

L'adolescenza è morta. Serialità e transmedialità nelle saghe fantascientifiche del XXI secolo: *Hunger Games*, *Divergenti*, *La Trilogia del Silo*, *Maze Runner**

Emiliano Ilardi**
Università di Cagliari

What is surprising if we analyze the major transmedia universes that were created in the last 15-20 years, is that in many of the most successful cases, the narrative core originates in the medium literature. This happens especially in the novel, either by recycling the old hits (such as *The Lord of the Rings*, *The Chronicles of Narnia*, *House of Cards*, etc.) and by producing new ones: *Harry Potter*, *Twilight*, *A Song of Ice and Fire*, etc.

Why is the literary medium so suitable to become the foundation of the new transmedia narrative universes? Since nowadays, when a transmedia narrative universe is designed, the relationships between the various narrative media environments are already sketched in the project; so why in many cases it is better to put the novel as a front door to this universe? It isn't predictable that the medium which starts the narration is the novel instead of other more recent media like movies or TV series or video games.

How can literature still succeed in being an extraordinary laboratory for producing and testing new forms, metaphors and imagery and anticipating or simulating the future? (Much more than the cinema, for example, which seems to chase the other media).

I would like to try to answer these questions by analyzing four science fiction novel series, came out in the United States between 2008 and 2014, and immediately became world-wide best sellers, especially among teenagers: *The Hunger Games*, *Divergent*, *The Silo Saga* and *Maze Runner*. The four mentioned series besides being similar in terms of narrative structure and processes of *transmedializations* (spin-offs, films, comics, videogames, fandoms) also have a certain homogeneity in the covered topics and in the way the dystopian future is imagined. We encounter not only a forms serialization but also one of the imaginary and therefore of collective fears that are behind this stories. It is a post-catastrophic future (nothing new), not characterized by anarchy or by a struggle all against all (like in most previous dystopias), but by a rigid functionalization of space, social roles, work tasks and even (and this is the novelty) identities, skills and emotions. A future populated by teenagers, but forced to give up all the prerogatives of adolescence.

Keywords: Fantascienza, Adolescenza, Transmedialità, Distopia, Guerra civile

Il ritorno del romanzo

Ciò che sorprende se analizziamo i grandi universi transmediali che sono stati creati negli ultimi venti anni è che in molti casi, soprattutto quelli di più grande successo, il cosiddetto

* Articolo proposto il 13/07/2016. Articolo accettato il 24/10/2016

** Email: emilianoilardi@gmail.com

core narrativo (Giovagnoli 2013; Jenkins 2006) ha origine nel medium letteratura, soprattutto il romanzo, sia attraverso il recupero vecchie hit (*Il signore degli anelli*, *Le cronache di Narnia*, *House of Cards*, etc.), sia producendone di nuove (*Harry Potter*, *Twilight*, *Le cronache del ghiaccio e del fuoco*, *Dexter*, etc.).

Cosa ha quindi di specifico il medium letterario da renderlo così adatto a ricoprire il ruolo di pilastro delle nuove “meganarrazioni” del XXI secolo? O meglio: dato che quando si progettano gli attuali universi transmediale già dall’inizio vengono almeno abbozzate le principali relazioni narrative tra i vari ambienti mediali, perché in molti casi è preferibile utilizzare il romanzo come porta d’entrata a tali universi? Non è scontato che il medium che dà il via alla narrazione sia ancora oggi il romanzo e non piuttosto un film, una serie tv o un videogame. Evidentemente la letteratura riesce ancora ad essere uno straordinario laboratorio di produzione e sperimentazione di forme, metafore e immaginario; molto più del cinema ad esempio che sembra ormai andare esclusivamente a rimorchio degli altri media. È un fatto che la forma romanzo continua a manifestare una grande vitalità, adattabilità, una sua specificità e autonomia in piena cultura convergente. Ed è un fatto che non è ancora stato analizzato a fondo.

Per provare rispondere a queste domande si utilizzeranno quattro saghe fantascientifiche uscite negli Stati Uniti tra il 2008 e il 2014, divenute rapidamente di culto a livello mondiale soprattutto tra gli adolescenti, e successivamente modelli di riferimento della nuova serialità transmediale: *Hunger Games* di Suzanne Collins, *Divergent* di Veronica Roth, *La trilogia del Silo* di Hugh Howey e *Maze Runner* di James Dashner. La struttura narrativa di queste saghe è ormai standardizzata nella serialità attuale: si tratta di una struttura mista (a episodi e a puntate), di racconti corali con un protagonista affiancato da una serie di personaggi che, per importanza, sono poco sotto di esso (strategia che serve a creare gli spin off e l’espansione dell’universo narrativo). Ma questi racconti, oltre a presentare forti analogie dal punto di vista narratologico, mostrano anche una evidente omogeneità da quello metaforico e in generale dei temi trattati. Non solo una serializzazione delle forme, quindi, ma anche dell’immaginario e delle paure collettive che ne stanno alla base. Siamo di fronte a un futuro postcatastrofico (e fin qui niente di nuovo), caratterizzato però non tanto dall’anarchia o dalla lotta di tutti contro tutti come nella maggior parte delle precedenti distopie (e anche attuali, si pensi a serie TV come *The Walking Dead* o *Revolution*), quanto piuttosto da una rigida funzionalizzazione dello spazio, dei ruoli sociali, delle mansioni lavorative e persino (ed è questa la novità) delle identità, delle tonalità emotive e caratteriali. Una serie di racconti popolati da teenager, ma che sono stati costretti costretti a rinunciare a tutte le prerogative tipiche dell’adolescenza.

La funzionalizzazione dello spazio

Hunger games è una distopia classica. C’è stata una guerra e il risultato è un sistema politico in cui un potere centrale controlla tutto in maniera dittatoriale. La storia si dipana in uno spazio chiuso, circondato da terre selvagge che è a sua volta rigidamente

funzionalizzato: una metropoli (Capitol City) governa, consuma e produce beni immateriali e 12 distretti (più un distretto perduto che si era ribellato) producono beni materiali. Dai distretti, ma anche dalla metropoli, non si può uscire: sono spazi concentrazionari e ipercontrollati. Ogni distretto svolge una sola funzione produttiva a esclusivo beneficio della capitale: articoli di lusso, energia, pesca, agricoltura, miniere, etc. Per ricordare ai distretti la loro sconfitta in guerra e per assicurare la coesione sociale ogni anno viene organizzato un *hunger game*, un reality show in cui alcuni giovani estratti sorte in ogni distretto devono ammazzarsi tra di loro di fronte alle telecamere. La simulazione del conflitto nello show è finalizzata ad evitare i conflitti reali.

Siamo evidentemente di fronte a un grande minestrone di paure sia locali (cioè tipicamente americane) sia globali che ne hanno sancito il successo planetario:

- *Hunger Games* è una riproposizione distopica della guerra di indipendenza americana: le 13 colonie che vogliono rendersi indipendenti dal potere centrale. Trama che, con sfumature diverse, è anche alla base di un film come *Avatar*;
- La paura, che attanaglia da sempre l'immaginario americano, di un centro metropolitano (nella storia degli Stati Uniti è sempre stato identificato con Washington) che sfrutta il resto del paese. La cultura americana, non appena percepisce che lo Stato federale in un certo periodo storico sta prendendo troppo potere, produce immediatamente degli anticorpi nell'immaginario. Ma, a guardar bene, questa è ormai una paura globalizzata. Gli americani detestano il centralismo di Washington o dell'ONU. Gli europei negli ultimi anni temono il centralismo di Bruxelles, di Francoforte o dell'FMI;
- L'antinomia sicurezza-libertà che ad esempio sta alla base della produzione dello scrittore di fantascienza più visionario degli ultimi 50 anni insieme a Philip K. Dick: James G. Ballard. Troppa richiesta di libertà porta all'anarchia e al disordine; troppa richiesta di sicurezza porta al grande fratello e alla dittatura. Non ci dimentichiamo che l'universo distopico di queste saghe, con l'esclusione forse di *Maze Runner*, non è prodotto da una catastrofe naturale ma da una guerra, mondiale o civile.

Ciò che sorprende in *Hunger Games* e nelle altre serie in oggetto è l'estrema compartimentazione dello spazio e soprattutto dei ruoli sociali e dell'economia. Il mondo della produzione di oggetti tangibili e il mondo del consumo e della produzione di oggetti intangibili sono separati e rigidamente incasellati dal punto di vista spaziale. Questo tipo di funzionalizzazione dello spazio è tipica del moderno non certo del postmoderno, di un'economia fordista e non di una postfordista. In questi universi Marx si sarebbe sentito perfettamente a suo agio. Possibile che le nuove generazioni nate in un mondo ormai globalizzato e caratterizzato da una comunicazione orizzontale e di flusso siano ancora ossessionate da paure così tipiche dell'età moderna, che si potrebbero definire, a costo di sembrare anacronistici, kafkiane? Perché queste paure insorgono proprio nell'epoca di internet dove una società del controllo non necessariamente dovrebbe corrispondere a una militarizzazione dello spazio? Anzi internet inteso come strumento di controllo si

caratterizza proprio per la sua invisibilità (come accade ad esempio in una serie di culto come *Person of Interest*).

La funzionalizzazione della mente

Passiamo ora ad analizzare *Divergent* perché, se possibile, estremizza ancora di più questo modello. In *Divergent* il sistema produttivo e di governo è simile a quello delle altre saghe ma utilizza strumenti di controllo diversi. Anche qui c'è stata una guerra ma non ha avuto come esito un potere centrale che tutto governa; siamo piuttosto di fronte a una federazione di distretti fondata su una rigida divisione, più che del lavoro, delle tonalità emotive e caratteriali. Il risultato è che anche qui lo spazio è rigidamente funzionalizzato ma la città che fa da sfondo alla vicenda è divisa in quartieri in base alla personalità dei suoi abitanti. C'è il quartiere dei coraggiosi, quello degli altruisti, quello dei sinceri, quello dei pacifici e quello degli eruditi. In base a tali tratti caratteriali, sono funzionalizzati anche i ruoli sociali e le mansioni lavorative. A 16 anni ogni cittadino deve effettuare un test che gli dirà quali tendenze della sua personalità sono dominanti. A quel punto dovrà scegliere in quale quartiere andare, non dovrà più abbandonarlo e dovrà coltivare fino all'eccesso solo le tonalità emotive del distretto di appartenenza. *Hunger Games* e *Divergent* quindi coincidono nel concepire un mondo totalmente settorializzato in base alla divisione del lavoro per cui ad ogni punto dello spazio è assegnato un ruolo specifico e una porzione di popolazione che deve svolgerlo. Solo all'interno dello spazio assegnato si costruisce l'identità del cittadino, anch'essa rigida e imm modificabile: se ad esempio si è scelto di essere un intrepido, si dovrà esserlo per tutta la vita, pena finire tra gli esclusi o distrutti come il distretto 13 di *Hunger Games*. In *Divergent* però questa funzionalizzazione non è l'effetto di un potere centralizzato ma di un volontario accordo tra i cittadini che si controllano vicendevolmente e si "autosegregano" in base alle differenti tonalità emotive. Quindi neanche più il grande fratello, o l'occhio di Sauron che tutto vede del *Signore degli anelli*. Ma è il moderno con la sua idea di razionalizzazione e omogeneizzazione degli spazi e dei comportamenti (la gabbia d'acciaio di Weber) che dovrebbe produrre paure di questo tipo. Non il mondo attuale in cui il ciclo economico (produzione, distribuzione, consumo) avviene simultaneamente e si confonde (siamo tutti prosumer e distributori). Pensiamo invece alle rappresentazioni metropolitane del romanzo moderno soprattutto quello francese: Balzac, Maupassant, Flaubert, Zola. Anche qui, l'individuo aveva davanti agli occhi una metropoli rigidamente funzionalizzata: gli uffici da una parte, le fabbriche dall'altra, i luoghi del potere separati dai luoghi del consumo; tanto che Zola era riuscito a scrivere un romanzo su ogni spazio della città: Nel *Ventre di Parigi* è descritto il mercato di Les Halles, nel *Denaro* la borsa valori di Parigi, nel *Paradiso delle Signore* il primo centro commerciale della storia, etc. Il romanzo però si inventava storie in cui il protagonista non si uniformava mai rigidamente a uno di questi spazi ma poteva toccarli tutti perché svolgeva mansioni legate al nascente settore della comunicazione, della produzione immateriale. E questo settore aveva il privilegio di non identificarsi con nessuno luogo

particolare della metropoli. Insomma il romanzo, per far fronte alla paura di una assoluta cristallizzazione dei ruoli e degli spazi, si inventava storie in cui la divisione del lavoro era in qualche modo bypassabile soprattutto per quei personaggi che sceglievano di dedicarsi a lavori che oggi definiremmo postfordisti. Vista con gli occhi di Lucien de Rubempré, di Bel-Ami, di Frédéric Moreau, che non erano mai ingabbiati in una mansione lavorativa ma che svolgevano contemporaneamente più mansioni tutte legate alla produzione immateriale (arte, giornalismo, editoria, pubblicità, teatro, borsa, finanza, etc.) la metropoli appariva totalmente attraversabile, le identità plurime, la funzionalizzazione degli spazi mai stabilita una volta per tutte (Moretti 1999).

Oggi, che siamo entrati definitivamente in un'epoca postindustriale e informazionale, dovremmo trovarci di fronte, quindi, a paure opposte: distopie temporali più che spaziali, distopie basate sull'accelerazione parossistica del tempo, sull'obsolescenza di tutte le conoscenze, sulla precarietà, sulla necessità di un perpetuo adattamento, sulla moltiplicazione continua delle mansioni e delle funzioni. Paure che esistono (si pensi solo a film come *Crank* o *Limitless*) ma hanno meno successo di pubblico di quelle rappresentate nelle saghe oggetto di questo saggio. D'altra parte, se sembra essere vero che l'economia postfordista basandosi su un paradigma produttivo informazionale, moltiplicando le mansioni lavorative del singolo e mettendo al lavoro addirittura le sue facoltà comunicative e tonalità emotive (Virno, 2003), indebolisce la rigida divisione del lavoro tipica del moderno è anche vero che, a livello globale, la fine della divisione del lavoro non si è ancora definitivamente compiuta. Il mondo è ancora diviso in zone caratterizzate dalla produzione materiale di oggetti (Asia, America latina) e in zone a produzione immateriale (USA e Europa). È probabile però che questa distinzione vada via via scomparendo col passare degli anni.

Il lavoro come strumento di controllo

Qual è la funzione della divisione del lavoro in un sistema capitalista maturo a partire dall'Ottocento? Innanzitutto l'efficienza produttiva: la parcellizzazione delle funzioni è un'esigenza del capitalismo per essere più efficiente in tutta la filiera e creare un maggiore plusvalore (la catena di montaggio). In secondo luogo, il governo della società: la divisione del lavoro crea ordine perché rende più difficile il mescolamento e l'attrito tra le classi, le persone e gli spazi in cui esse vivono. Ma mentre nel moderno la funzione di governo è subordinata alla funzione di profitto, negli universi distopici di cui stiamo parlando sembra avvenire il contrario. Rigida divisione del lavoro e funzionalizzazione dello spazio sono innanzitutto finalizzate al controllo sociale, al mantenimento dell'ordine, e ad evitare il conflitto e la guerra civile. Come già accennato, tranne *Maze runner*, gli altri racconti sono ambientati in un mondo postbellico.

C'è probabilmente una paura, non è chiaro quanto latente o espressa, per cui il nuovo mondo globalizzato, postfordista, sempre più caratterizzato da ibridazione, mescolamento, fine del senso del limite, risulti in ultima istanza ingovernabile e porti alla guerra civile e

che quindi l'unica maniera per assicurare la pace sia rifunzionalizzare totalmente lo spazio in senso moderno attraverso una rigida divisione del lavoro, delle mansioni o addirittura delle tonalità emotive come in *Divergent*. In questo senso *Divergent* rappresenterebbe l'esito distopico della differenziazione sociale: nella Storia, società e comunità si sono prima divise in caste, poi in base al censo e alla divisione del lavoro, in base alle ideologie, in base ai gusti (il consumo), e infine, in questi romanzi, in base al carattere o ai geni (come nel caso di *Maze runner*). Questo, da una parte ovviamente terrorizza il cittadino attuale cresciuto nella libertà di consumo e di comunicazione; ma dall'altra lo avverte del fatto che se le identità diventano troppo liquide alla fine esplodono, impazziscono. In *Divergent*, ad esempio, la rigida compartimentazione della società in nome della fine dei conflitti è preferibile all'eccesso di libertà che potrebbe invece portare alla guerra civile; per cui il bisogno di sicurezza diviene più forte del desiderio di libertà. Ecco perché, mentre in *Hunger Games* e nella *Trilogia del Silo* la funzionalizzazione dello spazio fondata sul lavoro è percepita come una forma di oppressione e produce una conflittualità continua che poi sfocerà nella ribellione contro il governo, in *Divergent* la stessa funzionalizzazione operata in base alle inclinazioni caratteriali è, almeno nella fase iniziale del romanzo, totalmente accettata e legittimata dai cittadini. L'imprevedibilità catastrofica della folla viene disinnescata impedendo la mescolanza e la promiscuità dei comportamenti, degli stili di vita, delle visioni del mondo e perfino delle emozioni. Lo spazio esterno arriva a coincidere perfettamente con i tratti dominanti della personalità individuale evitando così ogni forma di conflittualità. È in fondo, portato all'estremo, lo stesso sistema di urbanizzazione nato negli Stati Uniti a partire dagli anni Venti del XX secolo e poi sviluppatosi enormemente a partire dagli anni Cinquanta basato prima sui sobborghi, e poi sui CID (Common-Interest Development) e sulle *gated communities* che permette ad ogni cittadino che abbia abbastanza soldi di scegliere il quartiere e i vicini in base alla propria personalità e ai propri gusti o stili di vita. A pensarci bene oggi questo sistema dà forma anche alle relazioni sociali in rete: su Facebook noi scegliamo i nostri amici digitali esattamente come nel sistema di urbanizzazione dei CID scegliamo i nostri vicini.

Nel mondo distopico di *Divergent* questa è ormai l'unica maniera per evitare la guerra civile: se l'interiorità, nel momento in cui si estroflette nello spazio, non è più capace di autolimitarsi, se non sa più convivere con la folla anonima tipica della metropoli moderna, allora va messa sotto controllo, catalogata e assegnata a un territorio perfettamente delimitato da cui non possa più uscire.

La fine dell'adolescenza

Ma forse c'è dell'altro. Forse serie come *Divergent* e *Hunger Games* denunciano disagi ancora più profondi che caratterizzano i teenagers del terzo millennio. Ad esempio la sensazione che la promessa del nuovo capitalismo informazionale di concedere a tutti l'opportunità di estroflettere la propria personalità e creatività senza impedimenti, di scegliere autonomamente la direzione da dare alla propria vita e quindi soprattutto il lavoro

in base alle proprie inclinazioni, sia in realtà un inganno (Bascetta 2016). Una delle narrazioni più spietate nei confronti delle nuove generazioni che siamo stati costretti ad ascoltare a partire dalla crisi del 2008, soprattutto in Italia, recita così: i giovani sono disoccupati perché si ostinano a scegliere percorsi di studio basati sui propri gusti invece che sulla domanda che proviene dal mercato del lavoro. Quindi la colpa della disoccupazione giovanile viene fatta ricadere non sul sistema economico ma sugli stessi giovani che insistono ad iscriversi a scuole o corsi di laurea senza sbocchi professionali. Il corollario di questa bella favola è che la preparazione al mondo del lavoro va anticipata fin dalla prima adolescenza; ossia le scelte di vita dei giovani vanno compiute il prima possibile, pena un'esistenza fallimentare. È in fondo ciò che accade in *Divergent* in cui, è vero che si può optare per il quartiere e la mansione lavorativa in base alle proprie inclinazioni, ma questa scelta va obbligatoriamente fatta a 16 anni ed è immodificabile. Ciò che sembrano denunciare romanzi come *Hunger Games*, *Divergent*, *Maze runner* o la *Trilogia del Silo* è la crisi o addirittura la fine di quel periodo della vita descritto, raccontato e in qualche modo inventato due secoli fa per la prima volta proprio dal romanzo moderno: l'adolescenza. Quell'età in cui non si era bambini ma neanche adulti, in cui tutte le scelte apparivano come possibili e la libertà sempre a portata di mano sembra non esistere più. E allora forse dovremmo almeno rivedere tutte le posizioni di quegli studiosi che a partire dagli anni Settanta del XX sec. con l'uscita de *La cultura del narcisismo* di Christopher Lasch (1979), hanno voluto convincerci che l'occidente consumista e tecnologicamente avanzato vivrebbe invece nell'epoca dell'adolescenza infinita. In *Divergent*, in *Hunger Games*, nella *Trilogia del silo*, della modernità e delle sue infinite possibilità sono rimasti solo i sistemi di controllo sociale e una razionalizzazione del tempo e dello spazio che avrebbe spaventato perfino i protestanti di Weber.

Conclusioni

Ritornando, in conclusione, agli interrogativi posti all'inizio, di fronte a paure così grandi come quelle espresse da queste saghe sotto il velo della letteratura di consumo, solo la forma romanzo, almeno nella fase iniziale, riesce a formalizzarle, a mettercele davanti, a esteriorizzarle e, forse, ad esorcizzarle. Più il mondo si fa complesso, più le nostre paranoie diventano il frutto di motivazioni complesse e interdipendenti, più il romanzo si trova a suo agio. Probabilmente, in piena cultura multimediale e convergente, il romanzo è ancora il medium più capace di far interagire due delle funzioni più importanti della narrazione: produzione di metafore e immaginario da una parte, e produzione di forme finalizzate ad una coerente organizzazione di questi bacini di senso. Ciò paradossalmente si deve proprio al fatto che il romanzo è una forma più chiusa e ipermediata rispetto ai media digitali e audiovisivi. Negli immani processi di ibridazione mediale e ri-mediazione, il "vecchio" medium scrittura riesce in qualche modo a mantenere la sua specificità, a ritagliarsi una sua autonoma funzione perché meno "divorabile" dagli altri media basati

essenzialmente sulle immagini. Ed è proprio questa caratteristica a renderlo lo strumento più attrezzato a reggere l'espansione narrativa degli attuali universi transmediali.

Nota biografica

Emiliano Ilardi insegna *Sociologia dei processi culturali e comunicativi, Marketing e comunicazione pubblicitaria* e *Narratologia e digital storytelling* presso l'Università di Cagliari dove è anche coordinatore del Corso di Laurea Magistrale in "Filosofia e Teorie della Comunicazione". Si occupa prevalentemente di sociologia della letteratura, sociologia urbana, comunicazione dei beni culturali. Tra le principali pubblicazioni: *Il senso della posizione. Romanzo, media e metropoli da Balzac a Ballard* (Meltemi, Roma 2005); *Spazi (s)confinati. Puritanesimo e frontiera nell'immaginario americano* (con Fabio Tarzia), (Manifestolibri, Roma 2015); *Lo storytelling pubblicitario*, in Ragone G., *Analogie 3. Il medium pubblicità* (Liguori, Napoli 2015); *Lo storytelling dei beni e dei luoghi della cultura: teoria e pratica* (con Donatella Capaldi), in Calabrese S., Ragone G. (a cura di), *Transluoghi. Storytelling, beni culturali, turismo esperienziale* (Liguori, Napoli, 2016).

Bibliografia

- Bascetta, M. (2016). *Al mercato delle illusioni. Lo sfruttamento del lavoro gratuito*. Roma: Manifestolibri.
- Giovagnoli, M. (2013). *Transmedia. Storytelling e comunicazione*. Milano: Apogeo.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Lasch, C. (1979). *The Culture of Narcissism. American Life in an Age of Diminishing Expectations*. New York: Norton.
- Moretti, F. (1986). *Il romanzo di formazione*. Milano: Garzanti.
- Virno, P. (2003). *Grammatica della moltitudine. Per una analisi delle forme di vita contemporanee*. Roma: DeriveApprodi.