

SERIALITÀ

# Distopie del sottosuolo

Su *Silo* di Graham Yost e *Paradise* di Dan Fogelman.

di [Massimiliano Coviello](#) – 31 Marzo 2025



Inabissarsi, sprofondare nel ventre della Terra che per troppo tempo ci ha tollerati. Perforare per ricostruire, trasformando gli antri antri bui e umidi in ambienti antropici in cui sia possibile ristabilire modelli di convivenza, più o meno forzata, e norme sociali spesso fondate sulla sorveglianza capillare. **Per sopravvivere alla catastrofe è possibile cercare rifugio nel sottosuolo.**

A mostrarsi sono i contorni di una tipologia di racconti della fine e di ciò che rimane dopo di essa in cui non si compiono più viaggi spaziali per raggiungere zone ancora incontaminate oppure pianeti lontani, adeguando il loro habitat alle necessità della specie umana. **Piuttosto, si afferma una colonizzazione basata su un movimento in cui predomina la verticalità.** Il capovolgimento, che è insito nell'origine etimologica del termine catastrofe (dal greco *katastrophé*), si manifesta attraverso una peculiare inversione topologica. Infatti, all'interno spazio verticale, la ricerca dell'abitabilità è sorretta da una spinta verso il basso, in contrapposizione all'alto che è connotato dal deperimento del luogo di origine e, più in generale, dalla presenza di luoghi ostili al genere umano. Al rovesciamento lungo l'asse della verticalità corrisponde un cambiamento negli atti performativi necessari a garantire la vivibilità dello spazio

sotterraneo. Il sottosuolo è infatti svuotato per poi essere diversamente riempito: all'estrazione – quell'azione che trasforma la materia del mondo in materie prime – fa seguito lo stoccaggio di elementi e strutture necessarie alla sopravvivenza.

La relazione tra uomo e natura si riconfigura dopo l'inverarsi della catastrofe: man man che le specie vegetali e quelle animali si riappropriano del controllo della superficie, l'umano cerca operare la sua agentività negli strati più profondi della Terra.

Regressione, ritorno a uno stato primordiale, sono termini che non garantiscono una piena comprensione degli effetti ecosistemici del post-catastrofe. **L'involuzione non solo si impone a seguito di trasformazioni radicali nei rapporti di forza tra viventi e non viventi, ma soprattutto è valorizzata come potenza creatrice, forza capace di generare inaspettati divenire, nuovi concatenamenti** (Cimatti 2021).

D'altra parte, già a partire dalla teoria delle catastrofi elaborata dal matematico René Thom negli anni Sessanta e poi ampiamente ripresa anche in ambito umanistico, l'evento catastrofico è descritto come un punto critico in cui si verifica un cambio di rotta, un rivolgimento nel funzionamento di un sistema e non la sua distruzione. Il modello morfogenetico di Thom descrive dunque la catastrofe alla stregua di una perturbazione capace di indurre una mutazione irreversibile e di conseguenza un riadattamento del sistema a quest'ultima (Thom 2022).

Il passaggio novecentesco dall'ira divina all'apocalisse antropocentrica ha permesso alla catastrofe di perdurare come un nucleo mitico fertile, ossia generativo di storie, e longevo, poiché capace di essere riattualizzato e risemantizzato anche nella cultura di massa (Ortoleva 2019). Evento traumatico a cui fa seguito la retorica del "nulla sarà come prima", cerniera e al contempo frattura tra un prima e un dopo, **la catastrofe introduce uno spazio narrativo privilegiato per comprendere le strutture sociali, esplicitando i valori e le fondamenta culturali che hanno determinato il collasso di una forma dello stare insieme, così come la resilienza di alcuni legami**. Infine, nello stato di emergenza che contraddistingue il post-catastrofe l'abbondanza cede il passo ad un regime di scarsità che non riguarda solo le risorse materiali, ma anche quelle simboliche e memoriali (Cassone, Surace, Thibault, 2018).

**Mentre le prospettive più o meno condivise sul futuro sono entrate in crisi con il nuovo millennio, la serialità televisiva è diventata un serbatoio di possibilità per immaginare i destini dell'umanità**. Il diffondersi di un imminente senso del disastro ci ha catapultati nell'[epoca della catastrofi seriali](#): la paura dell'altro ha alimentato la diffusione dei conflitti secondo una traiettoria che dall'11 settembre 2001 arriva alla guerra in Ucraina e al conflitto tra Israele e Hamas, la crisi climatica ha accelerato l'avvicinarsi di uragani,

alluvioni e terremoti, infine la pandemia Covid-19 e il lockdown adottato per arginarla hanno reso ancora più tangibile la pervasività dei media e delle protesi digitali sulle interazioni quotidiane.

La capacità da parte dell'industria delle storie di corrispondere a quest'epoca è stata documentata e analizzata da diverse ricerche, tra cui il progetto ["Atlante delle distopie mediali"](#), a cura di Massimo Scaglioni, che mappa e analizza la mole crescente di film e serie tv distopiche a partire dagli anni Zero, suddividendo le produzioni per macro-aree geografiche e individuando diversi filoni tematici del canone distopico, come quello ambientale (*Occupied, The 100*), tecnologico (*Black Mirror, Westworld*), migratorio (*Beforeigners, Family like ours*), epidemico (*The Walking Dead, The Last of us*) e infine quello legato alla crisi delle democrazie (*The Handmaid's Tale, The Plot Against America*).

Tra le declinazioni del genere catastrofico all'interno del formato seriale, l'utilizzo di ambientazioni sotterranee è una tendenza recente che include serie come *Silo* (2023 – in corso), *Paradise* (2025 – in corso) e *Fallout* (2024 – in corso), diramazione dell'omonimo franchise di videogiochi che non sarà oggetto di analisi. **In queste serie tv i processi di terraformazione si trovano, per così dire, traslati nel sottosuolo con implicazioni sulla costruzione e l'espansione dei rispettivi mondi narrativi.**

Nessuno sa quando e perché il gigantesco silo sia stato costruito. In questa buia struttura retrofuturista convivono circa diecimila persone, stipate lungo centinaia di livelli collegati tra loro da una scala a chiocciola. La mobilità, fisica e sociale, verso l'alto è minima e complessa. I piani alti e intermedi sono occupati dal sindaco, dai ceti più abbienti, dalle autorità giudiziarie e dal reparto IT, che gestisce gli strumenti informatici a disposizione. I meccanici lavorano nei piani bassi al controllo e alla manutenzione del generatore che garantisce l'energia. Infine, al di sotto di tutti i livelli, c'è la caverna che contiene i resti dell'enorme macchina scavatrice utilizzata dai Fondatori per creare il silo. **L'intera architettura narrativa di *Silo*, la serie tv ideata da Graham Yost per Apple TV+ e ispirata all'omonima saga letteraria di Hugh Howey, si fonda sull'assenza di una memoria temporale e spaziale.**

Il passato, al pari della superficie esterna del silo, è inaccessibile. Esso risulta ignoto ai più perché i supporti deputati alla sua custodia sono stati in gran parte distrutti o nascosti. Restano delle reliquie considerate illegali, come i libri che recano al loro interno le tracce di un mondo lontano e tutto da decifrare. **Se dunque il passato è interdetto, l'oblio è il male minore imposto per garantire la sopravvivenza.** Nella seconda stagione si comprende come il progetto di cancellazione della memoria

collettiva e individuale sia stato sistematico e la sua attuazione giustificata dalla prevenzione contro ribellioni future.

Il silo è un apparato protettivo che preserva l'ultimo scampolo di umanità e al contempo è escludente, perché impedisce l'accesso all'esterno considerato inabitabile. Quest'ultimo è visibile solo attraverso una videocamera posta al di sopra dell'ingresso sigillato del silo. Chi commette un reato grave viene mandato a pulire l'obiettivo e non fa più ritorno. Il panorama brullo e desolato che risulta visibile da questo unico occhio meccanico viene riprodotto su ampi schermi disposti nelle mense. **Sono dunque gli schermi ad essere l'unica interfaccia con una realtà esterna altrimenti inconoscibile e irriconoscibile?** Il complesso proiezione/protezione (Casetti 2023) garantito da questi schermi si innerva in uno spazio collettivo, ne condiziona la sensibilità, influenza le condotte e crea un orizzonte di attese, in quanto fa da tramite verso un fuori misterioso, così indecifrabile che gli spettatori non conoscono nemmeno cosa siano quei punti che illuminano di notte il cielo. Videocamera e schermi, realtà o illusione collettiva: gli abitanti del silo, che non hanno più accesso al passato ma temono la manipolazione del presente, non tarderanno a dubitare della veridicità delle vedute dell'esterno trasmesse nelle mense.

Juliette Nichols (Rebecca Ferguson) è una delle prime persone a opporsi al sistema di credenze contenuto nel Patto, l'unico lascito scritto dei Fondatori. Grazie alla sua capacità di muoversi lungo la scala sociale del silo, Juliette passa dal reparto meccanico al ruolo di sceriffo. Le sue indagini rivelano il controllo della popolazione attraverso telecamere nascoste nei punti strategici e il monitoraggio delle nascite. Per evitare che la sorveglianza costante e invisibile sia denunciata, nel finale della prima stagione, Juliette viene espulsa dal silo: dal casco fissato sulla sua tuta antiradiazioni scorge un paesaggio idilliaco, frutto di un simulatore, che aveva già illuso coloro che prima di lei erano usciti a pulire l'obiettivo della videocamera posta all'esterno del silo. Ma, a differenza dei suoi predecessori, è la prima a conoscere la fitta trama di inganni e a possedere gli strumenti per sopravvivere. Superato il primo cratere, osserva la superficie con i suoi occhi: attorno a lei ci sono i resti polverosi di un mondo dimenticato e altri silo, uno dei quali fungerà da spazio di esplorazione di ulteriori profondità e memorie nella seconda stagione.

**Quando ad unire una comunità sono dei traumi inelaborati, allora la sua tenuta è costantemente minacciata dalla loro possibile riemersione.** Per tutelare la fragilità di un collettivo fondato sulla paura di un passato catastrofico, le norme e le istituzioni assumono una piega autoritaria, bloccano l'accesso alla conoscenza e impongono forme di controllo biopolitico. Quando però nuovi sconvolgimenti minano il benessere

apparente e la sicurezza faticosamente conquistata, ecco che la catastrofe torna a minacciare il presente. È quanto accade in *Silo* ma anche, seppur secondo strategie narrative e modalità di messa in forma differenti, in *Paradise*. Nella serie tv ideata da Dan Fogelman e distribuita in Italia su Disney+, bisogna attendere la fine della prima puntata affinché la macchina da presa si sollevi verso l'alto per mostrare il sole artificiale che illumina la cittadina e ne riveli la collocazione sotterranea.

Nella *gate community* di *Paradise* la quotidianità viene scossa dall'omicidio del Presidente statunitense. La sua guardia del corpo Xavier Collins (Sterling K. Brown) è chiamata a scovare l'assassino. Man man che la detection procede nella ricerca del colpevole, il tempo si riavvolge. L'indagine si trasforma in un viaggio verso le cause che tre anni prima hanno condotto una élite a rifugiarsi in un paradiso sotterraneo, rivelando ferite ancora aperte e nefandezze perpetrate in nome di un'apparente stabilità. **Come era già accaduto in [This is Us](#) Fogelman utilizza i flashback come attivatori di montaggi temporali in cui brandelli di passato ritornano a più riprese per dialogare e penetrare nel presente, influenzandone la comprensione sia da parte dei personaggi che del pubblico.**

Ogni puntata della prima stagione approfondisce l'avvento della catastrofe climatica e della conseguente guerra nucleare dal punto di vista dei suoi sopravvissuti, a partire da Xavier. Il pubblico scopre il suo difficile rapporto con il Presidente, conosce i dettagli del piano di salvataggio e apprende della sofferta decisione di abbandonare la moglie. Da Xavier si passa al primo cittadino Cal Bradford (James Marsden), di cui si scoprono l'inadeguatezza a ricoprire la carica e i conflitti familiari. Quest'ultimo, come l'intera cittadina, è manovrato Samantha Redmond (Julianne Nicholson), miliardaria afflitta dalla morte del figlio e artefice del progetto per proteggere se stessa e pochi altri nell'immenso bunker. **Il mondo narrativo di *Paradise* è dunque sorretto da un dinamismo verticale che coinvolge spazio e tempo:** sprofondando è possibile risalire alla superficie, ovvero comprendere sia le logiche psico-sociali che sorreggono il progetto urbanistico sia i drammi che assillano i protagonisti.

**Anche in *Paradise* i media e i loro schermi hanno un ruolo centrale nel gestire le dinamiche relative al sapere e al potere.** Dai tablet in possesso dei gerarchi, che contengono informazioni riservate sulla superficie, agli smartwatch indossati dagli altri abitanti per monitorare gli spostamenti, fino alla ricostruzione digitale del cielo con le sue varie condizioni atmosferiche: questi display sono tacitamente accolti nella vita quotidiana, ne scandiscono le fasi e contribuiscono a fissare ruoli e comportamenti, ma al contempo occludono la possibilità di contatto con la realtà traumatica che li ha resi dei sopravvissuti.

*Silo* e *Paradise* sono tra i casi più riusciti di serialità recente che si è confrontata con il genere distopico e la narrazione del post-catastrofe in quanto il futuro che prefigurano affonda le sue radici in una attenta diagnosi delle attuali crisi sociali e ambientali (Malvestio 2021). Entrambe costruiscono mondi in cui l'esplorazione del sottosuolo è funzionale a ristabilire una convivenza da pagare a caro prezzo, in particolare attraverso la limitazione delle libertà individuali e gli impedimenti alla capacità di ricordare e rielaborare il passato. È proprio mettendo in forma questi ostacoli che le due serie tv ci aiutano a immaginare contromisure ai pericoli che assediano le democrazie e la memoria nel nostro presente.

### Riferimenti bibliografici

- F. Casetti, *Schermare le paure. I media tra protezione e proiezione*, Bompiani, Milano 2023.
- I. Cassone, B. Surace, M. Thibault, *With a bang or with a whimper*, in Id., *I discorsi della fine. Catastrofi, disastri, apocalissi*, Aracne, Canterano (RM) 2018.
- F. Cimatti, *Il postanimale. La natura dopo l'Antropocene*, DeriveApprodi, Roma 2021.
- M. Malvestio, *Raccontare la fine del mondo. Fantascienza e Antropocene*, Nottetempo, Milano 2021.
- P. Ortoleva, *Miti a bassa intensità. Racconti, media, vita quotidiana*, Einaudi, Torino 2019.
- R. Thom, *Parabole e catastrofi. Intervista su matematica, scienza e filosofia*, a cura di G. Giorello e S. Morini, Pgreco, Sesto San Giovanni (MI) 2022.

*Silo*. Ideatore: Graham Yost dai romanzi di Hugh Howey; interpreti: Rebecca Ferguson, Tim Robbins, Harriet Walter; produzione: Mimir Films, Nemo Films, AMC Studios; distribuzione: Apple TV+; origine: Stati Uniti d'America, anno: 2023.

*Paradise*. Ideatore: Dan Fogelman; interpreti: Sterling K. Brown, Julianne Nicholson, James Marsden; produzione: Rhode Island Ave. Productions 20th Televisions; distribuzione: Disney+; origine: Stati Uniti d'America, anno: 2025.