



01  
urbjnoir

# ExtramondiNoir

*Noir d'altri mondi*

a cura di  
Giovanni Darconza e Emilio Gianotti



[uup.uniurb.it](http://uup.uniurb.it)



urb|n|oir

01



1506

UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI URBINO  
CARLO BO

UUP  
URBINO  
UNIVERSITY  
PRESS

La collana Urbinoir Studi è nata nel 2013 come strumento di comunicazione e condivisione di un progetto che riunisce studiosi e scrittori intorno a tematiche letterarie e culturali legate al noir e alla “crime fiction”, con il proposito di alternare volumi i cui contenuti siano direttamente correlati ai convegni Urbinoir con monografie su temi che si muovano comunque in territori di confine.

Dal 2025 è pubblicata da Urbino University Press, e continua a porsi come un osservatorio dinamico sul nostro presente, un'epoca che ci invita con forza a una riflessione sociale e culturale sui modelli educativi e formativi e sulle capacità critiche della cittadinanza che nella confusione mediatica hanno più che mai bisogno di ritrovare nell'Accademia dei punti di riferimento autorevoli. Il genere noir contribuisce oggi a riflettere su esperienze vissute e condivise legate all'ansia, alla decadenza, alla natura sistematica della violenza e al crescente senso di incertezza (sul piano sociale, politico, giuridico, ambientale). La collana porta avanti una ricerca condivisa tra diverse aree disciplinari e permette un'interazione sia a livello istituzionale (ad esempio tra Accademia e Territorio), sia a livello interpersonale (tra studenti, docenti, lettori, scrittori, traduttori, operatori turistico-culturali) concorrendo all'organizzazione degli eventi di Urbinoir (convegni, presentazioni di libri, ecc.) che godono di grande visibilità e hanno un'ampia ricaduta sul territorio.

# ExtramondiNoir

*Noir d'altri mondi*

a cura di

Giovanni Darconza e Emilio Gianotti

**ExtramondiNoir. *Noir d'altri mondi***

a cura di Giovanni Darconza e Emilio Gianotti

*Direttore e vicedirettore*

Gian Italo Bischi e Roberto Mario Danese

*Progetto grafico*

Mattia Gabellini

*Referente UUP*

Giovanna Bruscolini

*Fotografia in copertina*

Per gentile concessione di Valeria Gradizzi

[Print] ISBN 9791257650025

[PDF] ISBN 9791257650001

[ePub] ISBN 9791257650018

Le edizioni digitali dell'opera sono rilasciate con licenza Creative Commons Attribution 4.0 - CC-BY, il cui testo integrale è disponibile all'URL: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Le edizioni digitali online sono pubblicate in Open Access su: <https://press.uniurb.it/index.php/UrbinoUP>

© Gli autori per il testo, 2025

© Urbino University Press per la presente edizione

Pubblicato da: Urbino University Press | Via Saffi, 2 | 61029 Urbino

Sito web: <https://uup.uniurb.it/> | e-mail: [uup@uniurb.it](mailto:uup@uniurb.it)

L'edizione cartacea del volume può essere ordinata in tutte le librerie fisiche e online ed è distribuita da StreetLib (<https://www.streetlib.com/it/>)

# SOMMARIO

PRESENTAZIONE DELLA COLLANA URBINOIR STUDI Urbino University Press	9
INTRODUZIONE	13
1. "MY ART IS A THING BEYOND MYSELF". I MONDI "ALTRI" DEI DETECTIVE Emilio Gianotti	17
2. FILOTTETE NELL'IPERSPAZIO Roberto M. Danese	29
3. COLONNE SONORE ALIENE Michele Bartolucci	39
3.1. Ascoltare il Cosmo	
3.2. La musica nello <i>Space-movie</i>	
3.3. Musica da altri pianeti: musicisti ispirati dagli alieni	
3.4. Sonorità alienanti	
4. I MISTERI DELLA FANTASCIENZA: DAL GIALLO ONTOLOGICO ALL'ECO-THRILLER – E ALTRE COMBINAZIONI POSSIBILI Simona Bartolotta	51
4.1. Fantascienza (e) <i>mystery</i>	
4.2. Combinazioni	
5. NARRARE IL CRIMINE NEL FUTURO: TRA ANSIA E INCOLUMITÀ, TECNOLOGIA E UTOPIA Sara Pini	65
5.1. Il contesto sociale del crimine	
5.2. Il ruolo del crimine	
5.3. Il contesto post-crimine: conclusioni	
6. CASA DOLCE CASA. I PERICOLI DELL'AMBIENTE DOMESTICO NELLA <i>SPECULATIVE FICTION</i> E NEL <i>SOLARPUNK</i> Francesca Secci	83
6.1. Il luogo più sicuro?	
6.2. Case moderne e mali antichi	
6.3. Interdipendenza	
6.4. Conclusioni	
7. UOMINI COME ME: PHILIP K. DICK E L'UOMO-ANDROIDE Fabio Tramontana	89
7.1. Philip K. Dick e l'androide come specchio dell'uomo	
7.2. La disumanizzazione: uomini che diventano androidi	
7.3. L'indagine: chi è uomo e chi è androide?	
7.4. Conclusioni: noir, fantascienza e la verità sull'umano	

8. IL MONDO DEI ROBOT, TRA GAMIFICATION E NUOVI POTERI Giuseppe Puntarello	97
8.1. I mondi del passato e il futuro dei mondi	
8.2. Il lavoro e la <i>nostra</i> libertà?	
8.3. L'industria e l'immaginario: i Parchi divertimento	
8.4. <i>Westworld</i> : prima e dopo <i>Blade Runner</i>	
9. L'ANIMALE, L'UOMO, L'ANGELO. NEON GENESIS EVANGELION E L'APRIRSI DEL MONDO SOCIALE Giorgio Grimaldi	117
9.1. Sui molteplici livelli di lettura di <i>Neon Genesis Evangelion</i>	
9.2. Per il Progetto di perfezionamento dell'Uomo	
9.3. Dal Dio lontano	
9.4. La differenza	
10. <i>DEVS EX MACHINA</i> : UN'INDAGINE SUL DIVINO NELL'ERA DELLA COMPUTAZIONE QUANTISTICA Daniele Puleio e Roberto Paura	127
10.1. Introduzione	
10.2. <i>Deus ex Cathedra</i> : alcuni antecedenti narrativi e cinematografici di <i>Devs</i>	
10.3. Il conflitto delle interpretazioni	
10.4. La terza via: il Superdeterminismo	
10.5. Suicidio quantistico	
10.6. <i>Multum in parvo</i>	
10.7. Paradisi simulati	
11. "STORY OF YOUR LIFE" DI TED CHIANG E L'AMBIGUA GRAMMATICA DELL'UNIVERSO Giovanni Darconza	153
11.1. La fantascienza di Ted Chiang	
11.2. Comunicare con gli Eptapodi: oralità vs scrittura	
11.3. Il linguaggio della fisica e il Princípio di Fermat	
11.4. Conclusione: linguaggio e libero arbitrio	
12. MACK REYNOLDS, INVESTIGATORE DELLE POLITICHE ECONOMICHE DEL FUTURO Gian Italo Bischi	165
12.1. Introduzione	
12.2. Mack Reynolds, chi era costui?	
12.3. Tre opere emblematiche	
13. IL CASO MURRI: ALIENI E ALIENAZIONI NEL PRIMO NOVECENTO ITALIANO Mario Compiani	175
13.1. Introduzione	
13.2. La città dei sogni	
13.3. La crisi del linguaggio e i linguaggi della crisi	
13.4. Il fascino ambiguo del diverso	
13.5. L'accesso al sapere e la questione della lingua italiana	
13.6. Istruzione elitaria e discriminazioni di genere	
13.7. Scontro di culture	

13.8.	Pulsioni innominabili, trasgressioni e censure	
13.9.	L'Io e il suo doppio	
13.10.	Alienazioni del corpo	
13.11.	Alienazioni razziali	
13.12.	Conclusioni	
<b>14.</b>	<b>EXTRAMONDI AMERICANI: L'AREA 51</b>	<b>203</b>
	Mario Baldari	

## 5. NARRARE IL CRIMINE NEL FUTURO: TRA ANSIA E INCOLUMITÀ, TECNOLOGIA E UTOPIA

Sara Pini

Technical University of Liberec

### Abstract

Geared towards hybridization and innovation, utopia, dystopia, and the crime genre well liaise with each other to represent Western fears, including the outcomes of technological progress. This chapter analyzes three films blending dystopian and *noir* elements: *Demolition Man* (dir. Marco Brambilla, 1993), *Vanilla Sky* (dir. Cameron Crowe, 2001), and *Minority Report* (dir. Steven Spielberg, 2002), which depict anxiety and fear(s) permeating contemporary culture, such as the possibility that crime may touch our lives, or our loved ones. In these films, the only way to suppress fear is to take control of the future by eliminating the possibility of becoming a victim of crime. The chapter highlights that the technological developments represented are ultimately tools that contribute to a dystopian society, that they cannot eliminate evil, and that the crimes shown on screen may have a utilitarian and teleological function, inviting us to live in the moment.

Le narrazioni cinematografiche ascrivibili alla fantascienza molto spesso presentano caratteristiche di altri generi, tra cui utopia e distopia, *noir* e affini. Ovviamente la compresenza di più elementi si ha anche nei testi letterari, ma nei film questo connubio è più evidente, in particolare per utopia e distopia, proprio perché raramente si pubblicizzano le opere cinematografiche come “utopiche” o “distopiche” e, di prassi, si tende a includere rimandi a generi (azione, avventura e altri) che solitamente permettono di farsi un’idea più immediata dell’ambientazione e della trama (Toderici 2015: 10). Inoltre, è molto comune trovare dettagli dell’uno e dell’altro genere insieme, anche se apparentemente antitetici, perché “even if they are opposite concepts, the border between Utopia and Dystopia is often very fragile. In order to respect the dynamics, the changes, the fluctuations of the real world, Utopia and Dystopia have to adapt and to alternate” (Perça 2015: 120). Il risultato sono intrecci narrativi complessi, in cinematografia come in letteratura. La costante ibridazione è da considerarsi un elemento positivo perché permette di rilevare collaborazioni inaspettate e individuare alcune tendenze prevalenti, tra cui l’asso-

ciazione di ambientazioni distopiche fantascientifiche con temi, atmosfere e personaggi tipici del *noir* o, più in generale, della *crime fiction*. Non a caso, la critica ha già provato a delineare le origini e l'evoluzione del *tech-noir* (Meehan 2017), in cui si innestano elementi di fantascienza con tratti del poliziesco, dell'horror e del film d'avventura in un contesto distopico che eredita dal *noir* l'ambientazione cittadina e una trama intrisa di “psychological and existential depth” (cit. in Amaral 2004: 40).

Utopia e distopia letteraria e cinematografica condividono il loro carattere ibrido non solo con il *noir* ma, più in generale, con la *crime fiction*. Come sostengono Gulddal, King e Rolls, la *crime fiction*

is inherently a transnational practice characterized by the multidirectional transmission and adaptation of styles, structures and themes across national borders. Crime fiction in all its multiple manifestations, its global production and readership and transmedia adaptation and circulation is one of the most widespread of all literary genres. (Gulddal et al. 2019: 14; corsivo mio).

I prodotti culturali che rientrano nell'ambito *crime* debordano i limiti che si è soliti attribuire a un genere per poterne dare una definizione. È questa stessa “essenza diffusa” una delle caratteristiche principali della *crime fiction*, nonché del *crime film*: secondo Leitch (2002), è difficile definire cosa sia e non sia quest'ultimo perché si possono ritrovare elementi *crime* in molte pellicole solitamente attribuite ad altri generi (ad esempio, il *gangster film* e quella che lui definisce *crime comedy*). Come continua lo studioso, più che cercare di trovare una definizione comprensiva di ogni possibile manifestazione del *crime film*, è più utile riconoscere la malleabilità e l'indeterminatezza del concetto stesso di genere, che risente di un forte fattore situazionale:

Whatever grounds [scholars] take as their basis, all attempts to distinguish real crime films from the less real, like all attempts to distinguish crime films categorically from members of other genres, assume that genres are essential and logical, parallel and mutually exclusive, like Platonic norms. But because generic categories are as culturally constructed as the works they are intended to categorize, they are always historically situated, ad hoc, subjective, and inflected by (indeed rooted in) a particular agenda. [In particular,] the subject of crime, bracketed by Hollywood's official morality and its imperative to sensationalism, generates a formula that transcends specific subgenres. [...] It is only the crime genre itself, and not any single subgenre, that accounts for the enabling ambiguity at the heart of all crime subgenres and every film within them: the

easy recognition of the genre's formulas coupled with a lingering uncertainty about their import. (Leitch 2002: 293-294)

L'intrinseca duttilità che accomuna utopia, distopia e *crime genre* in ambito cinematografico può essere considerata come una condizione che non solo facilita le ibridazioni, ma consente anche che i tratti più distintivi di ciascuno lavorino in sintonia per rappresentare al meglio le ansie e le paure del mondo occidentale agli spettatori contemporanei o, come scrive Leitch, “to turn cultural anxiety into mass entertainment” (Ivi: 303).

A livello psicologico individuale, l'ansia è una sensazione comune a tutti gli esseri umani di ogni luogo e tempo ma, in termini socio-culturali, “[it] has been considered to be a collective emotional state especially rooted in the history of Western modernity, and today the emotion on the global scale *par excellence*” (Rebughini 2021: 555). Come sostiene Rebughini, l'ansia intesa come emozione proiettata verso il futuro e il futuro stesso sono associati, specialmente nel mondo occidentale, perché a livello culturale concepiamo il futuro come aperto a ogni possibilità e, quindi, fondamentalmente incontrollabile (*ibidem*). Dato che l'ansia è una sensazione negativa, in cui prevalgono angoscia e paura, l'uomo è portato a reagirvi a livello istintivo, quasi ancestrale, perché si sente minacciato (cfr. Breuning 2019). Sebbene l'uomo non sia in grado di cancellare totalmente la sensazione di ansia, alcune ricerche recenti hanno indagato come la possa quantomeno alleviare. Ad esempio, uno studio condotto da Benoit, Davies e Anderson ha dimostrato che è possibile attenuare il senso di preoccupazione per potenziali eventi futuri negativi attraverso la soppressione di quelle “simulazioni mentali” che abitualmente compie chi è soggetto a proiettare la propria ansia su qualcosa che potrebbe (o non potrebbe) succedere (2016: 8492). I risultati dell'esperimento hanno portato alla conclusione che tale procedimento sembra essere un'efficace “coping strategy” (*ibidem*) perché gli individui che sono riusciti a mitigare tali simulazioni sono risultati meno ansiosi.

Ricorrere su base regolare a prefigurazioni mentali di quali eventi negativi possano succedere può essere una delle cause di uno stato ansiogeno continuativo (*ibidem*), anche se chi vi ricorre potrebbe considerarle, al contrario, un modo per contrastare l'ansia per il futuro perché sono un tentativo di presagire ogni possibile evenienza e una relativa soluzione. Tuttavia, si tratta di un'operazione potenzialmente nociva perché può dare luogo a un'errata equazione mentale per cui si pensa che, preparandosi a ogni eventualità, si è in grado di controllare

effettivamente cosa succederà in futuro o di avere la possibilità di sfuggire al dolore. In questo senso, le simulazioni mentali possono essere viste come il desiderio di avere potere su ansia e futuro assieme, perché poter contare su un ventaglio di immaginarie soluzioni alternative a situazioni percepite come pericolose può dare la sensazione di affievolire il senso di incertezza derivante dall'essere in balia delle possibilità, tra cui l'essere vittima di un crimine in modo diretto o indiretto, nel caso siano colpite persone a noi care.

Il desiderio di controllare il futuro e di tutelarsi di fronte al male trova ampio spazio di rappresentazione nei *crime film*, dove queste paure “are simplified from multifaceted dilemmas into conflictual dualities” (Leitch 2002: 303), in quanto sono ridotte allo scontro narrativo tra poliziotto/detective e criminale. Il crimine, il timore di esserne vittima e il desiderio di opporsi a questa possibilità si trovano in dialogo proficuo con altri due aspetti su cui si incentra l'ansia della società occidentale: il progresso tecnologico e l'evoluzione del tipo di relazione tra uomo e macchina. Questo è un tema ben noto in letteratura e nel cinema, dato che è una delle coordinate principali della narrativa di Philip K. Dick (Amaral 2004: 37) e viene riproposta con regolarità sul grande schermo attraverso adattamenti o opere originali: si pensi, ad esempio, al detective Spooner a cui vengono impiantati arti e organi robotici in *I, Robot* (2004), all'androide che sostituisce fisicamente l'agente dell'FBI Greer in *Surrogates* (2009) o ancora all'investigatore assicurativo Vaucan alle prese con robot sempre più inclini a darsi una organizzazione sociale di stampo umano in *Automata* (2014).

Un modo per riflettere sulla narrazione delle ansie della società contemporanea o, più in generale, della “cultura ansiogena” del mondo occidentale, riprendendo il concetto *culture of fear* di Furedi (2018), è focalizzare la nostra attenzione sul crimine e le sue sfaccettature come elementi costanti in alcune narrazioni cinematografiche recenti, categorizzabili come film di fantascienza con venature utopiche-distopiche e *noir*: *Demolition Man* (1993), *Vanilla Sky* (2001) e *Minority Report* (2002). La scelta dell'oggetto d'indagine non è casuale: nonostante al centro della narrazione si trovi lo scontro tra detective e criminale, è altresì vero che nei *crime film* i ruoli dei personaggi principali (detective, criminale e vittima) raramente restano all'interno di tali formule perché si intrecciano tra loro dando vita, tra gli altri, a detective che sono anche vittime e, a loro modo, operano più o meno saltuariamente al di fuori della legge (Leitch 2002: 290-291). Al contrario, il crimine è un elemento costante della narrazione e, di conseguenza, sembra opportuno riflettere su quali crimini vengono proposti, il

conto in cui avvengono, quale ruolo svolgono, in che modo vengono risolti e come questo influisca sulla realtà sociale in cui sono calati. I prossimi paragrafi si dedicheranno a questo attraverso l'analisi dei casi studio proposti, dei quali si indagheranno anche la rappresentazione della paura del male e il ruolo dell'avanzamento tecnologico nel contrastare la possibilità di esserne vittima.

### 5.1. Il contesto sociale del crimine

*Demolition Man*, *Vanilla Sky* e *Minority Report* hanno le origini più diverse. La prima è un'opera originale, scritta da Peter M. Lenkov, Robert Reneau e Daniel Waters;<sup>1</sup> *Minority Report*, com'è noto, è liberamente ispirato al racconto di Philip K. Dick “The Minority Report” (1956),<sup>2</sup> mentre *Vanilla Sky* è un remake del film *Abre los ojos* (1997), scritto e diretto da Alejandro Amenábar. Sebbene con origini diverse, questi prodotti culturali presentano narrazioni ambientate in un futuro in cui la società e le possibilità del singolo individuo sembrano molto diverse da quelle attuali e, sotto una certa luce, più desiderabili, quasi utopiche.

Prima di continuare, tuttavia, è necessario puntualizzare cosa si intende per “utopico” e “distopico” in questo capitolo. Nel tempo si sono succedute molte definizioni di utopia, distopia, anti-utopia e concetti similari, considerati dal punto di vista letterario, storico-politico o antropologico. Sebbene il tracciare le origini, l'evoluzione e la definizione<sup>3</sup> di tali idee sia fuori dall'ambito di questo contributo, è utile ricordare che le differenze di significato sono ridotte a sfumature o funzioni da parte di alcuni studiosi, come nel caso delle categorie “distopia” e “anti-utopia”: secondo Blaim, “anti-utopia should perhaps be seen as a certain *function* or – to adopt a more radical position – *use* of the dystopian text, and not as a literary genre. The more so as the anti-utopian function is practically independent of any genre conventions, the only requirement being the more or less comprehensive critique of particular utopian (or quasi-utopian) proposals or solutions” (2013: 88; corsivo in originale).

Nel linguaggio comune, “utopia” si riferisce perlopiù a un non-luogo, o un luogo irrealizzabile o inarrivabile, più che all'idea di “luogo ottimale”, a cui rimanda il concetto di *eutopia* (Claeys 2017: 42). Ci atterremo quindi a queste

1 Sebbene opera originale, *Demolition Man* risulta essere un *pastiche* di film, annunci pubblicitari e personaggi precedenti (James 1993).

2 Pubblicato all'interno della rivista dedicata alla fantascienza *Fantastic Universe*.

3 Prendendo solamente in considerazione l'utopia, Claeys sostiene che è possibile identificarne almeno tredici tipi (2017: 45).

accezioni e utilizzeremo “utopia” e “utopico” in riferimento a qualcosa di impossibile da ottenere e raggiungere, mentre per “distopia” e “distopico” ci rifaremo alla descrizione di narrazione distopica fornita da Moylan, cioè un testo con

th[e] ability to register the impact of an unseen and unexamined social system on the everyday lives of everyday people. [T]he dystopian text opens in the midst of a social “elsewhere” that appears to be far worse than any in the “real” world [and] the narrative zooms in on one of the subjects of the terrible place. The story line then develops around that alienated protagonist as she or he begins to recognize the situation for what it really is and thus to trace the relationship between individual experience and the operation of the entire system. (Moylan 2018: xiii)

Tali definizioni o, per meglio dire, caratteristiche di utopia e distopia saranno utili per capire il contesto narrativo dei casi studio considerati ma, come dimostra la stessa varietà e stratificazione di definizioni nel tempo, è necessario ricordare che l’idea di utopia (e, aggiungiamo, di distopia) è magmatica, mobile, in continuo aggiornamento, come concepito da Wells: “Any modern utopia will have to start with H. G. Wells’s axiom that utopias must now be kinetic or evolutionary, incorporating change into their very nature, rather than static” (Claeys 2017: 58).<sup>4</sup>

Tratti utopici e distopici sono ben presenti in *Demolition Man*, in cui John Spartan è un poliziotto nella Los Angeles di metà anni Novanta che, nel tentativo di catturare il pluriomicida Simon Phoenix, viene incastrato per la morte di trenta ostaggi e quindi condannato a scontare la pena, insieme alla sua nemesis, in una prigione criogenica ideata dal Dr Cocteau. Questo sistema penitenziario innovativo prevede che vengano inviate suggestioni sinaptiche ai detenuti ibernati per renderli più mansueti e reinserirli più facilmente nella società. Si tratta di un condizionamento forzato che viene sfruttato per scopi personali da Cocteau, che usa gli impulsi neuronali per convincere Phoenix a uccidere il proprio rivale politico quando viene risvegliato, dopo quasi quarant’anni, per l’udienza per la libertà condizionale. In quest’occasione, Phoenix lascia dietro di sé una serie di omicidi in un contesto cittadino profondamente mutato: Los Angeles, San Diego e Santa Barbara si sono fuse in un’unica grande città di

<sup>4</sup> Anche Moylan è d'accordo: "We need especially to ensure that [a] utopian project remains self-critical and open to change. We need to continue to produce the revolution in the revolution, the utopia in the utopia" (2013: 43).

nome San Angeles dove, negli ultimi sedici anni, graffiti e imprecazioni sono i crimini maggiori rimasti perché ci sono state solo morti per cause naturali. Dato che la polizia locale non ha le competenze necessarie per fronteggiare un assassino come Phoenix, viene risvegliato Spartan, incredulo nel trovarsi davanti una società che ha azzerato gli omicidi ma ha anche privato i cittadini di alcune libertà e consuetudini presenti nella sua epoca, tra cui mangiare carne, cioccolato e stringersi la mano.

Omicidi e crio-sonno sono al centro della narrazione anche in *Vanilla Sky*, sogno-incubo personale di David Aames, un giovane ereditiero dongiovanni dedito al divertimento e privo di qualsiasi interesse per mandare avanti l'azienda del padre. Dopo aver conosciuto Sofia, una ragazza semplice e gentile, decide di trascorrere la notte con lei senza consumare l'attrazione che prova nei suoi confronti. Tuttavia, il mattino dopo lo aspetta Julie, l'ultima di tante ragazze a cui si è interessato prima di Sofia, e accetta il passaggio che gli offre ignaro del fatto che, in preda alla gelosia, Julie tenterà di compiere un omicidio-suicidio. Sopravvissuto all'incidente, David ha il volto irrimediabilmente sfigurato e è dilaniato dal dolore fisico ed emotivo per aver perso, a suo avviso, la vita invidiabile che aveva condotto fino a quel momento. Si rivolge quindi alla Life Extension, azienda che usa l'ibernazione per far vivere ai propri clienti la vita che desiderano in un cosiddetto "sogno lucido", cioè un sogno controllato dall'esterno e il cui svolgersi è stato preventivamente scelto dall'individuo. Ben presto, però, il sogno di David di sperimentare una vita piena con Sofia diventa un incubo perché comincia ad avere allucinazioni di Julie, il cui volto si sostituisce a quello di Sofia, e arriverà a uccidere quest'ultima, disgregando l'idea della tecnologia del sogno lucido come fonte di riparo dalla possibilità di essere di vittima del male come lo era stato a causa della gelosia omicida.<sup>5</sup>

Allo stesso modo, in *Minority Report* la tecnologia alla base della Precrime si presenta inizialmente come la struttura giudiziale-punitiva che avrebbe potuto evitare il rapimento e probabile omicidio del figlio del protagonista, il capitano John Anderton, la cui vita familiare, personale e coniugale sono state distrutte.<sup>6</sup> Nella Washington DC del 2054, Anderton è il responsabile della

5 Per lo spettatore occidentale medio, la rappresentazione di una vita dedita agli affetti e al *quality time* può apparire come un sogno rispetto alla fatica quotidiana del destreggiarsi per mantenere un equilibrio tra sfera professionale e vita privata.

6 Il rapimento del figlio porta Anderton all'autodistruzione, dal ricorrere alla droga chiamata *neuroin* al rinchiudersi in sé stesso allontanandosi dalla moglie, incapace di elaborare il dolore della perdita che è acuito dal fatto che non si troverà mai il colpevole.

sezione Precrime, un'unità poliziesca sperimentale ideata da Lamar Burgess e il cui uso sta per essere esteso a tutto il paese, considerati i suoi successi nell'azzerare (quasi) completamente gli omicidi. La Precrime è quanto promette il nome: tramite le visioni di tre *precog*, esseri umani con straordinarie capacità di preveggenza amplificate dalla tecnologia, è possibile prevedere gli omicidi quattro giorni prima che avvengano in modo che la polizia compia un arresto preventivo. L'unica eccezione è data dai cosiddetti crimini passionali, per i quali il preavviso a disposizione è minimo perché, per loro natura, non sono crimini premeditati. Schermi interattivi, guanti *touchscreen* e ologrammi permettono ad Anderton di aver accesso alle visioni frammentarie dei *precog* e di ricomporle in una narrazione lineare, assumendo il ruolo di "conductor of an orchestra — which is supported by the soundtrack which presents Schubert's *Unfinished Symphony* —, both as a reader and a narrator, who chooses, extracts and gives order, sequence and meaning to images that do not possess such properties intrinsically" (Novell 2009: 3). Il forte effetto deterrente della Precrime si va ad aggiungere al senso di sicurezza dato dall'apparente infallibilità delle visioni dei *precog*. Istituita un anno dopo il rapimento del figlio, per Anderton la Precrime è un'occasione di riscatto, almeno finché non viene indicato come prossimo omicida e deve dimostrare che si tratta solo di uno dei tanti ingranaggi del piano di Burgess, che sfrutta i limiti delle visioni dei *precog* per nascondere l'assassinio da lui compiuto anni addietro.

Nelle tre rappresentazioni cinematografiche considerate le società future e il sogno di David condividono un aspetto cruciale, che si può considerare utopico nell'accezione di contesto impossibile da realizzare: contare su un sistema che permette ai cittadini di vivere al riparo dalla preoccupazione che il male potenziale intorno a sé possa nuocere a sé stessi o ai propri cari. Proprio perché questa condizione è utopica, anche nelle configurazioni sociali future il crimine alla fine ricompare. Se il ruolo culturale dei *crime film* è "to examine the price of social repression as imposed by the institutions of the justice system" (Leitch 2002: 306), ben si coniuga la narrazione distopica come intesa da Moylan, dove un individuo o una comunità si rende conto di tali ingiustizie e cerca di ribellarvisi (cfr. Moylan 2013). Il crimine è l'elemento che ci permette di comprendere le limitazioni e ingiustizie imposte dalle società future quasi come prezzo da pagare per essere salvaguardati dal male o, in altre parole, come il crimine sia presente sia nel contesto iniziale, sia nella successiva ambientazione apparentemente utopica. Di fatto, il crimine è di per sé irreprimibile e questo si evince dalle

forme di limitazione della libertà individuale in *Demolition Man* alla modifica-  
zione dell'idea di “innocente fino a prova contraria” a “colpevole fino a prova  
contraria”<sup>7</sup> in *Minority Report*. Come si discuterà a breve, il crimine assume la  
funzione di tramite e sutura tra *crime film*, utopia e distopia perché funge da  
punto di svolta nella narrazione e diventa l'elemento che porta il protagonista e,  
con lui, lo spettatore, a rendersi conto che la realtà tratteggiata non è migliore  
come sembra inizialmente.

### 5.2. Il ruolo del crimine

In *Demolition Man*, *Vanilla Sky* e *Minority Report* si ripete una struttura co-  
mune in cui almeno due omicidi si rivelano dei *turning point* nel contesto nar-  
rativo. In *Demolition Man*, il primo crimine che dà avvio alla vicenda è la con-  
seguenza dello scontro tra Spartan e Phoenix, durante il quale muoiono trenta  
ostaggi. Questo pluriomicidio segna il primo punto di svolta perché pone il  
poliziotto, accusato ingiustamente, e l'assassino sullo stesso piano. Il paradosso  
narrativo per cui Spartan, che lo spettatore è invitato a considerare dalla parte  
della giustizia perché insegue da anni Phoenix, viene incarcerato alla pari del  
criminale è stato considerato la rappresentazione cinematografica della per-  
cezione di quanto la situazione socio-politica negli anni Ottanta e Novanta del  
Novecento fosse complicata e tesa negli Stati Uniti:

to end social chaos and disorder in a decade in which the fear of riots permeated daily life, law should “tighten its reins” [...]. Giuliani<sup>8</sup> was an answer to concerns about urban decay and urban violence and the public need to tighten the reins. Thus, the city of San Angeles embodies many of the real problems haunting American urban policies in the 1990s. Turning the city into “a beacon of light” by displacing African Americans, Latinx, and homeless people and making them invisible was not that dissimilar from the new forms of urbanity in the 1990s.<sup>9</sup> (Pagnoni Berns 2022: 179)

Le incrinature distopiche della realtà urbana di San Angeles e del sistema  
sociale razzista di Cocteau sono il fulcro di quanto viene portato alla luce dal

7 Quando Anderton ricostruisce la narrazione delle visioni dei *precog*, questa viene visionata da due te-  
stimoni, tra cui il Presidente della Corte Suprema, i quali acconsentono all'arresto e alla detenzione senza prima  
aver ascoltato la testimonianza degli accusati o aver visionato il *minority report*.

8 Rudolph William Giuliani, sindaco di New York dal 1994 al 2001.

9 In *Demolition Man*, coloro che non si sono adeguati al nuovo assetto sociale creato da Cocteau vivono  
nei sotterranei della vecchia Los Angeles e sono soprannominati *Scraps*. Il loro leader politico è Edgar Friendly,  
l'avversario che Cocteau vuole far eliminare da Phoenix.

secondo punto di svolta, cioè la serie di omicidi compiuti da Phoenix durante la sua evasione dal crio-penitenziario. Durante i vari briefing con la polizia di San Angeles, Spartan viene a sapere dalla collega Lenina Huxley le numerose limitazioni a quelle che, nella sua epoca, erano perlopiù libertà individuali: "Smoking is not good for you, and it's been deemed that anything not good for you is bad. Hence, illegal. Alcohol, caffeine, contact sports, meat [...], bad language, chocolate, gasoline, uneducational toys and anything spicy. Abortion is also illegal but then again so is pregnancy if you don't have a license" (*Demolition Man*). Questa breve lista tratteggia una realtà in cui vige un estremo controllo personale e collettivo, almeno agli occhi dello spettatore occidentale, e dissolve l'idea che l'avanzamento tecnologico, simboleggiato dal crio-penitenziario, e la struttura socio-politica che si incentra su di esso siano un'alternativa totalmente positiva rispetto alla realtà di fine Novecento. Gli omicidi sono rivelatori del fatto che né l'assetto sociale del 1996 né quello apparentemente migliore del 2046 sono accettabili perché entrambi sono strutture organizzative con caratteri estremi: nel passato sembra che la situazione sia ingestibile perché il male prevale sulla legge, mentre nel futuro ci sono fin troppe restrizioni in forza di innumerevoli regole. Entrambe le società sono fuori controllo e la giustizia resta sempre un mezzo a favore dei criminali, dato che Phoenix incastra Spartan e Cocteau sfrutta il crio-sonno per scopi politici.

A conclusione del film, l'esplosione del crio-penitenziario segna il crollo del sistema al suo seguito. L'unico personaggio che può dare uno spunto per ristrutturare l'assetto sociale è Spartan proprio perché ha vissuto sia nel passato sia nel futuro e sa che la soluzione non può essere né il ritorno all'organizzazione sociale da cui lui proviene, né una alternativa come quella pensata da Cocteau: "Somewhere in the middle, you'll figure it out" (*Demolition Man*). La nuova San Angeles dovrà perseguire il bene comune senza limitare le libertà individuali, ma non è dato sapere allo spettatore in che modo questo si realizzerà. L'uccisione di Phoenix e la distruzione del sistema sociale di Cocteau sono soluzioni circostanziate: i due *villain* sono eliminati dalla scena, ma non c'è una risoluzione alla possibilità di essere vittima del male. Lo spettatore non si può sentire sollevato dallo stato di ansia per il futuro, anzi, è posto di fronte alla necessità di accettare l'impossibilità di eliminare il male perché, prendendo a spunto le parole di Spartan, è il movimento costante verso il bene (l'evoluzione continua dell'utopia di Wells) che può mantenere l'ordine sociale, non l'impiantarsi di una società rigidamente sicura.

Apparentemente intoccabile dalle avversità della vita, David in *Vanilla Sky* segue una parabola narrativa da uomo di successo a condanna come presunto assassino a salvezza quando si sveglia dal sogno lucido. Anche nel film di Crowe si ha un doppio crimine, sebbene possano essere entrambi *presunti* omicidi: come già anticipato, Julie tenta un omicidio-suicidio in una data ambigua<sup>10</sup> in conseguenza del quale David sceglie di vivere un sogno lucido telecomandato dove infine uccide Sofia. Rispetto all'opera originale di Amenábar, il remake di Crowe non mette mai in chiaro quale filo narrativo sia reale e quali siano solo una diramazione di possibili sviluppi nel sogno, portando la critica a numerosi tentativi di spiegazione con esiti talvolta contrastanti.<sup>11</sup> Tuttavia, più che decifrare cosa sia solo immaginato, ciò che è rilevante in questa sede è riflettere sul ruolo che questi presunti omicidi hanno nel contesto narrativo.

Rammentando la posizione di Rebughini riguardo l'ansia che permea il tessuto sociale occidentale, si può avanzare l'idea che il fulcro dello stato di angoscia avviato dal tentato omicidio ad opera di Julie non risieda né nella possibile premeditazione, né nelle sue motivazioni, ma nel comportamento che lei adotta nei momenti che precedono l'incidente e nell'impossibilità di fuggire da parte di David. Julie si comporta in modo sempre più concitato, fino ad assumere un'espressione folle, con lo sguardo rivolto verso David più che alla strada. Sul sedile del passeggero c'è David, un uomo agiato che ottiene sempre ciò che vuole ma che, nonostante questo, è intrappolato in auto in balia degli eventi, letteralmente nelle mani di una persona che ha perso l'autocontrollo e che, in questo senso, diventa la personificazione del male imprevedibile. Se una persona con una vita ovattata come quella di David può rimanerne vittima, perché il crimine non potrebbe colpire anche una persona dalla vita più ordinaria? Lasciando questo interrogativo in sospeso, *Vanilla Sky* insinua un malessere di fondo nello spettatore perché gli ricorda quanto sia impotente di fronte all'imprevedibilità del futuro nonché delle persone, che possono tramutarsi in potenziali assassini nel tempo di un passaggio in auto.

Agli occhi dello spettatore, la tecnologia futuristica del sogno lucido può sembrare una soluzione all'eventualità di essere colpiti dal male e all'angoscia

10 La data è il 02/30/01: dato che l'ambientazione di Crowe è dichiaratamente statunitense, la data farebbe pensare al 30 febbraio, ma non vi è certezza che questa sia la lettura corretta.

11 Ad esempio, Ferrer (2011) compara nel dettaglio l'opera di Amenábar e quella di Crowe, evidenziando le rispettive molteplici strutture di biforcazione, un espeditivo narrativo ereditato dall'opera di Jorge Luis Borges *El jardín de senderos que se bifurcan* (1941). Secondo Stott (2012), David è un narcisista estremo e uccide Sofia perché minaccia la sua autosufficienza, mentre per Edman e Gozen (2019) il sogno lucido è un'allucinazione creata e guidata dalla mente di Sofia dopo aver assunto stupefacenti.

che ne deriva perché permette di vivere una vita parallela, sorvegliata da un team di tecnici in modo tale che tutto sia già stato prefigurato, come nelle simulazioni mentali, senza lasciare nulla al caso. Questa opzione, però, si rivelerà illusoria: l'imprevisto è ineliminabile e, di conseguenza, anche il sogno lucido può diventare un incubo per un banale *glitch*. È il secondo presunto omicidio che accompagna lo spettatore verso questa conclusione, riportandolo allo stato di malessere e angoscia dopo il tentato omicidio di David, perché nemmeno la più avanzata tecnologia è in grado di assicurare una vita al riparo dal male. Al contrario, l'aggognato rifugio diventa una prigione: come scrive Štefan, David “is trapped in a utopia” (2015: 229). Se perfino il sogno lucido, una vita utopica modellata sui desideri individuali, è destinato a naufragare, non resta che tentare di far fronte alla dimensione reale accettando l'imprevedibilità del futuro, incluso il male che può succedere al singolo, come sembra suggerire il finale del film nel momento in cui David sceglie di terminare l'esperienza telecontrollata e svegliarsi.

È possibile rintracciare presunti omicidi anche in *Minority Report*, in cui i due crimini più rilevanti per lo sviluppo narrativo sono il rapimento e probabile uccisione del figlio di Anderton e l'omicidio che lui stesso dovrebbe compiere, stando alle visioni dei *precog*. La perdita del figlio prepara il terreno perché Anderton veda nella Precrime un appiglio a cui aggrapparsi e in cui riporre tutta la sua fiducia. Tramite la sua focalizzazione,<sup>12</sup> nella prima parte del film l'unità sperimentale viene presentata come un sistema infallibile nel prevenire gli omicidi ma, allargando lo sguardo, si può dire che è anche un modo per prevenire la sofferenza. Per Anderton e, di rimando, per lo spettatore, la Precrime si configura come un velo di sicurezza attorno cui avvolgersi per tutelarsi dal male, solo per poi stracciarsi e rivelarsi un mezzo di estremo controllo sociale che non distingue più tra sfera pubblica e privata (Novell 2009: 3).

La previsione dell'omicidio perpetrato da Anderton crea un cortocircuito all'interno della narrazione. Posto di fronte a un padre che piange la perdita del figlio e cerca di sanare la società malata che gliel'ha sottratto, lo spettatore è invi-

12 Le definizioni dei concetti di focalizzazione, punto di vista e prospettiva variano. Qui viene adottata la posizione di Kinoshita: “The narration must utilize one (or more) character's perceptual or cognitive capacities or limits as a means of regulating information in almost all types of narrative including narrative cinema. Therefore, [...] we should accept the term and concept *focalization* only to describe such acts of regulation which can only be applied to the narrative itself, not to the narrator or other entities [...], without applying categories and subcategories offered by preceding theorists including Genette himself” (2008: 86; corsivo in originale). In *Minority Report*, a inizio film la focalizzazione è prevalentemente quella di Anderton, anche se questo non significa che Anderton sia il narratore di ciò che vediamo.

tato a considerare Anderton come il personaggio eroico della storia, esponente della giustizia e vittima al contempo, ben distinto dai criminali potenziali che contribuisce a incarcere. La visione dei *precog* rompe il dualismo semplificato dei ruoli e, in particolare, svela che non si può più considerare la Precrime, alla pari del sogno lucido e del crio-penitenziario, come la soluzione all'eventualità di essere vittima del male, né tantomeno come struttura infallibile, perché accusa il protagonista di un crimine che (forse) mai commetterebbe, considerando la sua storia e il suo lavoro. A riprova di questo è la rivelazione dell'esistenza del *minority report*, la visione alternativa di uno dei tre *precog* che viene abitualmente scartata a favore di quella comune degli altri due, considerata la previsione ufficiale di un omicidio. I *precog* non sono più portatori di una verità inconfutabile, ma di una delle possibilità che possono verificarsi: Anderton può compiere l'omicidio o rifiutarsi di farlo perché ha la possibilità di scegliere. Libertà individuale, impossibilità di prevedere il futuro e rischio di essere vittima o criminale sono eventualità che esistono nella realtà di Anderton quanto in quella dello spettatore, quindi si annulla lo scarto temporale e narrativo tra realtà e finzione, nonché la sensazione di presunta sicurezza dal male che propone la Precrime.

Nella prima parte del film, il video pubblicitario della Precrime invita a “Imagine a world without murder. [...] We want to make absolutely certain that every American can bank on the utter infallibility of the system, and to ensure that what keeps us *safe* will also keep us *free*” (*Minority Report*; corsivo mio). Tuttavia, la sua stessa istituzione provoca due vittime il cui colpevole, Burgess, rimane in libertà: da un lato Agatha, la *precog* più potente, viene costretta a vivere una vita da prigioniera, in sedazione, privata dell'amore materno; dall'altro, sua madre viene brutalmente uccisa da Burgess per poter contare sulla partecipazione di Agatha all'esperimento e dare avvio alla Precrime. Come in *Demolition Man*, lo spettatore si trova davanti a un sistema che, da utopico quale poteva sembrare, si dimostra inaccettabile non solo perché chi detiene il potere può sfruttarlo a proprio favore in deroga alle leggi, ma anche perché esso stesso provoca o è strumento per realizzare crimini. La Precrime si presenta come un'interpretazione distopica delle parole di Beccaria “È meglio prevenire i delitti che punirgli [sic]. Questo è il fine principale d'ogni buona legislazione” (2014: 111), pertanto è un'occasione mancata di miglioramento sociale e, insieme, un mezzo raffinato per sfuggire alla legge.

Nella versione cinematografica di Spielberg, la Precrime viene smantellata, i *precog* vengono liberati e Anderton ha la possibilità di ritrovare un equi-

librio nella propria vita salvando Agatha, che agisce da soggetto sostitutivo per il figlio che non era riuscito a proteggere. A livello narrativo, la corruzione del singolo e della Precrime viene fermata, ma il fallimento del sistema conferma il fatto che è impossibile (cioè utopico) realizzare una società priva di violenza e crimine perché i mezzi per arrivarci, ideati da esseri umani, conterranno sempre un margine di errore dovuto all'imperfezione della natura umana: come sostiene l'agente del Dipartimento di Giustizia Danny Witwer, che indaga sull'operato della Precrime, "If there's an error, it is always human" (*Minority Report*).

### 5.3. Il contesto post-crimine: conclusioni

A seguito della risoluzione dei vari crimini, le tre narrazioni cinematografiche presentano una situazione a livello individuale o sociale da cui si può desumere che l'eccellenza tecnologica raggiunta (il crio-penitenziario, il sogno lucido e la Precrime) non aiuta l'uomo a vivere meglio, anzi, lo costringe in una realtà che si rivela infine nei suoi aspetti più restrittivi e costrittivi. Ogni tentativo di miglioria in senso assoluto, cioè la realizzazione di un'utopia sociale in cui sono azzerati i crimini e il male potenziale nella vita del singolo, fallisce. Ricordando ancora una volta il pensiero di Wells riguardo la necessità che un'idea con caratteri utopici sia in costante movimento e rinnovamento, non sorprende che le strutture utopiche rappresentate implodano: cercando di stabilizzare entro norme (in *Demolition Man*), mezzi tecnologici (in *Vanilla Sky*) o strutture di regolazione sociale (in *Minority Report*) un'idea utopica, questa crolla su sé stessa. I tre film suggeriscono l'idea che l'umanità possa solo dedicarsi a un incessante moto di ricerca di un miglioramento sociale a partire dal proprio presente tenendo a mente che, per quanto gli sforzi possano essere considerevoli e il progresso tecnologico avanzato, l'elaborazione di un sistema in cui il crimine è assente e l'individuo è totalmente al sicuro è un obiettivo irrealizzabile, non da ultimo per la fragilità umana che, nel tentativo di fronteggiare il male, vi rimane sempre invischiata.

In queste rappresentazioni il crimine assume un carattere utilitaristico e circolare perché mette in moto una serie di cause ed effetti e agisce da punto di svolta narrativo evidenziando che è impossibile eliminare il male come eventualità sociale e che il tentativo stesso di farlo può essere soggetto a manipolazione. Posto in altri termini, i tre film invitano lo spettatore a preferire lo *status quo* attuale al perseguire una società futura pienamente sicura perché tale ricerca, per come viene rappresentata, è non solo inutile, ma perfino deleteria. Abbandona-

ta l'idea di poter costruire un assetto privo di minacce alla propria incolumità e, quindi, di poter trovare una soluzione definitiva per annullare l'ansia per il futuro, l'uomo può sfruttare il proprio potenziale quantomeno per *ridurre* il male.

Pensare a una società futura migliore di quella attuale e focalizzarsi sul presente perché è impossibile raggiungere un assetto ideale non sono necessariamente in contrasto, in quanto la prima azione agisce da sprone per individuare cosa non funziona nella realtà contemporanea. Di conseguenza, permette all'individuo di valutare come agire, nel presente, per ovviare a *un* aspetto negativo invece di costruire un sistema infallibile sotto ogni aspetto: “attempting grand schemes of social and political transformation that demand a substantial improvement in human behavior pushes humanity beyond the limits of its moral capability and is bound to result in failure [...]. If, in particular, *utopia* means the ‘perfect’ society, it is by definition unrealizable” (Claeys 2017: 42-43). Nel Positivismo ottocentesco le costanti scoperte scientifiche autoalimentavano l'idea utopica del progresso senza fine a cui l'uomo aspirava, ma in questi film la tecnologia sembra suggerire di non impegnarsi oltre perché è stato raggiunto il limite di tale progresso e ciò che si può ottenere è solo un'involuzione. Il presente è già il raggiungimento di una condizione migliore di quanto ci fosse in passato e questo deve essere sufficiente perché non si può ottenere uno stato di assoluto benessere e totale incolumità.

A livello narrativo, la struttura classica della *detection* si chiude perché il criminale viene identificato e punito, ma si è ben lontani dalla rassicurazione socio-emotiva tradizionalmente attribuita ai racconti gialli della Golden Age, con la loro risoluzione positiva del conflitto (Zava 2020: 202). Incentrati sulla tensione di fondo tra spinta verso un'utopia sociale per definizione irrealizzabile e la rassegnazione a dover fare i conti con il presente, queste narrazioni cinematografiche ci lasciano più interrogativi di quanti ne risolvano, soprattutto a livello etico e relazionale, e ci spingono a riflettere su cosa saremmo disposti ad accettare per sentirci al sicuro e cosa ci spingerebbe a commettere un crimine. Secondo Geisler,

perhaps the use of poststructural popular culture [such as *Vanilla Sky* and *Minority Report*] can be an effective postmodern means to pedagogically intermingle the scientific with the aesthetic. [A]ll citizens ought to be critically aware that science *is* inherently loaded with bias, power, and uncertainty, and so, it must be deconstructed and identified before, during, and after all scientific inquiries. (170; corsivo in originale)

Proponendo di includere *Vanilla Sky* e *Minority Report* nel curriculum scolastico,<sup>13</sup> Geisler difende l'utilità pratica e pedagogica di tali narrazioni nel portare alla luce pregiudizi e implicazioni dell'uso della scienza. In questa proposta si ravvisa il potenziale del moto incessante di ridefinizione di una "società migliore" ma, nel caso di spettatori adulti fuori dal contesto scolastico o in altri ambiti similari, la mancanza di un docente come interlocutore nel percorso critico per capire la trama di relazioni tra tecnologia e politica, rappresentazione artistica e potere può essere un limite considerevole. Nonostante questo, però, la narrazione rappresentata dai tre film può senz'altro invitare a riconoscere l'umana impossibilità di controllare il futuro e il crimine e, di conseguenza, incoraggiare a trovare un modo per accettare l'ansia che ne deriva.

## Bibliografia

- Amaral, A. (2004), "Blade Runner, Total Recall e Minority Report: Cinema Distópico e Cyberpunk de Philip K. Dick", in *Sessões do Imaginário - Cinema | Cibercultura | Tecnologias da Imagem*, Vol. 9, No. 11, pp. 37-41. [<https://revistaseletronicas.pucrs.br/famecos/article/view/809>].
- Beccaria, C. (2014 [1764]), *Dei delitti e delle pene*, Milano, Ledizioni.
- Benoit, R. G., et al. (2016), "Reducing Future Fears by Suppressing the Brain Mechanisms Underlying Episodic Simulation", in *PNAS*, pp. E8492–E8501. [[www.pnas.org/cgi/doi/10.1073/pnas.1606604114](https://www.pnas.org/cgi/doi/10.1073/pnas.1606604114)].
- Blaim, A. (2013), "Hell upon a Hill: Reflections on Anti-Utopia and Dystopia", in F. Vieira (a cura di), *Dystopian Matters: On the Page, on Screen, on Stage*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, pp. 80-91.
- Brambilla, M. (Dir.). (1993), *Demolition Man*, USA, Warner Bros.
- Breuning, L. G. (2019), "Fear the Future? 3 Simple Steps to Manage That Sense of Foreboding", in *Psychology Today*, [<https://www.psychologytoday.com/us/blog/your-neurochemical-self/201912/fear-the-future> (accesso il 14/03/2025)].
- Claeys, G. (2017), "When Does Utopianism Produce Dystopia?", in Z. Czigányik (a cura di), *Utopian Horizons: Ideology, Politics, Literature*, Budapest e New

13 Non sorprende che Geisler, tra tutti i prodotti culturali, proponga dei film da inserire nel curriculum formativo, poiché "[m]ovies have become the central vehicle for the dissemination of popular culture in the United States. Due to the globalization of film markets, movies also play a major role internationally in the dispersion of images, myths, and values" (Rafter 2000: vii).

- York, Central European University Press, pp. 41-61.
- Crowe, Cameron (Dir.). (2001). *Vanilla Sky*, USA, Paramount Pictures.
- Edman, T. B., e H. Gozen. (2019), "The Lucid Dream of an Unconscious Solipsist: Posttruth and Hyper-reality in *Vanilla Sky*", in *Interstudia*, Vol. 25, pp. 148-169. [<https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=882378>].
- Ferrer, C. (2011), "The Forking Paths of *Open Your Eyes* and *Vanilla Sky*", in *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, Vol. 3, No. 1, pp. 147-160. [<http://rupkatha.com/V3/n1/14Forking-Paths-of-Open-Your-Eyes-and-Vanilla-Sky.pdf>].
- Furedi, F. (2018), *How Fear Works: Culture of Fear in the Twenty-First Century*, Camden, Bloomsbury Continuum.
- Geisler, P. R. (2005), "The Pedagogical Implications of Popular (Culture) Science: Raggae Music, *Vanilla Sky* & *Minority Report* as Poststructural Scientific Curriculum", in *Journal of Curriculum Theorizing*, Vol. 21, pp. 159-173.
- Gulddal, J., et al. (2019), "Criminal Moves: Towards a Theory of Crime Fiction Mobility", in J. Gulddal et al. (a cura di), *Criminal Moves: Modes of Mobility in Crime Fiction*, Liverpool, Liverpool University Press, pp. 1-24.
- James, C. (1993), "'Demolition Man' Makes Recycling an Art", in *The New York Times*, October 1993. [<https://www.nytimes.com/1993/10/24/movies/film-view-demolition-man-makes-recycling-an-art.html> (accesso il 25/05/2024)].
- Kinoshita, K. (2008), "Focalization and Point of View in the Cinema", in *Iconics: International Studies of the Modern Image*, Vol. 9, pp. 79-103. [[https://doi.org/10.18917/iconics.9.0\\_79](https://doi.org/10.18917/iconics.9.0_79)].
- Leitch, T. (2004 [2002]), *Crime Films*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Meehan, P. (2017 [2008]), *Tech-Noir: The Fusion of Science Fiction and Film Noir*, Jefferson, McFarland.
- Moylan, T. (2013). "Step into the Story...", in F. Vieira (a cura di), *Dystopian Matters: On the Page, on Screen, on Stage*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne, pp. 42-43.
- Moylan, T. (2018 [2000, Westview Press, Boulder]), *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*, Londra, Routledge.
- Novell, N. (2009), "Extreme Surveillance and Preventive Justice: Narration and Spectacularity in *Minority Report*", in *FORMATS: Revista de Comunicació Audiovisual*. Vol. 5, pp. 1-9. [<https://raco.cat/index.php/Formats/article/view/137003>].
- Pagnoni Berns, F. G. (2022), "Sylvester Stallone and Urban Order in the 1980s

- and 1990s: Gendering the City in *Demolition Man* and *Judge Dredd*”, in S. Rabitsch, et al. (a cura di), *Fantastic Cities: American Urban Spaces in Science Fiction, Fantasy, and Horror*, Jackson, University Press of Mississippi, pp. 167-181.
- Perță, C. (2015), “Melting Reality, Rising Utopia, or Why You Should Never Come Back to Reality”, in *Caietele Echinox*, Vol. 29, pp. 120-126. [<https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=306517>].
- Rafter, N. (2000), *Shots in the Mirror: Crime Films and Society*, Oxford, Oxford University Press.
- Rebughini, P. (2021), “A Sociology of Anxiety: Western Modern Legacy and the Covid-19 Outbreak”, in *International Sociology*, Vol. 36, No. 4, pp. 554-568. [<https://doi.org/10.1177/0268580921993325>].
- Spielberg, S. (Dir.) (2002), *Minority Report*, USA, 20th Century Fox.
- Ştefan, O. (2015), “Identity Dissolutions in the Context of the Reality-Dream-Hyperreality Relationship in *Vanilla Sky*, *The Truman Show* and *The Matrix*”, in *Caietele Echinox*, Vol. 29, pp. 225-241. [<https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=306530>].
- Stott, G. St. J. (2012), “*Vanilla Sky* – The Narcissist’s Tale”, in *J Med Mov*, Vol. 8, No. 2, pp. 73-77. [[https://revistas.usal.es/cinco/index.php/medicina\\_y\\_cine/article/download/13732/14104/48289](https://revistas.usal.es/cinco/index.php/medicina_y_cine/article/download/13732/14104/48289)].
- Toderici, R. (2015), “Utopia, Dystopia, Film: An Introduction”, in *Caietele Echinox*, Vol. 29, pp. 7-26. [<https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=306203>].
- Zava, A. (2020), “Lungo i futuri possibili del poliziesco: *The Minority Report* di Philip K. Dick”, in R. Ricorda e A. Zava (a cura di), *Studi e ricerche: La detection della critica. Studi in onore di Ilaria Crotti*, 2020, Vol. 23, Venezia, Edizioni Ca’ Foscari, pp. 195-205. [DOI 10.30687/978-88-6969-455-4/017].