Studies", vol. 3, n. 3, 2010.
- Deluermoz Q., Singaravelou P., *Pour une histoire des possibles. Analyses contre-factuelles et futurs non advenus*, Éditions du Seuil, Parigi, 2016.
- Fantin E., Niemeyer K., Dufresne-Deslières C., *Nostalgies et remédiations du passé en politique, ou le danger des abus de la mémoire*, "Questions de communication", n. 44, 2023, pp. 263-282.
- Habermas J., *Il discorso filosofico della modernità. Dodici lezioni*, Laterza, Bari, 1987.
- Hartog F., *Régimes d'historicité. Présentisme et expériences*, Éditions du Seuil, Parigi, 2014.
- Hirsch M., *Surviving Images: Holocaust Photographs and the Work of Postmemory*, in Zelizer, B. (a cura di), *Visual Culture and the Holocaust*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2001, pp. 220-221.
- Hviid Jacobsen M., *Retrotopia rising. The topics of utopia, retrotopia and nostalgia in the sociology of Zygmunt Bauman*, in Hviid Jacobsen, M., (a cura di), *Nostalgia now. Cross-disciplinary perspectives on the past in the present*, Routledge, New York, 2020.
- Jacoby R., *The End of Utopia: Politics and Culture in an Age of Apathy*, Basic Books, New York, 1999.

- Jankélévitch V., [1974], *L'Irréversible et la nostalgie*, Flammarion, Parigi, 2017.
- Koselleck R., *Futuro passato. Per una semantica dei tempi storici*, CLUEB, Bologna, 2007.
- Ladino J., *Longing for Wonderland: Nostalgia for Nature in Post-Frontier America*, "Iowa Journal of Cultural Studies", vol. 5, 2004.
- Lyotard J.F., *La Condition Postmoderne. Rapport sur le savoir*, Minuit, Parigi, 1979.
- Mumford L., *The Story of Utopias*, Viking Press, New York, 1962.
- Oliver K., *Witnessing*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Londra, 2001.
- Padva G., *Queer Nostalgia in Cinema and Pop Culture*, Palgrave MacMillan, Londra, 2014.
- Paquot T., *Utopies et utopistes*, La Découverte, Parigi, 2018.
- Pickering M., Keightley E., *The Modalities of Nostalgia*, "Current Sociology", vol. 54, n. 6, 2006.
- Pickering M., Keightley E., *The Mnemonic Imagination. Remembering as creative practice*, Palgrave MacMillan, New York, 2012.
- Pinchevski A., *Archive, Media, Trauma*, in Motti N., Meyers O., Zandberg E. (a cura di), *On Media Memory. Collective Memory in a New Media Age*, Palgrave MacMillan, Londra, 2011.
- Popper K., [1945], *La società aperta e i suoi nemici*, Armando Editore, Roma, 1973.
- Renouvier C., [1876], *Uchronie (l'utopie de l'Histoire), esquisse historique apocryphe du développement de la civilisation européenne tel qu'il n'a pas été, tel qu'il aurait pu être*, Fayard, Parigi, 1988.
- Séguy J., *La Socialisation utopique aux valeurs*, "Archives des sciences sociales des religions", vol. 50, n. 1, 1980.
- Wildschut T., Sedikides C., *The psychology of nostalgia. Delineating the emotion's nature and functions*, in Hviid Jacobsen M., (a cura di), *Nostalgia now. Cross-disciplinary perspectives on the past in the present*, Routledge, New York, 2020.

Between Formal and Informal: Digital Film Distribution as a Complex Media Ecosystem

di Mario Tirino

Abstract

The paper aims to examine the evolution of the film distribution system in the digital age. Crossing a middle-ground approach between Media Studies and Platform Studies, the paper aims to explore the dynamics of digital film distribution, considered a complex ecosystem in which formal and informal distribution practices coexist. Internet distribution of cinema has also forced traditional operators to review their content offerings and business models (Lotz, 2017). This has meant a massive transformation of industry players: traditional broadcasters have been joined by media conglomerates, OTTs, and tech players (such as Apple and Google). The definitive establishment of on-demand culture (Tryon, 2013) has pushed even the most conservative operators to guarantee online access to their content, with or without specific subscriptions. If cable and satellite TV had already revolutionized the scenario of film distribution, Internet TV has completed the process of dismantling traditional distribution channels (Lotz, 2018; Lotz *et al.*, 2018). A new film distribution ecosystem was created, in which the younger generation move away from the constraints and limitations of traditional processes to embrace entertainment systems that are fluid and adaptable to each user's personalized needs.

Keywords: Digital Film Distribution, Piracy, Postspectatorship, Media Ecosystems.

Social functions of film distribution

Due to the lack of academic attention, understanding the social functions of distribution in the actual cultural form of cinema (Tirino, 2020) is quite complicated. The common sense in which the term “distributor” is used, i.e., associating distribution with those who hold copyright ownership, presents the problem that these individuals are not usually involved in physically transporting or sending copies to merchants and renters. Copyright holders are more accurately identifiable as publishers and not simply distributors in the technical sense (Vogel, 2001). In the film industry, distributors play a very relevant social function, because

they determine “who gets to watch films, under what circumstances, and why” (Lobato, 2007, p. 113). In the digital era, with the multiplication of distribution channels, an unprecedented sociocultural space is created in which professional distributors confront pirates. Most studies have focused on two topics: the analysis in terms of the harm/benefit of pirate action concerning the film industries; and the analysis of the motivations of pirates.

In the film industry, concentration is highest among professional distributors: few companies can determine which films to disseminate, how to do so, and which audiences to include or exclude from the film’s circulation, affecting the formation of the collective imaginary.

As early as the 1990s, major Hollywood distributors were resorting to the global market to cover their costs. Moreover, the vertical integration of Hollywood systems allows the majors to maintain dominance over the global film industry, where, although countries such as India and Nigeria have been licensing more works for a number of years now, the US remains the highest-grossing country at the international box office (Kanzler & Fioroni, 2024). Given the enormous interest in maintaining dominance, in terms of economic profit but also cultural influence, large U.S. distributors invest considerable resources in opposing informal distribution networks, associating them with criminal forms such as terrorism or human trafficking (Cubitt, 2005). Conceiving piracy in strict opposition to professional distributors prevents us from grasping the social and cultural dimension of this activity, which is part of the broader participatory processes of production and dissemination of contemporary culture (Crisp, 2015, Crisp & Menotti Gonring, 2015; Carroll Harris, 2018).

Piracy and the crisis of the distribution model

Hollywood’s mainstream industry’s dominance over distribution is radically challenged by clandestine practices of film dissemination in various forms (from selling DVD copies in city markets to file-sharing on the Web) (Lotz, 2021). These practices have been interpreted predominantly as threats to the economics of the majors, but they raise the question of what distribution is and who should be identified as the distributor of a film, in an era when the roles of producers, distributors, and consumers of cultural goods can be easily interchanged: although studios undoubtedly exert a marked influence, their control over film circulation is not now absolute. Distribution can be defined

as the space between the production and consumption of the film, in which the release of the film in theaters and/or the production of physical copies of the film for commercial circuits is secured. This general definition excludes a range of activities, practices and discourses that preside over the global dissemination of movies. Exactly as the spectator experience extends far beyond the viewing of the film (Tirino, 2020), distribution is much more than an institutional activity that connects production systems to audiences. Meanwhile, the field of professional distribution includes not only the majors, but also individual distributors, small independent businesses, and quasi-independent distributors. Conceptualizing distribution only as a professional activity conceals the social and cultural dimensions of the practices by which films circulate globally today. The social and cultural dimensions of distribution emerge when films are put into circulation in the form of pirated DVDs or Blu-RAYS, through file-sharing networks or exchange among friends and family. The problem of classification of these practices remains. Scholars have made extensive use of binary oppositions to institutional practices that are not entirely productive in describing the phenomenon. First, the various forms of piracy have been labeled as illegal activities, as opposed to the legality of institutional distribution, ignoring the fact that not all of these practices involve the violation of a norm. Second, the paradigm used has been that of amateurism as opposed to the professionalism of licensed agents: it is empirically demonstrable that unauthorized copying, whether physical or digital, does not necessarily lead to a deterioration in quality standards. Even, there may be cases where the 'submerged' copy brings an improvement over the commercially authorized one, for example through the availability of subtitles in another language, conversion to a format of higher audiovisual quality, and even the inclusion of paratexts (such as trailers). Third, the distinction between official and pirated distribution of the film has been placed on the commercial value front, insisting on the damage done by the latter to the economy of the former. On the one hand, only a small part of piracy obeys objectives of economic gain, whereas another part acts for purposes and motivations of a different nature. On the other hand, it is by no means demonstrable that all media items distributed by pirates produce economic harm to official distributors. On the contrary, Gauer (2012) shows that the choice of viewing format and context responds to radically different motivations, logics, needs, and cultural urgencies: deciding to view a film in digital format, to go to a theater, or to find a DVD (or Blu-Ray) copy are three different practices

that are not necessarily self-excluding. In light of these observations, probably the most convincing proposal to describe the phenomenon is to reason in terms of a formal distribution, associated with validated and stable circuits, and an informal distribution, associated with unstable, spontaneous, self-organizing circuits (Lobato, 2012). Formal distribution identifies traditional models in which studios control box office revenue, releasing the film through a coordinated system of theaters and hierarchical control of subsequent viewing windows (Iordanova, 2012). Traditionally, this chain of steps involved, after theatrical screening, transit first to video stores, then to pay-per-view and satellite and cable TV, and then to traditional broadcasters (Perretti & Negro, 2003; Hennig-Thurau *et al.*, 2007). As a consequence of the emergence of new forms of spectatorship related to digital media (streaming, video on demand, digital downloading), this chain has been modified, either by significantly shortening the time intervals between viewing windows or by opening multiple windows at the same time. In addition, in other cases, distributors purchase the rights to films from a particular country to distribute them on the foreign market: these films may also have little or no theatrical circulation but are almost always released on the home video market. So, in these cases, formal distribution can be understood as the legal acquisition of rights to screen the film in theaters or make copies in various formats (DVD, Blu-Ray, files) for rental and sale on the domestic market. Informal distribution encompasses a range of practices that are difficult to define as technological advances make accessible a growing set of opportunities, formats and channels for the dissemination of film products. Faced with these difficulties, Lobato (2007, p. 114) defines informal distribution as “the movement of cinema through space and time”. The scholar, to obviate the vagueness of his definition, lists several ‘informally’ distributed media products, defining them as ‘subcinema’: “straight-to-video releasing, telemovies, cult movie markets, diasporic media... Nollywood, pornography, special interest cinema” (Lobato, 2007, p. 114) and also piracy. Even this list, however, does not exactly clarify the perimeter of media objects and cultural practices of informal distribution nor its social dimension.

Formal distribution

The entire history of digital film distribution can be approached around two fundamental concepts: the differentiation between data

stream (first in analog format, then in digital format) and physical copy, and the notion of control. The framework of control allows us to frame the dialectic between official and public distributors: the former tend to work with formats, media and channels that can ensure regulated forms of access, which guarantee the maximum possible profit from sales and rentals; the latter, conversely, are looking for modes of consumption based on full access and maximum availability of purchased or rented content.

Film distribution, formal and informal, has cyclically confronted two modes of content circulation: flow and physical copying of filmic content. Data streaming – somewhat akin to Internet streaming – has been the privileged mode of formal distribution of audiovisual content, both through official theatrical circuits and through broadcasting, since after World War II. Only a privileged few can purchase and operate domestic film projection systems (in formats such as Super8 or 16mm). The advent of the VCR enabled audiences to turn the audiovisual stream into physical copies, which, thanks to remote control, could be manipulated in various ways (stop, rewind, and so on). Since that time, the majors and distribution companies have been grappling with the issue of content control, conveyed either in stream form or through physical copies. The shift from the analog medium (VHS, Betamax) to the digital medium (DVD, Laserdisc) can be interpreted as an attempt by copyright holders to regain full control of the physical copies of films, which are placed on the market through formal channels. Unlike VHS, official DVDs are encoded with a proprietary algorithm (Copyright Scrambling System), created and regulated by the DVD Copy Control Association, an association of studios and manufacturers of hardware (such as DVD players, external and embedded in computers). An additional way designed by the studios to protect and control content was the division of the world DVD market into seven areas or regions. DVDs produced for a particular geographic area are unreadable in another area – although the audiences have developed strategies to defend themselves (Greenberg, 2008, p. 157). Another distribution system devised to address the control needs of the majors is Digital Video Express, which, launched in 1998, allowed users to purchase a Dvix (a lower quality format than DVD), viewable for eight hours, at the same rental cost charged for traditional DVDs. The main advantage of this system was that users did not have to return twice to video stores to return the copy, which, after the time interval for which rights had been acquired, automatically became unreadable. This system facilitates the studios, which strengthen their

control over the circulation of their products, circumventing the risks of video piracy and the physical circulation of media. Under the first sale formula (McDonald, 2007) the purchase of a medium authorizes viewers to lend it out and possibly sell it in turn. Dvix distribution nullified the consequences of first sale since the film could only be seen by the person renting and for the time for which he or she paid. The studios' control over the products was such that, if they wanted to, they could easily remove a title from the Dvix catalog. The same control orientation can be seen in the management strategies of film streams, distributed mainly by cable and satellite TV broadcasters and groups (McMurria, 2007). In the late 1990s, a series of commercial prototypes were experimented with that laid the groundwork for formal digital distribution via streaming. As Wasko (2003) and Tryon (2013) point out, there are services (Movie Flix) that provide access to a catalog of products in exchange for a monthly subscription, anticipating the Netflix model, and services (Movielink), organized directly by the majors for legal downloads of files, anticipating the major-customer distribution model adopted a few years later by the UltraViolet project (Tryon, 2013). The latter is the most significant example of the conflict between the growing power of the majors to control forms of consumption, through restrictions and limitations, and the willingness of audiences to emancipate themselves from these obstacles. Essentially, UltraViolet is a cloud server for unlimited storage of files containing access licenses to digital copies of films, reserved for registered users with legitimate rights of use. It is, therefore, primarily a channel through which the majors, emancipating themselves from the power of intermediaries, such as Netflix, can distribute digital content directly. UltraViolet presents itself as a simplified form of managing one's digital movie archive, giving the viewer greater control over when, where, and how to view content. By allowing multiple devices to access and eventually download content, UltraViolet promises its users that they will no longer need to make the costly conversions of their collections from one format to another, as happened with the transition from VHS to DVD and DVD to file. However, UltraViolet acts as an unprecedented form of control over viewer consumption (Dixon, 2011): thanks to digital rights management (DRM), software codes embedded in digital files to prevent abuse in the circulation and reproduction of copies, the service is always able to know what, how, and when the user is consuming. DRM prevents a file from being lent out and allowed to be played on another unauthorized device, allowing media institutions to bypass the first sale problem typical, as seen, of physical

media distribution. The UltraViolet project is finally shelved in July 2019, while some partners have meanwhile migrated to the competing Movies Everywhere platform, launched by Disney back in 2014.

The Netflix model

In the platform society (van Dijck *et al.*, 2018), the favored model of digital film distribution is the one defined over the years by Netflix (Lotz, 2018; Lotz *et al.*, 2018). The main elements of Netflix's industrial strategy can be summarized as follows:

- 1) the exploitation of broadband connections, which enable rewarding streaming experiences without the annoying buffering blockages;
- 2) the adoption of the Subscription Video On Demand (SVOD) system, which, for a monthly subscription, allows access to one or more devices in various modes (SD, HD, 4K);
- 3) the entering into revenue sharing (profit and loss sharing) agreements with independent studios and producers, which enables the acquisition of broadcast or retransmission rights to a library of tens of thousands of TV series and films;
- 4) the transformation into OTT (Over-the-Top), i.e., into a service that is neutral with respect to the devices (smartphones, tablets, PCs, smart TVs, video game consoles, satellite or digital terrestrial decoders) connected to the Net on which it is enjoyed (Marinelli, 2012);
- 5) the extensive use of algorithms for the collection, management and processing of data related to users' preferences to ensure that the service is increasingly tailored to their needs;
- 6) the global expansion of the service (presence in about 190 countries), which, while allowing the creation of a cosmopolitan audience élite characterized by similar consumption, also allows the integration of specific local policies, in terms of price and production;
- 7) the use of a collection of different algorithms, the Netflix Recommender System, which, by aggregating information about the different ways in which users enjoy content (browsing, choice, actual viewing, etc.), allows them to suggest additional similar content to them, through the classification of products into homogeneous categories;
- 8) the full season release (FSR) system of distribution of TV series;
- 9) the production of an increasing number of products (TV series and feature films) in-house (Netflix Originals), through which

the company produces a vertical integration of the supply chain (production, distribution, release) aimed at managing content, exploitation and exclusivity;

- 10) the long tail mechanism (Anderson, 2006), whereby it is more cost-effective to conquer different market niches, since the lower the cost of storing and preserving a product, the more cost-effective the expansion of the library.

From the user's point of view, the Netflix Experience is configured around certain ways of relating to content distributed in the form of a digital stream:

- 1) time-shifting: users are freed from any constraints, as they can access series and movies anytime, anywhere and across multiple devices;
- 2) binge-watching: although this practice is primarily associated with sequential viewing of multiple episodes of a television series, it can also refer to multiple chapters of a film saga. Binge-watching has been an integral part of the promotional campaigns of Netflix, which has claimed this peculiarity of the streaming viewing experience and has also fostered it, through mechanisms that – through a window of choice of a few seconds – allow access to subsequent episodes of the same series (Pilipets, 2019);
- 3) speed-watching: in the face of the abnormal supply of audiovisual products, one weapon of defense of audiences is the increased speed watching of episodes and movies, to concentrate a greater number of viewings in the same time.

Several factors contribute to shaping a comfortable film-media experience. Netflix experience fuels phenomena of micro-intimacy with one's mobile device, which, being held in the hand or at least at a reduced distance from the eyes, becomes a kind of prosthesis of the viewer's sentient/percipient body, outlining new possibilities for screens as environmental media.

Various studies have explored the disruptive nature of Netflix, challenging precisely the concepts of control and choice that underlie the brand's rhetoric. These critical readings start from the common assumption that Netflix has not substantially affected the power relations between audiences and media industries (Tirino & Castellano, 2021). These studies can be traced back to two main disciplinary approaches, Television Studies and Platform Studies. Television Studies have often focused on the fact that television has been thought of as an unstable medium, capable of providing access to a wide variety of media content (radio, cinema, theater) (Uricchio, 2004). In the digital

era television acquires the logic of digital media (Wolff, 2015) and, similar to computers and smartphones, is now configured as a media machine open to multiple streams of content, encoded according to different logics (stream and on-demand) and by different actors (OTT, satellite TV, traditional broadcasters, etc.). Lotz (2017) points out that the distribution formulas of on demand TVs, such as Netflix, bring TV streams closer to the logic of the disc, book and DVD. Uricchio (2004) pointed out how the tension to emancipate from the logics of television programming precedes the arrival of Netflix by many years and can be associated with the introduction of cable and satellite TV, the introduction of VCRs, DVDs and the remote control itself. These technologies allow a primordial level of control over the flow of moving images (Thomas, 2008). On-demand cultures, with reference to the possibilities of choice and control offered to the user, can be viewed not as radical revolution, but rather as the sedimentation of viewing practices, institutions, different technologies (cable, satellite, Internet, mobile technologies), coexisting within what is still perceivable as television (Turner & Tay, 2009). New digital distribution technologies are social spaces in which entrenched meanings and consumption habits are renegotiated (Gitelman, 2006). In this sense, the rhetorics of innovation should be balanced given the entrenchment of long-established media production, distribution, and consumption habits (Chun, 2016). More specifically, the most significant device in emancipating users from linear broadcasting is the digital video recorder (DVR), which allows users to become more involved in the recorded products. By storing movies on the recorder's internal hard disk, viewers can perform a series of re-packaging actions on these media objects (removing advertisements, splitting them into chapters, burning them, inserting a background to the menu of the DVD to which they are transferred, etc.), through which they increase their 'grip' on the movie itself.

Platform Studies (Anable, 2018; Apperley & Parikka, 2018; Burgess, 2021) allows us to analyze how the material and symbolic dimensions of platforms shape everyday media experience. For a critical reading of the modes of experience related to the Netflix platform, we will focus here on (1) interface design; (2) recommendation algorithms; and (3) catalog structuring.

(1) Netflix's interface needs to be considered about the characteristics not only of competing streaming platforms, but also of social networks (Facebook, Twitter, Instagram, TikTok), electronic program guides (EPGs), video game consoles, PC desktops, and smartphones

(Lobato, 2019) – as the contemporary media user navigates daily through these media environments. Netflix exhibits a different interface from social media, as it is not a social, collaborative, and open medium. Moreover, Netflix is also different from platforms that rely on advertisements (such as YouTube), in that sources of revenue are exclusively subscribers' subscriptions. Lobato (2019) shows the symbolic relevance of Netflix's interface transformations. Until 2015 it exhibited a gray background and vertical formatting of content units, in a style similar to DVD covers and with a video store effect. The current interface has a dark background, as in a movie theater, and the content units are arranged horizontally, in a format reminiscent of celluloid frames from a film, which are accessed by scrolling to the right, offering readers the perception of an overabundant offering. From a symbolic point of view, this shift repositions Netflix within the contemporary mediascape, "by moving the idea of Netflix away from video-store and DVD culture – surely a fading memory for most of its users – and realigning the service with that most resilient medium, cinema" (Lobato, 2017b, p. 189). The analysis of the evolution of Netflix's interface highlights that Netflix is a highly unstable sociotechnological system that remixes a set of previous media technologies, in a constantly changing manner, at different times and for different purposes: Netflix self-promotes itself as a digital media service; it refers in public activities to television; it resorts to an interface that evokes the filmic experience; and it is founded on recommendation algorithms, typical of digital platforms.

(2) Netflix has played a central role in the development of consumer recommendations, used to package automated content selections organized around data generated from individual user profiles (ratings and viewing history) and collaborative filters (predictions based on the activities of other users). These elements of the platform and interface prompt various scholars to reconsider the frameworks of control and choice in light of phenomena such as datafication of culture, filter bubble (Pariser, 2011) and big data politics (boyd & Crawford, 2012). By restricting access to libraries, Netflix operates, according to Alexander (2016), a kind of 'mathematization of taste,' defined by algorithmic operations whose comprehension and manipulation remain beyond the user's grasp.

(3) Netflix operates as a portal (Lobato, 2019). The relationship of media users with video platforms is essentially a database experience (Lovink, 2008): there is no stream of content to enjoy, but a set of options from which to choose. A video platform's catalog is essen-

tially “revolving collections of licensing agreements” (Hoyt, 2014, p. 200) which also change over space and time. Netflix’s catalog consists of thousands of units of (viewable) content, which in most cases are available through licensing from the respective networks and producers. These agreements are also differentiated temporally, as access to content is guaranteed within the chronological window of the assignment agreement, and spatially, as content is only available in certain geographic areas (Lobato, 2019). This second practice, known as geoblocking (Lobato & Meese, 2016; Elkins, 2018), is also used to restrict global access to content distributed through streaming. By this spatiotemporal differentiation, which emphasizes the ephemeral dimension of online catalogs, more correctly Netflix can be defined as “a series of national services linked through a common platform architecture” (Lobato, 2017, p. 246). Netflix’s experience as a database confirms that SVOD platform catalogs are increasingly contestable objects, constructed to re-present, albeit in changing configurations, the same anxieties about inequalities of intensity, direction, and access to media streams. The study of the algorithmic practices of filtering and personalization devised by Netflix allows us to illuminate how, from the availability of a list of units, at a given time and territory, an automatic selection of such content that is diverse for each user is realized. The database experience that Netflix users have concerns a set of interactive and personalized recommendations determined algorithmically, based on the user’s viewing history and location: therefore, the catalog remains an abstraction that is unattainable to the Netflix user.

Streaming Wars. Models of digital distribution

The launch of streaming platforms by Apple, Disney, HBO/Warner, Paramount and others is an indication of the industrial and cultural ferment running through the formal digital distribution field. In light of the diversification and overabundance of supply, starting with the fundamental distinction between video-on-demand services (rental or digital download of single units of content) and subscription video-on-demand (streaming access to packages of content, through periodic subscriptions), we can propose a classification of on-demand operators into five types:

- 1) supranational SVOD platforms, capable of distributing packages of original and non-original content, mainly covered by exclusive licenses (such as Netflix);
- 2) national SVOD platforms, which offer streaming access to more or less extensive libraries of products made by other operators, such

- as entities operating in the fixed and mobile telecommunications sector (in Italy, TIMVision);
- 3) studio portals and VOD catch-up services (such as RaiPlay in Italy or CBS All Access in the US), free and paid, which extend, through streaming, the accessibility of content already broadcast;
 - 4) hybrid platforms, such as YouTube, which distribute both licensed content, in VOD mode, and a constellation of free audiovisual products;
 - 5) heterogeneous operators, often made for narrow niches of users, according to very specific distribution models (such as DA Films, Indiefilmchannel, Indie Cinema, and others).

The current streaming war generates a profound restructuring of the ecology of digital distribution. First, the need to take out multiple subscriptions for access to films available on competing platforms increases the appeal of resorting to informal forms of distribution. Second, the distribution of film and TV offerings across multiple competing streaming platforms could revitalize the compass role of on and offline TV guides and trade magazines, which can be used to navigate the fragmented and dispersed stream of content. Third, direct distribution by conglomerates such as Disney and Apple causes the disintermediation of antecedent distribution arrangements based on the sale of broadcasting and retransmission rights by producers to various types of retailers, forcing a rethinking of the distribution strategies of the entire supply chain. Retailers try to reconfigure themselves as assemblers of global and local SVOD service offerings, according to more convenient purchasing formulas than those determined by the sum of individual subscriptions. Fourth, video streaming platforms could accelerate the ultimate reconfiguration of film distribution windows. The new modes of online distribution have significantly altered the social perception of moviegoing, as a sociocultural act by which viewers adhere to a collective spectacle. As sales of physical media plummeted and audiences became increasingly familiar with SVOD and VOD, Hollywood majors dramatically eroded the time interval between theatrical release and the film's availability in digital format. This situation has intensified since March 2020 due to the COVID-19 pandemic (Li *et al.*, 2023). Many films, intended for theaters, have been distributed directly via platforms. The inability to use theaters for distribution has strengthened the negotiating power of platforms, which, even more, have become the most relevant interface for cinema consumption.

The increasing relevance of streaming and on-demand as forms of

distribution has raised a debate among critics about the fate of the social quality of film experience. The most developed critical argument is that these modes provoke isolation and fragmentation of audiences, without taking into account that much of the social experience that matures with and around the film has unfolded online, in the dense web of forums, blogs, social media in which emotions, affections, interpretations related to the film reverberate. Probably, formal distribution will for a long time be oriented towards a coexistence of two distribution types: the majors will continue to focus on the profitability of the theatrical circuit; online distribution can flank, replace, precede or follow the theatrical distribution of a film, by contextual choices of the different actors in the distribution chain.

Informal Distribution

The protagonist of the informal distribution of films is a segment of spectators, defined by Tryon (2009, p. 41) as 'resistant mobilities', which further extends the area of cinema-related experiences. The digital post-spectator experience is thus substantiated not only in a series of activities related to the promotion, production and consumption of the film project (Tirino, 2020) but also in a further chain of practices related to its distribution. We can recognize two macro-typologies of informal distribution:

- 1) autonomous informal distribution: a viewer acquires a copy, legally or illegally, re-processes, re-encodes (often by adding subtitles) and uploads it to file-sharing communities based on discussion forums (Benson-Allott, 2013). One of the operating principles of autonomous informal distribution is 'reverse engineering', i.e. the detailed analysis of the functioning of a system or object (in this case, the copy of the film), to construct a new entity that functions similarly;
- 2) intermediated informal distribution: digital film products, already encoded and reworked by members of specific underground communities, are shared by viewers who do not materially take part in the production of the releases, but are members of particular forums and groups and act, therefore, as intermediaries between the underground communities and the broader file-sharing communities.

By the excessive scaremongering fomented by media companies since the 2000s, one might think that informal distribution is a relatively recent phenomenon, fueled by peer-to-peer networks, torrents,

and, in general, digital technologies for sharing and exchanging media objects of cultural content. The phenomena of piracy and copyright infringement in the film industry have been known as far back as the 1910s (Decherney, 2007). Telematic networks, open-source cultures, and multimedia devices, however, have made it much easier to access films, to recode and reprocess them, and, most importantly, to establish communities of practice and interpretation. Through an ethnographic approach to such communities, the social and cultural character of informal distribution practices can emerge.

4.1 The 'Scene' case

'Warez Scene' (or simply 'Scene') is the most extensive network of release groups capable of procuring huge numbers of movies, music albums, software, and ebooks, removing all protection from these digital objects, and releasing them into specific channels for sharing and downloading by audiences. These groups, in addition, produce software capable of circumventing protection mechanisms.

The first sociocultural question invests the composition of these groups. Meanwhile, by the high level of computer expertise required to ensure the anonymity and survival of the networks, they are animated by communities of individuals promoting the cultures of open-access and open-source (St. Amant & Still, 2007). An analysis of the quality of material uploaded by release groups in recent years suggests a diverse composition of these communities. The media companies' increasingly strict control over clandestine theatrical recordings of films has almost zeroed out the circulation of these products in peer-to-peer networks and dedicated forums. Despite the success of the crackdown on these practices, the quality of video material distributed by Scene has increased, reaching a standard equal to DVD or even 4k, thanks to access to screener discs (preview copies), normally distributed to the press for reviews. It was assumed that members of the media industries and critics would also take part in the release groups, as these are the only categories that have access to works not yet released. Scene takes on the characteristics of a network of actants (individuals, groups, technologies) capable of relating externally and interfering in the processes of the social construction of the imaginary, raising focal issues in contemporary sociological debate (e.g., the relevance of copyright legislation, the legitimacy of intellectual property, the supranational nature of distribution). This community, although made up of anonymous groups operating using illegal software and servers, can feed such a constant flow of materials, at least until the early

2010s, when the size of the phenomenon seems to have significantly declined to the benefit of legal streaming. However, as a community of practice, 'Scene' represents an interesting research object from a sociological perspective because of its internal dynamics. First, release groups are conceivable as grassroots producers of media objects, in that the files uploaded online are cultural artifacts with autonomous characters from the source text (the film master or screener disc). Such objects are processed through various processes (re-encoding, subtitling, ripping, etc.) and are then distributed, informally, through dedicated networks: by this step, releasers are directly classifiable as distributors. Second, those who reshape audiovisual information and distribute it are also those who, to a large extent, consume it. This interchangeability of functions, which produces a more complete and layered spectator experience, confirms that the traditional partitions of the film cycle (production, distribution, consumption) are somewhat outdated in the postcinematic scenario. Third, to speed up the whole informal distribution process, release groups can also proceed to internal specialization, based on the division of tasks among members based on mutual expertise. This analysis could show that if operations within groups are governed by procedures that reward collaboration and the merits of individual members, the conflict expunged within the individual group re-emerges in the relations between the different groups in the network. Competition is one of the motivations behind the performance of the various release groups, which seek to outperform competing formations by anticipating the distribution of products, improving their quality or increasing their quantity. Release groups represent, again, a sociologically challenging object, because they are capable, in de Certeau's (2001) terms, of both tactical acting, that is, tied to changing contingencies and opportunities, as well as strategic acting, which presides over the definition of the procedures by which group members can contribute to the production of releases, establishing tasks and access rights in detail. Each community is organized according to operational principles to regulate how viewer-distributors interact: one of the indicators for measuring the value of members is an index that measures the ratio of downloads to uploads. Based on this rate, those members with a higher upload index are rewarded, contributing to the enhancement of common cultural resources that all other members can access. The motivation for the individual's action lies in the opportunity to enhance his or her reputation within the group, not in the acquisition of a material or economic benefit. Kozinets (2010) identified several types of members of on-

line communities, which can be applied to intermediated distribution communities: 'tourist' come to the forum in search of a specific film, but do not have a particular interest in the activity of the community; 'devotees' are most interested in uploading, sharing and obtaining the films they care; 'experts' are interested both in the films as cultural objects and in the discussion they generate in the community. Another tool widely employed by forums is to assign different visibility to posts according to the ratio of proposing members. This is a system of gratification for the members who are most productive in feeding the supply of films and other cultural materials. Moreover, there are different models of file-sharing communities; what distinguishes one community from another is the way they are designed (Crisp, 2012). The concrete ways in which certain members become dominant in a community constitute the outcome of the social processes whereby those members have been able to impose in the community discourse their way of imagining the forum.

Another practice attributable to informal distribution is fansubbing, which consists of the production and dissemination of downloadable files containing subtitles, through specific platforms, variously structured. Fansubbing is the media form that best represents the instability of informal film distribution. Subbing practices experienced by users globally are configured as part of the processes of audience participation in the distribution of film cultures on a transnational level. Forms of audience agency can be appreciated in the processes of subtitle translation, which do not merely replicate or disseminate content, but alter its quality, format, definition, and packaging (Dwyer & Lobato, 2016). Fansubbing contributes greatly to broadening the distribution of audiovisual products, both by reinvigorating cross-cultural communication practices and by allowing linguistic minorities access to otherwise unattainable film materials. Finally, access to fansubbing practices requires a range of linguistic, transcultural, and media-technological skills.

The distribution ecosystem

The scholarly debate on informal distribution is incapable of formulating a shared theory and methodology within media studies (Lobato, 2012; Crisp, 2015). However, the theoretical proposal put forward by Lobato (2012) is useful in incorporating the analysis of informal distribution into an ecosystem theory of digital film distribu-

tion. He proposes to examine film piracy as part of an interconnected film economy, instead of being perceived as a separate and threatening phenomenon for the 'official' film industry. To pursue this ambitious theoretical project, Lobato (2012, pp. 88-89) borrows from economic anthropology the notion that economics is not a set of pre-established and pre-existing phenomena, but rather the product of the particular modes of analysis with which we approach them. This assumption allows us to highlight the processes through which commonly used measurement systems (e.g., box-office results) shape our conceptions of how the global film industry is structured. The idea that there is no single real economy, but a reality that consists of an "ecology of differentiated economies" (Lobato, 2012, p. 92), criticizing the assumption that capitalism must be considered the only 'real' and 'natural' economic system, unveils other economic formations. Building on the contributions of Polanyi (2001) and Gibson-Graham (2008), Lobato (2012, p. 91) extends this argument to the film industry, stating that there is no single film economy, but "a diverse series of overlapping and co-constitutive economies each comprised of different processes, transactions, currencies, materials, norms, values, and forms of labor". Crisp (2015, p. 157) suggests that these informal film economies (file-sharing, counterfeit DVD sales, etc.) are often judged problematic because "their action might be perceived as having parasitic, promotional, or instrumental effects". Within this framework, parasitic effects are determined by the fact that pirate practices use the same distribution channels as formal products, but do not restore profits to the intellectual property owners of the formal products. Potential promotional effects are related to the fact that some pirated products allow the public to 'try out' the product before buying it: for example, they allow people to download a file of a movie before buying the official DVD. Instrumental effects are related to the idea that some forms of piracy could open up markets in new territories, paving the way for the development of legal markets, as happened in the United States with the informal distribution of anime that preceded the development of VHS marketing (Leonard, 2005). It is based on pre-judgments, fueled by how acts of piracy are perceived, that the social discourse of the potential economic threat to media industries spreads. The argument of the potential promotional effects of certain types of piracy establishes a distinction: some acts of piracy can be tolerated, if they allow the reaction of potential new markets to certain products to be gauged. To defend some acts of piracy based on their alleged ability to open up the transformation of informal distribution

into formal distribution is to use the economic factor again as a lever for the action of informal distributors, who are instead often driven by other motivations. Moreover, the argument can be easily manipulated by noting how, while pirates have prepared the ground for landing in other markets, Hollywood majors have long ignored the business opportunities opened by the Web, marginally exploiting file-sharing and digital downloading. Finally, tolerance if not instrumental exploitation of some informal distribution channels for promotional purposes uses as criteria of moral legitimacy only economic parameters related to the profitability that these illegal practices can generate.

To arrive at the formulation of an ecosystem theory, however, we must emancipate from the formal/informal dichotomy. Lobato (2012, p. 93) suggests adopting a both/and kind of thinking, in which film distribution is imagined not as a zero-sum game of revenue capture, where pirates cannibalize producer profits, but as a space of economic plurality in which both formal and informal distribution systems interact – sometimes antagonistically, other times to mutual advantage. This perspective allows us to elaborate the hypothesis of a media ecosystem of distribution, further integrating the model based on two contributions: 1) Ravi Sundaram's (2010) approach to contemporary piracy, which highlights its ambiguity, refusing to interpret it as an alternative and oppositional modernity, and 2) Molteni and Ordanini's (2003) socio-network effects theory, which emphasizes the value of social contagion of taste (people tend to like what other people like) and the tendency of preferences to structure themselves into clusters. This ecosystemic structuring makes it possible to analyze the relationship between formal and informal distribution, reconsidering the actions of two types of distributors as potentially integrated rather than opposing, based on some assumptions:

- 1) the actions of distributors within formal and informal networks include complex social and cultural interactions, rather than mere economic exchanges;
- 2) in the individual actions of the members of such networks more than economic interest, personal gratifications, related to increasing visibility, achieving a specific purpose and attaining apex positions in the community, have significant weight;
- 3) applying the principle of socio-network effects (Molteni & Ordanini, 2003), instead of perceiving informal online distributors as parasites exploiting the creations of media industries, we can understand their practices as part of a more complex symbiotic relationship with formal distributors;

- 4) the social contexts of distribution, in its formal and informal arrangements, shape the evolution of the distribution process, incentivizing some patterns at the expense of others;
- 5) instead of representing film distribution as a technological or economic process, it should be emphasized that it mediates and facilitates social and professional relationships between distributors of both types, defined by Crisp (2015) as pirates and professionals.

The ecosystem approach enables the study of how the dissemination process problematizes the relationships between producers, distributors and consumers, disintegrating traditional dichotomies. It allows us to examine the internal organization of communities, understood as spaces in which file-sharing manifests itself “as a complex social interaction where altruistic, agonistic, instrumental and autotelic factors are at play” (Crisp, 2012, p. 201). Moreover, we can analyze the practices implemented by informal distributors and their impact on formal distribution: informal distribution can be conceived of as a media incubator of new economic models (Guertin, 2013): for example, pirates’ subscriptions to become members of file hosting services such as RapidShare and Mega Upload, to take advantage of faster downloads and more capacious cloud archives, predated by a few years the launch of legal SVOD services.

Conclusions. Postspectatorship and the experience of distribution

The filmic experience, typical of the pre-digital era, expands into further levels, as much during the complex of activities by which productions ‘engage’ audiences as during the moment of consumption (Tirino, 2020). I interpret this transformation using the paradigm of media experience: in this light, the involvement of audiences in informal distribution practices of film products can be revealed as an additional level of media experience. In taking part in informal distribution processes, whether autonomous or intermediary in nature, viewers experience an additional experience that is social, because it is hinged in a system of intra- and inter-community relations, and cultural, because it is inherent in the forms of circulation of culture. The ecosystemic approach to distribution also illuminates the spheres of interaction between formal and informal distribution: as part of the activities by which audiences express the media and social bearing of participatory cultures, informal distribution is further evidence of the

power of grassroots cultures to negotiate spaces of dialogue and autonomy with media institutions. Postspectatorship can be understood as a set of media experiential processes that, embedded in a range of sociocultural practices, is manifested throughout the life span of the film project (design, promotion, engagement, production, distribution, consumption, interpretation).

References

- Alexander N. (2016). *Catered to Your Future Self: Netflix's 'Predictive Personalization' and the Mathematization of Taste*. In K. McDonald & D. Smith-Rowsey (Eds.), *The Netflix Effect: Technology and Entertainment in the Twenty-First Century* (pp. 81-97). Bloomsbury Academic.
- Anable A. (2018). Platform Studies. *Feminist Media Histories*, 4(2), 135-140.
- Anderson C. (2006). *The Long Tail*. Hyperion.
- Apperley T., Parikka J. (2018). Platform Studies' Epistemic Threshold. *Games and Culture*, 13(4), 349-369.
- Barker K., Wiatrowski M. (Eds.) (2017). *The Age of Netflix: Critical Essays on Streaming Media, Digital Delivery and Instant Access*. McFarland.
- Benson-Allott C. (2013). *Killer Tapes and Shattered Screens: Video Spectatorship from VHS to File-sharing*. University of California Press.
- boyd d., Crawford K. (2012). Critical Questions for Big Data. *Information, Communication and Society*, 15(5), 662-679.
- Burgess J. (2021). Platform Studies. In S. Cunningham & D. Craig (Eds.), *Creator Culture: An Introduction to Global Social Media Entertainment* (pp. 21-38). New York University Press.
- Carroll Harris L. (2018). Film distribution as policy: current standards and alternatives. *International Journal of Cultural Policy*, 24(2), 236-255.
- Chun W.H.K. (2016). *Updating to Remain the Same: Habitual New Media*. MIT Press.
- Crisp V. (2012). *Film Distribution in the Age of the Internet: East Asian Cinema in UK*, PhD Thesis, Goldsmiths College, University of London: <https://bit.ly/3ZCS7pr>.
- Crisp V. (2015). *Film Distribution in the Digital Age: Pirates and Professionals*. Palgrave Macmillan.
- Crisp V., Menotti Gonring G. (Eds.) (2015). *Besides the Screen: Moving Images through Distribution, Promotion and Curation*. Palgrave Macmillan.
- Cubitt S. (2005). Distribution and Media Flows. *Cultural Politics*, 1(2), 193-214.
- de Certeau M. (2001) [1980]. *L'invenzione del quotidiano*. Edizioni Lavoro.
- Decherney P. (2007). From Fair Use to Exemption. *Cinema Journal*, 46(2), 120-127.
- Dixon W.W. (2011). How Long Will It Last, and Do You Really Own It?. *Flow Tv*, 14(7): <https://bit.ly/4fVmqxf>.

- Dwyer T., Lobato R. (2016). *Informal Translation, Post-Cinema and Global Media Flows*. In M. Hagener, V. Hediger & A. Strohmaier (Eds.), *The State of Post-Cinema: Tracing the Moving Image in the Age of Digital Dissemination* (pp. 127-145). Palgrave Macmillan.
- Elkins E. (2018). *Hulu: Geoblocking National TV in an On-Demand Era*. In D. Johnson (Ed.), *From Networks to Netflix. A Guide to Changing Channels* (pp. 333-341). Routledge.
- Gauer L.S. (2012). *Online Freedom? Film Consumption in the Digital Age*. Dissertation, London School of Economics and Political Science: <https://bit.ly/41glNtJ>.
- Gibson-Graham J.K. (2008). Diverse economies: performative practices for 'other worlds'. *Progress in Human Geography*, 32(5), 613-632.
- Gitelman L. (2006). *Always Already New: Media, History and the Data of Culture*. MIT Press.
- Greenberg J.M. (2008). *From Betamax to Blockbuster: Video Stores and the Invention of Movies on Video*. MIT Press.
- Guertin C. (2013). *From Piracy to Prototyping: Emergent Media in A Rapidly Changing Digital Media Landscape*, Talk delivered at the University of Wollongong, June, 24, 2013: <https://bit.ly/4fY9Ugo>.
- Hennig-Thurau T., Houston M., Walsh G. (2007). Determinants of Motion Picture Box Office and Profitability: An Interrelationship Approach. *Review of Managerial Science*, 1(1), 65-92.
- Hoyt E. (2014). *Hollywood Vault: Film Libraries Before Home Video*. University of California Press.
- Iordanova D. (2012). *Digital Disruption: Technological Innovation and Global Film Circulation*. In D. Iordanova & S. Cunningham (Eds.), *Digital Disruption: Cinema Moves On-line* (pp. 1-31). St Andrews Film Studies.
- Jenner M. (2018). *Netflix and the Re-invention of Television*. Springer.
- Kanzler M., & Fioroni, M. (Eds.) (2024). *Focus 2024. World Film Market Trends*. European Audiovisual Observatory/Marché du Film.
- Kozinets R. (2010). *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. Sage.
- Leonard S. (2005). Celebrating Two Decades of Unlawful Progress: Fan Distribution, Proselytization Commons, and the Explosive Growth of Japanese Animation. *UCLA Entertainment Law Review*, 12(2), 189-265.
- Li Q., Wilson D., Guan Y. (Eds.) (2023). *The Global Film Market Transformation in the Post-Pandemic Era: Production, Distribution and Consumption*. Routledge.
- Lobato R. (2007). Subcinema: Theorizing Marginal Film Distribution. *Limina*, 13, 113-120.
- Lobato R. (2012). *Shadow Economies of Cinema: Mapping Informal Film Distribution*. Palgrave Macmillan.
- Lobato R. (2017). Rethinking International TV Flows Research in the Age of Netflix. *Television & New Media*, 19(3), 241-256.
- Lobato R. (2017b). *Streaming services and the changing global geography of tele-*

- vision. In B. Warf (Ed.), *Handbook on Geographies of Technology* (pp. 178-192). Edward Elgar.
- Lobato R. (2019). *Netflix Nations*. New York University Press.
- Lobato R., & Meese, J. (2016). *Geoblocking and Global Video Culture*. Institute of Network Cultures.
- Lotz A.D. (2017). *Portals: A Treatise on Internet-Distributed Television*. University of Michigan Press.
- Lotz A.D. (2018). *We Now Disrupt This Broadcast: How Cable Transformed Television and the Internet Revolutionized It All*. MIT Press.
- Lotz A.D., Lobato R., Thomas J. (2018). Internet-Distributed Television Research: A Provocation. *Media Industries*, 5(2), 35-47.
- Lotz A.D. (2021). *Media Disrupted: Surviving Pirates, Cannibals, and Streaming Wars*. MIT Press.
- Lovink G. (2008). *The Art of Watching Databases: Introduction to the Video Vortex Reader*. In G. Lovink & S. Niederer (Eds.), *Video Vortex Reader: Responses to YouTube* (pp. 9-12). Institute of Network Cultures.
- Marinelli A. (2012). *Connecting Television. La televisione ai tempi di Internet*. Guerini e Associati.
- McDonald P. (2007). *Video and DVD Industries*. British Film Institute.
- McMurria J. (2007). *A Taste of Class: Pay-TV and the Commodification of Television in Postwar America*. In S. Banet-Weiser, C. Chris & A. Freitas (Eds.), *Cable Visions: Television Beyond Broadcasting* (pp. 44-65). New York University Press.
- Molteni L., Ordanini A. (2003). Consumption Patterns, Digital Technology and Music Downloading. *Long Range Planning*, 36(4), 389-406.
- Pariser E. (2011). *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You*. Penguin.
- Perretti F., Negro G. (2003). *Economia del cinema. Principi economici e variabili strategiche del settore cinematografico*. Etas.
- Pilipets E. (2019). From Netflix Streaming to Netflix and Chill: The (Dis)Connected Body of Serial Binge-Viewer. *Social Media + Society*, 1-13.
- Polanyi K. (2001) [1944]. *The Great Transformation: The Political and Economic Origins of Our Time*. Beacon Press.
- Rosenthal D.S.H. (2010). Format obsolescence: assessing the threat and the defenses. *Library Hi Tech*, 28(2), 195-210.
- St. Amant K., Still B. (Eds.) (2007). *Handbook of Research on Open-source Software: Technological, Economic, and Social Perspectives*. Information Science Reference.
- Sundaram R. (2010). *Pirate Modernity: Delhi's Media Urbanism*. Routledge.
- Thomas J. (2008). The Old New Television and the New: Digital Transitions at Home. *Media International Australia*, 129(1), 91-103.
- Tirino M. (2020). *Postspettatorialità. L'esperienza del cinema nell'era digitale*. Meltemi.
- Tirino M., Castellano S. (2021). *Streaming Wars. Politiche di distribuzione digi-*

- tale e pratiche di sorveglianza dei pubblici nelle over-the-top television. *Comunicazionepuntodoc*, 25, 196-207.
- Tryon C. (2009). *Reinventing Cinema: Movies in the Age of Media Convergence*. Rutgers University Press.
- Tryon C. (2013). *On Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*. Rutgers University Press.
- Turner G., Tay J. (Eds.) (2009). *Television Studies after TV*. Routledge.
- Uricchio W. (2004). *Television's Next Generation: Technology/Interface Culture/Flow*. In L. Spigel & J. Olsson (Eds.), *Television after TV: Essays on a Medium in Transition* (pp. 163-182). Duke University Press.
- van Dijck J., Poell T., de Wall M. (2018). *The Platform Society: Public Values in a Connective World*. Oxford University Press.
- Vogel H.L. (2001). *Entertainment Industry Economics: A Guide for Financial Analysis*. Cambridge University Press.
- Wasko J. (2003). *How Hollywood Works*. Sage.
- Wolff M. (2015). *Television Is the New Television*. Penguin.

Creatività e immersività, due concetti per ripensare il futuro rapporto tra cinema e videogiochi

di Francesco Toniolo

Abstract

The convergence between cinema and video games has evolved, marked by adaptations, crossmedia efforts, and shared techniques. Yet, to redefine the future of this relationship, focusing on creativity and immersion is essential. This article critically examines the inflationary use of “creativity” and “immersivity”, exploring their intertwined roles in shaping audience engagement and challenging conventions. By rethinking these terms, we may open pathways toward more innovative media experiences beyond current marketing-driven formulas.

Keywords: Videogame, cinema, creativity, immersion, convergence.

Il rapporto tra cinema e videogiochi va avanti da diverso tempo e si è sviluppato seguendo percorsi volta per volta differenti, nel corso degli anni. Volendo effettuare una semplificazione di comodo, è possibile raggruppare questi diversi percorsi in tre differenti macro categorie: adattamenti, operazioni crossmediali e reciproci scambi di linguaggi.

La prima categoria è quella più ovvia e immediata, facilmente osservabile anche solo con una rapida ricognizione. Negli ultimi anni, alcuni di questi adattamenti hanno visto un ampio successo monetario (come *Super Mario Bros. – Il film* del 2023 o la serie televisiva tratta da *The Last of Us*), ma non sono un fenomeno recente. Già all’inizio degli anni ’80 – in un momento in cui, commercialmente parlando, il medium videoludico esisteva solo da una decina di anni – esistevano un gran numero di videogiochi tratti dai successi cinematografici del momento. Si trattava spesso di prodotti di scarsa qualità, che puntavano a vendere grazie al nome famoso che si portavano dietro. L’esempio più famoso resta probabilmente il videogioco *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982) per la console Atari, che a distanza di anni viene ancora definito in molte occasioni il peggior videogioco della storia (Fassone, 2017). Anche i primi film tratti dai videogiochi non hanno avuto particolare fortuna. Il film *Super Mario Bros.* (1993) di Rocky Morton e Annabel

Jankel può essere considerato una pellicola di culto, ma non è mai stato considerato un buon prodotto filmico (Audureau, 2012, pp. 370-403). Soprattutto se si osservano queste prime produzioni, ci si rende conto di non trovarsi davanti a quelli che sono degli adattamenti del film (o del videogioco) in senso stretto; sono, semmai, adattamenti di una parte dell'opera originaria, di un suo concetto, di un tassello di significato che possa essere agevolmente trasposto altrove. Per fare giusto un esempio concreto, un videogioco come *The Texas Chainsaw Massacre* (1983) non contiene nulla della trama dell'omonimo film di Tobe Hooper, limitandosi a riprendere da esso l'idea di un uomo armato di motosega che va in giro ad attaccare altre persone. In passato, simili decisioni erano anche legate alle ridotte capacità tecniche del videogioco, ma permangono tutt'ora, legate più che altro alle convenzioni dei generi videoludici. Per cui – sempre per fare un esempio – un videogioco come *Star Wars: Episode I Racer* (1999) prende solo il segmento del film *Star Wars: Episodio I – La Minaccia Fantasma* (1999) in cui si assiste alla gara coi *podracers* (dei futuristici veicoli utilizzati in competizioni sportive), essendo un videogioco di corse, mentre altri videogiochi prendono solo le battaglie tra astronavi o altre parti dei film, lasciando tutto il resto sullo sfondo. Nel passaggio opposto, quello dal videogioco al film (o alla serie televisiva) occorre spesso mettere in campo alcuni accorgimenti: a meno che il prodotto di partenza non abbia già una forte componente di storytelling, sarà necessario narrativizzare uno o più elementi di gameplay.

Al loro fianco ci sono le operazioni crossmediali, in cui i videogiochi e i film vanno ad aggiungere differenti tasselli narrativi a un universo finzionale, come nell'ormai classico esempio di *Matrix*, che espandeva la sua narrazione anche attraverso due videogiochi: *Enter the Matrix* (2003) e *The Matrix Online* (2005). A differenza di un altro videogioco, *The Matrix: Path of Neo* (2005), che ripercorreva gli eventi mostrati nella trilogia cinematografica, gli altri due proponevano dei contenuti aggiuntivi. Inoltre, quando l'operazione crossmediale comprende un videogioco in cui è possibile compiere scelte narrative o personalizzare il proprio personaggio, emergono alcune sfide ulteriori. La serie di videogiochi di fantascienza *Mass Effect*, per esempio, è stata accompagnata da numerosi romanzi e fumetti, in cui il personaggio principale dei videogiochi viene a malapena citato. Questo perché in *Mass Effect* ogni giocatore crea il proprio personaggio (scegliendo il genere, l'etnia, l'aspetto fisico e molto altro). L'unica cosa che hanno in comune è il cognome: Shepard. Mostrare in un fumetto o in un romanzo una versione del comandante Shepard significherebbe render-

la canonica per cui, nonostante sia una delle persone più importanti dell'intera galassia, non compare mai in scena e quando altri personaggi ne parlano lo fanno restando il più possibile sul vago.

Poi ci sono gli scambi di linguaggi. Inizialmente era solo il videogioco ad attingere al linguaggio cinematografico, seguendo quella che è stata definita una sindrome hollywoodiana (Adam, 2008), ma negli ultimi anni si è fatto sempre più recente anche il caso contrario. Le traiettorie di questi tasselli di senso sono talvolta particolarmente ramificate e rimbalzano da un medium all'altro, come per esempio l'*headshot* (il colpo alla testa) di cui ha parlato Fassone (2017): "nato" nel cinema, è poi transitato nei videogiochi dove si è caricato di ulteriori significati, traghettati poi in film più recenti. Sullo sfondo, non mancano i discorsi di chi vede una sorta di grande convergenza futura, tra *Virtual Reality* e Metaverso, per quanto non è detto che ci sarà qualcosa di effettivamente rivoluzionario. Come è stato sottolineato in numerosi testi (per esempio Au, 2023 o Arcagni, 2023) il Metaverso è già qui. Lo è perlomeno dai tempi di *Second Life* (2003), il celebre mondo virtuale. Per cui, per esempio, l'inserimento di personaggi provenienti da differenti realtà (anche cinematografiche e televisive) in certi videogiochi è ormai una pratica all'ordine del giorno, se si pensa a prodotti come *Roblox* (2006), *Minecraft* (2011) e *Fortnite* (2017), sebbene sia stata talvolta presentata come una frontiera del futuro Metaverso.

Che si parli di Metaverso, di adattamenti, di operazioni crossmediali e scambi di linguaggi, sembra che i prossimi anni continueranno a riproporre quel che si è già visto, a proposito dei legami tra il mondo del cinema e quello dei videogiochi. Ciò non deve essere inteso come una situazione stagnante: ci sarà un'evoluzione ma – salvo cambiamenti radicali e imprevisti – continuerà a seguire i percorsi già tracciati in passato, come si è visto finora. Come detto, gli adattamenti realizzati negli ultimi anni sono generalmente più ponderati rispetto al passato e possono avvicinarsi di più al prodotto originario, ma continuano comunque a seguire le convenzioni dei generi, sia per facilità di sviluppo sia per andare incontro alle aspettative dei consumatori.

Se, invece, si volesse immaginare una strada differente, una possibile nuova prospettiva, bisognerebbe soffermare la propria attenzione altrove. Il presente contributo propone quello che può essere l'inizio di una riflessione (senza la minima pretesa di trovare risposte definitive, ma andando perlomeno a indicare dove sarebbe utile andare a ragionare) su due differenti elementi che andrebbero ad agire sotto-traccia, rispetto ai percorsi sopra sintetizzati. Volendo sintetizzarli in due termini, si potrebbe parlare di creatività e di immersività.

È possibile trovare alcune somiglianze tra di loro. Per prima cosa, sono due termini che subiscono una grande inflazione semantica. Sono inoltre entrambe delle parole che da sempre toccano sia la dimensione del cinema sia quella dei videogiochi, impiegate anche (e talvolta soprattutto) da chi non è un addetto ai lavori. Hanno stretti legami con quelli che sono altri due cardini portanti di questo discorso: attenzione e relazione, anch'essi da sempre presenti nella discorsività intorno a questi media. Italo Calvino, per esempio, sottolineò in più di una occasione (si vedano i testi raccolti in Calvino, 2023) l'importanza della relazione con gli spettatori in sala, durante la visione di un film. Bisogna comunque ricordare che sono tutte questioni artistiche, ma al tempo stesso politico-economiche. In tal senso, il legame tra l'attenzione e i videogiochi è stato esplorato da Alfie Bown, i cui scritti aiutano anche a comprendere come mai il medium videoludico sia un anticipatore (se non una concretizzazione già presente) del cosiddetto Metaverso. Secondo Bown, alla base della logica culturale dei videogiochi c'è un godimento connesso con l'attenzione, che egli esplora nel suo libro *Enjoying It: Candy Crush and Capitalism* (2015). Bown esamina gli effetti psicologici e sociali del coinvolgimento dato dai videogiochi (e da altri prodotti culturali), mostrando in che modo esso sia una componente cruciale del sistema capitalista. Il coinvolgimento dato da questi prodotti di intrattenimento affianca e sostiene il ciclo di produzione e di consumo. Questo ruolo, peraltro, può essere ricoperto solo da un determinato numero di prodotti all'interno della quotidianità di una persona, da cui deriva la feroce guerra dell'attenzione che coinvolge i media, in cui cinema e videogiochi sono spesso avversari (sebbene partano da alleati). Bown ha poi legato tutto ciò a un altro elemento che considera fondamentale, nel medium videoludico: il desiderio onirico (2017). Un sogno ludico, un ideale ponte di connessione tra il *mundus imaginalis* dei filosofi e le fantasie cyberpunk. Un sogno concreto, capace di plasmare effettivamente la condotta di chi sta giocando. È qui che emerge la forza di diffusione della sua logica culturale. Alfie Bown, peraltro, è molto critico nei confronti della gamification, ovvero di quelle pratiche che rendono ludico qualcosa che non lo è, portando il (video)gioco al di fuori dei suoi confini. Bown ne riconosce l'efficacia nel diffondersi e, proprio per questo, ne attacca le pratiche, in quanto asservimento del gaming al capitale (Bown, 2017). Impulsi e pulsioni, comprese quella di natura affettiva e sessuale, sono "gamificati" e sfruttati sulla base di determinate visioni economiche e politiche (Bown, 2022).

Dall'innovazione alla creatività

Si è già fatto cenno all'inflazione semantica che ha subito il termine "creatività" e, per questa ragione, un suo utilizzo specifico appare talvolta difficoltoso. Non è pertanto inutile spendere due parole per definire cosa si intende in questo contributo, quando si parla di creatività, perlomeno per esclusione. Una delle più diffuse sovrapposizioni è forse quella che ibrida il concetto di creatività con quello dell'improvvisazione geniale. In tal senso, il "creativo" sarebbe una persona mossa da una sorta di spontaneismo, capace di trovare una soluzione inaspettata grazie all'ispirazione del momento. È quello che potrebbe essere definito come il "mito del brainstorming creativo", in cui l'idea rivoluzionaria attraversa improvvisamente la mente del genio, quando egli si trova a guardare le cose da un altro punto di vista. Se la creatività si limitasse a questo, sarebbe un elemento del tutto incontrollabile ed esclusivo, riservato alle menti più brillanti e – anche per loro – al di fuori di un processo replicabile. In una situazione del genere, le industrie creative potrebbero solamente sperare di avere un qualche "genio" nelle loro fila.

Un secondo snodo chiave – di importanza ancor maggiore in questo contesto – riguarda la distinzione tra creatività e innovazione tecnologica. Come nel caso precedente, è facile imbattersi in numerose sovrapposizioni discorsive. Quando si parla di cinema e videogiochi (ma non solo), capita di soffermarsi solo sull'evoluzione della tecnologia, senza andare a toccare ciò che è l'effettivo processo creativo. La creatività può andare di pari passo con il cambiamento tecnologico, ma non sono un binomio inscindibile e sempre presente. Per fare un esempio pratico, si potrebbe osservare quella che è l'evoluzione tecnologica di uno smartphone. Modello dopo modello, il telefono migliora le sue funzionalità: ha più memoria, una telecamera migliore, delle batterie che durano più a lungo o si ricaricano in un tempo inferiore, ecc. Queste e altre innovazioni, niente affatto banali, vanno comunque a svilupparsi all'interno di uno schema preesistente. Allo stesso modo – per tornare a cinema e videogiochi – molti interscambi tra questi due mondi hanno seguito un processo analogo: un cambiamento guidato prima di tutto dall'innovazione tecnologica, che ha portato a delle evoluzioni all'interno di schemi già strutturati.

La creatività, invece, va idealmente a muoversi al di fuori del sentiero tracciato fino a quel momento. Proseguendo con l'esempio dello smartphone, la visione di Steve Jobs per la nascita dell'iPhone potrebbe essere intesa come una forma di creatività, in quanto ha ge-

nerato dei bisogni assolutamente nuovi, all'inizio poco compresi. Il passaggio da un modello di iPhone al successivo rientra invece nel campo dell'innovazione. Può essere un'innovazione tecnologicamente molto interessante, ma si inserisce sempre in un percorso già tracciato in precedenza, non ha quella rottura degli schemi portata avanti da alcune delle proposte di Steve Jobs. Mentre l'innovazione perfeziona l'esistente, la creatività dovrebbe condurre verso territori inesplorati, aprendo nuove possibilità di conoscenza e applicazione.

Se in ambito *tech* capita di assistere a questa sovrapposizione tra "creatività" e innovazione tecnologica, altrove (per esempio in diversi contesti universitari) il focus si sposta invece sulla "conoscenza", soprattutto nel mondo delle *humanities*, al cui fianco fa nuovamente ritorno il concetto di "innovazione" in ambiti scientifici. Nelle *humanities* ci si imbatte spesso nella figura del cosiddetto "creativo". A seconda dell'ambito, può trattarsi del copywriter, del grafico che lavora per un'agenzia pubblicitaria o molto altro. È, grosso modo, un termine che definisce un "artista" che si mette al servizio dell'industria (per quanto creativa), invece che inseguire l'arte per l'arte. Può essere accompagnato da una retorica nobilitante o svilente a seconda del contesto, ma sembra mancare il punto della questione. Quando un'università o un'accademia propone di sfornare dei "creativi" (o, al contrario, degli "artisti" o "scrittori" o altro che non siano meri creativi al soldo dell'industria) viene implicitamente ridimensionato quello che è il potenziale intrinsecamente creativo dei contesti educativi e formativi. Almeno in teoria, un percorso di studi dovrebbe servire non solo a fornire conoscenze e competenze, ma anche a osservarle da punti di vista differenti, a porre dei dubbi su un qualcosa che è stato sempre pensato in un certo modo (a costo di banalizzare, per rompere degli schemi bisogna prima conoscerli a fondo). Tutto ciò non è limitato al "pensare fuori dagli schemi", nel senso di riuscire a immaginare (e poi realizzare) l'iPhone del futuro, per quanto sia un fattore di grandissima utilità nelle industrie creative. Allenare il muscolo della creatività significa anche riuscire idealmente a porsi in modo differente nei confronti della società, ridimensionando lo sconforto e il cinismo. Se si guarda alla storia, diversi tragici eventi come l'ascesa del nazismo furono facilitati dalla diffusione del cinismo, che piegava la maggior parte delle persone a criticare l'esistente, soprattutto attraverso sarcasmo e satira, senza immaginare un modello alternativo (Sloterdijk, 2013). Per cui, in assenza di questa sorta di creatività collettiva, hanno finito per affermarsi dei totalitarismi, che erano invece in grado di imporsi come modello dominante. Volendo prendere un esempio legato al presen-

te, molti discorsi sul cambiamento climatico sono attraversati da una fortissima ecoansia (Innocenti, 2022) anche perché ci si sofferma su risposte “difensive” ai cambiamenti climatici, senza riuscire a poter immaginare delle nuove alternative. O meglio, senza immaginare che possano esserci delle potenziali alternative.

Tornando a cinema e videogiochi, è bene approcciarsi in modo dubitativo: questi media sono davvero luoghi capaci di stimolare tale creatività? Possono andare oltre il perfezionamento dell'esistente?

Nel cinema e nei videogiochi, questo significa andare oltre i limiti delle convenzioni narrative e tecniche, generando esperienze che rompono con il passato e aprono nuove strade. Cosa che oggi appare certamente tanto più difficile, perché tutto sembra essere già stato detto e tutte le strade sembrano essere già state percorse, comprese le varie forme di ibridazione tra i due media. Se si osserva la produzione di un artista come Sam Barlow, le distinzioni tra i suoi “videogiochi cinematografici” (come *Her Story* del 2015 e *Telling Lies* del 2019) e le sue “serie tv interattive” (*#Wargames* del 2018) sembrano più che altro scelte di campo, categorie commerciali. I machinima¹ conquistano man mano piccoli spazi nei festival di cinema (come è successo per esempio con *It Wasn't the Right Mountain, Mohammad* del 2019 e con *Hardly Working* del 2022), ma nel complesso restano ancora sconosciuti ai più e – sempre nel complesso – resta valido il giudizio che esprimeva una decina di anni fa Guglielmo Pescatore (2011), definendoli in larga parte noiosi, nel loro tentativo di essere “quasi cinema”. L'utilizzo degli stessi programmi (come *Massive*, per certe scene d'azione) e degli stessi linguaggi è già avvenuto (Fassone, 2017; Bilchi, 2019). Il Metaverso ha in molti casi riproposto sotto nuove etichette qualcosa che era già presente da diverso tempo e che ora viene talvolta definito “proto-metaverso” (Ball, 2022), anche sul versante dei legami possibili tra cinema e videogiochi.

Bisogna inoltre ricordare che sia il cinema sia i videogiochi sono industrie che si basano su formule collaudate e che, soprattutto nel caso delle grandi produzioni, si punta molto sull'innovazione ma poco sulla creatività. È pertanto più probabile immaginare che l'avanzamento creativo possa giungere dal cosiddetto panorama indipendente². Quei

¹ Parola macedonia che unisce *machine* e *cinema*, indica i corti e i lungometraggi realizzati partendo da materiale videoludico.

² Non è questa la sede adatta per aprire un dibattito sulla nozione di “indie”, che è stata più volte problematizzata e discussa. Ci si limiterà a intendere come “indipendente”

videogiochi prodotti da “sognatori”, da “artisti” e da “freaks”, per citare la game designer Anna Anthropy. Videogiochi che propongono avanzamenti creativi che immaginano altre strade rispetto al mainstream e che finiscono poi per essere reincorporate e normalizzate nel mainstream. Come è avvenuto con le sperimentazioni dei Tale of Tales, che si sono posti in aperta rottura con alcune diffuse convenzioni videoludiche, andando poi a ispirare numerosi team che hanno lavorato a progetti ben più costosi e mainstream (Chmielarz, 2015).

In tutto ciò, l'innovazione tecnologica non deve necessariamente essere scartata, considerando che tali innovazioni hanno talvolta consentito un ripensamento stesso del medium, introducendo possibilità che prima non erano pensabili. Ciò che occorre ricordare è che non sempre ciò avviene. Spesso si tratta di un guadagno incrementale, che offre magari un maggior numero di poligoni, ma che non ripensa in termini creativi il medium. Al di fuori dell'entusiasmo della stampa e degli influencer, in effetti, tanto il videogioco quanto il cinema sembrano ristagnare in formule consolidate.

Ciò che alcuni cercano, o perlomeno sognano, è un possibile cambiamento di paradigma. Che per prima cosa sia capace di immaginare una nuova strada e, in secondo luogo, sappia dimostrare che è interessante percorrerla. Grosso modo come immaginava Paolo Pedercini qualche anno fa (2017), indicando alcune delle frontiere possibili che il videogioco avrebbe potuto esplorare, con un cambio di paradigma. Videogiochi pensati esplicitamente per i carcerati (che, come ricorda Pedercini, hanno molto tempo libero), oppure videogiochi per gli animali e per le piante, oppure videogiochi pensati per le intelligenze artificiali. L'aspetto forse più interessante del suo discorso è che, in molti di questi casi, esistono già degli esempi concreti, come il progetto *Playing with Pigs*, pensato per far giocare insieme esseri umani e i maiali di una fattoria attraverso un videogioco. Per cui ciò che manca non è la tecnologia e non manca nemmeno quello “spontaneismo” di cui si era detto in precedenza. L'idea è già venuta a qualcuno ed è pure stata testata. Ciò che manca è la creatività di una persona che sappia immaginare, su larga scala, un futuro differente. E questo vale anche per i rapporti tra il mondo del cinema e quello dei videogiochi. Se emergerà qualcosa di nuovo rispetto ai machinima, alle esperienze “immersive” in VR e ai crossover in cui Darth Vader e i Ghostbusters si incontrano in un videogioco, sarà grazie a una ritrovata spinta creativa.

le produzioni realizzate da piccoli team e con poche risorse finanziarie. Per un approfondimento sull'indie videoludico si veda almeno Ruffino (2013 e 2021).

Oltre l'immersività?

A proposito delle appena citate esperienze immersive, un punto che sembra ineludibile, quando si ragiona sul futuro del legame tra cinema e videogiochi, è proprio la questione dell'immersività. Si sente spesso parlare di un'esperienza "immersiva" a proposito del cinema (per esempio per descrivere un film ricco di effetti speciali visto in una sala cinematografica d'avanguardia) e dei videogiochi (per esempio per dire che il mondo di gioco è particolarmente realistico). Allo stesso modo, il termine è usato e probabilmente abusato per parlare delle esperienze in Virtual Reality, che rappresentano uno dei tanti punti di incontro tra i due media.

È una questione ineludibile perché, nonostante questo termine sia stato più volte problematizzato e messo in discussione, al momento non è stato possibile lasciarselo alle spalle. In tal senso, il dibattito sul suo impiego nel medium videoludico è di particolare interesse e può essere fatto risalire perlomeno ad *Hamlet in the Holodeck*, in cui Janet Murray (1997) ne aveva sottolineato l'impiego metaforico, legato all'idea di essere calati in una realtà radicalmente altra rispetto a quella quotidiana, proprio come quando si è immersi nell'acqua. Come è ben presto emerso, differenti persone utilizzano questo termine per definire esperienze diverse, per cui è apparso un descrittore imperfetto e limitato. Weibel e Wissmath (2011), per esempio, hanno ragionato sul suo duplice impiego come presenza nello spazio da un lato e come inserimento nello stato di *flow* identificato da Mihály Csíkszentmihályi (1991). In questa condizione di "flusso", chi gioca è totalmente assorbito da un determinato compito (non necessariamente videoludico), al punto da non accorgersi del tempo che scorre. Il *flow* di Csíkszentmihályi ricorre spesso in diverse pubblicazioni ed è talvolta un modo per risolvere con rapidità la questione definitoria sull'immersione. O, ancora, in altri casi si parla del rapporto dell'"immersione" con la verosimiglianza del gioco, con il suo realismo e con la dissonanza (ludonarrativa). Questi sono solo alcuni esempi che sottolineano quanto il termine appaia problematico, poco utile, da superare o da sostituire.

Il principale contributo alla discussione, almeno in ambito accademico, resta probabilmente quello di Gordon Calleja col suo libro *In-Game. From Immersion to Incorporation* (2011). In questo suo testo, molto citato quando si tocca l'argomento, Calleja parla dell'immersività come di una metafora impropria, troppo generica, che può significare cose differenti per persone differenti. Propone allora, in alternativa, un modello di coinvolgimento del giocatore, basato su sei

componenti. Sebbene sia una proposta molto articolata e apprezzata, non si è minimamente diffusa al di fuori dell'ambito accademico. Va anche detto che non sono mancati, in ambito divulgativo, dei tentativi che andassero a ritagliare in modo più preciso i confini del termine "immersivo". Tra questi si può ricordare perlomeno Marc Brown (2019) con il suo commento al videogioco *Metro Exodus* (2019), che prende come esempio di immersività per le seguenti caratteristiche: la presenza di elementi diegetizzati dell'interfaccia, la spinta all'osservazione attenta dell'ambiente, un mondo di gioco che reagisce agli stimoli del giocatore e meccaniche opache, difficili da identificare nel loro effettivo funzionamento.

Simili proposte, comunque, non sono andate a modificare l'uso comune del termine. Tantomeno hanno attecchito i tentativi di sostituire il termine "Immersione" con qualcosa di differente. Un piccolo ma emblematico esempio in tal senso può essere un talk del game designer Rugerfred (2019) a Knutepunkt, una delle più importanti conferenze annuali sul gioco di ruolo. In un tentativo di migliorare la *game literacy*, è in cerca di un termine che possa sostituire "immersivo", perché quest'ultima è una "*gimmick word*", un termine buono per il marketing, che viene impiegato per indicare un'esperienza positiva di gioco. Il talk solleva un problema ma non trova una soluzione e il dibattito conclusivo segnala tutte le difficoltà che ci sarebbero in una eventuale sostituzione terminologica. Il punto forse più significativo, tuttavia, è la sottolineatura del fatto che "immersivo" sia un termine di marketing. Se mai in futuro dovrà cambiare, sarà per delle esigenze di mercato, nell'eventualità in cui dovessero aver bisogno di un descrittore migliore per evocare l'idea di un'esperienza positiva nella mente di chi gioca.

Immersi nella creatività?

La domanda è, ora, se siamo di fronte a una nuova fase nei rapporti tra il mondo del cinema e quello dei videogiochi, che potrebbe manifestarsi nei prossimi anni. O forse siamo già immersi – il termine non è casuale – in un modello radicalmente nuovo, ma non si è in grado di cogliere il cambiamento. Sia perché, se l'immersione è effettivamente qualcosa di totalizzante, è difficile osservarla dall'esterno, con distacco, cosa che si riuscirà forse a fare tra qualche anno, tramite il filtro della distanza temporale. Sia perché operano alcune resistenze culturali e concettuali. Nonostante tutta la retorica del nuovo e dell'innovazione

costantemente spinta su più fronti (come quello economico, in cui è la novità a vendere, o quello del giornalismo, in cui è notiziabile ciò che è nuovo), resta salda la tendenza di fondo nel ricondurre le nuove esperienze all'interno di categorie e schemi mentali preesistenti.

Forse è utile riconsiderare quanto scritto da Francesco Casetti alcuni anni fa (2015). Nel momento della convergenza, in cui i media appaiono sempre più fusi, sovrapposti e indistinguibili, potrebbe in realtà nascere l'occasione per scoprire l'effettiva specificità del cinema. Scrive Casetti, nella conclusione del suo libro: «il cinema si riloca per poter finalmente scoprire tutta la sua identità. Diventa diverso, per poter trovare meglio se stesso. Nel riconoscerne la presenza sotto nuove vesti – meglio, nel reinventarlo, reinventandone anche la sua storia – noi ci avviciniamo alla sua verità. Il cinema è un oggetto tutto ancora da scoprire» (2015, p. 329).

Potrebbe essere questo lo spunto da cui partire per riconsiderare i discorsi fatti, sia sul fronte della creatività sia su quello dell'immersività. La pianificazione del futuro appare in crisi su molteplici versanti, tra crisi globali inattese (la pandemia su tutte), ecoansie e molto altro. Un ambito dove rimane ancora è quello dell'innovazione tecnologica, dove è possibile aspettarsi con ragionevole certezza che uscirà un nuovo modello di iPhone, che i modelli tridimensionali (usati nel cinema e nei videogiochi) avranno un maggior numero di pixel e che le connessioni saranno sempre più veloci e stabili. Al di fuori – o meglio, ai margini – di questo flusso c'è la possibilità di *immaginare* un differente futuro, in cui cinema e videogiochi andranno a vivere un rinnovamento effettivo. Riconoscendo che sarà probabilmente il marketing a decidere quale nome assumerà tutto ciò: se sarà etichettato come “cinema”, come “videogioco” o con un altro termine ancora, appositamente pensato per venderlo come novità. Del resto, tutti i tentativi di sostituzione del termine “videogioco” con un'altra espressione sono al momento naufragate, nonostante si senta spesso dire di quanto questo termine sia limitante o infantilizzante. Proprio come l'uso di “immersivo”, come descrittore di un'esperienza piacevole e divertente, non è stato minimamente scalfito da assalti che, al di fuori del perimetro accademico, paiono battaglie contro i mulini a vento. La terminologia impiegata nella discorsività generale continuerà probabilmente a essere calata dall'alto, seguendo le logiche di vendibilità e consumo. Al suo fianco nascerà una nuova terminologia accademica o si andrà a raffinare quella già esistente. Ma nel frattempo la creatività troverà prima o poi una sua nuova strada, a prescindere da come verrà etichettata e incasellata. Il videogioco stesso potrebbe essere in grado

di fornire qualche stimolo utile per adottare quell punto di vista differente che permette di allenare il muscolo creativo. Come accennato in precedenza, diversi contesti educativi e formativi possono (almeno teoricamente) essere portatori di istanze creative, da impiegare anche per immaginare quelle che potrebbero essere le future dinamiche nei rapporti tra cinema e videogiochi. Ma anche il videogioco viene sempre più spesso riconosciuto come uno strumento educativo trasversale e sfaccettato (Soriani, 2024). «Quando giochiamo, adottiamo nuovi obiettivi, valori e scopi pratici», scrive C. Thi Nguyen nel suo libro dedicato all'*agency* videoludica (2023, p. 347). Già questo è talvolta sufficiente, per portare avanti quell'allenamento creativo.

Bibliografia

- Adam T., *Introduzione alla cinematografia interattiva*, in Bittanti M. (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Edizioni Unicopli, Milano, 2008, pp. 107-126.
- Anthropy A., *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, Seven Stories Press, New York, 2012.
- Arcagni S., *La zona oscura. Filosofia del metaverso*, Luiss University Press, Roma, 2023.
- Au W.J., *Making a Metaverse That Matters From Snow Crash & Second Life to a Virtual World Worth Fighting For*, Wiley, Hoboken, 2023.
- Audureau W., *La storia di Mario*, trad. it. Di V. Busarello, Multiplayer.it Edizioni, Terni, 2012.
- Ball M., *The Metaverse: And How It Will Revolutionize Everything*, New York, Liv-eright Publishing.
- Bilchi N., *Cinema e videogame. Narrazioni, estetiche, ibridazioni*, Unicopli, Mila-no, 2019.
- Bown A., *Enjoying It: Candy Crush and Capitalism*, Alresford, Zero Books 2015.
- Bown A., *The PlayStation Dreamworld*, Cambridge, Polity Press, 2017.
- Bown A., *Dream Lovers: The Gamification of Relationships*, London, Pluto Press, 2022.
- Brown M., *Why Metro Exodus is so immersive*, «YouTube», 26/06/2019: <https://bit.ly/4fSAveX>.
- Calleja G., *In-Game. From Immersion to Incorporation*, MIT Press, Cambridge (MA), 2011.
- Calvino I., *Guardare. Disegno, cinema, fotografia, arte, paesaggio, visioni e colle-zioni*, Belpoliti M. (a cura di), Mondadori, Milano, 2023.
- Casetti F., *La galassia Lumière: Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bom-piani, Milano, 2015.
- Chmielarz A., *What Really Happened To Tale Of Tales' Sunset*, "The Astronauts", 23 giugno 2015: <https://bit.ly/3BnMWjA>.
- Csikszentmihályi M., *Flow: The Psychology of Optimal Experience: Steps toward Enhancing the Quality of Life*, Harper Collins Publishers, New York, 1991.
- Fassone R., *Cinema e videogiochi*, Carocci, Roma, 2017.
- Innocenti M., *Ecoansia: I cambiamenti climatici tra attivismo e paura*, Erikson, Trento, 2022.
- Murray J., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, Cambridge (MA), 1997.
- Nguyen C.T., *Giocare è un'arte. Il gioco come tecnologia trasformativa*, trad. It. A. Chiarvesio, add editore, Torino, 2023.
- Pederchini P., *Indiepocalypse Now. MadMaxing Attention Economies In the Age of Cultural Overproduction*: <https://molleindustria.org/indiepocalypse/>
- Pescatore G., *Dal gioco all'uso: machinima e dintorni*, in Mandelli E., Re V. (a

- cura di), *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nella rete: pratiche di contaminazione. Atti della giornata di studi, Venezia, Università Ca' Foscari, 19 novembre 2010*, Terra Ferma, Crocetta del Montello (TV), 2011, pp. 102-106.
- Ruffino P., *Narratives of independent production in video game culture*, "Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association", vol. 7, n. 11.
- Ruffino P., *Independent Videogames. Cultures, Networks, Techniques and Politics*, New York – London, Routledge.
- Ruggerfred, *The problem with the words Immersion and Fun*, «YouTube», 14/02/2019: <https://bit.ly/3OHhcsI>.
- Sloterdijk P., *Critica della ragion cinica*, ed. it. a cura di Ermano A. e Perniola M., Raffaello Cortina Editore, Milano, 2013.
- Soriani A., *Vite extra. Educare a una cultura del videogioco*, Edizioni Junior, Bergamo, 2024.
- Weibel D., Wissmath B., *Immersion in Computer Games: The Role of Spatial Presence and Flow*, "International Journal of Computer Games Technology", 2011.

Fondamento autoritativo e «pluralismo».

Alcune considerazioni sulla «plausibilità» del religioso nella società contemporanea

di Antonio Camorrino*

Abstract

The «pluralistic» scenario – according to Peter Berger – is characterized by a significant freedom of choice of individuals concerning their religious beliefs: what people gain in terms of self-determination, they lose in terms of existential certainties. This scenario results from the progressive weakening of the authoritative foundation at the base of current Western society. The configurations of the sacred, like those of the process of individualization, reflect – as Marcel Gauchet teaches – the transformations of the social relationship with «Otherness». This paper aims to discuss this complex process.

Keywords: Pluralism, Religion, Authority, Otherness, Individualisation.

Introduzione

Si è testimoni della massima legittimazione di un universo religioso quand'esso si impone alla coscienza dei soggetti quale espressione – in accordo con gli studi di Marcel Gauchet – di un regime radicalmente «etoronomo»: laddove cioè un'intera costellazione di specifiche credenze e pratiche sacre è percepita come emanazione di un'«Alterità» integralmente sottratta alla potestà degli esseri umani. Ciò equivale a dire che il supremo grado di potenza del sacro precipita dall'elusiva inquestionabilità del principio ordinatore da cui questo attinge la sua autorità: ancorato in un ineffabile Altrove temporale, esso intima gli individui in un assoluto stato di «spossessamento» (Gauchet, 1992). Quanto detto è caratteristico delle comunità arcaiche e, in parte, di quelle tradizionali.

Di converso, nel momento in cui l'appartenenza religiosa non si

* Ho avuto modo di presentare l'argomentazione principale di questo *paper* nel corso del convegno “Per una sociologia della libertà di/dalla religione” tenutosi presso l'Università di Padova il 12 e il 13 settembre 2024, curato dal prof.re Giuseppe Giordan e dalla prof.ssa Olga Breskaya. L'articolo che state leggendo costituisce, a ogni modo, una versione ampiamente integrata, riscritta e rielaborata dell'intervento tenuto dal sottoscritto in quell'occasione.

delinea alla stregua di un incontrovertibile orizzonte destinale, bensì quale esito di una libera scelta personale, può considerarsi oramai consumato il passaggio alla modernità: ecco sbocciare l'epoca del «pluralismo» (Berger, 2017). Ciò ha decisive implicazioni. L'incessante e planetaria convivenza/competizione tra gerarchie valoriali differenti e talvolta antitetiche, squalifica qualsivoglia certezza ontologica per quel che concerne lo statuto veritativo dei contenuti delle rispettive credenze¹: quanto per taluno è opera divina, per talaltro è irricevibile superstizione, quanto per qualcuno è santo, per altri è oggetto di intransigenti rivendicazioni secolari (Weber, 2010).

Da questo punto di vista, lo scenario in cui viene concretizzandosi il «pluralismo» costituisce il risultato di un processo – frutto di un'articolata ed estesissima traiettoria storico-sociale – grazie al quale i soggetti si emancipano progressivamente dai vincoli totalitari del dominio sacro: tale condizione, se per un verso ha affrancato gli individui dall'onnipresente signoria della dimensione sovramondana, dall'altra li ha esposti agli spifferi gelidi dell'indeterminatezza (Berger e Luckmann, 1967; Camorrino, 2023). Tale stato di cose rivela un fenomeno che informa, più in generale, i processi culturali tipici della società contemporanea: cioè a dire l'indebolimento del fondamento autoritativo alla base dell'attuale comunità umana occidentale (Camorrino, 2024a). Ciò che si guadagna in libertà, lo si perde in termini di «plausibilità» e solidità del proprio personale universo di credenze (Berger, 1984). A ogni buon conto, nell'attuale fase storica, la relazione sociale col sacro non patisce una contrazione – come pure per decenni è stato sostenuto da un'amplissima fetta di sociologi – bensì essa è oggetto di una «pluralizzazione», fenomeno che invero ha investito tutti i mondi vitali dalla modernità in poi (Berger, Berger e Kellner, 1974). Oggi

¹ Ad avviso di chi scrive le conseguenze di questo stato di cose non si esauriscono affatto nel solo dominio sacro. A esempio i fenomeni della postverità, delle *fake news*, della pseudoscienza e delle teorie del complotto – espressioni sociali proprie della post-modernità – riflettono la radicalizzazione del più ampio processo di usura del fondamento autoritativo alla base della comunità umana occidentale. Rinvio per approfondimenti a Camorrino (2021, 2024a; Camorrino e Savona, 2023). Il crollo delle «grandi narrazioni» – queste ultime intese quali schemi fortemente legittimati di interpretazione del reale e quali modelli di autocomprensione dei vissuti biografici interni a ideologie tutt'abbracciati (secondo la definizione lyotardiana) – rappresenta, in ultima istanza, il risultato dell'erosione di referenti autorevoli cui assicurare lo statuto di verità non solo delle affermazioni sul mondo e dei corrispettivi sistemi di conoscenza (Lyotard, 2008), ma anche quelli relativi alla tenuta della costruzione identitaria, individuale e collettiva (Berger, 1992).

dimoriamo – sia detto tachigraficamente – in un pianeta patentemente «desecolarizzato» (Berger, 1999).

Il dispiegamento della configurazione occidentale, dall'epoca pre-assiale sino a quella odierna, appare allora come risultato di una dinamica socio-storica – per dirla con Gauchet – di «riduzione dell'alterità» (Gauchet, 1992 e 2005). È in questo gioco identitario – effetto di una dialettica a geometria variabile istituita tra i soggetti e il fondamento autoritativo di volta in volta operante quale referente ultimo dell'ordinamento dei differenti gruppi umani – che si è via via (e con un andamento tutt'altro che lineare) ricavato uno spazio crescente propedeutico all'emergenza della coscienza individuale: il grado di individualizzazione maturato dai soggetti in uno specifico consesso sociale dipende cioè dalle più o meno rigide prescrizioni imposte da tale Alterità e interiorizzate dai singoli nel corso della socializzazione quale comando più o meno ineluttabile (Elias, 2010; Germani, 1991). Se l'«autonomia» degli individui – cioè il diritto dei soggetti di emanciparsi da ogni ingiunzione del «lassù» – coincide storicamente con l'esonero dalla schiacciante supremazia della religione (Gauchet, 2001), significa che le trasformazioni della relazione sociale con il sacro vengono dipanandosi congiuntamente al correlato processo di individualizzazione (Camorrino, 2024a; Seligman, 2002).

Culture arcaiche: l'impero dell'«Alterità»

Laddove prevale l'inconcusso primato dell'Alterità (vale a dire nelle culture arcaiche) diviene illogico finanche pensare all'individuo come a un'entità dotata di un foro interiore, quest'ultimo inteso quale sede di irradiazione della pulsione all'autodeterminazione del singolo agente: qui non c'è posto per l'«autenticità» in senso moderno, occorre invece conformarsi a un'assoluta deferenza verso un ordine Altro (Taylor, 2002). I soggetti si autocomprendono come parte costitutiva di una Totalità indistinta. Essi si percepiscono come emanazione di un Esserci il cui significato globale dipende per intero dalla fusionale partecipazione a una comunità cosmica: tale comunità è sperimentata come immersa in un universo radicalmente sacro (Voegelin, 2009). Nessuna libertà è possibile. Regna invece – come lo stesso Max Weber (2004) ha segnalato – l'egemonia dell'«eterno ieri»: la condotta dei soggetti deve replicare pedissequamente ciò che la tradizione prescrive da sempre, affondando essa le radici nelle insondabili profondità di un «tempo prima del tempo» (Marchionatti, 2013). L'autorità che

disciplina la vita associata delle culture arcaiche gode dunque di un'indiscutibile legittimità giacché il principio ordinatore che la istituisce si sottrae a ogni possibilità di critica, siccome esso sfugge totalmente alla sovranità degli esseri umani (Taylor, 2012): si tratta di un «*nomos*» che promana da un dominio ontologicamente superiore (Berger, 1984). Gli esseri umani si trovano in un rapporto di completa dipendenza nei confronti di questo piano sovraumano: è la dimensione invisibile la fonte da cui stilla il collante del legame sociale (Gauchet, 1992). Qualsiasi, anche la più infima, deviazione dalle obbligazioni imposte dal governo dell'«*illud tempus*» – con le parole di Mircea Eliade – è esperita come un intollerabile attentato alla tenuta non solo della comunità umana, ma dell'intero cosmo. I rituali, difatti, in questi consorzi, rinsaldano in modo cadenzato e continuo la Totalità dell'essere-nel-mondo, sancendo – sul piano ontologico – l'indifferenziazione tra umani e non-umani: il sacro permea l'intero universo al punto che è il rito – come dicevo – ad assurgere a medium eminente della socialità arcaica. Esso consente alla quotidianità di esplicarsi senza che in modo ricorrente si ingenerino nefaste «fratture» tra piani dell'esperienza qualitativamente incommensurabili (Eliade, 2009a). Il «tempo prima del tempo» evocato dai rituali conserva inalterato il mondo sociale grazie a un ininterrotto processo di rigenerazione che incessantemente consente ai soggetti di farsi coevi del momento cosmogonico (Eliade, 1975): qui – sia detto per inciso – il ruolo del sacrificio gioca una parte cruciale (Stanner, 1959). In questo modo, pur sfuggito una volta per tutte, il tempo degli antenati – Stanner, Gauchet ed Eliade mi pare convergano su questa posizione – è continuamente attualizzato per mezzo di una costante vivificazione emotiva e simbolica mobilitata dalla pratica rituale. Tale pratica, peraltro, non consiste in una messa in scena (almeno agli occhi di chi le dà forma), ma in una vera e propria «transustanziazione» della realtà² (Seligman, 2002), per così dire: il rito ricrea letteralmente ogni volta l'evento cosmico primigenio gettando 'concretamente' gli esseri umani nel tempo e nello spazio popolato dai fondatori del mondo (Eliade, 2009b). Cosicché non sono gli esseri umani che si incaricano di convocare il rito, bensì è il rito – in quanto sistematica manifestazione della «presenza/assenza» dell'Alterità, se ci atteniamo alla grammatica di Gauchet – che convoca loro³. È

² Applico qui un'intuizione che Gianfranco Pecchinenda (2018) utilizza in altro contesto.

³ In queste due righe sintetizzo il contributo magistrale fornito da parte di più autori

questo il segreto delle comunità arcaiche, la ragione dell'inattaccabilità del loro fondamento autoritativo: i soggetti qui sperimentano l'ordine cosmico come «ricevuto» e non come da loro fabbricato (Gauchet, 1992): come si vede non sussiste in questa fase alcuna opportunità per l'emergenza di spazi di libertà, né collettivi, né individuali.

Società premoderna: un'epoca ambivalente

La società premoderna mima in qualche modo il cosmo arcaico. Tuttavia, l'avvenuta esplosione della campana mitica produce un esiziale indebolimento del fondamento autoritativo tale per cui non solo Marcel Gauchet, ma anche Max Weber e Peter Berger (1984) notano come la nascita dei monoteismi segni, in effetti, già di per sé un incipiente processo di «disincanto del mondo». La dissoluzione del cosmo arcaico produce una scissione dell'immaginario in un piano trascendente e uno immanente⁴ (Jaspers, 2014): tale rivoluzionaria secessione comporta *eo ipso* una «demagizzazione» del mondo – in accordo con Weber – talché il Dio dei monoteismi, riparando in una sfera ultraterrena, purga, in virtù della sua onnipotenza, il quaggiù da ogni presenza invisibile. Tale processo di «demagizzazione» investe la vita associata in misure diverse a seconda dei casi: nel cristianesimo delle «masse»

all'analisi della questione del fondamento autoritativo. Il primo inevitabile riferimento è di nuovo agli studi di Marcel Gauchet (1992) con il quale in controluce dialogo nel corso di tutto il presente contributo. Il tema della contestuale «presenza/assenza» dell'Alterità intesa come inattaccabile fonte organizzatrice del mondo sociale e della sua configurazione, è strettamente connesso con la speciale temporalità di tale fondamento e con la sua 'immanente estraneità' (ambivalenza ontologica sprigionata e irreggimentata dal momento rituale), se è consentito questo curioso ma solo apparente ossimoro. Il carattere granitico del principio ordinatore delle culture arcaiche discende – dicevo – dall'ineffabile temporalità che lo connota: una temporalità cioè – come sostenuto a più riprese – che giace fuori e «prima del tempo». La sorgente dell'autorità essendo qui sperimentata come assolutamente Altra non può per altro cristallizzarsi in qualche forma di potere istituito: l'indifferenziazione cosmica non consente alcun accesso ineguale degli esseri umani a fonti di potenza cui attingere al fine di esercitare in modo socialmente accettato il dominio sul proprio simile (Clastres, 1984). Tale complessa argomentazione è debitrice non solo delle insuperate ricerche a opera di Gauchet. Un capitale contributo al dibattito è stato offerto anche da Charles Taylor (2005), Danièle Hervieu-Léger (1996) e William Stanner (1960). Una breve riflessione sull'argomento è presente anche in Camorrino e De Angelo (2020).

⁴ Per le importanti ricadute immaginali di tale scissione e delle successive ricomposizioni, tipiche a esempio del cosmo intrascendibile delle nuove forme della spiritualità, si veda Camorrino (2022).

e nel cattolicesimo, nei fatti, si registra una 'trascendenza diminuita', per così dire: si pensi a esempio al profluvio di santi e di madonne che caratterizza questa specifica relazione sociale col sacro. Affinché si consumi l'integrale desertificazione del quaggiù dall'ingerenza di «mezzi magici» usi a fini soteriologici, occorrerà infatti attendere il protestantesimo (Weber, 1976; 1980).

Il rapporto con una divinità posta fuori dal mondo schiude le porte a un dialogo personale dei fedeli con quest'ultima, un'intima conversazione prodromica a una sorta di *speleologia del Sé*, se è lecita quest'insolita formulazione. I soggetti si pongono in serrata dialettica con un'Alterità, Persona, unica, onnisciente, onnipotente, ultraterrena, che opera in ultimo per il bene e che promette salvezza (nonché dannazione). Tali individui, protesi in una postura di interno ascolto e dialogo con l'Altissimo vengono scavando nella propria interiorità al fine di intessere una relazione personale con Dio, ampliando così gradualmente lo spazio della loro coscienza individuale (Cavicchia Scalamonti, 2007; Dumont, 1993; Pecchinenda, 2008). È l'infinita distanza del Dio trascendente che produce le condizioni per una riflessione del soggetto su di sé, fatto che è già indizio di una libertà nascente. Senonché la società tradizionale riesce in massima parte a risaldare la frattura del cosmo arcaico cascame dell'«epoca assiale» (Jaspers, 2014). Tale ricucitura è resa possibile soprattutto per merito dell'*ecclesia* la quale restaura l'assoluta preminenza del «Noi» cristiano: così facendo, essa sancisce il primato sacro della dimensione comunitaria (Dumont, 1993; Elias, 1990; Luckmann, 1963): gli spazi di libertà dischiusi dall'«epoca assiale» patiscono, ergo, un robusto restringimento a causa dell'azione «cosmica» della Chiesa (Gauchet, 1992).

Già dal basso Medioevo si assiste però a profonde trasformazioni che producono fenditure nell'imponente edificio simbolico, normativo e valoriale eretto dalla cristianità. Abelardo, per esempio, riscatta attraverso le sue ardite teorie – almeno potenzialmente – gli esseri umani dalla schiavitù del peccato originale, tramutando – per mezzo della centralità assegnata all'intenzione – una condizione ontologica in una di tipo psicologico (Cavicchia Scalamonti, 2002). L'ascesa della classe mercantile e poi borghese stimola e promuove rivendicazioni crescenti per cui sempre più soggetti reputano inaccettabile dover render conto di azioni compiute da un lontanissimo progenitore: ciascuno vuole rispondere solo ed esclusivamente delle proprie responsabilità personali ricusando qualsivoglia imputazione o pena per colpe commesse da un alter, rispondesse questi pur anche al nome di Adamo (Groethuysen, 1975).

Società moderna e contemporanea: l'«eresia» come inevitabile orizzonte di vita

Rudolf Otto (2009), riferendosi alla peculiare relazione che gli abitanti della società tradizionale imbastivano col dominio del sacro, sostiene che questi vivevano nella «schiavitù del peccato». Di converso – come accennavo poco sopra – nella fase aurorale della modernità, la credenza nel peccato originale viene vieppiù svaporando e gli individui vengono così smarcandosi da un debito creaturale millenario (Voegelein, 2022): tale affrancamento – impensabile in precedenza – permette loro di accedere a uno stato di inaudita libertà. Eppure, quest'inedita condizione non è a costo zero. Un numero crescente di esseri umani rifiuta a Dio una proprietà sino a quel momento indiscussa: cioè a dire la titolarità che consentì per secoli di tenere a Lui legati gli uomini attraverso l'irremovibile cordone ombelicale – per l'appunto – del peccato originale. Ciò significa prosciogliere i soggetti dai vincoli atavici che li assoggettavano alla potenza di un'inquestionabile Entità superiore. Siamo cioè al cospetto di un energico indebolimento del fondamento autoritativo, correlato immaginale del deperimento dell'Alterità. Da questo momento gli individui non solo possono liberamente scegliere (pur sempre in modo relativo a seconda delle specifiche *chances* materiali) la loro traiettoria biografica, ma essi, anzi, *devono* sceglierla: l'«imperativo eretico» – per citare una chiarificatrice espressione di Peter Berger (1987) che definisce esattamente questo stato di cose – rappresenta la cifra propria della condizione esistenziale del soggetto moderno. La recisione dei rigidi ma rassicuranti laccioli del sacro si paga dunque con una certa quota di «smarrimento» (Berger e Luckmann, 2010): 'puoi credere ciò che vuoi, ma non pretendere certezze rispetto a questa tua *opzione* di fede': potrebbe così recitare una massima dei tempi del «pluralismo», fenomeno che a partire dall'epoca moderna viene crescentemente affermandosi. Nel mare aperto della modernità si può navigare a piacimento, perseguire le rotte preferite, lanciarsi in avventure eccitanti e gratificanti: cionondimeno, i soggetti moderni (e ancor di più quelli postmoderni) sanno (o *sentono*) che veleggiare nell'alveo di un orizzonte siffatto comporta costantemente il rischio di un possibile naufragio esistenziale. Non casualmente, il fascino sprigionato oggi dai fondamentalismi è il medesimo esercitato dai porti sicuri in un oceano in tempesta: un mare – quello della modernità e della postmodernità – che appare sterminato e sublime, ma per ciò stesso incontrollabile e oscuro (Berger, 2017; Camorrino,

2023).

Sono persuaso che il Dio «disneyficato» – per utilizzare la terminologia di David Lyon (2002) – tipico della religione postmoderna⁵ rappresenti per i più un desiderato compromesso in tal senso: ‘voglio credere, ma Dio, ti prego, non essere troppo fiscale su come e cosa devo credere’: così potrebbe recitare un’altra massima dell’epoca del «pluralismo». Un Dio cioè che conforti e perdoni, che mostri infinita misericordia per i nostri peccati ma che, per ciò stesso, abdichi da qualsiasi proposito di punizione. Così come Dio è sempre meno immaginato quale Padre in virtù di una simbolizzazione di marca crescentemente materna (e della sola faccia accudente della Madre, s’intenda...) ⁶, così la Chiesa si fa interprete vieppiù benevola della Sua volontà (Garelli, 2020) coltivando un’indifferenza via via più estesa nei confronti di rigide conformità dottrinali (Giordan, 2016).

Eppure, per queste ragioni, la libertà delle forme del credere solleva oggi – limo la riflessione qui al caso del cristianesimo – complessi problemi di «teodicea»⁷. E questa non è faccenda di poco conto. È grazie alla «teodicea» difatti che la religione può giustificare la presenza del male, della sofferenza e dell’ingiustizia nel mondo. È solo per mezzo della «teodicea» che la religione può cioè risolvere il problema – con le parole di Max Weber (1980: 211) – del «giusto pareggio». Tuttavia, se oggi in larghe parti della società occidentale appare inaccettabile l’idea un Dio «*tremendum*» a tutto vantaggio di un Dio esclusivamente «*fascinans*» (Otto, 2009), quale compensazione metafisica potrà delinearsi per un verso come risposta ai «significati ultimi» (Berger, 1995) e, per l’altro, rispetto alla sperequazione del male, dell’ingiustizia e della sofferenza in terra? Tale stato di cose non si esaurisce affatto in un dibattito di esclusiva natura teologica che per altro non avrei alcuna competenza nel condurre. In palio c’è qui invece una decisiva questione sociologica che tradisce echi weberiani e fenomenologici: tentare di comprendere il significato che i soggetti conferiscono alla loro condotta laddove la relazione esistenziale con gli alter umani e non umani non

⁵ Su una peculiare applicazione del concetto lyoniano di «disneyficazione» di Dio sia lecito rinviare a Camorino (2024a).

⁶ La preminenza immaginale dei soli aspetti confortanti della figura materna affianca un altro tipico fenomeno della società postmoderna: quello della «femminilizzazione» (Maffesoli, 2013). Una puntuale analisi di come tale preminenza venga rivelandosi nel cinema e nel fumetto contemporaneo è stata effettuata da Roberta Bartoletti (2023).

⁷ L’inaggirabile riferimento teorico per la questione della «teodicea» in ambito sociologico è alle opere di Max Weber (1976; 1980) e Peter Berger (1984).

riesce efficacemente a tacitare le insopprimibili pressioni escatologiche legate alle questioni ultime (Camorrino, 2024a; 2024b; 2024c).

Non sorprenda difatti – e ciò è notato dallo stesso Berger – che un crescente successo sembra oggi arridere a tutte quelle confessioni che non intendono scendere a compromessi con la dimensione mondana. Sempre più individui ricercano cioè ancoraggi saldi a petto di un crescente senso di spaesamento che viene avvertito come una minaccia intollerabile. Si tratta di uno spauracchio che alimenta forme di vera e propria angoscia giacché tali ‘intimidazioni esistenziali’ finiscono con l’attentare alla globale significatività del vissuto personale. Questi ancoraggi paiono recuperare la loro efficacia psicologica solo laddove viene ripristinandosi la solidità del fondamento autoritativo. Per quanto possa apparire paradossale, è proprio il «pluralismo» – cioè il condominio coatto di visioni differenti del mondo sia di natura sacra che secolare (attenendoci alla definizione bergeriana) – che spalanca le porte a forme di irrigidimento, di ritorno a condotte sacre riluttanti a negoziare troppo con le cose del mondo. La ricostituzione di un’Alterità legittimata e autorevole consente cioè di contrastare l’«ansietà escatologica» (Kermode, 1972) ingenerata dall’usura della «teodicea» cui prima ho fatto cenno: se il «pluralismo» produce una precarizzazione dei «significati ultimi» (Camorrino, 2021) è sempre il pluralismo – come sua «conseguenza inintenzionale» (secondo una celebre formulazione weberiana) – che dà la stura a forme di relazione col sacro maggiormente arroccate su vincoli e dogmi. È lo stesso «pluralismo» che nutre nostalgie di valori assoluti, che riattizza le braci di incrollabili Alterità (Berger, 2017).

Le straordinarie forme di libertà non solo di natura religiosa rese possibili dal paesaggio sociale «pluralistico», rappresentano il frutto di grandiose conquiste realizzate dalla società occidentale. Ciò quale sbocco di un lungo e articolato processo socio-storico che qui ho potuto solo abbozzare. A ogni modo, il dazio da corrispondere alla dogana dell’autodeterminazione secolare e/o religiosa – come ho cercato brevemente di argomentare – è particolarmente gravoso e procede di conserva con movimenti contrari. Erich Fromm, in un noto volume, sottolinea come gli individui faticino a gestire quote impreviste di libertà. L’essere liberi non rappresenta un dato scontato né qualcosa di facile governo emotivo per quanto la libertà, oggi, nella nostra società, ci appaia come un requisito ‘naturale’ dell’essere umano: occorre dunque tener in debito conto il peso delle insicurezze e delle responsabilità che da questa condizione esistenziale fatalmente discendono. Lo studioso della scuola francofortese segnala quanto, non di rado, gli uomini

preferiscano in questi casi darsi – in modo solo apparentemente inspiegabile – alla «fuga dalla libertà» (Fromm, 2010). Lo stesso Berger sottolinea – col suo solito stile cristallino – come il «pluralismo» eroda le sicurezze esistenziali poiché la continua «conversazione» con alter portatori di visioni divergenti infiacchisce la solidità del personale sistema di credenze di ogni singolo individuo. È difatti assai difficilmente ipotizzabile che amiche e amici con cui ci tratteniamo a cena o con cui ci attardiamo in una più o meno gradevole chiacchierata, persone che magari stimiamo e ammiriamo, e che tuttavia professano credenze diverse dalle nostre, siano tutte in errore, per così dire. Il «pluralismo» infirma la tenuta della verità di ciascuno. Anche il più conservatore dei tradizionalisti – insiste il sociologo austriaco – è edotto rispetto al fatto che la sua opzione di fede altro non è che una «preferenza» tra le altre: *per ciò stesso* essa è declassata dall'olimpico (oramai svanito) delle verità immuni da critiche. E d'altronde anche il tradizionalista dell'esempio succitato, inevitabilmente, condividerà situazioni «conviviali» (sperimentate, se non in presenza, quantomeno grazie alle possibilità squadernate dai vecchi e nuovi mezzi di comunicazione) con coloro i quali hanno una anche assai differente visione del mondo: il «pluralismo» – conclude Berger – richiede una faticosa operazione di «equilibrio cognitivo» che è tutt'altro che indolore. Soprattutto quando diviene impraticabile riferirsi a saldi fondamenti autoritativi e ad Alterità resistenti a diuturne contestazioni. Tuttavia, è questa la condizione tipica di una società in cui vige il regime «pluralista» (Berger, 2017). Un prezzo da corrispondere di cui tutto sommato non pare opportuno lamentarsi se si tiene alla contropartita che ne viene in cambio: la libertà di scegliere personalmente il corso del proprio tragitto biografico.

A ogni buon conto e per concludere, appare inverosimile, indipendentemente da quali scenari il futuro ci riservi, che gli esseri umani rinunceranno a pratiche e credenze capaci di soddisfare le istanze antropologiche relative alle questioni ultime, cioè alle incalzanti interrogazioni esistenziali attinenti a quell'area-limite dell'immaginario su cui il dominio sacro vanta un magistero esclusivo.

Bibliografia

- Bartoletti R., *Grandi madri mediali. Archetipi dell'immaginario collettivo nel fumetto e nel cinema d'animazione*, Liguori, Napoli, 2023.
- Berger P.L., *La sacra volta. Elementi per una teoria sociologica della religione*, Sugarco, Milano, 1984.
- Berger P.L., *L'imperativo eretico. Possibilità contemporanee di affermazione religiosa*, Elle Di Ci, Torino, 1987.
- Berger P.L., *Robert Musil e il salvataggio del sé. Saggio sull'identità moderna*, Rubbettino, Messina, 1992.
- Berger P.L., *Il brusio degli angeli. Il sacro nella società contemporanea*, Il Mulino, Bologna, 1995.
- Berger P.L. (a cura di), *The Desecularization of the World. Resurgent Religion and World Politics*, Ethics and Public Policy Center, William B. Eerdmans, Washington, Michigan, 1999.
- Berger P.L., *I molti altari della modernità. Le religioni al tempo del pluralismo*, EMI, Bologna, 2017.
- Berger P.L., Berger B., Kellner H., *The homeless mind*, Pelican Books, Great Britain, 1974.
- Berger P.L., Luckmann T., *Aspects sociologiques du pluralisme*, "Archives de sociologie des religions", n. 23, 1967.
- Berger P.L., Luckmann T., *Lo smarrimento dell'uomo moderno*, Il Mulino, Bologna, 2010.
- Camorrino A., *Pandemia e complottismo. Il "reincanto notturno" della società contemporanea*, in N. Pannofino e D. Pellegrino (a cura di), *Trame nascoste. Teorie della cospirazione e miti sul lato in ombra della società*, Mimesis, Milano-Udine, 2021.
- Camorrino A., *I "regimi immaginali" del sacro. Religione, spiritualità, trascendenza: un'analisi di sociologia della religione e dell'immaginario*, "Im@go. Journal of the Social Imaginary", n. 19, 2022.
- Camorrino A., *Secolarizzazione? No, "pluralismo". Introduzione alla sociologia bergeriana e ai "molti altari della modernità"*, in P.L. Berger., *I molti altari della modernità. Le religioni al tempo del pluralismo* (saggio intr. di A. Camorrino), EMI, Verona, 2023.
- Camorrino A., *Da Dio all'Io: riflessioni sul sacro. Un saggio di sociologia della religione*, Mondadori, Milano, 2024a.
- Camorrino A., *The Health/Salvation Nexus: Religion, New Forms of Spirituality, Medicine and the Problem of "Theodicy"*, "Religions", vol. 15, n. 1, 2024b.
- Camorrino A., *Malattia e «teodicea». Un'analisi a partire dalle trasformazioni sociali del sacro*, in L. Meglio (a cura di), *Spiritualità, religione e malattia. Percorsi di ricerca*, Franco Angeli, Milano, 2024c.
- Camorrino A., De Angelo C., *Teocrazia e tecnocrazia in società occidentali e islamiche. A proposito di un recente dibattito*, "Religioni e Società. Rivista di Scienze Sociali della Religione", n. 98, 2020.

- Camorrino A., Savona E., *No-vax, fake news, teorie della cospirazione, pseudoscienza. Un contributo sociologico all'analisi dell'infodemia*, in M. Orsi, R. Paura (a cura di), *Pandemie & Infodemie. Un manuale per il futuro*, Editoriale Romani, Savona, 2023.
- Cavicchia Scalamonti A., *Dal realismo comunitario al nominalismo individualistico. Un'introduzione alla sociologia di P.L. Landsberg*, in P. L. Landsberg, *Teoria sociologica della conoscenza*, Ipermedium, Napoli, 2002.
- Cavicchia Scalamonti A., *La morte. Quattro variazioni sul tema*, Ipermedium, S. Maria C. V. (Ce), 2007.
- Clastres P., *La società contro lo stato. Ricerche di antropologia politica*, Feltrinelli, Milano, 1984.
- Dumont L., *Saggi sull'individualismo. Una prospettiva antropologica sull'ideologia moderna*, Adelphi, Milano, 1993.
- Eliade M., *Il mito dell'eterno ritorno*, (trad. dal francese di G. Cantoni), Rusconi, Milano, 1975.
- Eliade M., *Il sacro e il profano*, Bollati Boringhieri, Torino, 2009a.
- Eliade M., *Trattato di storia delle religioni*, Bollati Boringhieri, Torino, 2009b.
- Elias N., *La società degli individui*, Il Mulino, Bologna, 1990.
- Elias N., *Potere e civiltà. Il processo di civilizzazione*, Il Mulino, Bologna, 2010.
- Garelli F., *Gente di poca fede. Il sentimento religioso nell'Italia incerta di Dio*, Il Mulino, Bologna, 2020.
- Gauchet M., *Il disincanto del mondo. Una storia politica della religione*, Einaudi, Torino, 1992.
- Gauchet M., *I diritti umani come politica*, "MicroMega, Almanacco di filosofia", n. 5, 2001.
- Gauchet M., *La democrazia contro se stessa*, (trad. di M. Baccianini), Città Aperta, Troina (En), 2005.
- Germani G., *Saggi sociologici*, (a cura di A. Cavicchia Scalamonti e L.S. Germani), l'Ateneo, Napoli, 1991.
- Giordan G., *Spirituality*, in D. Yamane (a cura di), *Handbook of Religion and Society, Handbooks of Sociology and Social Research*, Springer, Dodrecht, 2016.
- Groethuysen B., *Origini dello spirito borghese in Francia. I. La Chiesa e la borghesia*, Il Saggiatore, Milano, 1975.
- Hervieu-Léger D., *Religione e memoria*, Il Mulino, Bologna, 1996.
- Jaspers K., *Origine e senso della storia*, Mimesis, Milano-Udine, 2014.
- Kermode F., *Il senso della fine. Studi sulla teoria del romanzo*, Rizzoli, Milano, 1972.
- Luckmann T., *On Religion in Modern Society: Individual Consciousness, World View, Institution*, "Journal for the Scientific Study of Religion", 2 (2), 1963.
- Lyon D., *Gesù a Disneyland. La religione nell'era postmoderna*, Editori Riuniti, Roma, 2002.
- Liotard J.-F., *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano, 2008.
- Maffesoli M., *Dialettiche postmoderne: la conquista e il progetto*, in S. Leonzi

- (a cura di), *Michel Maffesoli. Fenomenologie dell'immaginario*, Armando, Roma, 2013.
- Marchionatti R., *La riflessione sulla libertà selvaggia di Pierre Clastres*, in P. Clastres, *L'anarchia selvaggia. Le società senza stato, senza fede, senza legge, senza re*, (intr. di R. Marchionatti), elèuthera, Milano, 2013.
- Otto R., *Il sacro*, (trad. di E. Buonaiuti), Se, Milano, 2009.
- Pecchinenda G., *Homunculus. Sociologia dell'identità e autonarrazione*, Liguori, Napoli, 2008.
- Pecchinenda G., *L'essere e l'io. Fenomenologia, esistenzialismo e neuroscienze sociali*, Meltemi, Milano, 2018.
- Seligman A. B., *La scommessa della modernità. L'autorità, il Sé e la trascendenza*, (a cura di M. Bortolini e M. Rosati), Meltemi, Roma, 2002.
- Stanner W. E. H., *On Aboriginal Religion: I. The Lineaments of Sacrifice*, "Oceania", vol. 30, n. 2, 1959.
- Stanner W. E. H., *On Aboriginal Religion. II. Sacramentalism, Rite and Myth*, "Oceania", vol. 30, n. 4, 1960.
- Taylor C., *Il disagio della modernità*, (trad. di G. Ferrara degli Uberti), Laterza, Roma-Bari, 2002.
- Taylor C., *Gli immaginari sociali moderni* (trad. e cura di P. Costa), Meltemi, Milano, 2005.
- Taylor C., *What Was the Axial Revolution?*, in R. N. Bellah e H. Joas (a cura di), *The Axial Age and Its Consequences*, The Belknap Press of University Press, Cambridge, Massachusetts, Londra, 2012.
- Voegelin E., *Ordine e storia. Volume I. Israele e la rivelazione*, (a cura di N. Scotti Muth), Vita e Pensiero, Milano, 2009.
- Voegelin E., *Vangelo e cultura*, (a cura di G. Parotto e U. Lodovici), Morcelliana, Brescia, 2022.
- Weber M., *Sociologia delle religioni* (a cura di C. Sebastiani, intr. di F. Ferrarotti), UTET, Torino, 1976.
- Weber M., *Economia e Società*, Vol. II, Edizioni di Comunità, Milano, 1980.
- Weber M., *La scienza come professione. La politica come professione*, Einaudi, Torino, 2004.
- Weber M., *Il politeismo dei valori*, (a cura di F. Ghia), Morcelliana, Brescia, 2010.

La costruzione della CER in modo partecipativo con il metodo Conscious Contracts. Il caso del Comune di Povegliano Veronese

di Lucia Vesentini, Federica Amici, Maria Claudia Perego

Abstract

Is it possible to establish a Renewable Energy Community (CER) in a truly participatory way? How to involve citizens and public and private stakeholders in a process that sees them as protagonists and not just users of the constitutive process and the writing of the statute? These are crucial questions for a nascent CER, since they can orient it towards a horizontal dimension of organization, generating relationships of co-responsibility, or, on the contrary, towards (usual) top-down logics. A tool that allows people to actively involve in the construction of CERs and to obtain the social benefits required by law is that of Conscious Contracts for the creation of conscious agreements. In the article we describe how the Municipality of Povegliano Veronese, in the province of Verona, Italy, promoted a participatory process to establish a CER in its territory with the Conscious Contracts method.

È possibile costituire una Comunità Energetica Rinnovabile (CER) in modo veramente partecipato? Come coinvolgere cittadini e stakeholder pubblici e privati in un percorso che li veda protagonisti e non solo fruitori del processo costitutivo e della scrittura dello statuto? Come fare del percorso di costituzione della CER un vero momento di empowerment comunitario in cui i partecipanti si rendono consapevoli e attivano il proprio potere co-creativo definendo direttamente scopi e attività del nuovo soggetto giuridico e contenuti del documento giuridico di fondazione per definirne e guidarne lo sviluppo?

Si tratta di domande cruciali per una CER nascente, poiché possono orientarla verso una dimensione orizzontale di organizzazione, generativa di relazioni di corresponsabilità, oppure, al contrario, verso (usuali) logiche top down, in cui un'organizzazione costituita, sia essa pubblica o privata, costruisce la struttura e i limiti dell'accordo per la costituzione del nuovo soggetto giuridico e cittadine e cittadini vi aderiscono individualmente, in maniera acritica e senza spazi creativi, delegando all'organizzazione ogni aspetto della conformazione del nuovo soggetto.

Qual è la differenza tra una CER costituita in modo partecipativo

e una derivante dalla sottoscrizione di un accordo predefinito da altri? La differenza è nel tipo di *benefici* che può generare. La previsione legislativa prevede che scopo della CER sia fornire benefici ambientali, economici e sociali ai propri membri o soci e alle aree locali in cui opera, attraverso l'autoconsumo di energia rinnovabile. Ora, se in entrambi i casi sopra descritti, trattandosi di un soggetto che permette la condivisione di energia elettrica da fonti rinnovabili, sono assicurati i benefici ambientali riduzione delle emissioni di CO₂ per la produzione di energia elettrica, rispondendo all' "urgenza di agire" nell'abbandono delle fonti fossili – Giusti, 2024 – e, almeno potenzialmente, aumento della sensibilità ecologica dei membri e i benefici economici (risparmio sulle bollette e minore esposizione alla volatilità del prezzo dell'energia), lo stesso non si può dire per i benefici sociali.

Nel caso di una Comunità Energetica Rinnovabile pensata e calata "dall'alto" è esclusa la possibilità di generare *benefici sociali*, cioè di effetti benèfici sulla comunità di persone che aderiscono alla CER, semplicemente perché non si sviluppano relazioni interpersonali e non vi sono momenti comunitari in cui attivare legami sociali. Se, infatti, con benefici sociali intendiamo la generazione di capitale sociale, cioè, per usare le parole dell'economista Stefano Zamagni (2009), «l'insieme di relazioni fiduciarie fondate sul principio di reciprocità», le Comunità energetiche possono contribuire al perseguimento di tali benefici se adottano il *modus agendi* della cooperazione e della fiducia, cioè del conoscersi, dell'operare insieme, del creare relazioni personali positive in cui prevale il senso di sicurezza e di affidamento reciproco.

E dunque la domanda è: come si generano relazioni di cooperazione e fiducia all'interno di una CER? Ciò è possibile se, a partire dalla costituzione della nuova Comunità, le persone imparano a conoscersi, a relazionarsi personalmente in modo autentico e pacifico, a immaginare cosa desiderano fare insieme e ad apprestare modalità e strumenti per farlo. In questo modo le CER possono nascere e svilupparsi con logiche *bottom-up* che garantiscono ai partecipanti l'*ownership* del processo e la possibilità di contribuire alla creazione della Comunità, ancor prima che alla creazione di Energia Rinnovabile, generando quei "benefici sociali" che la legge richiede e che solo la partecipazione attiva dei membri o soci della CER può fornire.

Significativo in tal senso il richiamo alle «cooperative per lo sfruttamento delle energie rinnovabili» che si trova nell'Enciclica *Laudato Si'* (n. 179). Secondo Papa Francesco, «è lì che possono nascere una maggiore responsabilità, un forte senso comunitario, una speciale capacità di cura e una creatività più generosa, un profondo amore per

la propria terra, come pure il pensare a quello che si lascia ai figli e ai nipoti» (Francesco, 2015). Ed è proprio in questi elementi che si sostanziano quei benefici sociali di cui si sta parlando. Far leva sulla partecipazione alla vita della Comunità e sulla generazione di una sorta di welfare territoriale, attraverso l'investimento degli incentivi derivanti dalla condivisione dell'energia in progetti utili alla cittadinanza e di contrasto alla povertà energetica, può assicurare anche un processo di *fidelizzazione* alla CER, in particolare dei cosiddetti "membri chiave", cioè dei grandi consumatori e produttori che assicurano stabilità alla Comunità. Diversamente si può andare incontro alla nascita di un mercato concorrenziale, nel caso in cui nascano altre CER sul territorio nella zona della stessa cabina primaria, in cui i membri si spostano dall'una all'altra solo in considerazione della convenienza economica, provocando un pericolo per la sopravvivenza delle Comunità.

Ora la domanda è: come è possibile realizzare tutto questo? Quale strumento consente di coinvolgere attivamente le persone nella costruzione delle CER e di ottenere i benefici sociali sopra descritti? Una delle strade possibili ed efficaci è quella dei *Conscious Contracts*¹. Si tratta di un metodo innovativo, ideato negli Stati Uniti dalle avvocate J. Kim Wright e Linda Alvarez, per la creazione di accordi consapevoli "che trasformano i conflitti in creatività" (Alvarez, 2016) e avvocati e avvocate in "peacemakers, costruttori di pace" (Wright, 2010), in cui i partecipanti vengono coinvolti in maniera attiva in un processo di progressiva scoperta della relazione e dell'accordo che intendono costruire tra loro. I Contratti consapevoli costituiscono uno strumento d'avanguardia che si propone con una prospettiva ancor più innovativa rispetto ai Contratti relazionali, già da tempo utilizzati da grandi corporation come Toyota e Dell, per costruire accordi in grado di promuovere la collaborazione tra le parti in relazioni strategiche complesse a lungo termine. Con questo metodo i contraenti giungono alla costruzione di accordi caratterizzati da un profondo livello di consapevolezza e di cooperazione, che garantisce loro stabilità e durevolezza.

Applicando tale metodo alla costituzione di Comunità Energetiche Rinnovabili, i partecipanti vengono coinvolti in maniera attiva fin dalle fasi iniziali nella scoperta del valore e dei benefici della scelta di costituire la Comunità e nella costruzione dell'accordo istitutivo del nuovo soggetto giuridico, rendendo così il processo di formazione della CER più aperto e inclusivo possibile, come richiede il Vademecum ANCI

¹ Per maggiori informazioni: <https://consciouscontracts.com/>

per i Comuni sull'Autoconsumo Individuale a Distanza e Comunità di Energia Rinnovabile (ANCI, 2024).

L'uso di tale metodo contrattuale consente un lavoro approfondito di *community building*: grazie a un intenso lavoro di conoscenza reciproca, di allineamento ai valori, di definizione condivisa delle modalità operative e di creazione di uno specifico metodo di prevenzione e gestione dei conflitti, i partecipanti giungono insieme alla definizione delle clausole del contratto cooperando mediante dinamiche dialogiche e partecipative ed utilizzando un linguaggio naturale e comprensibile a tutte e tutti. Ciò rende le parti protagoniste del processo e artefici del contratto, garantendo una conoscenza e partecipazione diretta e completa di ciascun partecipante a ogni fase di creazione dell'accordo.

Nel dettaglio, il metodo si compone di 3 passaggi:

esplorazione della relazione e allineamento valoriale: questa fase serve a rispondere alle domande “chi siamo” e “chi vogliamo essere insieme” e richiede ai partecipanti di mettersi in gioco e permettere una conoscenza individuale e di gruppo. Si tratta di una fase complessa data la molteplicità e varietà dei possibili aderenti (cittadini, piccole e medie imprese, enti territoriali e autorità locali, cooperative, enti di ricerca, enti religiosi, enti del terzo settore e di protezione ambientale) che richiede specifiche tecniche di facilitazione. Questo lavoro apre la strada alla definizione della visione del mondo condivisa (vision) e di cosa si è disposti a fare insieme per costruirla (mission). Questo fondamentale passaggio è funzionale a dare identità alla Comunità, a creare l'engagement nel processo, a dare radici sane e profonde al gruppo dei costituenti, avvalendosi anche di un lavoro introspettivo e di un allenamento al dialogo attraverso un linguaggio empatico (comunicazione nonviolenta) e al contempo a permettere a chi non si sente di poter uscire. L'allineamento sui valori risponde alla domanda “perché stiamo insieme”, consente l'individuazione del senso condiviso della Comunità, delle basi su cui si fonda il rapporto di fiducia tra gli aderenti, e permette di scoprire i veri motivi per cui un soggetto chiede di entrare a far parte della Comunità. I soli motivi economici (risparmio sul conto energetico, incentivi...) non sono sufficienti a dare solidità alla costruzione di Comunità. La scoperta del “perché” condiviso sosterrà nel concreto e nel quotidiano la vita della Comunità;

definizione delle modalità operative: questo passaggio è finalizzato a definire le regole di funzionamento della comunità (forma giuridica, ruoli, modalità comunicative, regole decisionali...), risponde alle domande “chi”, “cosa”, “come”, “quando”, è un momento importante perché, superata la fase iniziale di costituzione, connotata da un forte

desiderio da parte di tutte e tutti di essere presenti e partecipare, la Comunità entra in una modalità ordinaria di attività che necessita della definizione di ruoli e dell'attribuzione di responsabilità chiare e condivise, circoscrivendo il perimetro delle attività e scongiurando il rischio delle aspettative disattese;

creazione della clausola di resilienza e armonia: consiste nella costruzione di un sistema condiviso e specifico, *taylormade*, cioè ritagliato sulle specifiche esigenze e dinamiche relazionali della Comunità, per permetterle, da un lato, di evolvere in base ai cambiamenti che ne caratterizzeranno la vita e, dall'altro, di mantenere l'armonia tra i partecipanti e di ripristinarla in caso di rottura. Risponde alla domanda "cosa facciamo/accade se". Tale sistema viene costruito già durante la fase di creazione dell'accordo, nel momento in cui l'entusiasmo e l'armonia tra i partecipanti sono ancora al loro massimo, in previsione di cambiamenti nella relazione che potrebbero alterarne gli equilibri. In caso di rottura dell'armonia le parti possono, nel momento di difficoltà, affidarsi ad un protocollo già definito ed accettato, evitando che il prevalere dell'emotività, tipico delle fasi conflittuali, faccia naufragare i propositi comunitari. La costruzione della clausola di armonia è una fase molto delicata, da gestire con particolare cura e chiarezza, perché offre alla Comunità qualcosa di completamente nuovo rispetto alle tipiche clausole sulle controversie che si limitano ad indicare il foro competente in caso di conflitto tra le parti. La clausola di armonia ben scritta è una delle principali garanzie di durata della Comunità, perché permette alle parti di considerare ciò che potrebbe alterare l'equilibrio delle relazioni e come affrontarlo, facendone un momento di crescita del rapporto e di maturazione dell'accordo anziché di potenziale crisi e rottura.

L'intero processo viene costruito assicurandosi che le parti comprendano ogni passaggio, rinunciando all'uso tecnicista delle parole in favore di un linguaggio chiaro e comprensibile a ogni persona, indipendentemente dal livello di istruzione e dal settore di attività, e utilizzando dinamiche dialogiche e partecipative volte ad assicurare che ciascun partecipante possa ascoltare ed essere ascoltato in ogni momento e riconosca come comporre le proprie posizioni con quelle altrui, affinché ciascuna/o si senta protagonista del processo e non pezzo di un ingranaggio costruito da altri.

Il metodo *Conscious Contracts* costituisce una novità nel panorama giuridico italiano e colma una lacuna fondamentale che spesso penalizza la contrattualistica: la mancanza di consapevolezza e di partecipazione da parte dei contraenti al processo di progressiva scoperta

dell'accordo e della costruzione del testo contrattuale, spesso delegata a esperte/i (avvocati o commercialisti) per inseguire l'illusione della



Fig. 1 – Gli incontri di facilitazione.

completezza, dell'inattaccabilità del contratto. Con i metodi tradizionali si sacrifica la forte e consapevole partecipazione delle parti in favore della perfezione della lettera, di fatto svuotando di senso (oltreché della garanzia di stabilità e durezza) il contratto costitutivo della CER che gli aderenti andranno a sottoscrivere. Il metodo Conscious Contracts, invece, permette ai contraenti di sperimentare e far propri gli strumenti democratici di partecipazione attiva e condivisa lungo tutto il processo di scoperta dell'accordo e raccolti nell'accordo costitutivo, i quali garantiscono il buon funzionamento della comunità e le possibilità di durata, aumentando di conseguenza le probabilità di ottenimento dei benefici per cui la CER viene costituita.

Il GSE (Gestore dei Servizi Energetici) ha potuto apprezzare la validità del metodo Conscious Contracts ai fini della costituzione della CER avendo preso parte, tramite un proprio dirigente, ai lavori del seminario "Le comunità energetiche rinnovabili (CER) e il ruolo dei Conscious Contracts nella loro creazione ed evoluzione", tenutosi il 18 aprile 2023 presso la Camera di Commercio di Verona², nonché al seminario "Comunità Energetiche Rinnovabili (CER) Strumenti della Transizione Ecologica", tenutosi il 5 aprile 2024 presso il Palazzo della Gran Guardia a Verona³.

² Per il programma: <https://bit.ly/4fx00RG>.

³ Per il programma: <https://bit.ly/3ZHKuws>.

A partire dal novembre 2022, il Comune di Povegliano Veronese, in provincia di Verona, ha inteso farsi promotore di un processo partecipato per arrivare alla costituzione di una CER nel proprio territorio. Dopo aver avviato una campagna di diffusione con incontri aperti alla cittadinanza e aver incontrato alcune realtà del territorio (Parrocchia, imprese, ETS), il Comune ha raccolto le manifestazioni di interesse ad aderire alla costituenda CER e nell'aprile 2024 ha dato avvio al percorso partecipativo con il metodo Conscious Contracts avvalendosi delle competenze specifiche di avvocate certificate, MariaClaudia Prego, unica trainer italiana, Federica Amici e Lucia Vesentini, in partnership con l'associazione Verso (Verona Sostenibile)⁴. Il percorso ha coinvolto circa 50 persone tra cittadini, cittadine, rappresentanti di ETS e imprese del territorio che hanno presentato la manifestazione di interesse a aderire. Si è svolto in 3 incontri di 3 ore ciascuno, nelle date di sabato 20 aprile, sabato 11 maggio e sabato 25 maggio 2024 (fig. 1).

Nel primo dei 3 incontri di facilitazione, i partecipanti sono stati coinvolti in dinamiche di conoscenza reciproca e di condivisione delle



139 responses



Fig. 2 – Tag cloud dei valori comuni.

aspettative di ciascuno rispetto al percorso avviato. Dall'incontro delle identità individuali e dalla riflessione sulla domanda su quale Povegliano vogliamo far trovare ai nostri figli e nipoti nei prossimi 20 anni è progressivamente emersa l'identità di gruppo che ha permesso di definire la vision condivisa: una comunità solidale, attenta alle persone in

⁴ <https://reteverso.eu/>



Fig. 3 – Feedback dei partecipanti.

difficoltà, inclusiva e accogliente, libera dalle fonti fossili, con energia rinnovabile presente in più strutture possibili, per poter godere di un paese più vivibile, a misura di essere umano, dove le persone vogliono rimanere a vivere. L'attenzione è stata poi portata su cosa il gruppo è disposto a fare per realizzare questa vision, tra le altre: iniziative volte ad aumentare il numero e la consapevolezza ecologica dei partecipanti alla CER, laboratori esperienziali di sensibilizzazione, eventi per favorire la socialità e la condivisione, ecc. Questi passaggi hanno permesso al gruppo di scoprire i valori comuni (fig. 2).

Durante il secondo incontro, dopo un focus iniziale dedicato alla scoperta delle possibili forme giuridiche che la CER potrà assumere, il gruppo ha lavorato sulla parte operativa dell'accordo esaminando le varie modalità organizzative interne: funzioni degli organi dell'ente, criteri di nomina dei relativi componenti, tipologie di membri della CER, ecc.

Nel terzo e ultimo dei 3 incontri i partecipanti sono stati accompagnati nell'esplorazione delle modalità di lavoro e di comunicazione che intendono adottare nell'ambito dell'organo dell'assemblea dei partecipanti. A partire dalla individuazione di obiettivi chiari e comuni, il gruppo ha scelto di impegnarsi ad adottare una buona organizzazione definendo insieme tempi, metodi e risorse per poter lavorare in armonia, in modo creativo, prendendo le decisioni in modo condiviso e dando spazio all'ascolto reciproco ed empatico. Nella seconda parte dell'incontro, il gruppo ha creato il proprio percorso di cura e gestione delle relazioni, lavorando su due livelli: come preservare l'armonia

esistente (chiarezza di informazione e comunicazione, momenti ludici, giornata della CER, confronti di persona e non via whatsapp, rilettura e riallineamento periodici dei valori, formazione su come si comunica/collabora) e come ritrovare l'armonia nei casi in cui venga persa. Con riferimento a tale secondo livello, il gruppo ha compreso l'importanza di affrontare le eventuali criticità prima di tutto dall'interno della CER tramite una persona o piccolo gruppo con funzione di ascolto, dialogo e guida nel confronto. Qualora questo primo passaggio non sia risolutivo, sono stati definiti step successivi che coinvolgono soggetti esterni di vario tipo (altre CER, esperti in risoluzione dei conflitti o tecnici, mediatori e, solo in ultima istanza, il tribunale).

Ciò che i partecipanti hanno sperimentato è la possibilità di essere parte attiva del processo di creazione della CER. Solo il coinvolgimento diretto e consapevole nella costruzione del progetto, solo l'esplorazione di un concetto o di una struttura col proprio senso critico e facendone esperienza diretta possono rendere le persone realmente consapevoli del percorso che stanno intraprendendo, coscienti dei loro desideri e padrone delle loro scelte, sperimentando una vera *ownership* del processo di creazione della costituenda CER. Tale senso di appartenenza permette loro di sviluppare fiducia gli uni negli altri e fidelizzazione al nuovo soggetto giuridico che viene ad essere costituito, assicurandone la sopravvivenza e la stabilità.

I *feedback dei partecipanti* a conclusione del percorso esprimono il raggiungimento di tale obiettivo (fig. 3). Alla domanda su quali siano le parole che meglio descrivono il processo partecipativo vissuto, le risposte sono state: coinvolgimento, sinergia, consapevolezza, motivazione, responsabilità, aggregazione sociale. E su quali siano i sentimenti generati in loro dal processo: soddisfazione, orgoglio, speranza. Ciò che emerge è il bisogno (e il piacere) delle persone di portare se stesse dentro processi di attivazione territoriale, di condividere il percorso di creazione con altre persone, di trovare/dare ascolto reciproco, di fare scelte consapevoli. *«Credevo di essere una mosca bianca, invece mi sono accorto che ci sono tante altre persone che come me cercano questo»*: spesso le persone non sono coscienti o non sono abituate a trovare spazi di co-creazione di iniziativa pubblica, non lo credono possibile, non osano chiedere, ma in spazi come quello offerto dal percorso partecipativo costruito con il metodo dei Conscious Contracts, si apre e si rende cosciente una possibilità nuova. La sintesi di questo è espressa in maniera chiara in due dei feedback dei partecipanti: *«La comunità è la cosa più importante della vita»* e questo percorso è un'«avventura», l'avventura della partecipazione.

Le parole della Sindaca di Povegliano Veronese, Avv. Roberta Tedeschi, che ha voluto fortemente attivare questo processo partecipativo, esprimono al meglio il senso del percorso fatto:

Il progetto di realizzare a Povegliano una Comunità Energetica Rinnovabile è scaturita dalla necessità di dare una risposta sostenibile a un problema concreto. Dopo il conflitto in Ucraina, l'aumento incontrollato dei prezzi dell'energia ha costretto le Amministrazioni a mettere da parte importanti investimenti per il futuro del paese, per far fronte al pagamento dei costi energetici (solo nel 2022 per il nostro Comune sono passati da una media annua di € 87.000 a oltre € 287.000). La crisi energetica poi ha messo a dura prova le nostre comunità, aumentando il costo della vita e accentuando il rischio di povertà energetica, con famiglie costrette a scegliere tra riscaldare le proprie case e altri bisogni primari. Questa realtà è inaccettabile e come Amministrazione abbiamo sentito il dovere di agire.

Il nostro progetto, però, non è solo una reazione alle difficoltà. È il frutto di una visione più ampia e ambiziosa. Il futuro appartiene a coloro che hanno il coraggio di innovare, di abbracciare il cambiamento e di investire in soluzioni etiche e sostenibili. Povegliano è il paese dell'acqua e le Risorgive, con il loro scrigno di biodiversità, si trovano all'interno della Rete Natura 2000. Per questo motivo, la nostra Comunità Energetica Rinnovabile è un passo concreto verso la transizione energetica, un passo che ci permette di ridurre la nostra dipendenza dalle fonti di energia tradizionali e di fare la nostra parte nella lotta contro il cambiamento climatico.

Ma quale percorso intraprendere per realizzare la nostra CER? La risposta a questo interrogativo è arrivata dallo studio della normativa, dove – accanto a passaggi tecnico-giuridici – è valorizzato il concetto di “COMUNITÀ” che racchiude un profondo significato etico, sociale e culturale. Per questo motivo, come insegna Pitagora, abbiamo abbandonato le grandi strade che rappresentano la soluzione più facile, quella già tracciata da altri, e scelto di esplorare nuove vie, sicuramente più difficili ma più sostenibili. Con l'innovativo metodo Conscious Contract e l'associazione Verso, abbiamo scelto di sviluppare la nostra CER con un percorso partecipativo.

È la “politica relazionale”: un approccio che mette al centro le persone, le relazioni e il dialogo. Ogni cittadino ha la possibilità di essere il motore del cambiamento, esprimere idee e condividere visioni. La politica relazionale valorizza la collaborazione, riconoscendo che le soluzioni migliori emergono quando lavoriamo insieme, ascoltando e rispettando

le diverse prospettive. Ricorda il movimento dell'arte relazionale di cui Maria Lai è stata una delle voci più rappresentative, con la celebre performance "Legarsi alla montagna" realizzata nel 1981 a Ulassai, in Sardegna, suo paese natale.

La partecipazione è il cuore della nostra comunità energetica: un progetto costruito dalle persone, per le persone. È una scelta coraggiosa che svela, passo dopo passo, la bellezza di un viaggio straordinario verso la Povegliano del futuro.

Bibliografia

- Alvarez L., *Discovering Agreements. Contracts that turn conflict into creativity*, Candescence Media, 2016
- ANCI (con il supporto di GSE), *Autoconsumo Individuale a Distanza e Comunità di Energia Rinnovabile. Vademecum Anci per i Comuni*, aprile 2024.
- Francesco, *Lettera enciclica Laudato Si' sulla cura della casa comune*, Libreria Editrice Vaticana, 2015.
- Giusti M., *L'urgenza di agire, Perché e come abbandonare rapidamente le fonti fossili*, Lu::Ce Edizioni, 2024
- Perego M.C., *Accordi consapevoli, Uno strumento stra-ordinario per prendersi cura delle relazioni umane*, Edizioni Enea, 2024
- Wright J.K., *Lawyers as Peacemakers: Practicing Holistic, Problem-Solving Law*, ABA American Bar Association, 2010
- Zamagni S., *Fondazioni culturali e capitale civile*, "Paradoxa", vol. 3, n. 1, gennaio-marzo 2009.

Autore

Federica Amici è Avvocata mediatrice e consulente d'azienda, appassionata di comunicazione nonviolenta e di tecnologie sociali che sbloccano il potenziale creativo dei gruppi, co-fondatrice e componente del comitato tecnico-scientifico del Centro di ricerca Neg2Med dell'Università di Verona e consigliera dell'associazione Verso, nella quale opera per la sostenibilità anche nella sua sfumatura sociale.

Elisabetta Badolisani è diplomata in Produzione al Centro Sperimentale di Cinematografia di Roma e laureata in Mercato del lavoro, Relazioni industriali e Sistemi di Welfare presso l'Università di Roma Tre. È co-autrice di "Gap&Ciak 2. Secondo rapporto DEA – Donne nell'industria dell'Audiovisivo" (2019), progetto di ricerca realizzato da IRPPS-CNR, sostenuto da SIAE, con la collaborazione di Doc/it – Associazione Documentaristi Italiani, Università degli Studi Roma Tre e MIBAC – Ministero dei Beni e delle Attività Culturali. Dal 2017 collabora con l'ufficio Pianificazione Strategica di ANICA e dal 2021 con Anica Academy ETS quale Coordinatrice ufficio Studi, Progetti e Bandi.

Francesco Barbalace è dottorando in Sociologia all'Università Dante Alighieri di Reggio Calabria e Visiting Student all'Université Paul Valéry di Montpellier. Cultore della materia, collabora con la cattedra di Sociologia dell'Immaginario all'Università di Messina. Ha pubblicato diversi articoli scientifici sui temi dell'immaginario, della sensibilità ecologica e dei videogames, co-curando il numero "The Imaginary of Environmental Apocalypse" della rivista *Im@go. A Journal of The Social Imaginary*, di cui è membro del comitato editoriale.

Luca Bertoloni è laureato in Filologia Moderna, Scienze della Letteratura, del Teatro e del Cinema all'Università di Pavia. Insegnante di ruolo di Italiano, Storia e Geografia presso le scuole secondarie di Primo Grado, si occupa nelle sue ricerche del rapporto tra lingua, cantautori e identità visive, dell'immaginario pandemico;

della serialità americana in rapporto alla cultura pop, del panorama mediale italiano. Tra le sue pubblicazioni: *Frugando parole. Lingua e stile delle canzoni di Claudio Baglioni* (WriteUp, 2023). È membro della Consulta Universitaria del Cinema dal 2022.

Federico Bo è ingegnere informatico, da più di quindici anni si occupa del rapporto tra audiovisivo e tecnologie emergenti. Nel 2010 è stato co-fondatore e CTO di Cineama (vincitrice bando Media europeo per l'Innovazione). Co-fondatore di SophIA – Laboratorio cine-audiovisivo di Intelligenza Artificiale.

Antonio Camorrino è Professore associato presso il Dipartimento di Scienze Sociali dell'Università di Napoli Federico II dove insegna Sociologia dei processi culturali e Teorie e tecniche della comunicazione. Nelle sue più recenti ricerche si occupa soprattutto delle trasformazioni della relazione sociale con il sacro e delle forme di “reincanto” tipiche della società contemporanea. È membro del Comitato Scientifico del Center for the Study of Contemporary Religions and Spiritualities (CRAFT) dell'Università di Torino e fa parte del direttivo nazionale della sezione AIS-Religione. Tra le sue pubblicazioni: *Da Dio all'Io: riflessioni sul sacro. Un saggio di sociologia della religione* (Mondadori, 2024).

Héctor Casenueva è Ricercatore dell'Istituto Universitario de Análisis Económico y Social (IAES) dell'Università di Alcalá, Spagna, e vicepresidente del Forum Accademico Permanente ALC-UE. Co-fondatore e vicepresidente del Consiglio cileno di Previsione e Strategia, membro del Comitato di pianificazione del Millennium Project, membro del Consiglio federale spagnolo del Movimento europeo. È stato Ambasciatore del Cile a Ginevra (2014-2018) e a Montevideo (2000-2005).

Simona Castellano è assegnista di ricerca presso l'Università di Salerno. È docente a contratto di Teorie degli Audiovisivi Digitali (Università di Salerno) e Social media e linguaggi digitali (Università di Foggia). I suoi interessi di ricerca includono le culture digitali, con particolare riferimento ai social media e alle piattaforme, la mediatizzazione dello sport e il rapporto tra celebrity e social media. Nel 2024 è stata Visiting

Researcher presso l'Universitat Pompeu Fabra di Barcellona.

Alessandra Corbetta è docente a contratto presso l'Università LIUC-Carlo Cattaneo. Ha conseguito un dottorato di ricerca in Sociologia della Comunicazione, un master in Storytelling e uno in Digital Communication. Collabora con diverse case editrici, scrive per riviste online e cartacee e si occupa di divulgazione del linguaggio poetico a livello nazionale. Dirige una collana di poesia per opere prime e una di saggistica dedicata a linguaggio, azienda e formazione.

Francesco D'Ambrosio, laureato in Sociologia dei media con lode presso l'Università di Napoli Federico II, ha lavorato come impiegato HR e come docente per enti di formazione-lavoro. Ha scritto per diverse riviste scientifiche, tra le quali "Funes", "H-ermes" e "SCENARI" di Mimesis. Attualmente cura il progetto editoriale sociologicamente.it.

Mara Di Berardo è Co-presidentessa del Nodo Italia del Millennium Project, think-tank globale di cui è Direttrice di Communications. È anche Responsabile di Comunicazione per il Foresight Europe Network, membro dell'Advisory Board di Lifeboat Foundation, del comitato scientifico dell'Alternative Planetary Futures Institute e dell'Italian Institute for the Future.

Adriano Ercolani si occupa da venti anni dei rapporti tra cultura occidentale e orientale, alla luce dell'esperienza meditativa. Firma di testate come Il Fatto Quotidiano, Repubblica-XL e L'Indiscreto, ha pubblicato alcuni contributi su questo ambito, tra cui *Cielo interiore e guarigione. I corpi sottili tra Oriente e Occidente* (con A. Orlandi, S. Riccesi, E. Tinto, Stamperia del Valentino 2021) e *Introduzione alla meditazione* (con Francesco D'Isa, Tlon 2023). È relatore di festival culturali come Popsophia, Festa della Filosofia e Biennale Democrazia.

Emanuela Ferreri è Sociologa esperta di antropologia, dal 2013 docente universitaria a contratto di più Atenei e assegnista di ricerca, attualmente a Napoli, precedentemente a Roma. Fa parte del Consiglio Direttivo della Sezione AIS, Sociologia dell'Immaginario e dello Stee-

ring Committee del Research Interest Group “1H1P”, One Humanity One Planet. Interdisciplinary Research Planning, sul tema “Perspectives on Environment, Social Justice and the Media in the Age of the Anthropocene”.

Francesca Floris è una fotografa e fondatrice della casa di produzione e studio di animazione Flora’s Room. Ha studiato presso la Brunel University di Londra, alla New School di New York, ricevendo la borsa di studio Dean’s Merit, e alla USC School of Cinematic Arts di Los Angeles. Diplomata al Centro Sperimentale di Cinematografia, è laureata in Antropologia Visiva all’Università di Siena, lavorando anche nell’animazione 3D e VFX in produzioni internazionali. Nel 2023 è entrata a far parte di Scanline VFX, ora acquisita da Netflix, come responsabile del reparto Layout a Londra e successivamente è stata trasferita a Montreal come project manager.

Gino Frezza è stato professore ordinario di Sociologia dei processi culturali e comunicativi all’Università di Salerno. I suoi studi sono stati dedicati in particolare ai media del cinema e del fumetto. Tra le sue ultime pubblicazioni: *Figure dell’immaginario. Mutazioni del cinema dall’analogico al digitale* (2015), *Radiografie del cinema. Fra Tempo e società* (2021), *Il raggio dei fumetti. Transmedialità, interferenze digitali, intelligenze multiple* (2023).

Giuseppe Guarino è giornalista e dottore di ricerca in Diritto Comparato e Processi di Integrazione presso l’Università della Campania “Luigi Vanvitelli”, con una tesi sulla digitalizzazione degli archivi storici. Presso il Dipartimento di Scienze Politiche dell’ateneo vanvitelliano è stato docente a contratto di Lingua e Cultura Spagnola ed è attualmente docente a contratto di Storia Contemporanea per il progetto UNILIF. È inoltre, insieme a Federica Giaccio, coordinatore di “Van History”, un progetto multimediale realizzato dagli studenti di Storia Contemporanea. Direttore di CanaleSassuolo.it, è co-fondatore e presidente di “Biblos – La Biblioteca del Sannio”, una biblioteca tematica dedicata alla provincia di Benevento con sede in Cerreto Sannita.

Martina Masullo è dottoranda in Politica e Comunicazione (Policom) presso l’Università di Salerno e sta sviluppando un progetto di ricerca

sul *wayfinding design*. Collabora con le cattedre di Sociologia dei processi culturali, Media classici e media digitali e Sociologia dell'immaginario tecnologico. Si occupa di audience e television studies, serialità e mediologia della letteratura con un focus sui consumi generazionali.

Mateusz Mirosław Lis è produttore cinematografico e consulente di IA per l'audiovisivo, sperimenta e sviluppa tecnologie per l'industria cinematografica. Ha prodotto "Il diario di Sisifo", primo lungometraggio al mondo scritto da IA. Co-fondatore di SophIA – Laboratorio cine-audiovisivo di Intelligenza Artificiale.

Giulia Pellegrino studia Musicologia presso l'Università di Roma La Sapienza. Si è laureata precedentemente in Filologia moderna presso l'Università di Salerno e diplomata (V.O.) in Flauto traverso presso il Conservatorio Domenico Cimarosa di Avellino. Svolge attività didattica nelle scuole secondarie di primo e secondo grado e frequenta corsi nazionali e internazionali di perfezionamento musicale.

Maria Claudia Perego è un avvocato specializzato in tecniche di risoluzione alternativa dei conflitti. Le piace definirsi un Avvocato Integrativo, perché nel suo modo di lavorare integra l'aspetto razionale e analitico tipico del diritto positivo e processuale, con un approccio umano ed empatico verso le situazioni conflittuali (Integrative Law). Ha appreso la tecnica del Conscious Contracts direttamente da Linda Alvarez e J Kim Wright ed è la prima praticante certificata del modello in Italia e l'unica formatrice di lingua italiana al mondo.

Gloria Puppi è dal 2007 sceneggiatrice e story editor per diverse case di produzioni e distribuzioni italiane ed è fondatrice della piattaforma Read My Script. È inoltre board member dell'Italian Institute for the Future, creatrice del metodo "Futurize Me" e consulente di anticipazione strategica applicata alla progettazione di scenari, prodotti e servizi futuri.

Ivan Pintor Iranzo è Ph.D. in Communication Studies all'Universidad Pompeu Fabra (UPF), dove è Senior Lecturer, membro del CINEMA Research Group, e direttore della ricerca nel Dipartimento di Comunicazione. Insegna *Contemporary Cinema* nel corso triennale

in comunicazione alla UPF e *Cinema, Television, and Comic Book History* nel biennio in Contemporary Film and Audiovisual Studies. Ha coordinato diversi progetti di ricerca finanziati sull'iconografia, tra cui *Visual Motifs in the Public Sphere* and *Mutations of the Visual Motifs in the Public Sphere*. Tra le sue pubblicazioni: *The Multiverse as Theory in Postmodern Speculative Fictional Narratives* (2024), *El poder en escena* (2023), e *Les Motifs au cinéma* (2019).

Daniela Pomarico è ATER in Sociologia presso l'Université Paul Valéry Montpellier 3. È membro del laboratorio LEIRIS e partecipa al comitato editoriale della rivista internazionale *Im@go. A Journal of the Social Imaginary*. Tra le sue pubblicazioni ha curato la traduzione di *Sociologia della nostalgia* di Fred Davis con Massimo Cerulo (Armando Editore, 2023).

Luigi Somma è dottorando di ricerca all'Università di Salerno in Social Theory, Digital Innovation and Public Policies e cultore della materia in Sociologia dei processi culturali, Sociologia della comunicazione, Sociologia del cinema e degli audiovisivi e Televisione e nuovi media. Collabora con il Centro Studi Media Culture Società del Dipartimento di Studi Politici e Sociali dell'Università di Salerno. È membro del comitato editoriale della rivista "Futuri" e dell'Editorial Board del *Wcsa Journal* (World Complexity Science Academy).

Mario Tirino è Ricercatore presso l'Università di Salerno. I suoi interessi di ricerca includono la sociologia delle culture digitali, la mediologia della letteratura e del fumetto e la sociologia delle culture sportive. Su questi temi ha pubblicato un centinaio di lavori su riviste scientifiche nazionali e internazionali e in volumi collettanei. Tra le sue pubblicazioni: *Postspettatorialità. L'esperienza del cinema nell'era digitale* (2020). Dirige la collana di studi "L'Eternauta. Studi su fumetti e media" (con G. Frezza e L. Di Paola) e "Binge Watchers" (con M. Teti). È membro del Consiglio Scientifico della sezione "Processi e Istituzioni Culturali" dell'Associazione Italiana di Sociologia.

Francesco Toniolo è docente a contratto all'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano e alla NABA di Milano. Le sue attività di insegnamento e ricerca riguardano principalmente i videogiochi, ma si

è anche occupato di altri settori delle industrie culturali e creative. Ha pubblicato numerosi contributi accademici tra saggi, curatele, articoli in rivista e capitoli in miscellanee. Ha anche lavorato nella manualistica per le scuole secondarie di secondo grado, dove è in particolare coautore del manuale *Corrispondenze. Antologia per il primo biennio* (La Nuova Italia, 2018).

Lucia Vesentini è Avvocata, con formazione post lauream poliedrica (Mediazione interculturale, Etica d'impresa, Futures literacy, Comunicazione nonviolenta). Da sempre animata dalla passione e dall'impegno per il bene comune, si occupa da anni di portare impatto positivo a livello socio-ambientale, sia come professionista che come attivista. Presidente dell'Associazione Verso #Planet&humansfirst, associazione che si occupa di portare la cultura della sostenibilità integrale a Verona, è membro di SYDIC-System Dynamics Society Italian Chapter.

FUTURI n. 22

Rivista italiana di futures studies

Anno XI / Dicembre 2024

Semestrale

ISSN 2284-0923

www.futurimagazine.it

Direttore:

Roberto Paura

Comitato editoriale:

Giulia Cimini

Adriano Cozzolino

Gabriele Giacomini

Vincenzo Luise

Alessandro Mazzi

Luigi Somma

Comitato scientifico:

Riccardo Campa (coordinatore)

Adam Arvidsson, Mario Bolzan

Antonio Camorrino, Fabio Corbisiero

Mara Di Berardo, Simone Di Zio

Piero Dominici, Carolina Facioni

Adolfo Fattori, Lucilla Gatt, Diego Giannone,

Jennifer Gidley, Olivia Levrini,

Vincenza Pellegrino, Roberto Poli,

Elisabetta Ruspini, Erik Stengler,

Oleksandr Sharov, Cecilia Emma Sottilotta,

Donato Speroni, Giuseppe Zollo

Progetto grafico e impaginazione:

Chiara Manzillo

Cover:

Fabio Caiazzo

Italian Institute for the Future

Via Gabriele Jannelli, 390

80131 Napoli

www.instituteforthefuture.it

info@futureinstitute.it

FEDERICA AMICI
ELISABETTA BADOLISANI
FRANCESCO BARBALACE
LUCA BERTOLONI
FEDERICO BO
ANTONIO CAMORRINO
HÉCTOR CASENUEVA
SIMONA CASTELLANO
ALESSANDRA CORBETTA
FRANCESCO D'AMBROSIO
MARA DI BERARDO
ADRIANO ERCOLANI
EMANUELA FERRERI
FRANCESCA FLORIS
GINO FREZZA
GIUSEPPE GUARINO
MATEUSZ MIROSLAW LIS
MARTINA MASULLO
GIULIA PELLEGRINO
MARIA CLAUDIA PEREGO
IVAN IRANZO PINTOR
DANIELA POMARICO
MARIO TIRINO
FRANCESCO TONIOLO
LUCIA VESENTINI



MAX
CYBER
Monday

