

Rivista di estetica

71 | 2019

The science of futures. Promises and previsions in architecture and philosophy

Immaginare il futuro prossimo: costruire mondi attraverso la fantascienza audiovisiva

LUCIO SPAZIANTE

p. 69-91

<https://doi.org/10.4000/estetica.5506>

Abstract

Italiano English

La dimensione finzionale e testuale può essere considerata come un laboratorio di osservazione sulla rappresentazione del futuro. Impiegare modelli e prototipi costruiti su modelli di narrazione fantascientifica rappresenta, del resto, una prassi accreditata nel campo dei *future studies*.

L'articolo passa brevemente in rassegna alcune definizioni relative alla fantascienza, per poi concentrarsi sull'ambito della fantascienza audiovisiva dedicato al *near future*: una immaginaria dimensione futura simile a quella attuale e per questo densa di elementi di inquietudine. Come casi rappresentativi vengono prese in esame due analisi testuali: il film *Ex Machina* e la serie tv *Black Mirror*. Le analisi vengono affiancate da alcune proposte teoriche classiche - dal costruzionismo di Nelson Goodman alla trattazione di Paul Ricoeur sulla temporalità - sullo sfondo di una metodologia semiotica. Viene affrontata in breve la questione dei limiti concettuali nella descrivibilità del tempo, mentre alla dimensione spaziale nell'audiovisivo viene infine dedicato un ampio approfondimento che ne illustra il ruolo essenziale nella costruzione di un universo narrativo, nonché l'utilità nel costruire effetti di senso specifici per una efficace rappresentazione del futuro.

The fictional and textual dimension can be considered as an observation laboratory about representing the future. The science fiction narrative is, moreover, a historically accredited reference in the field of future studies for the development of its models.

The article briefly reviews some definitions relating to science fiction and then focuses specifically on the field of audiovisual science fiction dedicated to near future: an imaginary future dimension similar to the current one and therefore full of elements of restlessness. As representative cases, two textual analyses dedicated to the film *Ex Machina* and to the TV series *Black Mirror* are taken into consideration. They are consolidated by some classical theoretical references - from Nelson Goodman's constructionism to Paul Ricoeur's reflection on temporality - against the



background of a semiotic methodology. The question of the conceptual limits in the description of time is quickly dealt with, while a wider study is dedicated to the spatial dimension in audiovisuals, illustrating its essential role in the construction of a narrative universe, as well as its usefulness in constructing specific effects for an effective representation of the future.

Termini di indicizzazione

Keywords: future, science fiction, textuality

Parole chiave: futuro, fantascienza, testualità

Testo integrale

- 1 La rilevanza che il futuro assume nelle nostre vite non è argomento che debba essere dimostrato perché è parte della condizione umana. È una conoscenza tacita compresa sin da bambini che istintivamente conduce verso il dominio dell'immaginazione¹. Il futuro è per definizione qualcosa che ancora non c'è, verso il quale tendiamo ad avere un «orizzonte di attese» che comporta implicitamente un atteggiamento attivo e performativo². Non è dunque un'eresia pensare che sia il presente a produrre il futuro, e che sia un processo nel quale siamo direttamente coinvolti. L'idea di un futuro che immaginiamo e che partecipiamo a realizzare ha contribuito alla nascita del campo dei *future studies*, dediti tra l'altro a studiare la relazione socio-tecnica tra «azione, conoscenza e responsabilità» nelle società future³.
- 2 Immaginare il futuro è anche una delle attività più frequentate nel campo della *finzione*, in letteratura come nel cinema, e nei linguaggi audiovisivi in generale. E se si deve parlare di un'entità inattuabile come il futuro, non deve essere ritenuta una stranezza il considerare proprio la finzione come uno dei possibili universi da prendere in considerazione.
- 3 Quando i *future studies* erano ancora agli esordi, era in primo luogo la fantascienza a essere stata già evidenziata quale medesima matrice culturale con la quale essi condividevano una comunanza di intenti⁴. Un filo conduttore che si ritrova anche in pubblicazioni recenti nelle quali si argomentano «i motivi dell'interesse per le narrazioni nelle pianificazioni degli scenari futuri e il ruolo che la fantascienza può rivestire nell'azione del pensare il futuro»⁵. In generale, le narrazioni e la dimensione testuale tutta, specie quella legata alla *popular culture* (racconti, cinema, audiovisivi, fumetti, arte contemporanea) vengono da più parti indicate come una delle possibili strade attraverso le quali elaborare modelli di scenario per il futuro⁶, come suggerito anche da alcune prospettive costruttiviste elaborate all'interno della sociologia e della teoria delle organizzazioni⁷.
- 4 D'altra parte, l'universo finzionale non va concepito come il luogo dell'invenzione o della creazione pura. Approfondire il tema dell'*immaginazione*, in relazione a ciò, comporterebbe una vasta indagine che in questa sede deve limitarsi invece al ristretto ambito dei media audiovisivi. È utile ricordarne però alcuni principi di base, illustrati qui da Maurizio Ferraris:

Come la memoria, l'immaginazione non tanto sancisce il passaggio dal sensibile all'intelligibile, dalla *physis* a tutti i suoi pretesi opposti (*logos, techne, nomos*), ma si specifica in un naturale e in un culturale che essa stessa ha reso possibile. Il massimo di creazione viene a coincidere con il minimo, con la prestazione arcipassiva della traccia; ciò che fonda il sensibile e l'intelligibile nella loro mutua possibilità è la piega di una ripetizione⁸.



5

L'immaginazione non è dunque creazione *ex nihilo*, tantomeno una presunta copia

della realtà, quanto piuttosto un processo interpretativo che si muove attraverso *tracce* (o *interpretanti*, per adoperare la nozione semiotica di Peirce⁹), che costruiscono un continuum tra sensibile e intellegibile. Come spiega Pietro Montani in relazione alle immagini medialità, «l'immaginazione, non diversamente dal linguaggio, si nutre di immagini già fatte, [...] si muove, come una tecnica, in quella specifica “forma di vita” che è costituita dalle immagini riprodotte»¹⁰. È qualcosa che “parte” dall'esperienza percettiva per divenire un'elaborazione. Il futuro immaginato non può dunque che partire dal presente, così come dal passato.

6 Ritroviamo nuovamente una prospettiva costruzionista, questa volta in ambito filosofico, nella trattazione della dimensione simbolica per come viene intesa da Nelson Goodman¹¹. Lettere, parole, testi, quadri, diagrammi, mappe, modelli e così via possiedono per Goodman la capacità di *costruire mondi* i quali esistono alla stessa stregua dei mondi cosiddetti “reali”¹². «Mondi a non finire fabbricati dal nulla con l'uso di simboli»¹³. Perché il *simbolo*, in questa accezione, non è altro che qualcosa mediante il quale noi produciamo un rifacimento della realtà. Fabbricare mondi, per Goodman, comporta sempre «partire da mondi già a disposizione; il fare è un rifare»¹⁴. L'esplorazione dell'universo finzionale da questo punto di vista rappresenta una svolta operativa in direzione della costruzione di quei mondi che non sono altro che una delle tante “mondo-versioni” che la realtà ci presenta. La realtà, ci dice ancora Goodman, è costituita da tanti mondi plurali¹⁵: anche il solo essere parte di uno di questi mondi, dà alle opere di finzione uno statuto di esistenza del tutto legittimo.

7 Per questo, la dimensione finzionale, con la grammatica narrativa¹⁶ che ne è il correlato operativo, presenta una concreta potenzialità euristica dovuta a un potenziale simbolico che non è basato sull'astrazione *dalla* realtà ma sull'effettiva possibilità di *costituirne una*¹⁷. Detto in parole più semplici, l'arte e la narrazione ci forniscono una concreta possibilità di costruire modelli di mondi futuri, dai quali imparare e sui quali progettare. Per concludere il ragionamento e chiarire la nostra posizione sul rapporto tra finzione e realtà, ricordiamo infine quanto asseriva Umberto Eco¹⁸:

Il mondo non è un parametro in base al quale dovremmo giudicare gli universi narrativi [...]; gli universi narrativi sono il parametro che ci consente di giudicare le nostre interpretazioni del mondo. Questo non significa, come alcuni vorrebbero, che il mondo sia un testo o una storia; significa che dobbiamo interpretarlo *come se lo fosse*.

Futuro prossimo: costruire mondi alternativi

8 In che modo però è realmente possibile “immaginare il futuro” in chiave narrativa, e mediante quali azioni? La fantascienza costituisce un buon esempio di una modalità di messa in scena del futuro. Una strada che risulta preziosa in quanto rappresenta una delle forme più popolari e condivise per accedere ad una versione accettabile di un futuro immaginato e concretamente costruito. Un genere popolare che dagli anni Settanta in poi ha goduto anche di una rivalutazione intellettuale¹⁹, già a partire dall'uscita nelle sale di *2001: Odissea nello spazio* di S. Kubrick (Usa, UK, 1968). Anche l'attenzione degli studiosi ha contribuito a questo processo di riconsiderazione, ad esempio con il saggio *Screening Space* di Vivian Sobchack²⁰, uno dei primi studi approfonditi sul cinema sci-fi.

Ma per comprendere appieno il valore della relazione tra studi sul futuro e fantascienza, può essere utile aggiungere alcune definizioni. Darko Suvin, considerato il



decano degli studiosi del settore, definisce la fantascienza come un genere «le cui condizioni necessarie e sufficienti sono la presenza e l'interazione dello straniamento e della cognizione e il cui principale dispositivo formale è una struttura immaginativa alternativa all'ambiente empirico dell'autore»²¹. Dunque Suvin postula una creazione di mondi narrativi nei quali sussiste una compresenza, più o meno equilibrata, di una dimensione logico-razionale - basata su conoscenze scientifiche attuali o comunque plausibili - assieme a quello che egli definisce un *novum*, ovvero un elemento straniante di novità (come un potere e/o un sapere inediti, oppure uno stato tecnologico avanzato). In quel mondo futuro convivono al tempo stesso, e in modo bilanciato, sia elementi di alterità radicale, sia forme in cui potersi riconoscere tramite una familiarità condivisa. Il mondo della fantascienza, in definitiva, deve essere “plausibile” in base alle conoscenze scientifiche del momento, ma deve prevalervi una forma di razionalità, pena lo sconfinamento nel genere fantasy che, in relazione al tratto conoscitivo e filosofico peculiare della fantascienza, va scongiurato²². Deve configurarsi come un mondo che segue precise logiche cognitive sebbene si distanzi radicalmente dal nostro, e proprio da questa distanza deve emergere un fertile confronto.

10 Tra gli esempi più recenti di narrazioni fantascientifiche, tra film e serie televisive, è emerso un sottogenere che, rispetto ai tradizionali mondi cosmici e interstellari, presenta dimensioni più marcatamente familiari, affini alla nostra realtà quotidiana. In questo senso, si seguono le tracce di una fantascienza “riflessiva”, piuttosto che esogena, come già suggeriva J.G. Ballard²³ quando ne parlava a proposito della necessità per la fantascienza di viaggiare verso l'*inner space*, lo spazio interno dell'io, piuttosto che verso lo spazio cosmico.

11 In gergo questo genere viene definito *near future*, ovvero “futuro prossimo”. Si tratta di situazioni narrative ambientate in un'astratta temporalità futura che presenta però ambienti estremamente vicini ai nostri, popolati da tecnologie, arredi, abitudini affini a quelli attuali, e che proprio per questo è in grado di creare un quasi profetico effetto di inquietante prefigurazione. Una sorta di laboratorio di possibili variazioni evolutive del presente, dotate di un accettabile grado di verosimiglianza. I mondi descritti per esempio in serie tv come *Black Mirror* (UK, 2011 -), oppure in film come *Ex Machina* (UK, 2015), potrebbero in buona misura appartenere a un presente, semplicemente arricchito da tecnologie più avanzate e pervaso da comportamenti estremi, spesso disturbanti rispetto alle nostre attuali convenzioni. La definizione che il suo creatore Charlie Brooker ha dato di *Black Mirror* è la seguente: «riguarda il modo in cui viviamo adesso e il modo cui potremmo trovarci a vivere nello spazio di 10 minuti, se non stiamo attenti»²⁴. La velocità evolutiva e la pervasività delle tecnologie presenti nella nostra vita quotidiana inducono facilmente a immaginare come possa essere il nostro mondo appena poco più avanti nel tempo. Come se potessimo idealmente spostare il calendario in avanti solo di qualche settimana o mese.

12 In realtà, la *datazione cronologica* nella narrativa fantascientifica sembra presentarsi spesso come un carattere presunto piuttosto che concreto. Anche J.G. Ballard al proposito affermava: «il futuro nella mia narrativa non è mai andato effettivamente oltre i cinque minuti»²⁵. Allora, se non deriva da un preciso e ancorato futuro cronologico, il senso di futuro può essere attribuito a un diffuso ed efficace proficuo apparato - testuale e paratestuale - che agisce da autosuggestione. Seguendo il filo della razionalità testuale, si può anzitutto pensare che la possibilità di esistenza del futuro derivi in primo luogo da quello che in semiotica si definisce un *contratto di lettura*²⁶. Una sorta di patto implicito, ampiamente presente di fatto nelle forme di comunicazione, per il quale la lettura di un testo comporta un'attività cooperativa da parte del lettore²⁷ che accetta la possibilità di sperimentare, in questo modo, una visione sul domani. Nessun testo, di fatto, è un'entità pura *ex novo* ma comprende al suo



interno elementi di appartenenza ad un genere discorsivo, in questo caso al genere fantascientifico. Dunque, il lettore o lo spettatore riconoscono una narrazione come “ambientata al futuro” anche grazie ad alcuni elementi che, per tipologia di genere, gli risultano già noti.

Ex Machina

13 Prendiamo nello specifico il caso del film *Ex Machina*, scritto e diretto da Alex Garland nel 2015. Leggendo la sceneggiatura originale, veniamo introdotti alla sequenza di apertura attraverso la seguente descrizione: «a view above an ultra-cool, ultra-designed open-plan office. In a kitchen area, young men and women mill and chat. Casually dressed. Feels like an intelligent, relaxed environment»²⁸.

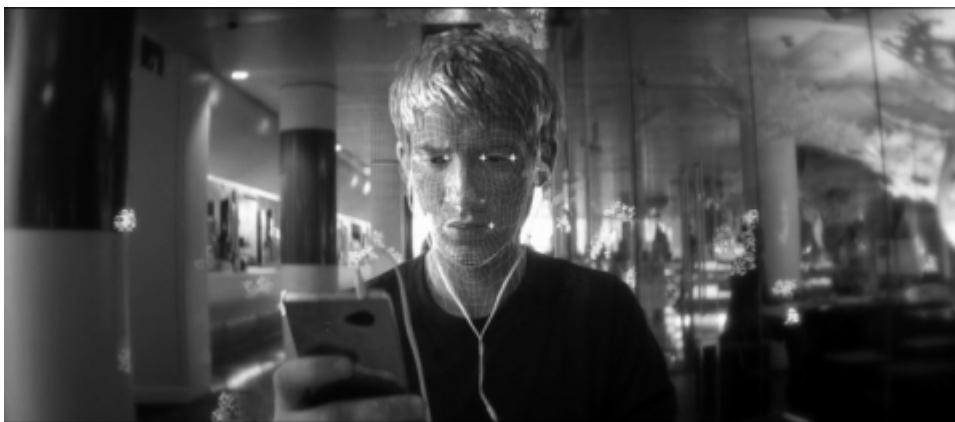
14 Seguono poi altre descrizioni di azioni compiute tramite tecnologie avanzate (smartphone, computer, sistemi di riconoscimento facciale), nonché un’esposizione accurata degli interni di una casa: «the front door opens to a glass-walled staircase, which leads down to an open-plan room»²⁹. Di fatto nell’intero film non avremo alcuna indicazione relativa alla data o all’anno nel quale la storia è ambientata, ma risulta d’altro canto evidente che essa sia collocata all’interno di una temporalità futura. L’elemento tecnologico e l’elemento dei materiali (design degli interni e degli oggetti) sono due tra gli elementi chiave utili a ottenere questo effetto. La sceneggiatura parla approssimativamente di ultra-cool e ultra-design, dove l’“ultra” sta a indicare una caratterizzazione molto spinta, funzionale a ottenere quella data sensazione di super-avanzato e di futuribile. E la resa visiva del film conferma questa soluzione. Una strategia implicita che, pur evitando ogni riferimento cronologico, genera ugualmente l’effetto di futuro.

15 Ed eccoci dunque – dopo il contratto – all’altro elemento chiave nella costruzione testuale: l’*effetto di senso*³⁰, inteso come quella strategia che, tramite una precisa configurazione testuale, è in grado di produrre una data significazione. Il testo filmico genera un “effetto di temporalità futura” pur non esplicitandola, per mezzo di forme contrattuali extra-testuali derivanti da convocazioni di convenzioni di genere, e allo stesso tempo attraverso una strategia testuale interna tesa a produrne il risultato.

16 La trama di *Ex Machina* è basata su uno dei classici temi della fantascienza: il rapporto tra umani e creature umanoidi artificiali. Un programmatore (Caleb) vince un concorso per uno stage nella più nota società di motori di ricerca, il cui CEO (Nathan) gli propone di testare un robot dotato di intelligenza artificiale che è in grado di intrattenere interazioni di livello umano. Il robot Ava è una sofisticata creatura, dotata di un corpo realizzato in metallo, plastica e carbonio, dai tratti meccanici ed artificiali, dotato di un attraente volto femminile e programmato per avere una completa attività sessuale. Il film indaga la complessa relazione tra i tre personaggi, esplorando in particolare il modo in cui i tratti di umanità attribuiti ad Ava pongano questioni relative all’identità e alla coscienza, con conseguenti conflitti morali, passionali ed etici. Viene inoltre descritto un immaginario ibrido tra umano e artificiale, grazie ad alcuni elementi esplicitamente appartenenti al nostro presente, e posti all’interno della narrazione a garanzia di verosimiglianza.

17 Proviamo ad analizzare nel dettaglio, brevemente, attraverso quali componenti si costruisca una “atmosfera futura”³¹. L’incipit del film presenta una sequenza ambientata in un classico ufficio hi-tech: vetri, schermi, riflessi, monitor, luce soffusa, dominanza di colore blu. Il protagonista Caleb interagisce con i propri device tramite un programma di riconoscimento facciale, che viene raffigurato mostrando il suo volto attraversato da punti vettoriali e matrici di scannerizzazione (vedi fig. 1).



18 **Figura 1 - Ex Machina**

19 Dal punto di vista sonoro la sequenza audiovisiva presenta un'assenza di "suoni *in*", vale a dire effetti sonori o voci ambientali. L'ambiente sonoro, con il pretesto narrativo delle cuffiette indossate da Caleb, viene totalmente saturato dalla colonna sonora, contraddistinta da sonorità elettroniche, lente, dilatate, minimali.

20 In questo modo anche le comunicazioni verbali e le interazioni visibili (congratulazioni, abbracci, applausi ricevuti da Caleb) rimangono del tutto inaudibili, a causa della bolla sonora nella quale siamo immersi con lui (vedi fig. 2).

Figura 2 - Ex Machina

21 Le uniche forme di comunicazione percepibili dallo spettatore sono i messaggi sms ricevuti sullo smartphone. Viene dunque descritto un mondo silente, attraversato da sonorità tecnologiche e pervaso da tecnologie avanzate. Se pure non abbiamo certezza di trovarci nel futuro, di certo vi sono ottime premesse.

22 La sequenza successiva vede Caleb trasportato in elicottero verso il luogo predestinato, mentre attraversa una realtà naturale sotto forma di una distesa di ghiaccio a dominante cromatica blu, uniforme e priva di forma umana, circondata da un paesaggio montuoso rarefatto, un cielo plumbeo, una natura totalmente deserta e priva di forme umane. Dunque, anche il passaggio nella natura esibisce tratti monocromatici, rarefatti, dove non c'è traccia umana. La residenza del Ceo si presenta come una serie di parallelepipedi geometrici rivestiti in legno e immersa in una foresta lungo un fiume: l'interno sarà diviso tra una parte *living* con design avveniristico e accogliente (vedi fig. 3), e la parte dedicata alla ricerca, senza finestre, grigia, claustrofobica, e intervallata da continue porte e chiusure di sicurezza (vedi fig. 4).

Figura 3 - Ex Machina



23

Figura 4 - Ex Machina

24

L'intero universo spaziale e abitativo descritto nelle sequenze iniziali di *Ex Machina* è allestito secondo una sorta di opposizione semantica, in cui a ogni differente categoria spaziale corrisponde un'area di significato. L'opposizione centrale è costituita dall'articolazione tra artificiale-tecnologico / naturale-umano-organico e da elementi figurativi correlati: per esempio lo spazio tecnologico è privo di aperture e tendenzialmente buio, con superfici uniformi, lisce e riflettenti.

25

Anche la partitura sonora rimanda allo stesso sistema semantico: una musica elettronica che presenta sonorità lente, ripetitive, compulsive, macchiniche, opache, cupe, equilibrate, dotate di una sottile indecidibilità tra organico e sintetico. Risulta evidente come la musica costituisca un elemento aggiuntivo nella costruzione dell'arredo figurativo sul quale poggiare una narrazione al futuro. Un futuro non enunciato esplicitamente, desunto dalla configurazione testuale complessiva, più dalle caratteristiche spaziali che non da quelle temporali. L'elemento spaziale, d'altra parte, è imprescindibile nella costruzione di una narrazione, persino in misura maggiore del tempo. Un mondo testuale risulta un "mondo", in quanto tale, solo grazie al fatto di essere "abitabile da un personaggio"³². Una storia può, infatti, esistere solo appoggiandosi ad un universo di riferimento – spaziale, temporale, causale – che si definisce *diegesi*: una dimensione che, specificamente, «si fonda sulla potenzialità narrativa che riconosco a uno spazio»³³.

26

Potremmo dunque dire che il futuro risulta come un carattere spaziale, più che temporale. Il che ci conduce a ragionare in modo ancor più approfondito sui limiti intrinseci della temporalità stessa.



Tempo: narrazione e linguaggio

27 Il futuro in linea di principio costituisce semplicemente una temporalità “successiva al presente”. Dunque, in quanto astrazione teorica, concepire il tempo è senz’altro possibile, sebbene risulti un problema la possibilità di poterlo descrivere. Come poter descrivere il futuro, infatti, se ancora non esiste?

28 È utile riprendere le riflessioni di Paul Ricœur contenute in *Tempo e racconto I* (1983) attorno al pensiero che Agostino ha dedicato al tema del tempo: «l’argomento scettico è ben noto – ricorda Ricœur - il tempo non ha essere poiché il futuro non è ancora, il passato non è più e il presente non permane»³⁴. D’altro canto, egli ci fa notare che è lo stesso *linguaggio ordinario* a rifiutare l’opzione scettica, visto che parlare del tempo è un’abitudine comune e ad esso altrettanto abitualmente ci si riferisce attribuendogli senso. Sempre riprendendo Agostino, Ricœur suggerisce che parte della soluzione dell’aporia stia nel porsi nella prospettiva del presente. Se il passato è memoria, e il futuro è attesa, è pur sempre *nel presente* – in senso lato – che entrambe queste due dimensioni prendono corpo. Ed è sempre *da* un presente che ci volgiamo indietro o in avanti, e solo *in* un presente noi possiamo effettivamente essere. L’argomentazione di Agostino assume poi un carattere fortemente pragmatico: sebbene del tempo non possiamo descrivere il *come*, è altrettanto palese che del tempo abbiamo sentore ed esperienza, e vi argomentiamo attorno. La soluzione sembra dunque risiedere nel *linguaggio*: è attraverso il linguaggio che possiamo raccontare il passato e predire il futuro³⁵.

29 Saltando – per necessità di sintesi – alle conclusioni, va citato un celebre passaggio: per tentare di dare una spiegazione conclusiva all’aporia del tempo, Agostino adopera l’esempio del *canticus* (canzone) recitato a memoria. Nel cantare, il presente si dispiega man mano, in modo tale che le strofe già cantate progressivamente diventano passato, e quelle da cantare rappresentano il futuro, fin tanto che, alla fine del canto, tutto resta solo come *memoria*. «L’intero regno del narrativo - ci dice Ricoeur - è già qui virtualmente dispiegato: dal semplice poema, passando per la storia di una intera vita, fino alla storia universale»³⁶. E «il tempo diviene tempo umano nella misura in cui viene espresso secondo un modulo narrativo»³⁷.

30 Ecco perché la testualità – ovvero i processi che sono sottesi al *perché* e al *come* del produrre un testo – diviene un modello laboratoriale creativo, per osservare e analizzare, tra l’altro, il rapporto tra l’*esperienza* della realtà circostante e le conseguenti capacità di *riproduzione* ed elaborazione produttiva³⁸.

31 Affinché un film possa generare una dimensione immaginativa, all’interno della quale si riconosca una possibile idea di futuro, deve essere intellegibile la realtà di partenza che funge da modello di base sulla quale costruire il mondo immaginato (composto di personaggi, ambienti, figure, storie). Per esempio, ritornando ancora alla sceneggiatura di *Ex Machina*, vi leggiamo frasi come: «a bedroom has the vibe of a mid-level business hotel» (vedi ancora fig. 4). Oppure descrizioni come: «in a kitchen area, young men and women mill and chat. Casually dressed. Feels like an intelligent, relaxed environment» (vedi fig. 5).

32 **Figura 5 - Ex Machina**





- 33 Si presuppone che l'apparato discorsivo audiovisivo di fronte ad indicazioni quali «dare la sensazione di un ambiente intelligente e rilassato», oppure «stanza da letto che dona l'atmosfera di un hotel d'affari di medio livello», possieda alcune capacità specifiche: da una parte, l'essere in grado di “leggere” – ovvero “scannerizzare” – la *realtà*; dall'altra, essere capace di compiere un'operazione di conversione che ponga in essere una sua *riproduzione*, cioè una sua trasformazione in discorso. Ricordando però che con “riproduzione” non si intende imitazione speculare, ma rielaborazione ideativa³⁹. Il cinema e le arti contemporanee in genere non si limitano, tra l'altro, a raccontare azioni, bensì lavorano soprattutto in direzione dell'*esperienza sensoriale*, dunque sulla capacità di sviscerare, rielaborare e produrre, attraverso il linguaggio audiovisivo, percorsi inediti di esperienza.

Black Mirror

- 34 Sinora abbiamo considerato il cinema, ma anche le serie tv di recente presentano interessanti casi di rappresentazioni del futuro. Tra queste, *Black Mirror* costituisce una serie antologica (ogni episodio è diverso, senza un comune filo narrativo) di un particolare tipo di fantascienza ambientato in quel “futuro prossimo” già precedentemente accennato. Raramente negli episodi della serie riceviamo indicazioni temporali che ci consentano di definire la datazione dell'universo narrativo (tranne nel caso dell'episodio *San Junipero* – stagione 3, episodio 4, 2016 – dove per ragioni narrative ci sono continui salti temporali in diverse epoche). La sensazione di “futuro presunto” dipende dall'allestimento figurativo, ovvero da temi e motivi classici ricorrenti nel genere fantascientifico: interni ambientali algidi, abbigliamento uniforme e standardizzato tipico dei mondi distopici, design ricercato e tecnologico, creature umanoidi. Ambienti tecnologici più evoluti rispetto all'attualità, ma del tutto compatibili e coerenti con le nostre conoscenze e i nostri strumenti odierni, sono ciò che contraddistingue la serie. L'elemento chiave risiede nel mostrare come le nuove tecnologie possano estremizzare i nostri stili di vita, stravolgendoli in modo disturbante e distopico, in particolare sul piano morale ed etico. Tra le soluzioni narrative ricorrenti vi sono protesi o componenti artificiali inseriti all'interno del corpo, i quali consentono, per esempio: di rivedere il proprio passato, oppure di rendere invisibili persone che si vogliono escludere dalla propria vita, o ancora di creare veri e propri doppi reali o virtuali. Questa fantascienza del *near future* non ci parla di viaggi interstellari o invasioni marziane ma ci racconta una variante possibile - una sorta di “come andrebbe se...” – della nostra vita attuale. Fatta eccezione per le visualizzazioni dei device tecnologici immaginari, questo presente alternativo non necessita di messe in scena e ambientazioni futuribili. Il tema su cui *Black Mirror* insiste è la classica relazione, e



dunque la contrapposizione, tra naturale e artificiale. Se, come già detto, il tempo in quanto tale risulta impossibile da descrivere, molto del racconto del “ futuro prossimo” passa attraverso la dimensione spaziale. È interessante allora osservare le soluzioni prescelte per costruire gli ambienti antropici, specialmente negli episodi dove c'è una dominanza di scene in interni. Prendiamo il caso di *The Entire History of You* (stagione 1, episodio 3, 2011), nel quale una “pallina” innestata dietro l'orecchio consente alle persone di registrare e rivedere la memoria del proprio vissuto, condizionando in modo invasivo le identità individuali. Lo stile e l'arredamento delle abitazioni – eleganti, lussuose e orientate al design – è improntato a un certo calore nelle scelte cromatiche e materiche (prevalenza di legno, stoffe e colori marrone, beige, arancione scuro) (vedi figg. 6 e 7). Osserviamo ambienti moderni ma dal gusto tradizionale, quasi retrò.

Figura 6 - Black Mirror (The Entire History of You)



Figura 7- Black Mirror (Be Right Back)



35 In questo universo narrativo l'invasione massiccia della tecnologia ha penetrato i corpi ma non ha mutato il gusto e le abitudini abitative. Si tratta di case che potremmo senz'altro ritrovare su una qualunque rivista di design. Questo futuro presunto, del resto, deriva direttamente dal nostro presente. Al contempo, pur rappresentando una dimensione immaginaria, per il solo fatto di possedere una concretezza testuale espressiva, esso diventa di per sé stesso *reale*, dunque oggetto della nostra riflessione.



- 36 Proseguendo nella nostra disamina, l'episodio *Be Right Back* (stagione 2, episodio 1, 2011) è incentrato su una coppia nella quale un ragazzo (Ash) muore in un incidente e, tramite l'intelligenza artificiale, la sua ragazza (Mary) sarà in grado di farlo nuovamente rivivere. Il suo corpo e la sua identità saranno realizzati a partire dalle tracce depositate nelle memorie digitali personali. L'opposizione tra natura/autenticità *vs* artificio/tecnologia è qui particolarmente marcata e conflittuale. Da un certo punto di vista l'uso invasivo della tecnologia tende a condizionare il corpo e le identità. Ma, in una sorta di transitorio ribaltamento, la impensabile possibilità di far rivivere Ash avviene proprio grazie a elementi artificiali. Questa tecnologica rinascita viene poi collocata (e bilanciata) nell'autentico e tradizionale contesto ambientale (indoor e outdoor) della campagna inglese (vedi fig. 8).

Figura 8 - Black Mirror (Be Right Back)



- 37 Anche in questo episodio ritroviamo soluzioni cromatiche calde, con colori pastello, verdi, gialli, beige, e impiego di materiali organici (legno, lana); si nota, per contro, l'assenza di vetro, metallo o qualsivoglia elemento legato alla tecnologia (vedi figg. 9 e 10).

Figura 9 - Black Mirror (Be Right Back)



Figura 10 - Black Mirror (The Entire History of You)





38 Inoltre, le componenti artificiali, come nel caso precedente, coinvolgono unicamente i corpi umani e le loro identità personali, ma sono completamente assenti dal contesto. Potremmo dunque dire che nella campagna inglese il futuro appare identico al presente e mantiene elementi tradizionali.

39 Per chiudere questa breve carrellata affrontiamo *Nosedive* (stagione 3, episodio 1, 2016), ovvero l'episodio che, non solo dal punto di vista dell'arredo figurativo, risulta il più interessante dei tre. Un mondo nel quale le persone attribuiscono punteggi alle loro interazioni – online e reali – utilizzando protesi oculari e smartphone (vedi figg. 11 e 12).

Figura 11 - Black Mirror (Nosedive)



Figura 12 - Black Mirror (Nosedive)





40 Questa consuetudine condiziona la sincerità delle relazioni, in quanto ogni valutazione influisce in modo significativo sullo status sociale. Lacie è una giovane donna molto attenta ad aumentare il proprio livello, soprattutto allo scopo di poter acquistare un appartamento in un quartiere - Pelican Cove Lifestyle Community – che prevede un accesso limitato sulla base di un minimo ranking personale.

41 Il tema dell'opposizione tra artificiale e naturale trova qui un ennesimo sviluppo: le relazioni personali sono rese false dal sistema, e in modo correlato anche l'intero panorama visivo restituisce il medesimo senso di artefatto. A partire dal cielo, fino al mobilio e agli abiti, la tavolozza cromatica di questo mondo è dominata da rosa, viola, azzurro e arancio (vedi figg. 13 e 14).

Figura 13 - Black Mirror (Nosedive)



Figura 14 - Black Mirror (Nosedive)





42 Gli ascensori hanno sfondi azzurri e i display dei computer sono rosa: l'intero spazio possiede colori coordinati a tinte pastello tesi a restituire una sensazione di perfezione, candore, pulizia, armonia, benessere che in realtà produce esiti radicalmente opposti (vedi figg. 15 e 16).

Figura 15 - Black Mirror (Nosedive)



Figura 16 - Black Mirror (Nosedive)



- 43 Questo episodio, a differenza dei precedenti, presenta una diversa articolazione valoriale e dunque la dominanza tecnologica si distribuisce sull'ambiente circostante. Parte dell'effetto di futuro viene restituito anche attraverso la rappresentazione figurativa dell'ambiente stesso. Il design raffinato e il calore degli ambienti hanno qui lasciato il posto a un universo standardizzato e apparentemente impeccabile, che risulta invece stridente proprio nell'essere orientato alla massima normalizzazione possibile.
- 44 Il fulcro narrativo è qui incentrato sugli effetti che la valutazione reciproca genera sulle relazioni sociali. Uno di questi effetti consiste nell'avere allestito un ambiente di vita che, per forme, materiali e colori, è paragonabile a una brochure vivente di un'agenzia immobiliare. Si tratta di un tipico motivo – in questo caso figurativo – del genere fantascientifico: le società regolate da sistemi di valori a carattere totalitario, o pseudo-totalitario come in questo caso, prevedono norme rigide nei comportamenti, così come negli abiti o negli arredi.
- 45 Spesso in *Black Mirror*, come abbiamo visto, lo spazio abitativo antropico assume un ruolo chiave ed è peraltro una cifra ricorrente negli universi del *near future*. A differenza di quanto accadeva con la fantascienza “cosmica”, qui lo spazio abitativo può risultare un elemento rassicurante, di conservazione, esemplificativo di uno status quo familiare, atto a compensare gli stravolgimenti anche sensoriali e corporei dovuti alle novità tecnologiche. Può addirittura diventare il luogo della posta in gioco, quando in *Nosedive* la casa nel quartiere esclusivo costituisce per Lacie un vero e proprio scopo esistenziale, ovvero l'accesso ad un universo abitativo tradizionale e conservativo utile a ottenere la massima normalità possibile. E del resto anche in *Hang the DJ* (stagione 4, episodio 4, 2017), nel quale si descrive una società dove le relazioni di coppia sono regolate da un'app e da un algoritmo, gli incontri sessuali sono normati e regolati dall'intelligenza artificiale, ma il design degli interni è del tutto tradizionale.
- 46 Una breve considerazione finale va aggiunta sul ruolo che svolge la natura, intesa come spazio non-antropico, nella dimensione del *near future*. Il paesaggio “naturale” (la campagna, il verde, le montagne) appare costantemente come il contraltare, l'“altro” rispetto alla dimensione antropica e tecnologica. Spesso lo circonda e comunque è molto presente come spazio alternativo, il che in sé non rappresenterebbe una novità. Va forse però rimarcato che in questi universi narrativi, sebbene connotati da un carattere distopico, non ritroviamo una tipologia di natura contaminata, deturpata o annichilita, come in un incubo postnucleare. Anzi, forse è la natura a costituire una vera dimensione utopica, in quanto luogo preservato dal contagio della tecnologia invasiva. Se infatti nelle persone ritroviamo comportamenti aberranti, pratiche disturbanti, e incontrollate forme di ibridazione uomo-macchina, la natura sembra invece uscirne intatta. Come se il valore dell'ecologia venisse preservato in ogni mondo possibile, mentre a essere davvero oggetto di minaccia, nel *near future*, risulta essere la dimensione umana, corporea, sociale e personale.

Conclusioni

- 47 Per illustrare la propria visione della fantascienza, Brian Aldiss – autore del racconto da cui è stato tratto il soggetto per il film *A.I. Artificial Intelligence* (Usa, 2001) – raccontava che H. G. Wells nel 1901 tenne una conferenza intitolata “Inventare il futuro”. In quell'occasione Wells individuò due tipi di umanità: quella diretta verso il passato e quella governata da ciò che è accaduto in passato. Disse però che esiste inoltre un piccolo gruppo di persone che ritiene che le proprie azioni attuali influenzino il futuro. «Il futuro non è che semplicemente “arrivi”, come un autobus, ma deriva da quello che si sta facendo ora»⁴⁰.



- 48 La narrazione fantascientifica, dunque, costituisce una dimensione che fornisce elementi adeguati, anche concettualmente, alla riflessione sui modelli di futuro. Attraverso la finzione narrativa, letteraria o audiovisiva, si allestiscono veri e propri mondi che possiedono una rilevanza non inferiore alle scoperte scientifiche. La dimensione immaginativa, in senso lato, costituisce un utile luogo di riflessione e di costruzione di modelli, ed è evidente come la narrazione audiovisiva – più delle altre – contribuisca, non da ora, a sviluppare visioni condivise del futuro, anche nello specifico ambito dei *future studies* ⁴¹.
- 49 In particolare, un elemento che è emerso in modo ricorrente nelle analisi sui casi legati al *near future*, riguarda l'ancoraggio narrativo alla dimensione domestica e familiare (arredo visivo, spazi interni, design), che sembra funzionare da dispositivo capace di produrre nello spettatore un effetto di continuità fra ciò che vede sullo schermo e la sua esperienza quotidiana.
- 50 Con questo articolo, in conclusione, abbiamo provato a mostrare come, con l'ausilio di un'analisi testuale di impianto semiotico, sia possibile evidenziare elementi che in una fruizione empirica possono rimanere impliciti. Al contempo crediamo emerga come lo sguardo semiotico, unito a riflessioni estetiche ed ermeneutiche, possa contribuire a restituire una visione ampia del ruolo posseduto dalla razionalità testuale.

Bibliografia

- ADAM, B., GROVES, C., 2007, *Future Matters: Action, Knowledge, Ethics*, Leiden-Boston, Brill.
- BALLARD, J.G., 1962, *Which Way to Inner Space?*, "New Worlds Science Fiction", 40, 118: 2-3.
- BERGMAN, A., KARLSSON, J.C., AXELSSON, J., 2010, *Truth claims and explanatory claims. An ontological typology of futures studies*, "Futures", 42, 8: 857-865.
DOI : 10.1016/j.futures.2010.02.003
- BERTRAND, D., 2000, *Précis de sémiotique littéraire*, Paris, Nathan; trad. it. *Basi di semiotica letteraria*, Roma, Meltemi, 2001.
- BINA, O., MATEUS S., PEREIRA, L., CAFFA, A., 2017, *The future imagined: Exploring fiction as a means of reflecting on today's Grand Societal Challenges and tomorrow's options*, "Futures", 86: 166-184.
- BURNAM-FINK, M., 2015, *Creating narrative scenarios: Science fiction prototyping at Emerge*, "Futures", 70: 48-55.
DOI : 10.1016/j.futures.2014.12.005
- CORNEA, C., 2007, *Science Fiction Cinema*, Edinburgh, Edinburgh University Press.
- CROTTY, M., 2003, *The Foundations of Social Research: Meaning and Perspective in the Research Process*, London, Sage.
- CZARNIAWSKA, B., 1998, *A Narrative Approach to Organization Studies*, London, Sage.
DOI : 10.4135/9781412983235
- ECO, U., 1979, *Lector in fabula*, Milano, Bompiani.
- ECO, U., 2004, *A Response by Eco*, in C. Ross, R. Sibley (a c. di), *Illuminating Eco. On the Boundaries of Interpretation*, Burlington, Ashgate.
- FABBRI, P., 2011, *Proposte di adozione. Prefazione* in N. Goodman, C.Z. Elgin, *Reconceptions in Philosophy and Other Arts and Sciences*, Indianapolis, Hackett, 1988; trad. it. *Ripensamenti in filosofia, altre arti e scienze*, Milano, et. al.
- FERRARIS, M., 1996, *L'immaginazione*, Bologna, il Mulino.
- FORTIN, D.T., 2011, *Architecture and Science-Fiction Film. Philip K. Dick and the Spectacle of Home*, London, Routledge.
- GOODMAN, N., 1968, *Languages of Art*, Indianapolis, Hackett; trad. it. *I linguaggi dell'arte*, Milano, il Saggiatore, 1976.
- GOODMAN, N., 1978, *Ways of Worldmaking*, Indianapolis, Hackett; trad. it. *Vedere e costruire il mondo*, Roma-Bari, Laterza, 2008.



DOI : 10.2307/1574670

GOODMAN, N., 1984, *Of Mind and Other Matters*, Cambridge (MA), Harvard University Press; trad. it. *Arte in teoria, arte in azione*, Milano, et. al., 2010

GREIMAS, A.J., 2017 *Del senso*, Roma, Luca Sossella Editore.

GRIFFERO, T., 2010, *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*, Roma-Bari, Laterza.

JAMESON, F., 1982, *Progress versus Utopia; Or, can we imagine the future?*, "Science fiction studies", 9, 2: 147-158.

JEDLOWSKI, P., 2013, *Memorie del futuro. Una ricognizione*, "Studi culturali", 10, 2: 171-188.

JEDLOWSKI, P., 2017, *Memorie del futuro*, Roma, Carocci.

MARRONE, G., 2018, *Prima lezione di semiotica*, Bari-Roma, Laterza.

MILES, I., 1993, *Stranger than fiction: how important is science fiction for futures studies?*, "Futures", 25, 3: 315-321.

MONTANI, P., 1999, *L'immaginazione narrativa: il racconto del cinema oltre i confini dello spazio letterario*, Milano, Guerini e associati.

MONTANI, P., 2010, *L'immaginazione intermediale: perlustrare, rfigurare, testimoniare il mondo visibile*, Bari, GLF editori Laterza.

MONTANI, P., 2014, *Tecnologie della sensibilità: estetica e immaginazione interattiva*, Milano, Raffaello Cortina.

ODIN, R., 2000, *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Université; trad. it. *Della finzione*, Milano, V&P Università, 2004.

DOI : 10.3917/dbu.odin.2000.01

PAOLUCCI, C., 2017, *Umberto Eco. Tra Ordine e Avventura*, Milano, Feltrinelli.

PEIRCE, C.S., 2003, *Opere*, Milano, Bompiani.

PEZZINI, I., 2007, *Il testo galeotto. La lettura come pratica efficace*, Roma, Meltemi.

RASTIER, F., 2001, *Arts et sciences du texte*, Paris, PUF; trad. it. *Arti e scienze del testo. Per una semiotica delle culture*, Roma, Meltemi, 2003.

DOI : 10.3917/puf.rast.2001.01

RAVEN, P.G., 2017, *Telling tomorrows: science fiction as an energy futures research tool*, "Energy Research & Social Science", 31: 164-169.

DOI : 10.1016/j.erss.2017.05.034

RICEUR, P., 1983, *Temps et récit. Tome I*, Paris, Seuil; trad. it., *Tempo e racconto. Volume I*, Milano, Jaca Book, 1986.

ROBERTS, A., 2002, *Science fiction*, Routledge, London.

ROBERTS, A., 2006, *The History of Science Fiction*, Basingstoke and New York, Palgrave Macmillan

DOI : 10.1057/978-1-137-56957-8

SCHWARZ, J.O., LIEBL, F., 2013, *Cultural products and their implications for business models: why science fiction needs socio-cultural fiction*, "Futures", 50: 66-73.

DOI : 10.1016/j.futures.2013.03.006

SOBCHACK, V.C., 1997, *Screening space: The American science fiction film*, Rutgers University Press; tr. it. *Spazio e tempo nel cinema di fantascienza: filosofia di un genere hollywoodiano*, Bologna, Bononia University Press, 2002.

SUVIN, D., 1979, *Metamorphoses of science fiction: On the poetics and history of a literary genre*, Yale University Press.

Note

1 Adam, Groves 2007: xiv. Cfr. Jedlowski 2014: 172.

2 Jedlowski 2017: 16.

3 Adam, Groves 2007.

4 Miles 1993.

5 Burnam-Fink 2015: 49.



- 6 Schwarz, Liebl 2013.
- 7 Czarniawska 1998; Crotty 2003.
- 8 Ferraris 1996: 25.
- 9 Peirce 2003.
- 10 Montani 1999: xvi.
- 11 Goodman 1968: 5.
- 12 Goodman 1978: 7.
- 13 Goodman 1978: 1.
- 14 Goodman 1978: 7.
- 15 Goodman 1984: 24
- 16 Greimas 2017.
- 17 Fabbri 2011: xvi.
- 18 Eco 2004: 193-194.
- 19 Sobchack 1997.
- 20 *Ibidem*.
- 21 Suvin 1979: 7-8. Cfr. anche Roberts 2006.
- 22 Cfr. Jameson 1982; Sobchack 1987.
- 23 Ballard 1962.
- 24 «All about the way we live now – and the way we might be living in 10 minutes' time if we're clumsy», <https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>.
- 25 «The future in my fiction has never really been more than five minutes away», <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2016/nov/21/black-mirror-her-george-orwell-near-future-sci-fi-tv>.
- 26 Rastier 2001: 390; Pezzini 2007: 37.
- 27 Eco 1979.
- 28 <http://www.slguardian.org/wp-content/uploads/2016/06/Ex-Machina.pdf>.
- 29 *Ibidem*.
- 30 Gli *effetti di senso* nella prospettiva semiotica (cfr. Marrone 2018: 66-67) sono effetti di significazione prodotti dal discorso nell'atto di adoperare e a convocare al proprio interno elementi della realtà sensibile, convertendoli a uno scopo semantico. Sono precisamente questi gli effetti che conferiscono ai testi la possibilità di generare “un senso di...”, “un'atmosfera di...”, e che dunque possono essere adoperati come modello per riprodurre effetti similari anche nella realtà quotidiana, nonché in una dimensione progettuale.
- 31 Tonino Griffero (2010: 14) dedica un approfondimento specifico all'indagine della nozione di *atmosfera*. Per esempio identifica «i percetti atmosferici con le “significatività”, nella fattispecie con salienze emozionali almeno in parte cognitivamente penetrabili nel loro derivare da un “notare” che non da un vedere puramente ottico».
- 32 Odin 2000: 14.
- 33 Ivi: 12.
- 34 Ricœur 1983: 22.
- 35 Ivi: 26.
- 36 Ivi: 42.
- 37 Ivi: 91.
- 38 Montani 2014: 12.
- 39 Ricœur 1983: 98.
- 40 Cornea 2007: 23.
- 41 Bergman *et al.* 2010; Bina *et al.* 2017; Fortin 2011; Raven 2017; Schwarz, Liebl 2013.



Indice delle illustrazioni



	Titolo Figura 1 - Ex Machina
	URL http://journals.openedition.org/estetica/docannexe/image/5506/img-1.jpg
	File image/jpeg, 132k
	Titolo Figura 2 - Ex Machina
	URL http://journals.openedition.org/estetica/docannexe/image/5506/img-2.jpg
	File image/jpeg, 128k
	Titolo Figura 4 - Ex Machina
	URL http://journals.openedition.org/estetica/docannexe/image/5506/img-3.jpg
	File image/jpeg, 120k
	Titolo Figura 5 - Ex Machina
	URL http://journals.openedition.org/estetica/docannexe/image/5506/img-4.jpg
	File image/jpeg, 112k
	Titolo Figura 6 - Black Mirror (The Entire History of You)
	URL http://journals.openedition.org/estetica/docannexe/image/5506/img-5.jpg
	File image/jpeg, 176k
	Titolo Figura 7 - Black Mirror (Be Right Back)
	URL http://journals.openedition.org/estetica/docannexe/image/5506/img-6.jpg
	File image/jpeg, 180k
	Titolo Figura 8 - Black Mirror (Be Right Back)
	URL http://journals.openedition.org/estetica/docannexe/image/5506/img-7.jpg
	File image/jpeg, 168k
	Titolo Figura 9 - Black Mirror (Be Right Back)
	URL http://journals.openedition.org/estetica/docannexe/image/5506/img-8.jpg
	File image/jpeg, 156k
	Titolo Figura 10 - Black Mirror (The Entire History of You)
	URL http://journals.openedition.org/estetica/docannexe/image/5506/img-9.jpg
	File image/jpeg, 132k
	Titolo Figura 11 - Black Mirror (Nosedive)
	URL http://journals.openedition.org/estetica/docannexe/image/5506/img-10.jpg
	File image/jpeg, 168k
	Titolo Figura 12 - Black Mirror (Nosedive)
	URL http://journals.openedition.org/estetica/docannexe/image/5506/img-11.jpg
	File image/jpeg, 144k
	Titolo Figura 13 - Black Mirror (Nosedive)
	URL http://journals.openedition.org/estetica/docannexe/image/5506/img-12.jpg
	File image/jpeg, 160k
	Titolo Figura 14 - Black Mirror (Nosedive)
	URL http://journals.openedition.org/estetica/docannexe/image/5506/img-13.jpg
	File image/jpeg, 204k
	Titolo Figura 15 - Black Mirror (Nosedive)
	URL http://journals.openedition.org/estetica/docannexe/image/5506/img-14.jpg
	File image/jpeg, 160k
	Titolo Figura 16 - Black Mirror (Nosedive)
	URL http://journals.openedition.org/estetica/docannexe/image/5506/img-15.jpg
	File image/jpeg, 151k



Per citare questo articolo

Notizia bibliografica

Lucio Spaziante, «Immaginare il futuro prossimo: costruire mondi attraverso la fantascienza audiovisiva», *Rivista di estetica*, 71 | 2019, 69-91.

Notizia bibliografica digitale

Lucio Spaziante, «Immaginare il futuro prossimo: costruire mondi attraverso la fantascienza audiovisiva», *Rivista di estetica* [Online], 71 | 2019, online dal 01 mars 2020, consultato il 13 mai 2022. URL: <http://journals.openedition.org/estetica/5506>; DOI: <https://doi.org/10.4000/estetica.5506>

Autore

Lucio Spaziante

Articoli dello stesso autore

Giovanni Durbiano, *Etiche dell'intenzione. Ideologia e linguaggi nell'architettura italiana*

[Testo integrale]

Apparso in *Rivista di estetica*, 58 | 2015

Diritti d'autore



Rivista di Estetica è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale.

