

Micalizzi Sarah

**L'immaginario del computer: tra cinema,
pubblicità e letteratura**

Tesina – Seminario di cultura digitale

a.a. 2012-2013

Indice

Indice	2
1. Per una periodizzazione storica del computer	4
2. Il computer e le arti: tra letteratura e cinema	4
2.1 Il mega computer e il cinema degli anni sessanta	5
2.1.1. Agente Lemmy Caution, missione Alphaville e Alpha 60	5
2.1.2. 2001: Odissea nello spazio e HAL 9000	6
2.1.3. Tron e Blade Runner	7
2.2. Il cyberpunk e il cyberspazio nella letteratura	8
2.2.1. William Gibson e il cyberspazio	9
3. IBM e Apple: spot e pubblicità	10
3.1. Spot 1984: Macintosh	10
Conclusione	12
Bibliografia	13
Filmografia	13
Sitografia	13
Video	13

Introduzione

Il panorama del mondo letterario, della cinematografia e della pubblicità ha realizzato numerose rappresentazioni del computer, a partire dai primi anni sessanta dove il computer era riprodotto come una megamacchina che controllava le persone, fino ad arrivare agli anni ottanta dove a predominare sono invece le moderne figure degli androidi e il mondo virtuale, connessi interamente con il filone del cyberspazio.

A partire dal primo lancio del personal computer, come prodotto di largo consumo, fino a giungere ai moderni dispositivi tecnologici, si sono intercalati diversi momenti fondamentali nello sviluppo del mondo digitale. Si assiste a una forte evoluzione dell'immagine del computer dai tempi della sua nascita, in cui era visto come qualcosa di nuovo e utopico per arrivare ai tempi odierni, o meglio negli ultimi decenni, dove si intravede un totale capovolgimento d'immagine.

Difatti si è passati da rappresentazioni centrate su una relativa povertà delle tecnologie, opposte a quelle odierne, cui corrispondeva comunque una visione futuristica, fino ad arrivare ai tempi moderni in cui l'onnipresenza dei sistemi digitali, ha completamente cancellato le proiezioni immaginarie della narrativa precedente.

1. Per una periodizzazione storica del computer

Fra la fine degli anni cinquanta e gli inizi degli anni sessanta si assiste alla nascita del computer mainframe, ossia un tipo di computer utilizzato dalle grandi aziende poiché in grado di elevate prestazioni in termini di capacità di calcolo e di memoria, e fu la IBM ad avere il monopolio di questi dispositivi.¹

A partire dal 1975 si assiste invece alla nascita del personal computer e nel giro di poco tempo si realizza appieno il trionfo del *World Wide Web*.

Successivamente, nel 1977 entra nel mercato l'Apple II, che è considerato il primo personal computer rivolto a consumatori privati ed è proprio uno dei primi computer di successo prodotti su largo consumo.

Nel 1979 si produce poi il Sony walkman, che divenne uno dei più importanti prodotti di successo commerciale degli anni ottanta. Tuttavia questo prodotto, simbolo di una generazione e totalmente innovativo, venne ben presto surclassato da un nuovo dispositivo, quali l'iPod, lanciato sul mercato il 23 ottobre 2001 dalla Apple.²

Si presenta sempre una continua e ininterrotta evoluzione anche del mondo dei computer, sempre più all'avanguardia. Il computer è ora, infatti, visto come digital hub, centro di convergenza dei vari media che consente la fruizione di ogni sorta di contenuti digitalizzati, come musica, video, libri e molto altro ancora.

Infine a partire dal 2007 inizia l'epoca post pc.

Emerge sempre di più una nuova visione dei computer, dove questi tendono ad essere percepiti come menti. Due sono le categorie importanti in questo senso: l'*Artificial Intelligence* (Von Neumann, Turin, Wiener ecc.) e l'*Augmented Intelligence* (Vannevar Bush, Douglas).

Nella prima i computer sostituiscono la mente umana; mentre nella seconda i computer servono per potenziare la mente umana.

2. Il computer e le arti: tra letteratura e cinema

La rappresentazione del computer nella sfera culturale è stata protagonista in modi molto diversi.

Così in letteratura, i computer da una parte vengono rappresentati come personaggi, come menti e solitamente sono negativi e presentano un aspetto minaccioso, dall'altra vengono ritratti come una sorta di oggetto magico o dettaglio. Il computer come personaggio sarà particolarmente presente nel

¹ La IBM, fondata nel 1911, ossia *International Business Machines Corporation* è una delle più importanti aziende statunitensi nel settore informatico

² È un'azienda informatica statunitense fondata nel 1976

cinema degli anni sessanta, come è ben visibile in *2001: Odissea nello spazio* e *Agente Lemmy Caution, missione Alphaville*.

Successivamente vedremo il cinema concentrarsi maggiormente sull'aspetto virtuale e sulla tematica dell'intelligenza artificiale, nonché sulla nascita del mondo degli androidi. Ciò è ben presente in film come *Tron* e *Blade Runner*.

Infine si andrà sviluppando un importante filone, negli anni ottanta, corrispettivo del *cyberpunk* e in correlazione al *cyberspazio*, di cui di fondamentale importanza risultano essere i testi letterari di William Gibson, considerato uno degli elementi di maggior spicco di questo genere.

2.1 Il mega computer e il cinema degli anni sessanta

Ciò che tende a prevalere è soprattutto il computer come personaggio. Ciò si nota in particolare in due film di fantascienza, quali *Agente Lemmy Caution, missione Alphaville* di Jean Luc Godard e *2001: Odissea nello spazio* di Stanley Kubrick.

In entrambi i film il dispositivo tecnologico non solo è un computer, ma è anche un megacomputer che domina totalmente la vita dei personaggi.

2.1.1. Agente Lemmy Caution, missione Alphaville e Alpha 60

Agente Lemmy Caution, missione Alphaville è un film del 1965 diretto da Jean Luc Godard.

Qui tutti i cittadini sono governati da un mega computer, che elimina qualsiasi tipo di sentimento possibile, rendendo gli esseri umani totalmente apatici, nonché soggetti al suo perenne controllo.

Il film, ambientato nel futuro, unisce i generi della fantascienza distopica e del film noir. L'amministrazione della città è completamente gestita dal computer denominato Alpha 60, programmato e costruito dal malvagio il dottor Von Braun.

Ad Alphaville regna l'ordine assoluto in quanto ogni diversità è stata soppressa ed ogni normale emozione viene punita con la morte. Il protagonista, Lemmy Caution, riesce a sopprimere questa società passiva e a distruggere il sistema elettronico che governa la città.

Chi governa la città è un cervello elettronico autonomo che tutto dispone e controlla e punisce qualsiasi tipo di azione illogica, a differenza dell'uomo che, in questo universo, è una parte del sistema da riprodurre in serie per l'ordinato funzionamento della macchina.

Morandini l'ha definito "una rivisitazione ironica di due generi popolari (spionaggio e fantascienza) in un cocktail gradevole".³

Interessante è il fatto che in fase di produzione il film doveva originariamente intitolarsi *Tarzan versus IBM*.

³ Laura Morandini, Luisa Morandini e Morando Morandini (a cura di), *Il Morandini. Dizionario dei film 1859-2009*, Zanichelli, Bologna 2009, p. 26

2.1.2. 2001: Odissea nello spazio e HAL 9000

2001: Odissea nello spazio è un film del 1968 diretto da Stanley Kubrick, dove anche qui, a prevalere è l'occhio scrutatore del computer.

Questo è un film decisamente più ambiguo rispetto al precedente. È una riflessione sul progresso, è un film che assolve molte speranze, come la cultura psichedelica, e opera una riflessione ambigua.

Il film è suddiviso in episodi e nella terza parte, quella del viaggio dell'astronauta verso Giove, si assiste a una sorta di partita a scacchi tra l'uomo e il computer.

La scena vede un gruppo di cinque astronauti, di cui tre in ibernazione, in volo a bordo di un'astronave diretta verso Giove, assistiti dal supercomputer HAL 9000, dotato di una sofisticata intelligenza artificiale.

Si scoprirà in seguito che a HAL è stato chiesto di nascondere il reale obiettivo della missione ai due astronauti svegli, il comandante David Bowman e il suo vice Frank Poole. Le conseguenze di quest'ordine generano un conflitto interiore nel calcolatore, programmato per collaborare con gli esseri umani senza omettere alcun tipo. Il computer principale, HAL, fa una previsione sbagliata e i due astronauti concordano nel disattivarlo, però il computer legge il labiale e lo scopre. Dopo tragiche vicende, avviene infine il drammatico spegnimento di HAL. Nella sua regressione infantile HAL canta *Daisy Bell*.⁴

Questa uccisione del computer si può interpretare in molti modi. Contestualizzando l'opera occorre dire che IBM doveva essere il nome del computer, ma successivamente l'azienda richiese che il suo nome fosse tolto dal film in quanto il computer faceva la parte del cattivo.

Uno dei temi fantascientifici di *2001* che maggiormente colpirono pubblico e critica fu proprio quello del supercomputer HAL 9000 e della sua ribellione.

Nel film, HAL appare dotato di una intelligenza artificiale: ha un occhio che gli permette di vedere e addirittura di leggere le parole sulle labbra degli uomini, parla con una voce molto naturale, e sembra in grado di provare sentimenti umani.

“In *2001* una vicenda di millenni trascorre in un secondo: dall'osso lanciato in aria dal proto-uomo alla nave spaziale, dall'orda primordiale, al super-computer Hal 9000. C'è un incredibile salto temporale di *2001*; ma qui non si procede verso un radioso futuro, bensì in direzione di un oscuro passato”.⁵

“Parallelamente a questo azzeramento della dimensione temporale, si verifica anche l'azzeramento della parola, altra caratteristica tipicamente umana. Questa obliterazione della parola rientra nel progetto kubrickiano di un cinema della pura visibilità. *2001* ha “inventato” il cinema a venire (il

⁴ *Daisy Bell* è una canzone del 1892 che nel 1961 fu la prima canzone mai cantata da un computer.

⁵ Giorgetta Revelli (a cura di), *Da Ulysses a 2001: odissea nello spazio. Il viaggio come motivo artistico nel XX secolo*, ETS, Atti del Convegno Internazionale (Imperia, 11-13 Ottobre 2001), Pisa 2002, p. 421

passaggio della fantascienza a genere di “serie A”, la centralità degli effetti speciali). Non per niente, la soggettiva ovale di HAL ricorda il mascherino a iris dei film muti. Kubrick cancella dal testo il *logos* e il tempo cronologico in quanto elementi umani. Il monolito opera su un orizzonte eterno, in cui il fluire dei giorni è indistinguibile da quello dei secoli.”⁶

“Questo rifiuto del modello temporale lineare progressivo da parte di Kubrick è anche intimamente connesso con la visione della storia che emerge nella maggior parte del film del regista. Scegliere un modello temporale ciclico, entropico, non-lineare, significa implicitamente rinnegare l’idea stessa di progresso, l’idea di un tempo vettoriale in cui [...] l’umanità procede vittoriosa verso un radioso futuro finalmente pacificato e armonico.”⁷

2.1.3. *Tron* e *Blade Runner*

Tron è un film di fantascienza del 1982, prodotto dalla Disney e diretto da Steven Lisberger.

È considerato il primo film a focalizzarsi sulla realtà virtuale. Ha uno stile visivo unico e all’avanguardia per l’epoca.

Tratta delle disavventure di Flynn, un giovane asso della programmazione che in una lotta con il perfido capo di una multinazionale delle comunicazioni, viene disintegrato con due amici da un raggio base. I tre si trovano a vivere in una quinta dimensione denominata per l’appunto *Tron* (frammento di elettronica). Definito da Morandini “una divertente variante pirotecnica di *Guerre Stellari*. [...] È un film-computer e non soltanto film sul computer, tra riferimenti scientifici che non sono affatto scientifici, ha la sua brava morale americanamente ottimistica”.⁸

Blade Runner è un film del 1982 diretto da Ridley Scott. È uno dei più famosi film di fantascienza, liberamente ispirato al romanzo del 1968 *Do Androids Dream of Electric Sheep?* di Philip K. Dick, nonché precursore del filone cyberpunk.

I personaggi presentati nel film, i cosiddetti replicanti sono androidi organici costruiti con tecniche tali da renderli uguali all’uomo. I replicanti protagonisti del film sono superiori all’uomo per forza e soprattutto intelligenza. Sono stati progettati per essere il più possibile simili agli uomini.

Nella Los Angeles del 2019 Rick Deckard, ex poliziotto, torna in servizio per ritirare dalla circolazione due uomini e due donne “replicanti” (Nexus 6), androidi dotati di memoria artificiale e deperibili (quattro anni di vita). “Dopo *Metropolis* (1926) di F.Lang nessun film, forse aveva proposto un’immagine così suggestiva e terribile del futuro come la metropoli multirazziale,

⁶ Ibid., p. 423

⁷ Ibid., p. 424

⁸ Morandini (a cura di), *Il Morandini*. cit., pp. 1552-1553

modernissima e decadente [...]. A livello narrativo si può sospettare che anche il cacciatore di androidi Rick Deckard sia un androide”.⁹

2.2. Il cyberpunk e il cyberspazio nella letteratura

Negli anni ottanta emerge una nuova corrente letteraria e artistica nell’ambito della fantascienza: il cyberpunk. Il nome si fa derivare da cibernetica e punk e tratta di scienze avanzate.

Fu dopo la pubblicazione del primo romanzo di Gibson *Neuromancer* (1984) che il termine entrò nell’uso generale.

Il termine *cyber* si collega alla cibernetica: a un futuro dove blocchi industriali e politici possono essere globali piuttosto che nazionali e controllati da network d’informazione. Centrale nel cyberpunk è il concetto della realtà virtuale, come è evidente in *Neuromancer* di Gibson.

Punk viene dalla terminologia rock’n’roll degli anni settanta, indicativo di un mondo giovane, sveglio, aggressivo e alienato.

Tra gli esponenti più noti vengono comunemente indicati William Gibson, per i racconti e romanzi fortemente innovativi e caratteristici dal punto di vista stilistico e delle tematiche, e Bruce Sterling, per l’elaborazione teorica.

“Il ruolo dell’informatica e delle tecniche di comunicazione a supporto digitale non consisterebbe nel “rimpiazzare l’uomo” e neppure nell’avvicinarsi a un’ipotetica “intelligenza artificiale”, ma nel favorire la costruzione di collettivi intelligenti in cui le potenzialità sociali e cognitive di ciascuno possano svilupparsi e ampliarsi reciprocamente. Secondo questo approccio, il maggior progetto architettonico del XXI sec. consisterà nell’immaginare, costruire, sistemare l’ambito interattivo e mutevole del cyberspazio”.¹⁰

“Le reti di comunicazione e le memorie digitali ingloberanno in un prossimo futuro la maggior parte delle rappresentazioni e dei messaggi che circolano sul pianeta. Misuriamo l’importanza degli obiettivi legati allo sviluppo delle reti. Teorie politiche ed estetiche sfidano nel cantiere aperto del cyberspazio- il cyberspazio potrebbe anche annunciare, e talora incarna già. L’avvenire terrificante e inumano che ci viene presentato da certi romanzi di fantascienza: schedatura delle persone, trattamento dei dati de localizzati, poteri anonimi, imperi tecnico-finanziari implacabili, implosioni sociali, cancellazione delle memorie, guerre di cloni impazziti in incontrollabili interazioni in tempo reale [...]. E tuttavia, un mondo virtuale può essere per l’intelligenza collettiva tanto carico di

⁹ Morandini (a cura di), *Il Morandini*. cit., p. 181

¹⁰ Pierre Lévy, *L’intelligenza collettiva. Per un’antropologia del cyberspazio*, Collana Interzone, Éditions La Découverte, Paris 1994, Feltrinelli, Milano 1996, p. 31

cultura, bellezza, spirito e sapere quanto un tempio greco, una cattedrale gotica, un palazzo fiorentino [...].”¹¹

“Può svelare galassie di linguaggio inedite, far schiudere temporalità sociali ignote, reinventare il legame sociale, perfezionare la democrazia, aprire agli uomini itinerari di saperi sconosciuti”.¹²

2.2.1. William Gibson e il cyberspazio

Il termine cyberspazio è una parola impiegata per la prima volta dallo scrittore di fantascienza William Gibson nel romanzo *Neuromancer* del 1984. Il cyberspazio, in questo testo, designa l’universo delle reti digitali come spazio d’incontri, oggetto di conflitti mondiali, nuova frontiera economica e culturale. Oggi nel mondo esiste un insieme di correnti letterarie, musicali, artistiche che si richiamano alla “cultura *cyber*”.

Il libro è scritto dal punto di vista del protagonista, Case, ex Cowboy d’interfaccia che prevede di connettere direttamente il cervello alla RETE di connessione globale per carpire o danneggiare le informazioni nelle banche dati super-protette che popolano il cyber-spazio.

Quello che ci viene presentato da Gibson in questo caso è un mondo estremamente corrotto e super-tecnologico dominato dalle multinazionali, in cui il protagonista e tutti gli altri personaggi si muovono alla velocità del pensiero. Gibson scrive di viaggi nella realtà virtuale, d’intelligenze artificiali, di connessioni sinaptiche, di muri di protezione attivi per banche dati, quando ancora il panorama stesso di internet era pressoché sconosciuto e ancora privo di tutte quelle potenzialità che negli ultimi anni l’hanno reso lo strumento di condivisione per eccellenza.

Nel 1986 viene pubblicata *Burning Chrome*, un’antologia comprendente dieci racconti di fantascienza di William Gibson. In quest’opera emerge un mondo costituito da assassini professionisti con protesi incorporate, tecnocrati, contrabbandieri e molti altri personaggi ancora tutti alla ricerca di un’affermazione personale. Personaggi protagonisti di un mondo fatiscente e impoverito, dove la nuova cultura dei computer e delle realtà virtuali sostituisce tutti i valori e non sembra esserci più spazio per espressioni di lealtà, amicizia o amore.

All’interno di quest’opera scritta da uno dei maggiori esponenti del movimento Cyberpunk si trovano tutti i temi e le ispirazioni che hanno contribuito a cambiare gli scenari della fantascienza. Proiettando questo mondo nell’immediato futuro, Gibson immagina per la prima volta quel mondo futuristico che influenzerà un’intera cultura. La realtà è una realtà cupa, oscura, dove s’innalzano semplici uomini che cercano nella realtà virtuale, nel cyberspazio, quello che la realtà non offre. Gli hacker, i cowboy del cyberspazio, sono i cyber-ribelli che, spesso per motivi futili come il denaro,

¹¹ Lévy, *L’intelligenza collettiva*, cit., p. 125.

¹² Ibid., p. 126.

combattono virtualmente (e non) le multinazionali che detengono, incontrastate, il vero potere. Alcuni di questi racconti introducono lo scenario futuro, i temi e alcuni personaggi dei primi romanzi di Gibson, la cosiddetta “Trilogia dello Sprawl”, una serie cyberpunk, costituita da *Neuromancer* (1984), *Count zero* (1986) e *Mona Lisa Overdrive* (1988).

Internet verrà interpretato come una profezia degli scrittori del *cyberpunk*, nel senso che verranno utilizzati termini utilizzati da quegli scrittori.

“L’ipertesto, il multimedia interattivo, i videogiochi, la simulazione, la realtà virtuale, la telepresenza, l’iper-realtà, i *groupware*¹³, la vita artificiale, i sistemi esperti ecc. tutti questi dispositivi trovano un’unità nello sfruttamento del carattere molecolare dell’informazione digitalizzata. Diverse forme d’ibridazione tra queste tecniche e i media “classici” (telefono, cinema, televisione, libri, giornali, musei) sono da prevedersi negli anni a venire. Il cyberspazio costituisce un campo vasto, aperto, ancora parzialmente indeterminato, che non bisogna ridurre a una sola delle sue componenti. È votato a interconnettere e mettere in interfaccia tutti i dispositivi di creazione, registrazione, comunicazione e simulazione”.¹⁴

3. IBM e Apple: spot e pubblicità

Nel 1981 l’IBM entra nel mercato del personal computer. Come testimonial pubblicitario scelse la figura di Charlot. In questo spot storico degli anni ‘80 la IBM sceglie come testimonial un sosia perfetto del mitico Charlie Chaplin per introdurre a puntate il pubblico al mondo dei suoi computer. Difatti la caratteristica delle pubblicità è proprio quella di ricorrere a figure classiche per presentare il futuro.

L’IBM, gli apologeti dello standard, sono sempre stati visti in contrapposizione ai creativi della Apple. Questo duello giunge al culmine grazie al lancio del Macintosh, il primo computer con interfaccia grafica e mouse di serie a conquistare un vasto pubblico e ad entrare impetuosamente nel mercato.

3.1. Spot 1984: Macintosh

Lo spot venne realizzato da Ridley Scott, già regista di *Blade Runner*. L’agenzia pubblicitaria Chiat/Day elaborò un progetto che doveva rifarsi al libro di George Orwell *1984*.

In questo libro, Orwell presagiva una società in cui un soggetto, chiamato “Grande Fratello”, controllava menti e pensieri di tutte le persone. Così una giovane ragazza, simboleggiante Apple, irrompeva in una sala, dove moltissime persone assistevano in maniera passiva a un discorso del Grande Fratello; la ragazza iniziava a far roteare il martello che aveva con sé e lo lanciava contro lo

¹³ Si tratta di strumenti di supporto alla cooperazione.

¹⁴ Lévy, *L’intelligenza collettiva*, cit., p. 126.

schermo distruggendolo. Dopo appare il messaggio “On January 24th Apple will introduce Macintosh. And you’ll see why 1984 won’t be like 1984”.

Lo spot fu mandato in onda il 22 Gennaio del 1984 durante il terzo quarto della finale del 18° Super Bowl, la trasmissione più seguita d'America.

L’idea alla base dello spot era rivoluzionaria per quei tempi e proprio per questo motivo “1984” è stato premiato come il miglior Spot del secolo, non più una mera presentazione di un prodotto, ma una storia in cui il prodotto è solo accennato in modo misterioso, infondendo nello spettatore interesse e curiosità. Infatti subito dopo la conclusione dello spot moltissime persone cominciarono a telefonare alle stazioni televisive per ottenere maggiori informazioni sullo spot e comprenderne il significato. Inoltre nelle settimane successive alla sua messa in onda, lo spot venne riproposto più volte e ne seguirono molte discussioni che non fecero altro che aumentare il desiderio di avere quel prodotto e le reazioni allo svelamento furono più che positive.

Apple, grazie a questo spot, non ha solo cambiato il modo di fare i computer, ma ha anche cambiato il modo di fare pubblicità. Solo con un breve spot ha mostrato, non più una semplice rappresentazione del prodotto, ma ha puntato direttamente sulla marca e sul nome dell'azienda.

Prima, alpha 60 era espressione di una tecnologia oppressiva, mentre ora viene presentato come uno strumento di liberazione.

Conclusione

Fin dai primi anni che vedono nascere il computer ciò che emerge è una profonda meraviglia e stupore che viene suscitata da quel mondo nuovo e inatteso. Tutto quello che prima non era ritenuto possibile col tempo diventa sempre più reale e nello stesso tempo preoccupante e allarmante. Difatti negli anni sessanta, quando ancora siamo in una fase di profondo sviluppo tecnologico, ma ancora privo di quelle potenzialità che avrebbe avuto da lì a poco, l'immaginario del computer diventa sempre più futuristico e allarmante, e ciò viene rappresentato bene nel cinema di quegli anni, in film come *2001: Odissea nello spazio* o *Alphaville*. In entrambi, gli uomini sono dominati da dei supercomputer che risultano incontrollabili. La realtà proposta mostra l'allarmante preoccupazione di essere dominati dalla crescente tecnologia, di non essere capaci più di essere padroni del proprio corpo e del proprio cervello. Il cervello che ora prevale è solo quello elettronico, non c'è spazio per il cervello umano. Tuttavia, la conclusione di questi film spinge verso una scena rasserenante, non deve presentarsi assolutamente un finale che turbi in quanto i timori più evidenti, come quelli di essere governati da una macchina digitale, non farebbero che aumentare e creare il caos.

Ancora più sconcertante e sottolineato dai continui e ininterrotti avanzamenti tecnologici è la rappresentazione dell'androide, dell'intelligenza artificiale per eccellenza con i connotati quasi se non del tutto simili agli esseri umani. Ciò emerge bene nei film *Tron* e *Blade Runner*, due film che hanno segnato il mondo della fantascienza. Dagli anni sessanta, con i loro mega computer che controllano un mondo, o meglio piccoli mondi, si è passati agli anni ottanta, dove a prevalere sono cervelli elettronici in carne ed ossa. Questa rappresentazione mostra la pericolosità dei sempre più incalzanti sviluppi tecnologici, e addirittura la loro somiglianza non fa che aumentare il timore di essere del tutto soppiantati da questi dispositivi. Il mondo futuristico pieno di macchine e computer, e con così poche presenze di esseri viventi, non fa che accrescere nel cinema odierno, prospettando un futuro sempre più apocalittico, dove a sopravvivere è solo la tecnologia.

Gli stessi libri di Gibson mostrano un mondo, quello del cyberspazio sempre più in espansione, con visioni di panorami anche in questo caso al limite dell'apocalittico.

Le pubblicità invece passate e moderne invece testimoniano il cambiamento in atto del rapporto venditore-compratore. Quello che in "1984" è uno spot muto, ma denso di significato, non è altro che l'esatto contrario della pubblicità odierna, dove ciò che si vende sono le parole che spiegano il prodotto in tutta la sua totalità. Tutto ciò che il prodotto nuovo può offrire rispetto a un altro viene enunciato. In sostanza siamo passati da una povertà di immagini e di informazioni sul prodotto, avvolto da un alone di mistero, a una pubblicità satura di informazioni.

Bibliografia

Giorgetta Revelli (a cura di), *Da Ulysses a 2001: odissea nello spazio. Il viaggio come motivo artistico nel XX secolo*, ETS, Atti del Convegno Internazionale (Imperia, 11-13 Ottobre 2001), Pisa 2002, pp. 419-427

Pierre Lévy, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Collana Interzone, Éditions La Découverte, Paris 1994, Feltrinelli, Milano 1996, pp. 23-39 e 125-134

Laura Morandini, Luisa Morandini e Morando Morandini (a cura di), *Il Morandini. Dizionario dei film 1859-2009*, Zanichelli, Bologna 2009, pp. 26, 181 e 1152-1553

Filmografia

2001: Odissea nello Spazio

Agente Lemmy Caution, missione Alphaville.

Tron

Blade Runner

Sitografia

<http://www.ilmac.net/magazzino/articoli/1984.htm>

<http://www.agoravox.it/1984-Apple-lancia-Macintosh-II.html>

<http://www.sf-encyclopedia.com/entry/Cyberpunk>

<http://cyberpunkitalia.altervista.org/blog/>

Video

<http://www.youtube.com/watch?v=R706isyDrqI>

http://www.youtube.com/watch?v=Hccb0_q3aNk

<http://www.youtube.com/watch?v=2B-XwPjn9YY>