

Frammenti di fantascienza online e l'immaginazione del futuro

di Luca Giuliano¹ e Gevisa La Rocca²

1. La scelta e il futuro

Immaginare il futuro. Che altro possiamo fare rispetto al futuro se non formarne un'immagine illusoria? Cosa c'è nel futuro se nulla ancora vi è accaduto? (Postman, 2006: 17). Il futuro non può che essere un "luogo" dominato dalla soggettività.

Questo è il motivo principale che porta Popper ad analizzare il problema logico dell'induzione proposto da David Hume e cioè se "siamo autorizzati a inferire casi non osservati da casi osservati, per quanto numerosi; o proposizioni 'ignote' (non accettate) da proposizioni 'note' (accettate), per quanto numerose" (Popper, 1983: 122). La risposta di Hume, come è noto, è negativa. Una ripetizione di eventi, sebbene estesa nello spazio e nel tempo, non ci permette di trarre nulla di conclusivo su ciò che accadrà nel futuro. Non vi è alcuna argomentazione che, dal punto di vista logico, possa permetterci di trarre una regola generale da una successione di eventi singoli per quanto possano essere definite simili le circostanze in cui questi eventi si sono verificati. Per Hume la soluzione non può che essere psicologica: un meccanismo di associazione ci costringe a credere, per abitudine o convenienza sociale, che ciò che è accaduto nel passato accadrà nel futuro. Le inferenze induttive non sono valide.

L'analisi del problema dell'induzione e l'insoddisfazione di Popper rispetto a una soluzione "psicologica" porterà quest'ultimo a spostare l'attenzione dalle credenze alle ipotesi, dalla conoscenza soggettiva alla conoscenza "oggettiva" (o meglio, intersoggettiva) delle regolarità formulate come congetture da sottoporre alla competizione critica della prova come teorie rivali all'interno di un determinato campo di ricerca. Così facendo Popper ha sottratto la ricerca scientifica allo scetticismo distruttivo di Hume. Dall'immagine illusoria di un futuro deterministico fondato sulla necessità di cause uguali che producono sempre uguali effetti, il problema si sposta sull'esercizio di una **scelta** del ricercatore che inventa delle regolarità (o delle previsioni congetture tra cause ed effetti) tentando di imporle alla natura. Questo, secondo Popper, è il metodo della scienza: una successione di congetture, formulate in modo tale da essere operative ed empiricamente fondate, da sottoporre alla prova di falsificazione: spesso questi tentativi falliscono e le congetture sbagliate giacciono negli scaffali polverosi dei modelli abbandonati, come giocattoli rotti ai quali i bambini hanno voltato le spalle. In qualche caso, tuttavia, ci avviciniamo alla verità quanto basta per veder sopravvivere le nostre teorie e con esse ci assicuriamo la nostra sopravvivenza (Popper, 1983: 126).

Vi è una singolare (e sicuramente azzardata) vicinanza tra le argomentazioni di Popper sul tema dell'induzione e la riflessione di Kierkegaard sull'esperienza storica. La storia, in Kierkegaard, è il dominio del possibile e la "possibilità" è la più pesante delle categorie (Come, 1995: 126). E' il concetto di possibilità che rende indeterminato il futuro. Il possibile corrisponde esattamente al futuro. Il possibile è il futuro. Ma il futuro, come "luogo del divenire", è il risultato di una **scelta**. La libertà dell'essere umano si pone all'interno di una dialettica tra il passato della necessità e il possibile del futuro. Poiché nel futuro non vi può essere nulla che non sia prefigurato nel passato, dobbiamo scegliere bene nel passato ciò che immaginiamo per il futuro.

¹ Sapienza, Università di Roma.

² Università degli Studi di Palermo.

In Kierkegaard l'esperienza del possibile, il sentimento della possibilità, diventa un tratto fondamentale dell'esistenza umana, della sua angoscia e della sua disperazione. L'accostamento con Popper, che per dare un fondamento alla conoscenza "oggettiva" propone l'invenzione delle congetture, sta nel concetto di **scelta**. L'uomo sceglie le asserzioni ipotetiche (congetture) con le quali anticipare le soluzioni possibili dei problemi che gli si presentano tenendo conto dei vincoli imposti dalla situazione. Così ciascuno di noi sceglie di immaginare il futuro in uno spazio di libertà regolato dalla necessità.

2. Immaginare il futuro

Fino a tempi molto recenti, salvo qualche rara eccezione, la funzione fondamentale dell'immaginario, inteso come estensione collettiva dell'immaginazione, è stata quella di rivolgere lo sguardo al passato cercando di rinvenire nel mito una verità da porre a fondamento del sacro e quindi del sociale. Per l'uomo pre-moderno credere nel fantastico era un dovere. L'immaginario fecondava il mondo e lo nutriva con la sua "verità". Per questo il fantastico si pone in una dimensione obliqua rispetto al "reale" (Campra, 2000: 16).

Il fantastico non si contrappone al reale. Come poteva essere inteso il fantastico per i contemporanei di Omero?

E' solo a partire dagli inizi del XX secolo che si è sviluppata una nozione del fantastico come qualcosa in cui credere per il puro piacere di credere. Le ragioni per le quali questo è accaduto sono varie e sono connesse con l'espansione economica, la rivoluzione industriale, l'emergere delle classi subalterne e, più in generale, con quello che chiamiamo l'avvento della modernità.

Per ovvie ragioni, qui ci dobbiamo limitare a considerare uno solo dei nuovi genere letterari che sono apparsi in questo frangente storico: la fantascienza. D'altra parte è proprio nella ibridazione tra fantasia e scienza che si scorgono gli scenari del futuro. Tuttavia non possiamo dimenticare che quello che è considerato il primo romanzo di fantascienza, *Frankenstein or the Modern Prometheus* (1818) di Mary Wollstonecraft Shelley, è il prodotto di un clima culturale prettamente romantico che trova la sua massima espressione popolare nel romanzo gotico con il suo potere di fascinazione centrato sull'orrido e sull'ultraterreno (Giovannini e Micangeli, 1998: 12). Non tutti concordano, ovviamente con questa "datazione" (Sadoul, 1975: 20). Tuttavia, quali che siano gli autori presi come riferimento (Edgar Allan Poe, Jules Verne, Rider Haggard, Robert Louis Stevenson, Edward Bellamy, Herbert G. Wells e Jack London), è costante il punto di vista critico con il quale questo genere letterario nell'immaginare il futuro si dispone nei confronti della contemporaneità. Per essere consapevolmente "contemporanei" è necessario conservare una certa distanza dal proprio tempo pur senza collocarsi al di fuori di esso: "Un uomo intelligente può odiare il suo tempo, ma sa in ogni caso di appartenergli irrevocabilmente, sa di non poter sfuggire al suo tempo. (...) Può dirsi contemporaneo soltanto chi non si lascia accecare dalle luci del secolo e riesce a scorgere in essere la parte dell'ombra, la loro intima oscurità" (Agamben, 2008: 9 e 14). La fantascienza si è presentata, già ai suoi esordi, come qualcosa di completamente diverso rispetto alla letteratura utopistica del Rinascimento; in essa non si esprimeva un ideale di natura o di nuovo umanesimo, quanto piuttosto ciò che della natura appariva come frutto di una trasformazione operata dal capitalismo nella sua fase più espansiva: "il tipo di letteratura che meglio esprimeva la mediazione fra cultura e natura messa in atto dalla società industriale" (Caronia, 2009: 6).

L'attenzione della sociologia verso questo fenomeno socio-culturale (*serious science fiction*, Livingston, 1971; *utopian science fiction*, Suvin, 1970; *social science fiction*, Haltstead, 1976; Bogard, 1996; Burrows, 1997) avviene significativamente proprio per questa sua particolare vocazione a percepire il buio del presente e a proiettarlo nelle anticipazioni del futuro. Così la fantascienza viene assunta da alcuni ricercatori come oggetto di studio autonomo, in grado di rappresentare modelli verosimili nei quali poter osservare le tendenze di sviluppo della società industriale e delle sue relazioni sociali (Lemieux, 1978; Clarke, 1979; Martin, 1980) oppure come vero e proprio "laboratorio sociale" (Woodcock, 1979).

In queste analisi si mette in evidenza come già a partire dalla fine degli anni '30, e poi in modo più incisivo negli anni '50 (Parrinder, 1977; Feenberg, 1978), si affaccino nella fantascienza elementi

di critica sociale o di vero e proprio “catastrofismo”³. Il cinema, da questo punto di vista, ha popolarizzato questa tendenza distopica più di quanto non abbia fatto la letteratura stessa; si pensi, tanto per fare un esempio, a un film come *Metropolis* di Fritz Lang, del 1926, che rappresenta ancora oggi il modello ispiratore della fantascienza tecno-sociologica. Naturalmente queste narrazioni fantapolitiche anti-utopiche, che mettevano in guardia i lettori dalle degenerazioni di una società minacciata da totalitarismi e applicazioni scientifiche spregiudicate, erano già ben presenti in autori come Herbert G. Wells (*The Time Machine*, 1895), Jack London (*The Iron Heel*, 1907), Karel Capek (*R.U.R.*, 1920), Evgénij Zamjatin (*My*, 1922), Aldous Huxley (*Brave New World*, 1932).

L’immaginario dalla metà degli anni ’80 in poi diventa un tema di ricerca completamente organico con lo sviluppo della “società della comunicazione”. Oggi questa locuzione appare scontata e banale. Ad essa si preferisce quella di “società della conoscenza” più completa e adeguata per rappresentare l’intreccio tra informazione, sistemi organizzativi complessi, gestione dei dati e modelli decisionali. Ma non era così banale quando per la prima volta ci si rese conto che il “concetto di comunicazione di massa” era – per così dire – restrittivo e appariva necessario generalizzare la transizione dalla società della scrittura a quella allora non completamente realizzata delle digitalizzazioni. Nel 1987 l’immaginario è il tema prescelto da George Balandier per il n. 40 dei *Cahier internationaux de sociologie*. Il volume monografico porta il titolo: *Nouvelle images nouvelle réel*. In esso intervengono autori come Raymond Ledrut, Philippe Quéau, Jean Baudrillard e Abraham Moles. E’ soprattutto Raymond Ledrut nel suo saggio a mettere in rilievo il rapporto tra società reale e società immaginaria (o immaginata): la società reale non è reale senza il suo tessuto di immagini che la rendono viva (Ledrut, 1987: 45). Che ne sarebbe della società senza la sua rappresentazione. Le immagini sono i prodotti, più o meno coscienti, degli immaginari dei loro autori; questi immaginari, che ricordano con ogni evidenza l’*imaginaire sociale* di Cornelius Castoriadis de *L’institution imaginaire de la société* (Castoriadis, 1975) benché esso non compaia nei riferimenti bibliografici di Ledrut, sono forme archetipiche che hanno una funzione fondamentale nella vita sociale perché la strutturano e ne organizzano il senso. Questo non significa, tuttavia, che tutti gli immaginari siano diano vita a processi di “realizzazione”. La realizzazione esige l’azione e non tutti gli immaginari si realizzano. L’immaginario sociale può essere ricondotto a delle realtà possibili che non si sono realizzate (utopie, speranze, attese) o a realtà possibili che non si sono ancora realizzate. L’immaginario sociale ha un passato e un futuro come le persone e come le persone è sottoposto a disordini e confusioni (*troubles*). Il passato non accetta facilmente di essere “passato” e il futuro spesso si presenta come una forma di evasione, di fuga dal reale (Ledrut, 1987: 50). Vi è quindi una dialettica tra reale e immaginario. In questa dialettica l’immaginario è duplice: esprime la realtà del possibile e in questo senso ha una concretezza; però il possibile non è necessariamente reale, pertanto la realtà del possibile è anche una simulazione. L’immaginario è un legame tra il reale e l’irreale.

Nello stesso numero monografico Jean Baudrillard riprende il tema a lui caro della seduzione diabolica delle immagini tecnologiche e della perversione che esse stabiliscono con il referente fino a distruggere il reale e a sostituirsi ad esso (1979). L’immagine precede il reale ed esercita un fascino autonomo imponendo le proprie regole, la propria logica, la propria immoralità. L’immagine, anziché porsi come rappresentazione del reale, lo contamina, lo corrompe, lo deforma (Baudrillard, 1987: 141). L’immagine si pone al di là del vero e del falso, del bene e del male, fino a produrre un’implosione, un corto circuito con il reale e una negazione di senso.

Gli anni ’80 rappresentano una linea di demarcazione negli studi sulla immaginazione del futuro attraverso i mondi finzionali della *science fantasy*. Ciò che conta per il sociologo non è che la realtà analizzata sia autentica o immaginaria quanto piuttosto che essa risulti credibile nella presentazione delle regolarità socio-politiche individuate. In un romanzo di fantascienza l’autore descrive in dettaglio il mondo immaginario nel quale vivono i suoi personaggi. In esso si esprimono valori, scelte, aspettative, tracce di futuri possibili che appartengono ad uno specifico genere letterario ma che sono anche espressione del clima culturale nel quale del quale il mondo finzionale si nutre. Il testo genera un “modello di realtà” che può essere esplorato e studiato come se fosse un mondo reale (Moles, 1984; Bainbridge, 1986; Thomas, 1990; Rosalind, 1990).

³ Si veda quanto qui riportato in figura 3.

Negli anni più recenti questa chiave di lettura si arricchisce con gli sviluppi fortemente “sociologici” di quella che gli studiosi di fantascienza già negli anni '60 avevano chiamato l'esplorazione dell'*inner space*, che vedeva in Philip K. Dick, Kurt Vonnegut e James G. Ballard i maggiori rappresentanti. Anziché narrare l'esplorazione dello spazio profondo questi autori preferivano registrare la trasformazione della società in senso postfordista, la crisi di un modello di sviluppo prometeico e l'avvento di scenari indesiderabili legati alla rottura dell'equilibrio ecologico, alla prefigurazione di tecnologie invasive di sorveglianza e dominio della mente, di ibridazione tra corpi e macchine (Caronia, 2009: 7). Su questo piano, con una particolare focalizzazione sugli spazi urbani, sulle tematiche di esclusione e inclusione e sulla polarizzazione tra tecnologia e imbarbarimento regressivo, l'attenzione dei ricercatori si focalizza sul filone cyberpunk (Burrows, 1997), sulle derive delle società telematiche (Bogard, 1996) e sugli scenari post-apocalittici che proiettano nel futuro sogni e ansietà del presente (Retzinger, 2008). La fantascienza come genere letterario appare quasi al tramonto, eppure vediamo quanto essa abbia influenzato la fiction in tutte le sue manifestazioni: cinema, televisione, pubblicità, videogiochi e tutto ciò che è apparso in questi ultimi anni come ibridazione delle tecnologie di comunicazione. “Oggi la fantascienza è il solo luogo dove sopravvive il futuro” (Ballard, 2009: 162).

3. La tecnica di analisi

A quali fonti attingeranno i ricercatori del futuro per documentare il loro passato (quello che ora è il nostro presente)?

Che cosa agisce in noi (sogni, aspettative, paure) come immaginario sociale fino a condizionare le nostre scelte, le nostre congetture e ciò che del passato noi stessi stiamo scagliando al di là della soglia del presente?

La nostra proposta si muove nella direzione di una meta-analisi che assume come oggetto di ricerca ciò che gli utenti della Rete ritengono significativo per rappresentare la propria immagine del futuro. In questo lavoro YouTube diventa una sorta di “magazzino ideale” di questa dimensione a un tempo personale ma anche condivisa, soggettiva e collettiva, attraverso la quale i “prosumer” di immagini selezionano frammenti di fantascienza e di futuro dall'immenso universo della Rete per riprodurli all'infinito dei click di tutti coloro che volontariamente scelgono di far parte di questa rete di relazioni immaginali.

La riflessione su tali immagini, scene o selezioni di frammenti di film si inserisce all'interno della sociologia sulle immagini (Faccioli, Losacco, 2006), che ci aiuta a interpretare e spiegare cosa si celi dietro o dentro di esse allo scopo di cogliere con esattezza il senso del testo: “Interpretare (...) non significa soltanto dispiegare un'attenzione caparbia per l'oggetto, ma anche interagire esplicitamente con esso; non semplicemente passare in rassegna, ma anche riattivare, ascoltare, dialogare (Casetti, di Chio, 1990: 13)”.

La selezione delle scene, dei trailer o dei montaggi proposti dai prosumer è avvenuta attraverso l'inserimento su YouTube di parole chiave, quali: fantascienza, *science fiction*, *science fiction movies* e *future predictions*. E' ovvio che questo tipo di “esca” porti alla superficie un *mare magnum* di informazioni. Su questo primo filtro di ricerca ne va, allora, innestato un secondo: dettato dalla pertinenza delle immagini rinvenute con l'obiettivo proprio del ricercatore. I materiali così selezionati possono essere analizzati applicando a essi la tecnica della content analysis; secondo quanto suggerisce anche Gillian Rose (2007) in merito all'utilizzo di tale tecnica per interpretare la rappresentazione degli aborigeni sulle riviste di settore. E' la stessa autrice a sottolineare che una selezione delle immagini non costituisce una distorsione nella creazione del dataset, perché comunque all'interno di esso ricadranno elementi rappresentativi di una data visione. Il nostro intento coincide con quanto sostiene la Rose, poiché nostro obiettivo è quello di individuare – mediante questi frammenti – quale sia la costruzione odierna del futuro e quindi come quest'ultimo venga rappresentato dai prosumer su YouTube.

Successivamente, le scene selezionate secondo i parametri individuati mediante la costruzione e osservazione con la scheda di analisi⁴ (Krippendorff, 1980; Losito, 1993), sono state processate utilizzando i CAQDAS (*Computer Qualitative Data Analysis Software*). L'utilizzo di questi pacchetti ci permette di esplicitare e porre in relazione i tratti odierni rappresentativi del futuro; in questo modo si può trasformare una conoscenza tacita (anche se visiva) in esplicita. Come già argomentato altrove (La Rocca, 2009), Polanyi (1958, trad. it. 1990) in *La conoscenza personale* chiarisce che il “capire non è un atto né arbitrario né un'esperienza passiva, ma un atto responsabile che aspira alla validità universale” (1958, trad. it. 1990: 70). Polanyi distingue fra conoscenza tacita⁵ ed esplicita, la prima definibile come personale e specifica di un dato contesto e pertanto difficilmente formalizzabile e comunicabile; la seconda invece codificata e trasmissibile mediante l'uso di un linguaggio formale e sistemico. Questa distinzione è fatta propria da due studiosi di dinamiche organizzative Ikujiro Nonaka e Hirotaka Takeuchi (1995). Sulla scia del pensiero epistemologico di Polanyi, il quale sostiene che gli esseri umani acquisiscono conoscenze organizzando le loro esperienze, i due autori mettono a fuoco il processo che porta a una conversione della conoscenza tacita in quella esplicita; nel nostro caso si tratta quindi di individuare ed esplicitare i tratti con i quali viene rappresentato il futuro. Le modalità di conversione della conoscenza, stando ai due autori, sono quattro: socializzazione, esteriorizzazione, combinazione, interiorizzazione.

Fig. 1 – Quattro modalità di conversione di conoscenza

a

		Conoscenza tacita	Conoscenza esplicita
da	Conoscenza tacita	socializzazione	esteriorizzazione
	Conoscenza esplicita	interiorizzazione	combinazione

Fonte: Nonaka e Takeuchi, 1995 (trad. it. 1997: 102).

La socializzazione è descritta come un processo di condivisione di esperienze e di creazione di forme di conoscenza tacita, come accade ad esempio all'apprendista che impara a lavorare il legno guardando lavorare il maestro. Nell'esteriorizzazione si ha il passaggio di una conoscenza tacita mediante concetti espliciti; per esempio quando mediante il linguaggio cerchiamo di esprimere una sensazione o un'immagine. Nella combinazione i concetti vengono organizzati in un sistema di conoscenze; le persone si scambiano continuamente informazioni di questo tipo mediante, per esempio, il passaggio di documenti o dati. Con l'interiorizzazione la conoscenza esplicita viene tradotta in conoscenza tacita. In quest'ultimo passaggio si coglie la circolarità del modello a spirale che i due autori hanno ipotizzato per la conoscenza (Nonaka, Takeuchi 1995,

⁴ E' questa la fase in cui si è lavorato utilizzando come modello di riferimento la content analysis. In un secondo momento la selezione di immagini effettuata tramite la scheda di intervista è stata lavorata con il supporto di Atlas.ti. L'obiettivo perseguito è quello di far emergere la conoscenza sottesa alle immagini.

⁵ Nella traduzione del 1979 del volume *The Tacit Dimension* (pubblicazione originale del 1967) curata da Voltaggio per l'editore Armando di Roma l'aggettivo *tacit* è reso con *inespressa* ed è in questo senso che qui essa deve essere intesa.

trad. it. 1997: 103-114); per cui mediante l'interiorizzazione le esperienze — maturate attraverso la socializzazione, l'esteriorizzazione e la combinazione — vengono fatte proprie dagli individui che le hanno esperite. Il processo di conversione della conoscenza, presentato in questi passaggi, permette di estendere la riflessione alla metodologia di analisi e interpretazione qui utilizzata. Si opera qui, in prima battuta, una *socializzazione* del lavoro svolto sulle immagini, cui segue una *decostruzione* del testo. La sussunzione all'interno di categorie dei concetti etichettati nella fase precedente caratterizza la *costruzione*. Infine, avviene la *conferma* di quanto trovato; a questo punto il testo che si viene a creare può essere – non appena lo si è trascritto – oggetto di una nuova analisi. E' questo testo che costituisce/constituirà il nostro lascito al ricercatore del 2060.

Fig. 2 – Le quattro fasi di creazione della conoscenza etnografica

a

		Conoscenza tacita	Conoscenza esplicita
da	Conoscenza tacita	socializzazione	decostruzione
	Conoscenza esplicita	conferma	costruzione

Fonte: La Rocca, 2009: 147.

L'uso dei CAQDAS che qui si propone, e in special modo di Atlas.ti5, per l'analisi delle immagini consente il passaggio da una conoscenza tacita a una esplicita, organizzando e ponendo in relazione le informazioni da noi raccolte.

4. Scansionare il futuro

I materiali raccolti sono stati organizzati utilizzando tre chiavi: passato, presente e predizioni future. Si tratta pur sempre di un passato del futuro, di un presente del futuro e di un futuro futuribile. Nel gruppo "passato" sono stati raccolti i frammenti video che si riferiscono a un futuro che ricade nell'arco temporale che va dal 1900 al 1999⁶; nel "presente" quelli riferibili dal 2000 a oggi (2010) e nelle predizioni future tutti quelli che disegnano un futuro oltre il 2010. In totale si tratta di 114,51 minuti di video; ripartiti come indicato in tabella 1.

Tab. 1 – Numerosità dei video e dei minuti per unità di analisi

	N. video	Minuti
Passato	6	41,36
Presente	7	25,33
Predizioni future	6	47,82
Totale	19	114,51

⁶ Si precisa che l'arco temporale è quello di ambientazione del video, non già quello di edizione del film.

La sistematizzazione dei materiali secondo questa *timeline*, consente di organizzare il contenuto delle immagini del nostro dataset mediante una scansione temporale convenzionale.

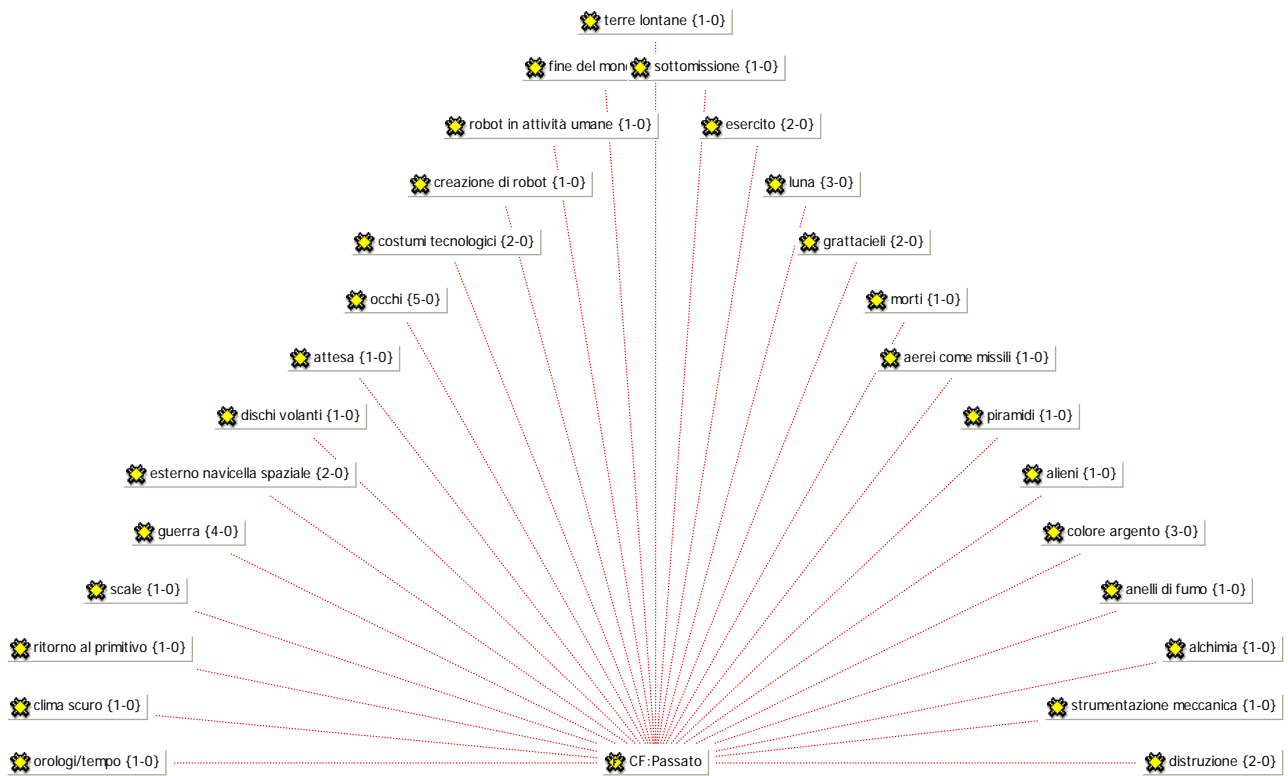
Il primo processo applicato ai video è stata l'analisi del contenuto sulle immagini. La scomposizione e codifica dei frammenti è stata eseguita utilizzando una scheda d'analisi, intesa come una serie ordinata di voci alle quali siamo chiamati a rispondere visionando i materiali video. Le voci della scheda sono da intendersi come delle domande cui occorre trovare risposta al fine di decodificare il testo. Le aree di osservazione hanno riguardato: il setting, i personaggi, i colori e i tempi. Si ricorda che quella effettuata è un'analisi sulle immagini che non tiene conto del verbale contenuto nei frammenti. Si è poi proceduto a una codifica, dove per codifica si intende l'applicazione di un'etichetta, un codice appunto, alle immagini.

I codici prodotti dall'analisi sulle immagini sono in totale 132, di questi 40 sono serviti per scomporre l'unità definita come "passato", 44 sono quelli necessari a etichettare il "presente" e 48 quelli attribuiti ai frammenti video selezionati mediante la chiave "predizioni future".

L'esplosione dei codici per unità di frammenti (figg. 3,5,6) ci permette di identificare dei primi tratti salienti per ciascun insieme di immagini.

Il futuro nel passato è a tinte fosche, ma ciò che più si nota è una sorta di preparazione al futuro: siamo all'esterno di una possibile navicella spaziale, che è ancora in via di costruzione, la proiezione verso il futuro è una tensione verso un viaggio non ancora compiuto che ha come meta sicuramente il cielo ma non ancora lo spazio. Al cielo si anela perché sulla terra dilaga la guerra: il futuro è senz'altro la fine di quanto si conosce.

Fig. 3 – Network dei codici per "passato"



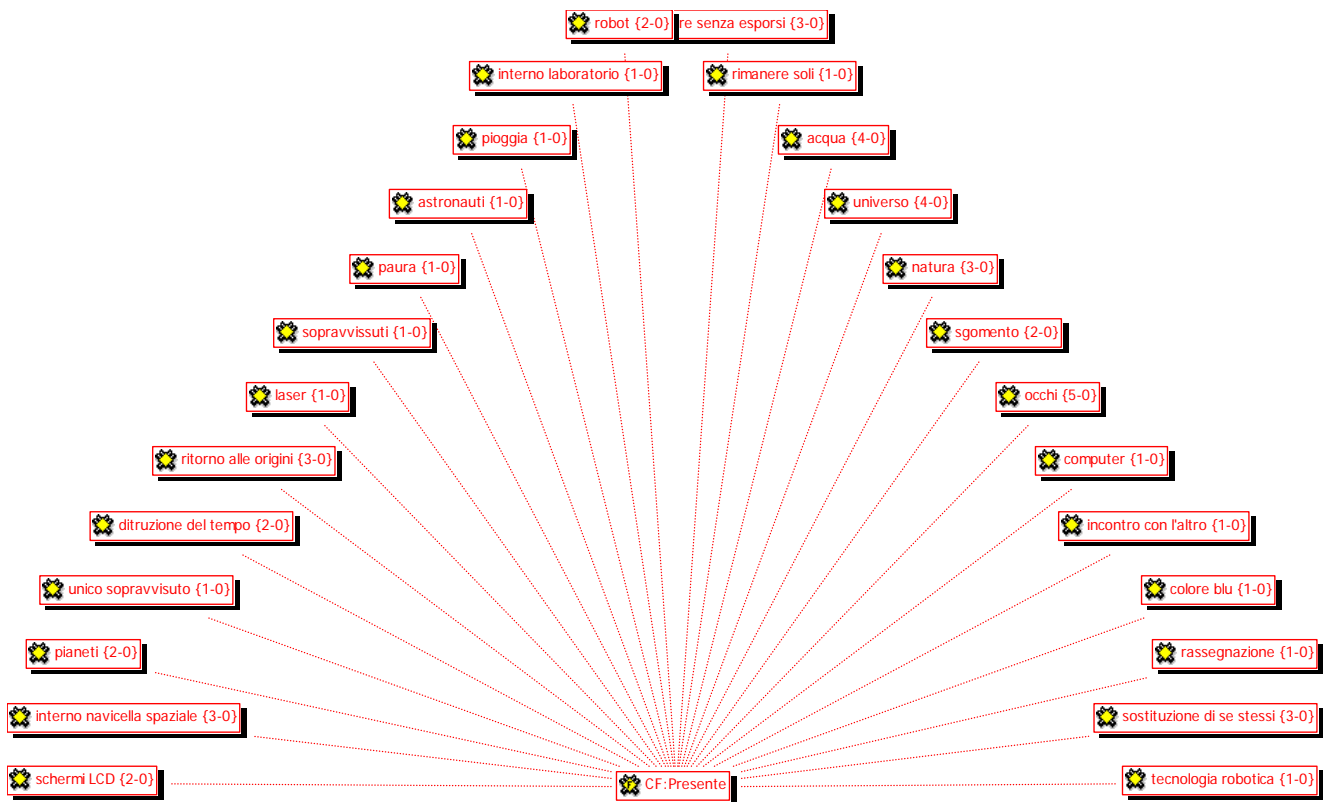
Nel gruppo di immagini che definiscono il futuro nel presente si è, per così dire, fatto un passo avanti: il futuro è nell'universo, c'è quindi una tensione verso l'ignoto. Se si guarda al cielo non si pensa più solo alla luna ma a tutti i pianeti – che già si conoscono – e alle loro possibili forme di vita.

Fig. 4 – Immagini per le unità d'analisi



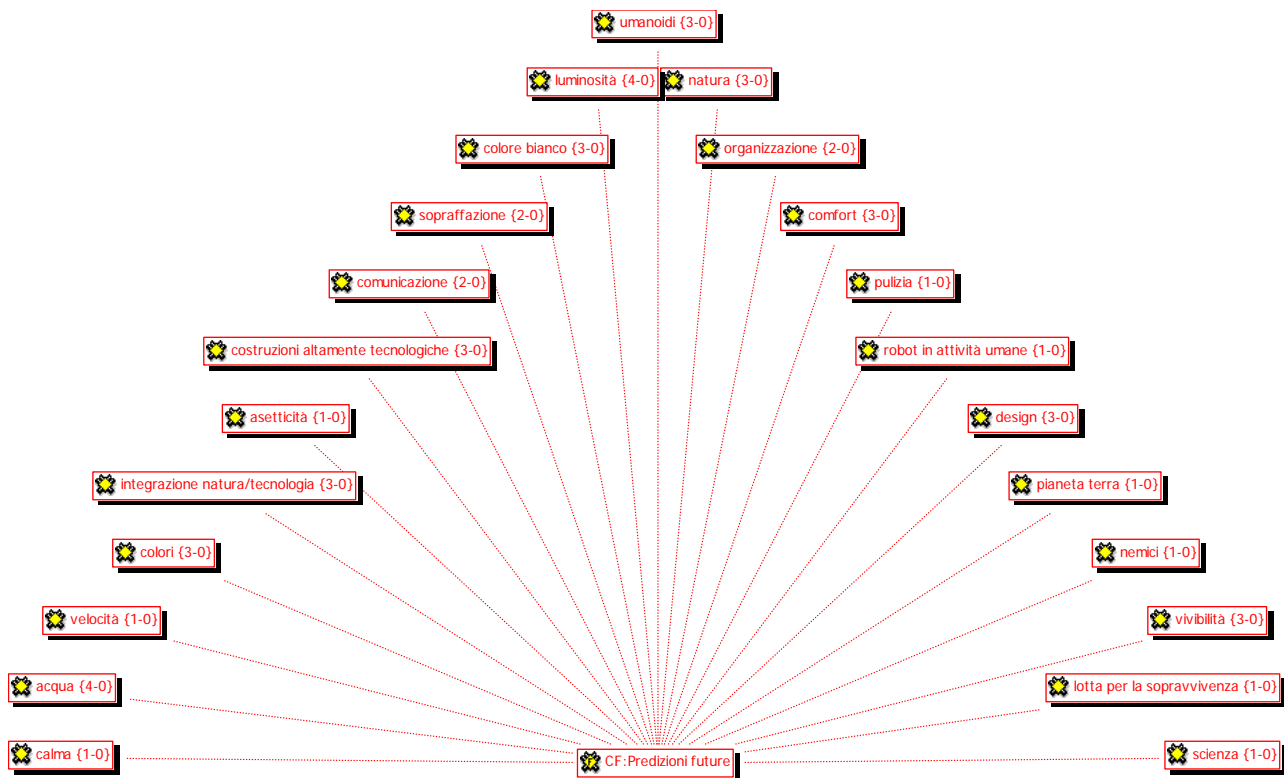
L'uomo è "sopravvissuto" alla distruzione/guerra del futuro passato.

Fig. 5 – Network dei codici per "presente"



Dopo essere stati sulla luna e aver guardato all'universo e ai suoi pianeti, nelle predizioni future il futuro è sulla terra e nell'acqua, nell'integrazione tra natura e tecnologia. Il futuro è luminoso.

Fig. 6 – Network dei codici per “predizioni future”



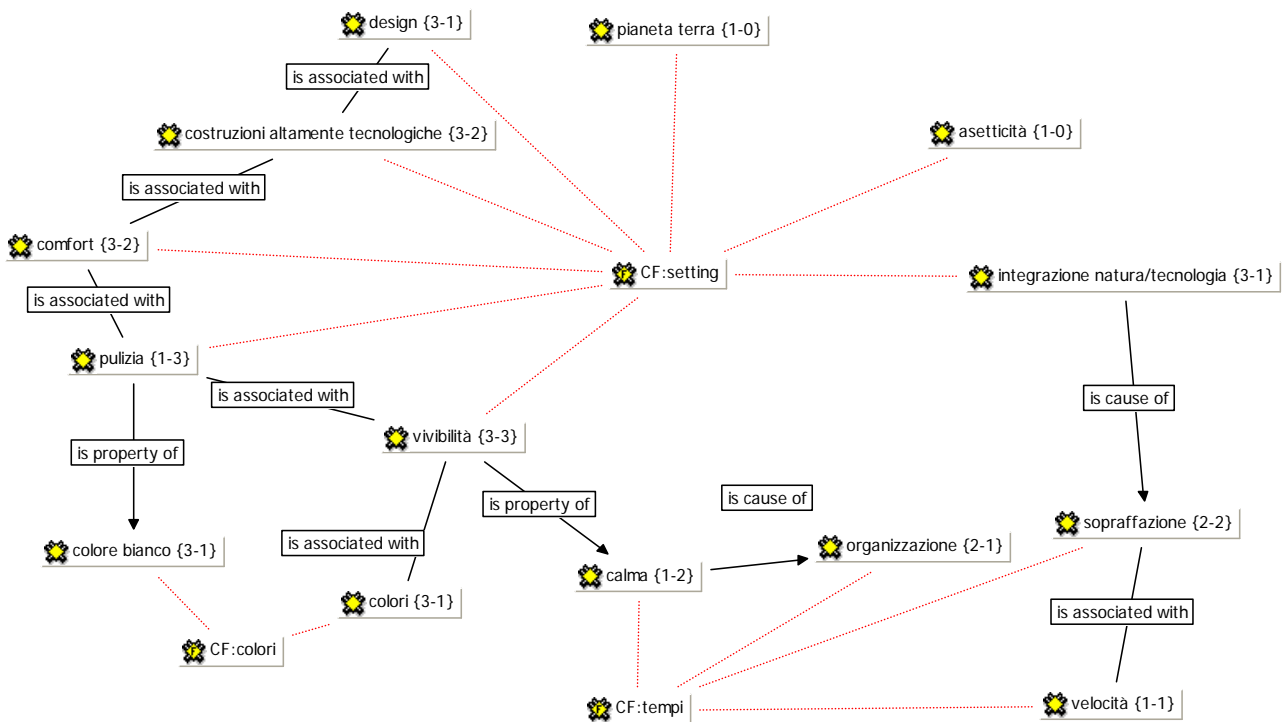
5. La costruzione di una realtà

William Isaac Thomas scrisse “se gli uomini definiscono le situazioni come reali, esse saranno comunque reali nelle conseguenze”. Parafrasando: se il futuro è rappresentato a tinte fosche esso nel suo divenire sarà tale? Parimenti: se lo si immagina luminoso e vivibile sarà questa la forma che assumerà? L’unica certezza è il riconoscere che quello appena formulato è, per adesso, un quesito senza risposta, o meglio se risposta c’è essa è affidata “ai posteri”.

Interrogarsi sul futuro è, però, una delle attività insite nella natura umana: è la leva che lo spinge a implementare la conoscenza. Le rappresentazioni dei futuri qui proposte riassumono le tensioni, che nella loro dimensione presente, si trovano a vivere gli uomini; per esempio: nelle unità di immagini “passato” l’altrove immaginato è la luna; nel “presente” sono i pianeti e l’universo; nelle “predizioni future” il regno scelto è la terra.

La terra – nel gruppo di immagini “predizioni future” – è però qualificata sotto una nuova veste, si ipotizza un suo *restyling*: è luminosa, si è raggiunta un’integrazione fra la natura e l’uomo, è vivibile, confortevole, i tempi scorrono calmi ma anche veloci. Si tratta del pianeta terra, ma di certo non come noi oggi lo conosciamo (cfr. fig. 7).

Fig. 7 – Il futuro sulla terra e le sue caratteristiche



6. (Chi)osare

Un amico, avendo letto su facebook che ero “alle prese con il 2060”, mi ha chiesto a cosa stessi lavorando per essere già così proiettata avanti nel tempo. Per linee generali e utilizzando la chat del *social network* l’ho introdotto al tema del convegno e del lavoro in oggetto. Lui mi ha risposto se non fosse stato più semplice metterci in posa davanti a una macchina fotografica e lasciare ai posteri una nostra foto, nascondendola da qualche parte in modo da garantirne un ritrovamento futuro. Un po’ come le famose capsule del tempo che si preparano da ragazzini e si sotterrano in giardino. Ho trovato l’accaduto alquanto divertente e dopo averlo ringraziato mi sono messa a riflettere sulla validità della sua affermazione e sugli intenti di questo lavoro.

“Vorrei porre anch’io delle domande. Porre delle domande a voi e me stesso. Domande di questo tipo: che cosa fate voi che fate cinema? E io che cosa faccio quando faccio o spero di fare filosofia? (Delueze, 2010: 9)”.

Ecco che utilizzando Gilles Deleuze si esplicita la forza del quesito postumi da un caro amico. Che cosa si sta osando lasciare come strumento di analisi futura?

E’ proprio sull’atto della “creazione” di un metodo che possa tornare utile al ricercatore del 2060 per conoscere qualcosa di noi del 2010 che, in ultimo, si vuole qui tentare od osare, appunto, un’ulteriore riflessione o meta-riflessione.

Il lavoro qui condotto è consistito nell’osservare la rappresentazione del futuro così per come gli utenti di YouTube l’hanno estrapolata, riorganizzata e fatta circolare in Rete, operando un’ulteriore selezione sulla rappresentazione del futuro creata e veicolata da un mass media, quale il cinema. In questo processo di osservazione e riproduzione, noi saremmo il terzo osservatore. In linea con quanto fatto prima dagli autori cinematografici e poi dai prosumer, qui si sarebbe prodotta un’osservazione di secondo livello. La rappresentazione della realtà futura viene elaborata attraverso un’attribuzione di senso a essa: creandole un *frames*.

Prima di estendere gli obiettivi e le conseguenze del nostro percorso di lavoro, riprendiamo le linee argomentative fornite da Niklas Luhmann (2002) in merito alla realtà prodotta dai mass media. L’autore sostiene che i mass media, in termini kantiani, generino un’illusione trascendentale.

“In questa accezione l’attività dei mass media non viene considerata semplicemente una sequenza di operazioni ma una sequenza di osservazioni, o più precisamente di operazioni che osservano. Per arrivare a questa accezione di mass media dobbiamo quindi osservare il loro osservare. Per la prima accezione di cui abbiamo parlato è sufficiente un’accezione di primo ordine, come se si

trattasse di fatti. Per la seconda possibile accezione bisogna invece assumere la posizione di un osservatore di secondo ordine, di un osservatore di osservatori (2002: 18)".

Stando a quanto testé citato, i mass media devono, in quanto sistemi che osservano, essere in grado di distinguere tra autoreferenza ed eteroreferenza, ovvero sono chiamati a costruire: a un tempo, una realtà e, parimenti, produrne un'altra che sia distinta dalla propria. Il meccanismo secondo il quale si procede è ispirato a Luhman da Spencer Brown e dalla sua *Laws of Form* (1979), nella quale Spencer Brown parla della *re-entry* definendola come "l'operazione limite di un calcolo che rimane sul piano dell'osservazione di primo ordine e nell'ambito di distinzioni bivalenti⁷". Quindi se i mass media costruiscono la realtà e a loro volta devono essere in grado di tracciare una linea di demarcazione fra autoreferenza ed eteroreferenza, ciò comporta che il sistema (inteso come mass media) deve essere in grado di distinguere se stesso da ciò che osserva. Per farlo è necessario avere uno schema che sia costruito in modo da poter generare prima una differenza (in termini di sistema e ambiente) e poi ancora una distinzione.

Nelle parole di Luhman "il sistema, allora, deve in primo luogo operare e proseguire nelle proprie operazioni (deve cioè ad esempio poter vivere e comunicare), prima di poter utilizzare interamente la *differenza* così generata come *distinzione*, e quindi come schema per le proprie osservazioni (2002: 25)".

Sebbene il focus in Luhmann sia la costruzione della realtà operata dai mass media, il suo percorso, che lo porta a identificare come necessario uno schema che si differenzi dall'oggetto osservato per poter poi stabilire quanto da esso si distingua, è lo strumento che si è cercato qui di realizzare.

Come potrà un ricercatore del 2060 sapere qualcosa di noi?

Costruendo uno schema di analisi della rappresentazione del futuro che avevamo prima di quella data e poi, lui che abiterà il tempo futuro, stabilendo in base alla differenza con il suo presente, quanto vicini o quanto lontani eravamo noi dal punto in cui lui è giunto.

⁷ Cit. in Luhmann, 2002, op. cit., p. 25.

Riferimenti bibliografici

- Agamben G. (2008). *Che cos'è il contemporaneo*. Roma: Nottetempo.
- Baudrillard J. (1979). *Simulacre et simulations*, Paris: Galilée.
- Baudrillard J. (1987). Au-delà du vrai ed tu faux, ou le malin génie de l'image, *Cahiers Internationaux de Sociologie*, vol. 34, n. 82, pp. 139-145.
- Bainbridge W.S. (1986). *Dimensions of Science Fiction*. Cambridge: Harvard University Press.
- Ballard J.G. (2009). *I miracoli della vita*. Milano: Feltrinelli.
- Bogard W. (1996). The Simulation of Surveillance: Hypercontrol in Telematic Societies. Cambridge: Cambridge Un. Press.
- Burrows R. (1997). Virtual Culture, Urban Social Polarisation and Social Science Fiction, in R. Burrows, *The Governance of Cyberspace*. London: Routledge, pp. 38-45.
- Campra R. (2000). *Territori della finzione. Il fantastico in letteratura*. Roma: Carocci.
- Cardano M. (2003). *Tecniche di ricerca qualitativa*. Roma: Carocci.
- Caronia A. (2009). *Universi Quasi Paralleli. Dalla fantascienza alla guerriglia mediatica*. Roma: Cut-up edizioni.
- Casetti F., di Chio F. (1990). *Analisi dei film*. Milano: Bompiani.
- Castoriadis C. (1995). *L'istituzione immaginaria della società*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Clarke I. F. (1979). *The Pattern of Expectation: 1644-2001*. New York: Basic Books.
- Come A.B. (1995). *Kierkegaard as Humanist. Discovering My Self*. Montreal; Buffalo: McGill-Queen's University Press.
- Delueze G. (2010). *Che cos'è l'atto di creazione?* Napoli: Cronopio.
- Faccioli P., Losacco G. (2006). *Manuale di sociologia visuale*. Milano: FrancoAngeli.
- Feenberg A. (1978). The Politics of Survival: Science Fiction in the Nuclear Age, *Alternative Futures*, vol. 1, n. 2, pp. 3-23.
- Giovannini F., Minicangeli M. (1998). *Storia del romanzo di fantascienza*. Roma: Castelvechi.
- Gobo G. (2001). *Descrivere il mondo. Teoria e pratica del metodo etnografico in sociologia*. Roma: Carocci.
- Haltstead M.N. (1976). Social Science Fiction and the Sociological imagination, *The Cornell Journal of Social Relations*, vol. 11, n. 1, pp. 59-64.
- Krippendorff K. (1980). *Content Analysis: An introduction to its methodology*. Beverly Hills, CA: Sage.
- La Rocca G. (2009). Organizzare l'informazione etnografica. Il ruolo dei CAQDAS, *Rassegna Italiana di Sociologia*, anno L-n.1/2009, pp. 133-160, Milano: Il Mulino.
- Ledrut R. (1987). Société réelle et société imaginaire, *Cahiers Internationaux de Sociologie*, vol. 34, n. 82, pp. 41-56.
- Lemieux J. (1978). Determinismes du present et conceptions du futur: rapports de classes et relations ethniques dans la science-fiction americaine et française, *Communication et Information*, vol. 2, n. 3, pp. 171-177.
- Livingston D. (1971). Science Fiction Models of Future World Order Systems, *International Organization*, vol. 25, no. 2 (Spring), pp. 254-270.
- Losito G. (1993). *L'analisi del contenuto nella ricerca sociale*. Milano: FrancoAngeli.
- Luhmann N. (2002). *La realtà dei mass media*. Milano: FrancoAngeli.
- Martin W.C. (1980). Science Fiction and Futures Research as Cultural Production and Reproduction: The Problematic of Knowledge in Capitalist Society, *Quarterly Journal of Ideology*, vol. 4, n. 2, pp. 15-23.
- Moles A.A. (1984). Utopie, science-fiction, oeuvre catastrophe et conditionnement social, *Degres*, vol. 12, n. 39-40, pp. I-113.
- Nonaka I., Takeuchi H. (1997). *The Knowledge-Creative Company. Creare le dinamiche dell'innovazione*. Milano: Guerini & Associati (ediz. orig. 1995).
- Parrinder P. (1977). The Black Wave: Science and Social Consciousness in Modern Science Fiction, *Radical Science Journal*, vol. 5, pp. 37-61 .
- Polanyi M. (1990). *La conoscenza personale. Verso una filosofia post-critica*. Milano: Rusconi (ediz. orig. 1958).
- Popper K.R. (1983). *Conoscenza oggettiva. Un punto di vista evoluzionistico*. Roma: Armando Editore.

- Postman N. (2003). *Come sopravvivere al futuro*. Milano: Orme editori.
- Retzinger J.P. (2008). Speculative Visions and Imaginary Meals: Food and the environment in (post-apocalyptic) science fiction films, *Cultural Studies*, vol. 22, n. 3, pp. 369-390.
- Rosalind W. (1990). *Notes on the Underground: an Essay on Technology, Society, and the Imagination*. Cambridge: MIT Press.
- Rose G. (2007). *Visual Methodologies*. London: Sage.
- Sadoul J. (1975). *La storia della fantascienza*. Milano: Garzanti.
- Spencer Brown G. (1994). *Laws of Form*. London: Paperback (ediz. orig. 1979).
- Sperber D. (1984). *Il sapere degli antropologi*. Milano: Feltrinelli (ediz. orig. 1982).
- Suvin D.R. (1970). De la tradition utopique dans la Science Fiction russe, *Archives Internationales de Sociologie de la Cooperation et du Developpment*, vol. 27, pp. 52-78, 1970.
- Thomas L.-V. (1990). Utopie, science-fiction et fantasmes, *Recherches Sociologiques*, vol. 21, n. 1, pp. 5-24.
- Volpi G. (2003). *Guida alla formazione di una cineteca*. Roma: Dino Audino Editore.
- Woodcock J. (1979) Science Fiction and the Real Future, *Alternative Futures*, vol. 2, n. 2, pp. 25-37.