



Attenzione seguono spoiler su mondi sconosciuti!

Particolari iconici (e musicali) costellano l'immaginario collettivo in relazione al passaggio tra mondi. La SciFi esordisce spesso nei suoi testi con immagini borderline che marcano il transito tra la realtà conosciuta e i nuovi territori delimitati da regole che vanno enunciate per scivolare nel mondo al di là della *Twilight Zone*. Abbiamo delimitato i confini della realtà sui cui contorni scorre questo volume con un'immagine che riedita la convenzione della rappresentazione dei picchi elettronici (*glitch*) attraverso i quali le narrazioni di fantascienza hanno abituato l'occhio a riconoscere il margine che unisce e divide mondi, come era l'intento surreale di Luis Buñuel e Salvador Dalí proponendo come prima inquadratura di *Un chien andalou* il rasoio (opposto a quello "protoscientifico" di Occam?) che fa emergere da un occhio tagliato l'umore vitreo per abituare a una diversa predisposizione alla percezione del mondo di cui si sta facendo una nuova esperienza; un'interpretazione che è una delle ambizioni della geopolitica, ovvero cogliere sul nascere i nuovi orizzonti sempre cangianti che si affacciano in reazione entropica a un cambiamento di stato degli equilibri economici, politici, antropici che in genere spostano un qualche tipo di confine. O lo ibridizzano.

Ringraziamo di cuore Arturo Lauria per averci permesso di riprodurre la sua opera nelle pagine che seguono.

OGzero



1. La plongée: il tuffo che esalta l'orizzontalità

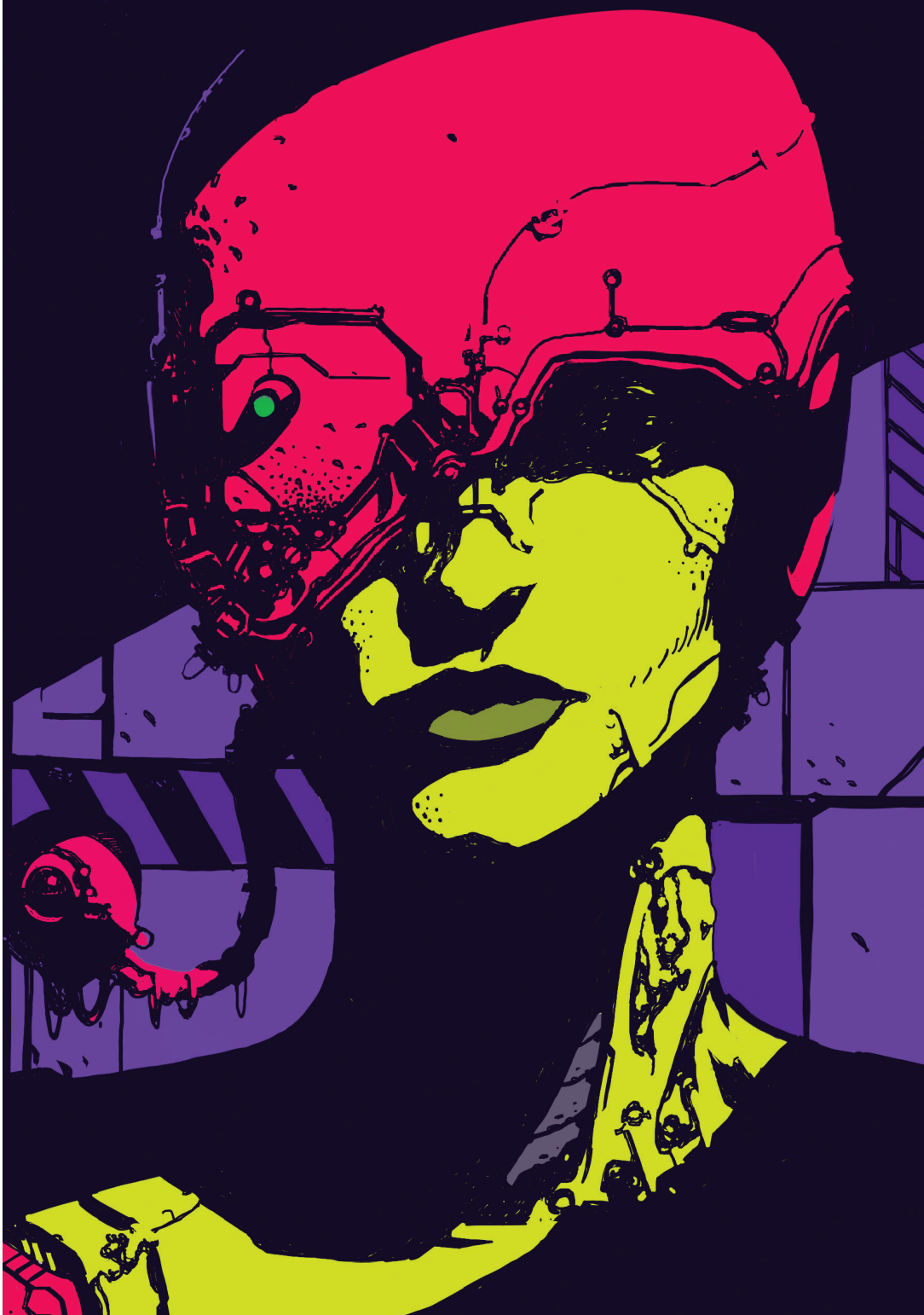
Una immagine adottata spesso per introdurre il plot che si andrà a sviluppare riprende un luogo – meglio se si tratta di un'area omogenea – dall'alto, meglio se satellitare per entrare direttamente con una discesa vertiginosa («Fin qui tutto bene» di *La Haine*) a mostrare ciò che raggiunta l'orizzontalità si presenta come un mondo sconosciuto.

Adottiamo lo stesso criterio con l'isola di Tarawa, che ci serve per affrontare uno degli argomenti principali del dibattito geopolitico: il cambiamento climatico, che sottende a molti racconti SciFi. Persino nella luce gialla di *Dune* si accenna in quel compendio di temi geopolitici al problema della salvaguardia climatica in modo esplicito e non solo come spunto per collocare l'azione in un deserto, che non sarebbe tale se non fosse funzionale all'estrazionismo della spezia al centro delle mire dei vari competitor, ma che in quanto tale suggerisce le soluzioni di Herbert per assicurare una sopravvivenza al popolo colonizzato del deserto.

Tarawa nell'arcipelago delle isole Gilbert è un atollo della repubblica di Kiribati – che comprende la Millennium Island, l'*Isola del giorno prima* di Eco – composta da 32 atolli e un'isola. Tarawa rappresenta un ottimo esempio di orizzontalità su cui atterrare, perché teatro di richieste di liberazione dalla Nuova Zelanda anche per prendere provvedimenti direttamente sull'impatto che avrebbe un innalzamento degli Oceani su quell'arcipelago.

L'ex presidente di Kiribati, Anote Tong, accusò il lato ricco del pianeta, quello che inquina di più, perché il suo arcipelago rischia di sprofondare nell'Oceano Pacifico, per via dell'innalzamento del livello del mare, causato dalle emissioni di CO₂. L'Onu per i diritti umani ha stabilito per questo arcipelago che i profughi per effetti dei cambiamenti climatici non possono essere costretti al ritorno a case situate in zona ancora pericolosa e devono godere della protezione internazionale. Infatti in sessant'anni la popolazione di Tarawa è passata dai 1641 abitanti del 1947 ai 50 000 del 2010, perché l'erosione delle coste da parte dell'Oceano con l'innalzamento del mare ha reso inabitabili o sommerse almeno due isole (Abanue e Bikeman), causando tensioni attorno a dispute territoriali; rese ancora più vitali per l'intrusione salina del mare nelle falde acquifere, andando a colpire, coltivazioni, potabilità e salute. Paesaggi da disastro fantascientifico: dall'*Isola del giorno prima* al *Day After*.

E dopo essere scesi in plongée come nella discesa su Giove di *2001, Odissea nello spazio*, l'inquadratura si commuta in un mondo inatteso, che per i "migranti ambientali" è un incubo che vede inabissarsi l'arcipelago come la mitica Atlantide, prototipo di un "ambiente" vagheggiato dalla più remota fantascienza, che quasi sempre vede un "cambiamento" ecologico come interruttore per lo sviluppo dell'intreccio.



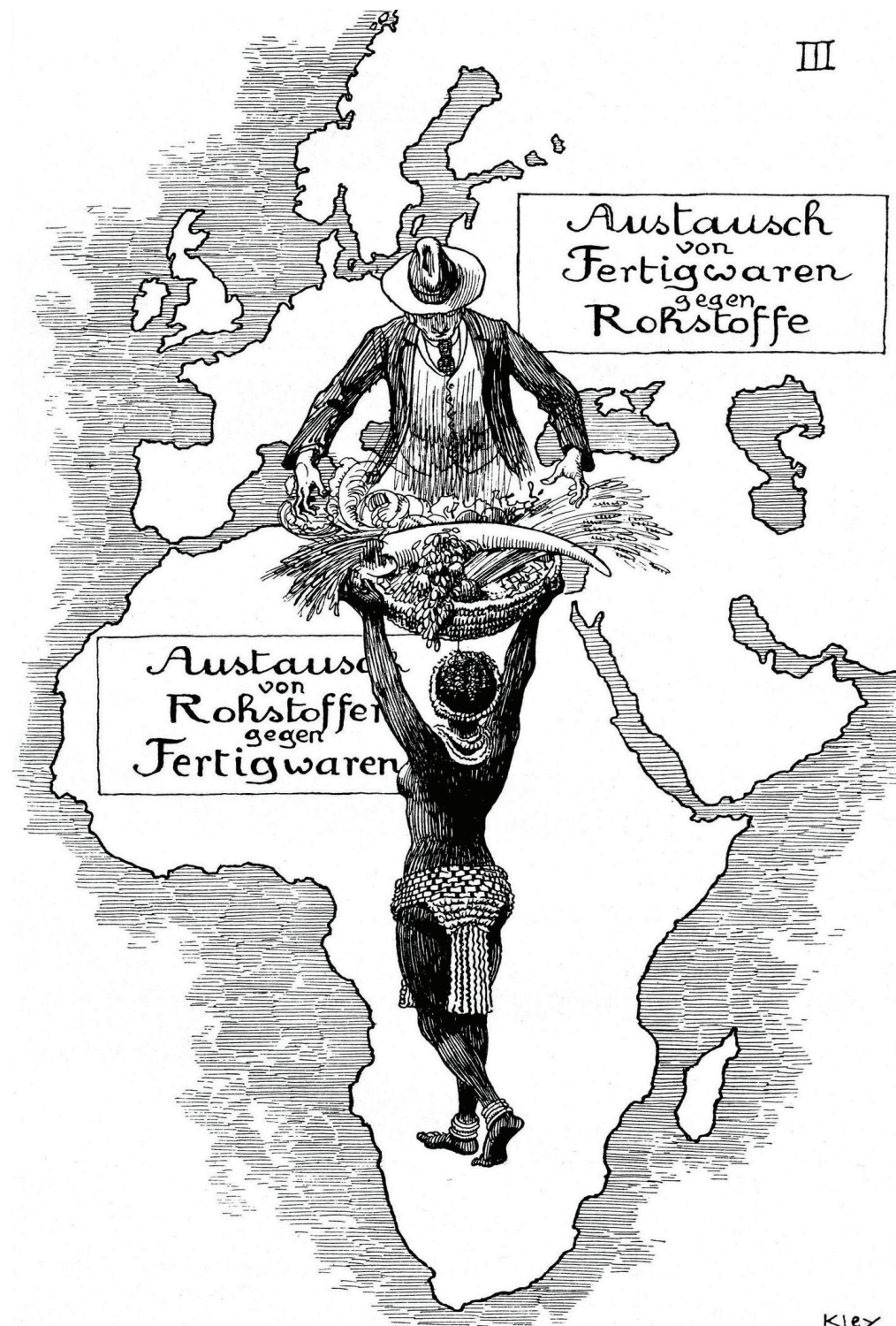
2. Ucronie: diversa direzionalità nella dimensione temporale

Spesso in ambito SciFi quando si introduce il concetto di "ucronia" si immagina un mondo in cui eventi storicamente assodati secondo la narrazione tramandata e documentata nel mondo da noi conosciuto si sono svolti diversamente producendo una evoluzione in un mondo "parallelo" per "noi" storica. Il caso classico citato è quello di *La svastica sul sole*, il romanzo di Philip K. Dick, che contiene infiniti spunti da incubo geopolitico. Uno di questi è l'idea di prosciugare il Mediterraneo per farne terre coltivabili: un progetto questo che non è stato realizzato dai nazisti nella nostra tradizione storiografica, ma nel mondo immaginato da Dick si convive con questa realtà preconizzata anche nel flusso temporale che attestiamo come quello che ci ha condotto al mondo che in effetti esperiamo: tuttavia l'architetto nazista Herman Sörgel aveva davvero considerato il prosciugamento del Mediterraneo attraverso un sistema di dighe progettato nel 1928.

Altro concetto ucronico, ispirato da un'intuizione di Adolfo Bioy Casares che consente di dipani il racconto del soggiorno distopico di un ergastolano fuggitivo su un'isola deserta, ma che per *La invención de Morel* è popolata da presenze che ripetono le stesse azioni periodicamente riproducendo un soggiorno avvenuto nel passato da un gruppo di persone che viene perpetuato da un sistema di proiezioni iperrealistiche con cui il protagonista interagisce senza in realtà averne

la possibilità, ma producendo la sensazione che il tempo si sedimenti e gli eventi del passato siano compresenti e producano ulteriore stratificazione con le ripetute situazioni che con la presenza dello spettatore protagonista del romanzo si propongono sempre in modo diverso producendo nuove sedimentazioni, la trasformazione di un territorio in base al proprio *genius loci* in conflitto con l'invasione dall'esterno che perturba ma che in realtà facilmente ritorna in corsi e ricorsi, dove si ritrovano sempre in epoche diverse, che prescindono in questo caso dall'essere realmente documentate dalla Storia, le riproposte di situazioni che tornano rappresentate diversamente perché risorse e territorio rimangono comunque quelli, ma in una situazione geopolitica diversa; spunto questo da cui nasce l'idea di riconsiderare territori proibiti un tempo e ora disponibili alla loro esplorazione e viceversa in base alla condizione politica "attuale" all'approccio del libro di Eric Salerno, *Orizzonti perduti, orizzonti ritrovati*.

L'approccio alla cronicità mostra una spinta della SciFi ad allargare i limiti, rendere il più liquide possibili le frontiere attraverso la deformazione dei paletti che racchiudono il racconto storico. Quella di Bioy Casares è la condizione di due realtà parallele che entrano surrealmente in contatto, ma esistono quelle virtuali che non hanno punti di intersezione, perché una nega l'esistenza dell'altra, a meno di accettare la rappresentazione probabilistica della meccanica quantistica senza andare ad aprire la scatola per verificare l'effettivo stato del sistema in cui è rinchiuso il gatto di Schrödinger.

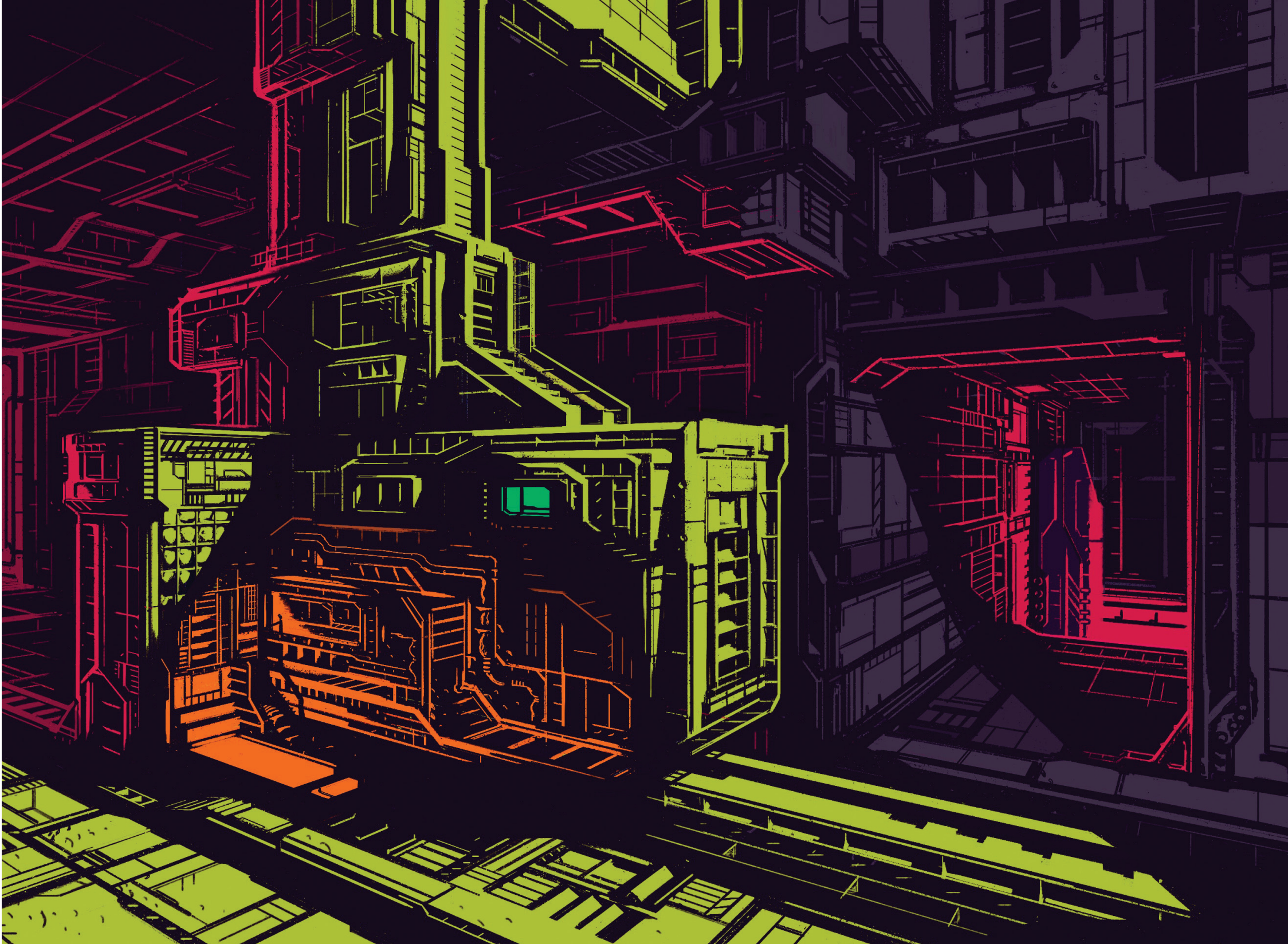


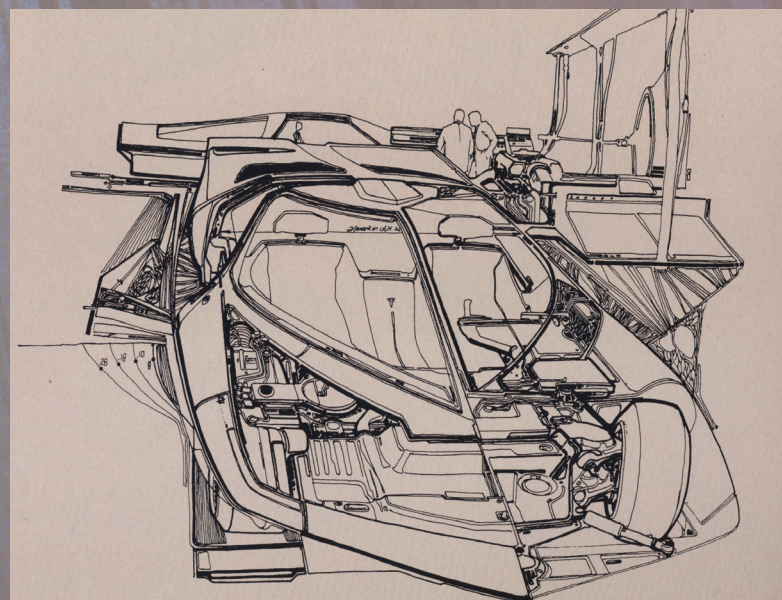
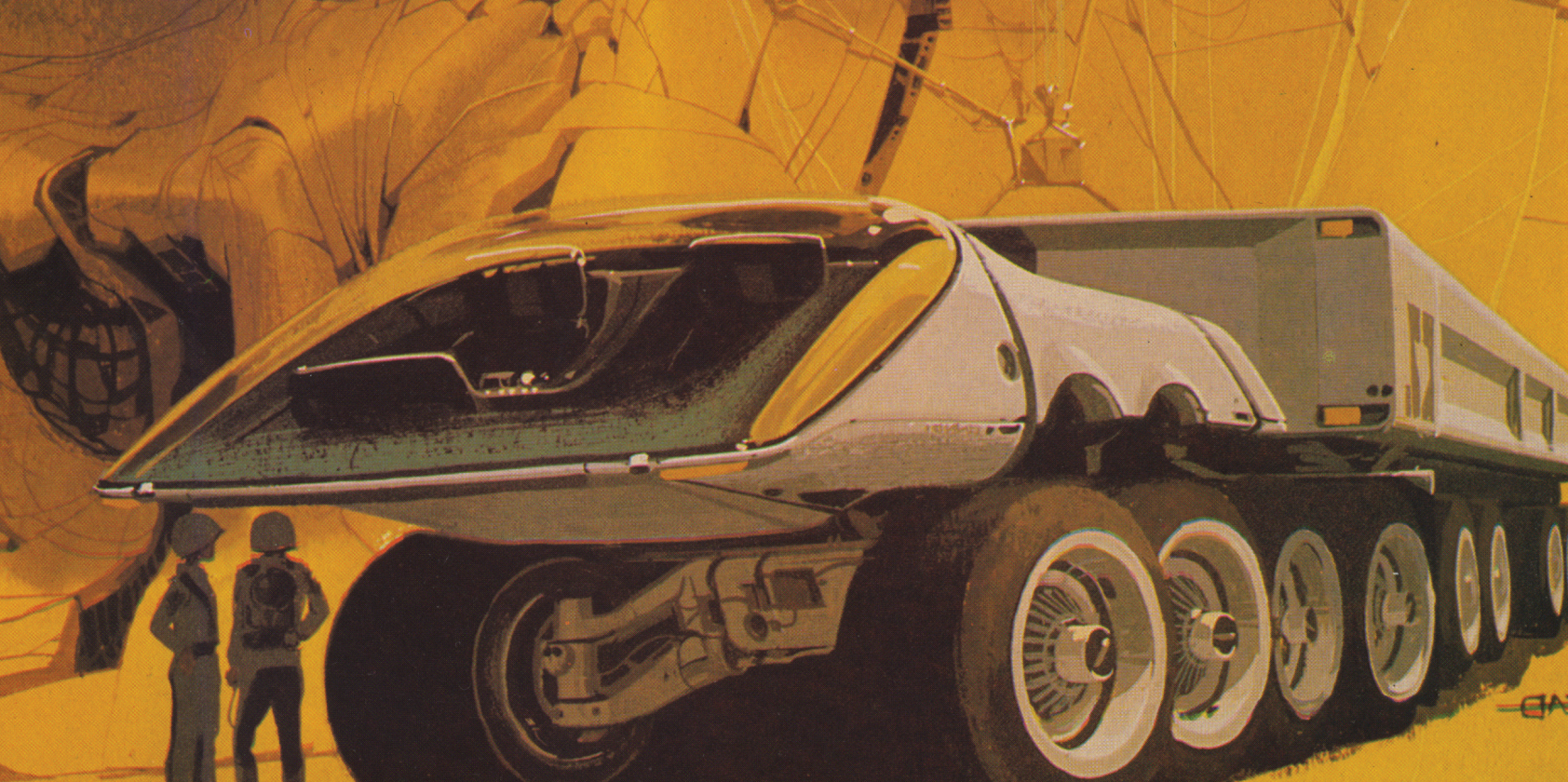


3. Utopia nel senso letterale: realtà virtuale non localizzata

Mondi molteplici, paralleli e paradossali (ma scientificamente comprovati dalla meccanica quantistica) con l'accettazione che si possano immaginare tutti gli sviluppi delle *Sliding doors* o dei restart di *Lola run*: a ogni "game over" Tom Twiker riparte dallo snodo iniziale... un'alternativa è ritornarci come epilogo, ricomponendo l'anello temporale come in *Donnie Darko*, o la possibilità di esibire l'abisso dell'infinità delle scelte, come in *Mr. Nobody* di Van Dormael, dove la realtà descritta è costantemente falsificata esplicitamente. E ciascuno di questi testi non ha una collocazione fisica reale, un luogo dove possa capitare davvero il *Contact* del film omonimo in cui Robert Zemeckis sulla scorta di Carl Sagan immaginò l'incontro tra alieni e umani: relazioni geopolitiche sullo sfondo di (fanta)scienza e fede. Compresenza di una realtà e di tutte le possibili combinazioni che si sarebbero potute realizzare a ogni divisione – tra il mondo realizzato e quello

che avrebbe potuto non essere favola – nata da una scelta che ha condotto alla condizione "presente", o sostituzione di una realtà fittizia fatta di fake news e consenso ottenuto su ricostruzioni fittizie imposte dalla forza di convinzione dell'informazione? La potenza di chi detiene il controllo delle "notizie certificate" al tempo della riproducibilità social consente nei macrosistemi geopolitici la compresenza dello stato del gatto di Schrödinger sia da morto che da vivo contemporaneamente, perché la fantascientificità della geopolitica sta nel fatto che la fonte del racconto geopolitico appartiene a uno dei due stati alternativi e quindi vede solo la realtà compresente al sistema di cui fa parte, negando tutti gli universi quantici identici in tutto, tranne che per lo stato di quella particella stabilizzata che fa la differenza (anche e soprattutto per il benessere del gatto di Schrödinger, stabilizzando il suo intero sistema che lo vede vivo se la particella non innesca il cianuro attraverso il meccanismo che sottende al paradosso, altrimenti è morto), relegando nel presunto immaginario le realtà di sistemi alternativi.





4. Oggettività fantascientifica: visionarie riscritture della progettualità del design

La SciFi è culla di prototipi futuribili di oggetti funzionali al racconto che spesso ispirano la loro mercificazione e produzione industriale (James Bond nel 1997 ha già un mobile molto simile a un Ericsson in *Il domani non muore mai*), avviando un ritracciamento di territori sulla base dell'appropriazione neocoloniale direttamente operata dalle multinazionali, a cui servono materie prime per la produzione e condizionano immaginario e skyline. E lo riproducono, riproponendolo.

Questo è il caso della Tyrrell, che si sostituisce alla Los Angeles di *Blade Runner* in cui produce manufatti in pelle, i replicanti che si muovono in tenebre distopiche illuminate da immagini virtuali: la congerie di una comunità multi-etnica e il sistema sociale preconizzato da Ridley Scott sono precise indicazioni geopolitiche dei reali confini già oltrepassati nella visione fantascientifica dell'industria-stato e ancora non

raggiunta dalla realtà, quanto gli oggetti per eccellenza per contraddistinguere un mondo. I mezzi di locomozione, e in quel caso le auto disegnate apposta da Syd Mead, prototipi che condizionano l'immaginario collettivo (che è il vero successo – e obiettivo – del capolavoro di Ridley Scott) diventano operazione geopolitica, diffondendo un modello che si sta ancora provando a realizzare... e chissà quando le auto circoleranno a decollo verticale, occupando gli "spazi" metropolitani animati da monitor giganteschi fluttuanti. Tutto ciò produce sicuramente una società e un sistema mondiale regolati sulle esigenze della multinazionale plenipotenziaria. Un nuovo impero e non è casuale che le macchine di sollevamento terra disegnate da Syd Mead quasi 50 anni fa siano in tutto simili a quelle che operano in *Dune* di Villeneuve.

Ma il capolavoro di strategia mediatica attraverso orpelli di design fantascientifico furono i modelli e soprattutto gli accessori – dalle auto agli anelli con telecamera – di James Bond, che servivano a divulgare la tecnologia occidentale, in contrapposizione con quella sovietica, lasciando immaginare uno strapotere legato alla ricerca, propagandando sistemi politici attraverso la suggestione dell'orpello sbalorditivo, la tecnologia sofisticata, la trovata geniale che nasconde studi avanzati... insomma: oggetti fantascientifici dietro i quali si muovono strategie geopolitiche.

