

Paradigmi Narrativi del *Deep Blue Sea*: Dalla Costruzione Fantascientifica alla Materializzazione dell'Esperienza Turistica Subacquea

Guido Capanna Piscè, Università degli Studi di Urbino Carlo Bo
Luca Olivari, Universitat Rovira i Virgili, Tarragona

Deep Blue Sea Narratives: Transitioning from Science Fiction Constructs to Material Underwater Tourism Experiences. *The article analyses how sci-fi media and narratives have influenced and anticipated current trends in underwater tourism, exploring the intersection between science fiction imaginaries and the media construction of contemporary underwater tourism. The paper examines how the tourism industry is progressively turning into reality what has, for decades, been the exclusive domain of science fiction, with particular emphasis on the role of media in constructing new tourist spaces. This research contributes to contemporary debates on the relationship between science fiction and social innovation, proposing underwater tourism as an emblematic case of how sci-fi narratives are progressively incorporated into concrete social practices. Particular attention is given to the narrative ecosystems developing around underwater tourism projects, where scientific discourses, technological promises, and media imaginaries intersect.*

Keywords: underwater tourism, science fiction, tourism communication, media imagery.

Introduzione

Nell'ultimo decennio la ricerca accademica si è interessata in maniera rilevante al rapporto fra società e realtà marine (Bennett, 2019; McKinley, Acott & Yates, 2020; Picken, 2021; McKinley, Burdon, Shellock 2023). Le tematiche trattate hanno riguardato la blue economy (Bennett et al., 2019; Germond-Duret & Germond, 2022;), i valori socio-culturali attribuiti agli ambienti marini e costieri (Martin et al., 2016; Gee et al., 2017; McKinley et al., 2022; Burdon et al., 2022), la consapevolezza pubblica e le percezioni relative alle tematiche marine (Gelcich et al., 2014; Potts et al., 2016; Jefferson et al., 2021), e la governance e gestione delle Aree Marine Protette (Mascia et al., 2010; Ban et al., 2019; Piscè, 2021).

Considerato come il decennio 2021-2030 sia stato proclamato dalle Nazioni Unite il “decennio dell’oceano” (Claudet, 2021), gli autori ritengono interessante la possibilità di ripercorrere le correnti narrative e mediali che hanno influito sull’immaginario collettivo legato agli abissi oceanici, per poi trattare una tematica ancora poco esplorata dalla letteratura accademica contemporanea: il turismo subacqueo, per considerare in ultimo le maggiori implicazioni etiche e sociologiche che questo fenomeno comporta.

Il quadro teorico adottato intreccia approcci dei media studies e della sociologia postmoderna, soffermandosi in particolare sui concetti di iperrealtà (Baudrillard et al., 1983), modernità liquida (Bauman, 2013), sguardo turistico (Urry, 1990) e paradigmi di mobilità (Sheller & Urry, 2006). Questi strumenti analitici consentono di esaminare le narrazioni fantascientifiche non soltanto come riflessi della realtà, ma anche come agenti attivi nella costruzione di immaginari, aspettative e pratiche turistiche emergenti, con particolare riferimento agli ambienti subacquei. La nozione di liquidità di Bauman (2013) viene qui utilizzata per descrivere l'instabilità dei confini che separano l'immaginazione fantascientifica dalla pratica turistica concreta. Parallelamente, la teoria dei simulacri di Baudrillard (1983) costituisce uno strumento utile per leggere l'esperienza subacquea come costruzione di mondi "iperreali", nei quali le narrazioni speculative si trasformano in pratiche di consumo esperienziale. In questa prospettiva, il simulacro permette di cogliere come l'esperienza turistica subacquea riproduca e amplifichi immaginari preesistenti, sfumando progressivamente la distinzione tra reale e rappresentato. Questi concetti orientano l'interpretazione sociologica del processo di progressiva incorporazione della fantascienza nelle pratiche turistiche concrete. I paradigmi della mobilità di Sheller e Urry (2006) sottolineano come il turismo configuri una forma di mobilità che combina pratiche materiali e immaginari simbolici. In quest'ottica, l'esperienza subacquea può essere interpretata come una mobilità "verticale" che apre l'accesso a spazi precedentemente inaccessibili, arricchendoli di connotazioni fantascientifiche e tecnologiche.

Genealogia dell'Immaginario Subacqueo nella Fantascienza

Un'opera ritenuta centrale della narrativa fantascientifica riguardante gli abissi oceanici è *Twenty Thousand Leagues Under the Sea* di Jules Verne (1870). L'immaginario subacqueo delineato da Verne ritrae gli abissi marini come luoghi di meraviglie naturali, ma anche rifugio simbolico rispetto alle ingiustizie del mondo di superficie (Verne, 1870). L'opera ha fissato alcuni dei tratti salienti dell'immaginario sottomarino: il mezzo tecnologico all'avanguardia, l'equipaggio avventuroso, la concezione del fondo marino come mondo altro, retto da leggi e

creature proprie. Tuttavia, non si è trattato solo di finzione narrativa, l'influenza di Verne ha avuto riflessi concreti: ingegneri come Simon Lake hanno indicato esplicitamente Verne come fonte d'ispirazione (Gunn, 2006), e figure come William Beebe e Jacques Cousteau hanno riconosciuto in Verne una radice fondativa del loro immaginario esplorativo (Walter, 2001). Questa precoce sovrapposizione tra narrazione speculativa e desiderio di innovazione tecnica rappresenta bene la funzione anticipatoria che l'immaginario culturale del "deep blue sea" continua ad esercitare sulla realtà.

Nel corso del ventesimo secolo, l'immaginario subacqueo ha subito un'evoluzione significativa, riflettendo tanto le paure quanto le aspirazioni collettive dell'epoca. La letteratura e il cinema hanno spesso fatto delle profondità oceaniche uno specchio simbolico delle tensioni interiori della società. Un esempio emblematico è *The Call of Cthulhu* (1928) di H. P. Lovecraft, dove l'oceano viene trasfigurato in un luogo di orrore cosmico: la città sommersa di R'lyeh custodisce un dio alieno e arcaico, facendo del mare una metafora di alterità assoluta.

Sulle basi poste da Verne, si è costruita nel tempo una rappresentazione del mondo subacqueo come spazio di conflitto simbolico tra l'enigma ontologico e l'alterità proiettata. Le profondità marine, rese inaccessibili sul piano conoscitivo, si presentano come uno spazio liminale in cui l'identità umana entra in crisi, minacciata nella sua integrità corporea e simbolica. Vari autori hanno articolato narrazioni che amplificano questa soglia di instabilità, immaginando l'ambiente subacqueo come luogo di sperimentazione non solo tecnologica, ma anche culturale, ecologica e filosofica.

In *The Deep Range* (1957) di Arthur C. Clarke, il mare viene rappresentato come una frontiera da disciplinare attraverso la razionalità scientifica, che però non riesce a cancellare del tutto l'aura mitica delle sue profondità. Il tentativo di colonizzazione è costantemente attraversato da una tensione tra il dominio ingegneristico e una forma di rispetto quasi sacrale per la vita marina.

In *The Kraken Wakes* (1953) di John Wyndham, le profondità oceaniche vengono popolate da entità aliene che operano come forze telluriche, misteriose e catastrofiche. A differenza delle classiche invasioni dallo spazio, qui l'irruzione

dell'ignoto si manifesta attraverso le fratture abissali della crosta terrestre, evocando una verticalità del terrore e delineando una geografia alternativa dell'invasione.

In *The Drowned World* (1962), J.G. Ballard introduce una prospettiva distopica in cui gli abissi oceanici diventano specchio di paure ecologiche e visioni post-apocalittiche. In questo romanzo, le città sommerse si trasformano in reliquie di un mondo antropocenico collassato. Il mare non è più frontiera da conquistare, ma forza che reclama, che disfa, che decolonizza. Ballard costruisce così un'estetica della rovina liquida, in cui il sublime si mescola all'ansia ecologica e alla perdita di controllo del soggetto moderno.

La fascinazione per l'abisso riemerge, in forma rinnovata, nella narrativa utopica di *A World of Difference* (1990) di Harry Turtledove, dove la colonizzazione di un pianeta interamente coperto da oceani rievoca il topos della civiltà anfibia. Pur priva delle tinte più oscure di altri immaginari, questa visione mantiene una carica perturbante: la fusione tra essere umano e ambiente, tra soggetto e biosfera, comporta una graduale dissoluzione dei confini, un'erosione dell'identità che mette in crisi le assicuranti coordinate del sé moderno.

Di più recente pubblicazione, ma altrettanto densa di simboli, è *The Scar* (2002) di China Miéville, ambientata in un universo narrativo in cui la città galleggiante di Armada solca oceani popolati da mostri abissali e tecnologie enigmatiche. In questo mondo, l'elemento liquido non è solo scenario passivo o habitat, ma si fa sostanza epistemologica: rappresenta ciò che resiste alla classificazione, che sfugge alla norma e alla mappatura razionale. La città-mondo di Miéville si muove tra rovine sommerse e creature che evocano un immaginario barocco, sospeso tra gotico marino e fantascienza postmoderna. L'abisso non viene più percepito come luogo da evitare, ma come spazio da attraversare: promessa di trasformazione, laboratorio per forme ibride, specchio di una società che ha appreso a vivere nell'instabilità come condizione strutturale e permanente.

La persistenza di questi immaginari nella letteratura contemporanea non si deve soltanto alla ricchezza simbolica del mare, ma anche al suo ruolo narrativo come spazio di soglia.

A partire dalla letteratura, nel corso del Novecento la narrativa riguardante l'immaginario subacqueo si è diffusa nella cinematografia e filmografia.

Film come *Voyage to the Bottom of the Sea* (1961) e serie come *Stingray* (1964) e *SeaQuest DSV* (1993) propongono sottomarini civili e militari impegnati in missioni che mescolano scienza, geopolitica e incontri con civiltà sconosciute. In queste narrazioni, il fondale marino assume una valenza simbolica: diventa teatro per rappresentare la Guerra Fredda, la tensione tra scoperta e pericolo, oppure l'irruzione dell'ignoto. Non a caso, l'oceano viene spesso paragonato allo spazio cosmico: un "inner space" che, come il cosmo, richiede tecnologia, protezione, e comporta rischi analoghi (Cohen, 2021).

Negli anni Ottanta, in *The Abyss* (1989) James Cameron racconta di un team petrolifero che entra in contatto con entità aliene nei fondali oceanici: lo stesso Cameron lo descrisse come una sorta di *2001: Odissea nello spazio*, ma ambientata nelle profondità marine (Cameron, 1989). Bioluminescenze, habitat sommersi e tensioni nucleari collocano il film in un orizzonte tardo-modernista, in cui l'abisso è al tempo stesso fonte di inquietudine e luogo di trascendenza. Nel ventunesimo secolo, opere come *Avatar: The Way of Water* (2022) spostano questo immaginario verso altri pianeti, unendo tribù acquatiche e creature immaginarie. In tutti questi casi, il mare profondo continua a essere rappresentato come uno spazio ibrido e liminale: terrestre ma straniante, familiare eppure inospitale, teatro di eventi eccezionali. La linea narrativa che da Verne conduce fino a Cameron rivela come gli abissi oceanici funzionino come costante paradigmatica per interrogare i limiti della conoscenza, le crisi dell'identità e i desideri di metamorfosi.

A partire dal ventunesimo secolo, l'immaginario subacqueo si espande anche all'universo dei videogiochi. *Bioshock* (2007), *Endless Ocean* (2007), *Soma* (2015), *ABZÛ* (2016), e *Subnautica* (2018) propongono esperienze complesse, che superano di gran lunga i confini dell'intrattenimento tradizionale. In alcuni casi, si configurano piuttosto come spazi speculativi e immersivi, vere e proprie piattaforme sperimentali per forme immaginate di turismo subacqueo.

All'interno di questi ambienti digitali prende forma ciò che Urry (1990) definisce la "tourist gaze": una modalità di fruizione che consente ai giocatori di

attivare un'esperienza di viaggio virtuale contraddistinta da una sensazione di presenza incarnata, da un'agenzia esplorativa attiva e da una componente emotiva intensamente coinvolgente. In questo contesto, l'esplorazione gamificata degli abissi, sebbene fittizia o profondamente speculativa, svolge una funzione culturale rilevante, contribuendo a modellare tanto il capitale simbolico quanto le aspettative affettive connesse all'immaginario del turismo subacqueo.

Questi giochi costruiscono ecologie narrative stratificate, immersive e multisensoriali, in cui si intrecciano registri scientifici, elementi della fiction speculativa e dinamiche proprie dell'intrattenimento. *Subnautica*, ad esempio, mette in scena una narrazione di sopravvivenza basata su un'ecologia marina pseudo-scientifica, in cui il giocatore si trova a navigare in un bioma oceanico alieno, eppure sorprendentemente riconoscibile. La costruzione ambientale – fatta di stazioni di ricerca abbandonate, registri digitali disseminati nel paesaggio e architetture biologiche – alimenta una costante tensione tra desiderio esplorativo e senso di vulnerabilità, richiamando alcune delle tematiche classiche della fantascienza che riflettono sull'alterità degli ambienti marini profondi. Caratteristica fondamentale del gioco è la costruzione di una base sottomarina, mostrata in figura 1, che il giocatore dovrà utilizzare per creare e migliorare l'equipaggiamento necessario per esplorare l'ambiente progressivamente sempre più ostile.

Figura 1. Screenshot videogioco *Subnautica*, Base del giocatore.
Fonte: elaborazione personale



Al contrario, *ABZÛ* propone un'esperienza subacquea dal tono meditativo ed estetizzante, dove la biologia marina è trasfigurata in una coreografia lirica fatta di movimento, luce e colore. L'oceano, in questo contesto, assume le sembianze di uno spazio contemplativo, in cui l'interattività non segue una progressione narrativa lineare, ma si manifesta come risonanza affettiva e sensoriale.

Bioshock e *Soma*, invece, si collocano su un registro più cupo, iscrivendo l'ambiente marino all'interno di narrazioni distopiche e horror. In questi casi, l'oceano diventa il contenitore narrativo di un'ideologia in rovina e di un'angoscia postumana che si materializzano attraverso rovine architettoniche sommerse, installazioni tecnologiche in declino e strutture di ricerca abbandonate. I mondi sottomarini qui rappresentati sono, al tempo stesso, avanzati sul piano tecnico e profondamente fragili sul piano ontologico. L'oceano si configura così come luogo di disorientamento epistemico e riflessione esistenziale: un topos ben radicato nella tradizione fantascientifica, sia letteraria che cinematografica. Attraverso questi dispositivi narrativi, non solo si rafforzano le associazioni mitopoietiche dell'abisso con l'ignoto e l'inquietante, ma si riformula lo spazio subacqueo come scenario privilegiato per riflessioni filosofiche e allegorie politiche.

Gli immaginari oceanici costruiti da questi videogiochi si muovono tra il consolidamento di alcuni tropi classici della fantascienza, l'abisso come frontiera aliena o come habitat tecno-utopico, e la loro messa in discussione attraverso riletture postumaniste ed ecocritiche.

Lo spazio subacqueo come alterità e metafora postmoderna

Cosa rende le profondità marine così potenti sul piano simbolico? La teoria sociologica offre alcune chiavi interpretative utili. Anzitutto, lo spazio sottomarino si presenta come una forma di alterità radicale: un ambiente in cui le strutture dell'ordine sociale vengono temporaneamente sospese o riconfigurate. In termini sociologici, l'oceano può essere interpretato come una zona liminale – seguendo la prospettiva di Turner – oppure come uno “spazio extraterritoriale”, secondo la lettura di Bauman (Franklin, 2003).

Il Nautilus di Verne, ad esempio, rappresenta un'eterotopia galleggiante che sfugge al controllo degli imperi terrestri: un'enclave sommersa in cui il Capitano Nemo esercita un'autonomia assoluta. La mobilità fluida del sottomarino riflette, in modo quasi didascalico, quella che Bauman ha definito modernità liquida: una condizione storica segnata da instabilità, incertezza e trasformazione continua (Bauman, 2013). Le ambientazioni subacquee, proprio in virtù della loro fluidità materiale e simbolica, danno forma concreta a questa condizione. L'identità dei personaggi si frantuma o si ridefinisce, mentre le gerarchie sociali vengono sovvertite o riorganizzate. Basti pensare al protagonista di *Sphere*, costretto a confrontarsi con le manifestazioni fisiche dei propri incubi inconsci, oppure ai personaggi di *The Abyss*, che subiscono profonde trasformazioni sia sul piano psicologico che fisiologico. In questi scenari, l'ambiente marino agisce come esternalizzazione visibile dell'instabilità della soggettività moderna.

In una prospettiva più ampia, tali narrazioni possono essere lette anche come metafore della condizione postmoderna del soggetto. Come suggeriscono autori come Bauman (Franklin, 2003) e Baudrillard (1994), la soggettività postmoderna è attraversata da processi di frammentazione, simulazione e progressivo disfacimento dei grandi racconti. In quanto spazio fluido e avvolgente, l'oceano assume la funzione di simulacro destabilizzante: un ambiente che simula la realtà e, allo stesso tempo, la mette in discussione. Secondo Baudrillard (1994), infatti, nella società della simulazione i confini tra reale e immaginario si dissolvono, fino a rendere la realtà stessa un effetto della riproduzione.

BioShock, da questo punto di vista, costruisce Rapture come una città ideale decaduta, un'utopia fallita: iperreale nella resa visiva, ma priva di qualsiasi referente originario. L'alienazione vissuta in *The Abyss* mette in scena l'implosione della distinzione tra esperienza reale e immaginaria. In questi mondi sommersi, il soggetto viene immerso in ambienti che appaiono tanto tangibili quanto allucinatori. La percezione del profondo, inoltre, è sempre mediata da dispositivi tecnologici — oblò, sonar, visori — che sottolineano il carattere tecnomediato dell'esperienza. In questo senso, il mare profondo si fa metafora

della crisi della referenza, dello smarrimento identitario e della condizione iperreale che caratterizza il soggetto nella contemporaneità postmoderna.

Il Turismo Subacqueo

Con “turismo subacqueo” si intende l’insieme delle esperienze turistiche condotte sott’acqua, che spaziano dalle immersioni ricreative fino al soggiorno in strutture sommerse come hotel o musei subacquei (Melotti, 2014). Si tratta di un segmento in espansione su scala globale, che comprende sia attrazioni naturalistiche, come barriere coralline e fauna marina, sia siti sommersi di interesse storico-culturale, tra cui relitti navali e rovine archeologiche (Rizzo, 2022).

L’immaginario collettivo legato al mondo sottomarino, alimentato da miti e narrazioni fantascientifiche, contribuisce a modellare in profondità le aspettative e le rappresentazioni sociali del turismo subacqueo contemporaneo.

I paradigmi narrativi descritti non agiscono unicamente come riflessi culturali, ma fungono da matrici operative, capaci di prefigurare e orientare pratiche turistiche effettive. Il turismo subacqueo contemporaneo, dai ristoranti sottomarini agli hotel situati sotto la superficie del mare, si presenta, in molti casi, come una concretizzazione di desideri sedimentati da decenni di immaginari fantascientifici. Strutture come il *Jules’ Undersea Lodge*, il *Muraka* alle Maldive o il progetto *Poseidon Undersea Resort* offrono esperienze che sembrano direttamente ispirate alle visioni di Verne o di James Cameron. Il turista si ritrova a impersonare, anche solo per una notte, una sorta di “Capitano Nemo”, vivendo l’illusione di un’esistenza sotto il mare. Vannini e Vannini (2024) parlano a tal proposito di un turismo in cui il luogo visitato incarna una visione utopica “altra” rispetto alla quotidianità. L’esperienza turistica si carica qui di una forte componente iperreale: il visitatore è consapevole di prendere parte a una simulazione ispirata da narrazioni precedenti, e proprio tale consapevolezza contribuisce a strutturare l’attesa e la fruizione dell’esperienza reale (Gemini, 2008).

La declinazione più evidente di questa dinamica si osserva nel turismo di lusso: hotel, ristoranti e resort subacquei promettono soggiorni “da fantascienza”, ambientati in scenari esclusivi sotto il livello del mare. Strutture iconiche come l’*Atlantis The Palm* di Dubai propongono suite denominate emblematicamente *Poseidon* e *Neptune*, in cui un semplice viaggio in ascensore conduce gli ospiti in un ambiente che simula un paradiso oceanico, circondati da migliaia di creature marine (Bellosta, 2017), mostrata in figura 2.

Figura 2. Hotel Atlantis the Palm, Underwater Suite. Fonte:
www.Atlantis.com



Il linguaggio promozionale evoca esplicitamente l’idea di una soglia tra mondi, riecheggiando tanto le utopie subacquee di Verne quanto le visioni immaginifiche di film, fumetti e videogiochi futuristici, come la base operativa di *Subnautica* mostrata in figura 1. Allo stesso modo, il *Jules’ Undersea Lodge* in Florida, il primo hotel subacqueo accessibile solo tramite immersione, richiama nel nome stesso il riferimento a Verne, offrendo un’esperienza di pernottamento in un habitat marino reale, ma arredato con dettagli futuristici (Koblick, 2023), in una sintesi tra avventura scientifica e comfort high-tech che richiama l’estetica della fantascienza vintage.

Progetti ancora più ambiziosi si spingono oltre, immaginando ambienti completamente sottomarini. Il *Poseidon Undersea Resort* delle Fiji prevede, ad esempio, 22 suite con bar, spa e persino sale conferenze situate interamente sott'acqua (Bellosta, 2017). Ancora più radicale è il concetto del *Planet Ocean Underwater Hotel*, in fase di sviluppo a Key West in Florida, concepito come una struttura dotata di 12 capsule abitative poste a otto metri di profondità, ognuna delle quali può sganciarsi e muoversi autonomamente grazie a un sistema di propulsione elettromeccanica (Bellosta, 2017). Il lessico adottato per descrivere questi progetti insiste nel collocarli al confine tra realtà e immaginazione: essi vengono presentati come realizzazioni tangibili di visioni un tempo riservate al dominio della fantascienza. Non è un caso che Tony Webb, direttore del progetto *Planet Ocean*, abbia coniato l'espressione "inner space tourism" (turismo dello spazio interiore) come diretta analogia al *space tourism* extraterrestre (Howard, 2016). Nella sua descrizione, l'hotel subacqueo è "simile alla Stazione Spaziale Internazionale", per l'innovazione tecnologica e scientifica che incarna (Howard, 2016). Il messaggio è chiaro: soggiornare sott'acqua non è più soltanto vacanza, ma un'esperienza quasi spaziale, un'anticipazione del futuro che eleva il turista al rango di pioniere. In sostanza, il lusso subacqueo si appropria consapevolmente dell'immaginario fantascientifico, sia sul piano estetico che discorsivo, per suggerire esclusività e avanguardia: il turista benestante viene invitato a sentirsi esploratore di mondi altri, protagonista di scenari degni di un romanzo o di un film di fantascienza.

Questa appropriazione dell'immaginario fantascientifico, tuttavia, non si limita alle offerte d'élite, ma permea anche proposte più accessibili, spesso grazie al ricorso a tecnologie immersive. Musei subacquei e parchi di sculture sommerse, ad esempio, offrono esperienze che evocano mondi perduti o scenari surreali: immergendosi tra statue ricoperte di coralli, i visitatori possono avere l'impressione di esplorare le rovine di Atlantide o resti di civiltà aliene sommerse. Queste installazioni – pur nate con finalità artistiche e ambientali – richiamano nell'immaginario collettivo le atmosfere di una fantascienza sottomarina, da città sommerse a visioni cinematografiche come *Aquaman* (2018). Analogamente, le immersioni guidate ricreative vengono talvolta arricchite da narrazioni

avventurose: i dive master introducono l'esperienza con riferimenti a “tesori sommersi” o a “incontri con creature abissali”, trasformando una semplice escursione in una piccola avventura tematica.

In molte località turistiche tropicali, i siti d'immersione e i pacchetti snorkeling vengono brandizzati con nomi evocativi – *Nemo*, *Poseidon*, *Abyss* – sfruttando il capitale simbolico di luoghi e personaggi immaginari per attrarre i visitatori. Un esempio emblematico è l'esperienza *SeaWalker* di Tanjung Benoa (Bali), in cui i partecipanti, muniti di caschi speciali, camminano sul fondale a pochi metri dalla superficie: l'attrazione è pubblicizzata come *The Abyss Underwater World Adventure*, promettendo - anche in acque basse e controllate - il brivido di un'immersione nell'abisso fantastico. In questi casi, l'elemento fantascientifico agisce soprattutto a livello semantico e atmosferico: anche senza spingersi in profondità estreme, l'immaginazione del turista viene sollecitata, facendolo sentire protagonista di una narrazione sci-fi.

Parallelismi con il turismo spaziale

Insieme al turismo subacqueo, anche il turismo spaziale rappresenta una forma di materializzazione di immaginari fantascientifici profondamente radicati nella cultura collettiva. In entrambe le situazioni, il viaggio verso ambienti estremi - siano essi l'abisso oceanico o il vuoto dello spazio - è raccontato attraverso innovazioni tecnologiche che mirano a tradurre visioni speculative in esperienze concrete (Dickens & Ormrod, 2007). Le narrazioni futuristiche ricoprono un ruolo chiave: progetti come quelli di SpaceX, Blue Origin e Virgin Galactic rielaborano topoi fantascientifici – la conquista dell'ignoto, l'esplorazione eroica, la trascendenza attraverso la tecnologia – proprio come accade nei percorsi di turismo subacqueo di lusso.

Vi sono però divergenze significative tra i due fenomeni. Se il turismo subacqueo propone esperienze di varia accessibilità socioeconomica, il turismo spaziale si delinea come estremamente esclusivo, superando anche le esperienze turistiche di maggior lusso, richiedendo investimenti di centinaia di migliaia di dollari per esperienze di pochi minuti in microgravità. In questo caso, scienza e tecnologia anziché democratizzare l'accesso a nuove frontiere, si presentano come

dispositivi simbolici che consolidano le disuguaglianze sociali: il sogno fantascientifico si concretizza solo per una ristretta élite di “turisti cosmici”, mentre la maggior parte delle persone rimane spettatrice, consumando tali esperienze solo attraverso i media (Franklin, 2003; Bauman, 2013).

Un'altra differenza è riscontrabile a livello di costruzione dell'identità del viaggiatore: nell'esperienza subacquea, il turista si confronta con un habitat “altro” ma appartenente al mondo terrestre, entrando in relazione con forme di alterità biologiche e ambientali; nel turismo spaziale, invece, l'identità si struttura attorno all'idea di superamento dei limiti umani tradizionali, esaltando un paradigma postumano di trascendenza del corpo. Un esempio significativo è il progetto “Inspiration4” di SpaceX, che ha presentato il viaggio orbitale non solo come esperienza tecnologica avanzata, ma anche come narrazione di trasformazione personale e impegno umanitario, fondendo il mito della conquista spaziale con quello della resilienza individuale.

Infine, è significativo menzionare come le offerte turistiche subacquee già disponibili vadano a replicare esperienze presenti nell'immaginario collettivo, come escursioni sub per osservare flora e fauna, visite a musei subacquei o viaggi in sottomarino, mentre le esperienze spaziali si limitino ad oggi, anche nei casi più costosi ed esclusivi, a viaggi nell'atmosfera o in zero g, ben lontani da soggiorni in hotel e stazioni spaziali, esplorazioni di asteroidi, lune o pianeti.

Questioni etiche e sguardi sociologici

L'entusiasmo suscitato dall'introduzione di scenari fantascientifici nel turismo subacqueo convive con una serie di questioni etiche e sociologiche. Le tematiche ambientali – altrettanto cruciali – non verranno esplorate in questo lavoro, poiché richiederebbero un'indagine specifica.

Sul piano sociale si manifestano evidenti tensioni legate a un accesso diseguale alle esperienze proposte. Il turismo subacqueo “da fantascienza” appare infatti spesso elitario: pernottare in una suite sottomarina o immergersi a bordo di un sottomarino privato comporta costi ingenti, accessibili solo a un'élite ristretta. Così, almeno per ora, il sottomarino del futuro rimane un privilegio per pochi. Questa dinamica richiama l'analisi di Bauman sulla società globalizzata, dove

distingue tra “turisti” e “vagabondi” della modernità: i primi, dotati dei mezzi per muoversi liberamente; i secondi, che subiscono la globalizzazione senza beneficiarne (Franklin, 2003).

Nel turismo subacqueo di matrice fantascientifica, i viaggiatori privilegiati “scendono in profondità” non solo in senso vero, ma anche metaforico, conquistando spazi – e immaginari – fuori dalla portata della maggioranza. Le comunità ospitanti, benché coinvolte nella produzione di questi servizi, restano spesso escluse come utenti diretti, subendo piuttosto le conseguenze ambientali o occupazionali. Perfino le attività più accessibili – snorkeling, immersioni guidate o visite a musei sommersi – richiedono comunque un investimento economico e tecnico (trasferimenti, training, attrezzature), che le rende inaccessibili a molti. In definitiva, l’appropriazione dell’immaginario fantascientifico da parte del turismo subacqueo rispecchia le stesse logiche di mercato e le disuguaglianze strutturali che caratterizzano l’intero settore turistico.

In questa dinamica si inserisce anche la prospettiva dei “paradigmi della mobilità” elaborata da Sheller e Urry (2006), che permette di interpretare il turismo subacqueo come una forma di mobilità non solo materiale, ma anche profondamente simbolica. L’accesso agli spazi sommersi rappresenta una “verticalizzazione” dell’esperienza turistica, che estende il dominio dell’esplorazione verso ambienti precedentemente irraggiungibili, caricandoli di forti connotazioni tecnologiche e fantascientifiche. Questa verticalità non si limita al gesto tecnico della discesa, ma implica un attraversamento immaginativo che reinterpretava l’abisso come territorio di conquista esclusiva, rinforzando le dinamiche di distinzione sociale tra chi può permettersi tali esperienze e chi ne resta escluso. La mobilità, in questo senso, si intreccia con le disuguaglianze: non tutti possono “scendere” negli abissi tanto quanto non tutti possono “salire” nello spazio, e l’immaginario fantascientifico diventa il tessuto narrativo che giustifica, estetizza e celebra tali privilegi.

Va inoltre considerata l’autenticità delle esperienze proposte. Riproporre mondi sommersi “da film” comporta il rischio di distaccarsi dalla concreta realtà marina, offrendo uno scenario spettacolarizzato e rassicurante. Come nota MacCannell (2013), il turismo costruisce spesso un’“autenticità sceneggiata”

(staged authenticity) per assecondare le attese dei visitatori. In chiave più radicale, Baudrillard (1983) parla di simulazione: nella società postmoderna il confine tra vero e rappresentazione sfuma, dando vita a un'iperrealtà dove il segno sostituisce l'oggetto. Applicando questo modello al turismo subacqueo fantascientifico, si potrebbe dire che molte esperienze sono vere e proprie simulazioni di simulazioni: universi finzionali (e dunque simulacri di per sé) riprodotti come merci da consumare. L'ospite di un hotel sottomarino contempla pesci tropicali autentici, ma l'allestimento – fra design ultramoderno, storytelling incorporato e comfort calibrati – ricorda più un set cinematografico che la vita marina spontanea.

Molti “post-turisti” moderni colgono e apprezzano questa artificiosità, riconoscendo nell'artificio stesso parte del godimento (Solomon, 2015). Paradossalmente, ciò che è “inautentico” diventa autentico: pernottare in una camera sotto il mare, super-equipaggiata, non assomiglia affatto all'esperienza di un ricercatore subacqueo in spedizione, eppure coincide esattamente con l'immagine che il turista di lusso si è formato – fra film, romanzi e pubblicità – su cosa significhi “vivere sotto il mare”. Così si realizza quella “sottomissione volontaria allo stato di illusione” che Baudrillard individuava nell'attrazione di Disneyland: non attrae tanto la realtà, quanto un mondo immaginato e accuratamente costruito per soddisfare il desiderio (Baudrillard et al., 1983).

La destinazione turistica fantascientifica assume così i tratti di un parco giochi subacqueo: uno spazio pensato per soddisfare fantasie precostituite, mantenendo il visitatore in una bolla narrativa confortevole, disancorata dai contesti locali o ambientali concreti, “(...) l'immaginario performativo emerge dall'interazione tra media di massa e logiche digitali, enfatizzando l'esperienza attiva e creativa del viaggiatore” (Gemini, 2008).

Ci si chiede allora se si stia realmente valorizzando il patrimonio naturale marino o se, al contrario, si stia sostituendo ad esso una simulazione che finisce per banalizzarlo. Gli approcci costruttivisti alla sociologia del turismo suggeriscono che ogni esperienza è inevitabilmente mediata da rappresentazioni. In questo caso, però, la mediazione fantascientifica è talmente potente da generare un cortocircuito tra realtà e finzione, che merita attenzione critica.

In definitiva, l'intersezione tra immaginario fantascientifico e turismo subacqueo offre uno spaccato suggestivo della modernità liquida (Bauman, 2013). In una società definita da flussi, transitorietà e instabilità dei riferimenti, anche le forme di svago tendono a diventare liquide, pronte ad adattarsi a desideri mobili e consumi rapidi. L'acqua – elemento per eccellenza fluido – diventa il teatro di esperienze turistiche altrettanto transitorie: il turista vi “galleggia” per un tempo breve, catturato dalla meraviglia, per poi tornare alla superficie. Bauman utilizza la figura del turista per rappresentare l'individuo contemporaneo: ospite temporaneo di molte realtà, senza mai radicarsi (Franklin, 2003). Nel caso del turismo subacqueo, questa metafora si materializza letteralmente: si entra in un mondo liquido per un soggiorno breve, emozionale, per poi riemergere altrove, in un nomadismo esperienziale tipico della logica consumistica. Eppure, è proprio questa fluidità a spiegare il successo del format. L'identità del viaggiatore contemporaneo si costruisce attraverso queste esperienze frammentarie e trasformative, in cui si reinventa – anche solo per un weekend – come esploratore abissale. Il ciclo desiderio-consumo si alimenta continuamente: la fantascienza fornisce sogni e visioni, il turismo li trasforma in prodotti, il pubblico li vive e subito cerca qualcosa di ancora più straordinario. Oggi l'oceano profondo, domani lo spazio cosmico, dopodomani chissà. Ci troviamo così all'interno di un circuito culturale in cui media e realtà si co-producono a vicenda.

Conclusioni

L'analisi condotta ha inteso mettere in luce come l'immaginario fantascientifico, ben lontano dall'essere confinato alla sfera della narrativa speculativa, agisca oggi come una vera e propria matrice discorsiva e progettuale capace di influenzare pratiche turistiche concrete, con particolare riferimento al turismo subacqueo. In un'epoca segnata dalla modernità liquida descritta da Bauman, anche le modalità con cui cerchiamo esperienze di evasione e trasformazione assumono forme fluide, instabili, ibride. In questo contesto, il mare profondo si configura non solo come spazio geografico, ma anche come dispositivo simbolico, in cui si riflettono desideri, ansie e visioni del futuro.

Attraverso un percorso genealogico che ha ripercorso le tappe fondamentali della rappresentazione mediale degli abissi, da Verne a Cameron, passando per Clarke, Ballard e Baudrillard, si è osservato come queste narrazioni non si limitino a essere prodotti culturali, ma operino come strumenti di prefigurazione capaci di orientare l'immaginario e, con esso, le pratiche di consumo turistico. Le odierne esperienze di soggiorno sottomarino, i musei subacquei, le installazioni immersive ispirate a linguaggi fantascientifici rappresentano l'attualizzazione concreta di mondi prima soltanto immaginati.

Tali esperienze sollevano tuttavia interrogativi rilevanti, in particolare sul piano dell'autenticità, dell'accessibilità e della sostenibilità. La spettacolarizzazione dell'ambiente marino – mediata da tecnologie avanzate, narrazioni costruite e pratiche di marketing esperienziale – rischia di ridurre l'oceano a un fondale scenografico, contribuendo alla proliferazione di dinamiche di simulazione e iperrealità. Parallelamente, il costo elevato di molte di queste esperienze contribuisce a delimitare un "futuro subacqueo" accessibile solo a una ristretta élite globale, acuendo le disuguaglianze e incarnando quello che Bauman ha descritto come un' "apartheid del piacere".

Il turismo subacqueo a tema fantascientifico si presenta, dunque, come un campo di tensione tra sogno e realtà, tra utopia esperienziale e logiche di mercato. Proprio in questa ambivalenza risiede la sua rilevanza sociologica: si configura come un laboratorio privilegiato per osservare come l'immaginario mediale plasmi aspirazioni collettive e si traduca in dispositivi materiali, spaziali ed economici. Il mare profondo diventa così il luogo in cui la narrazione incontra l'infrastruttura, l'estetica si intreccia con la tecnica, e il desiderio si converte in consumo.

In ultima analisi, il contributo di questo lavoro si inserisce in una riflessione più ampia sulla performatività degli immaginari: le visioni speculative non si limitano a rappresentare mondi possibili, ma contribuiscono a renderli plausibili, se non addirittura realizzabili. È dunque auspicabile che la comunità accademica continui a interrogare criticamente queste dinamiche, considerando il turismo subacqueo non semplicemente come una nicchia del settore leisure, ma come un

osservatorio privilegiato per comprendere le trasformazioni in atto nei rapporti tra media, tecnologia e società.

Riferimenti bibliografici

- Ballard, J. G. (1962). *The Drowned World*. London: Victor Gollancz Ltd.
- Ban, N. C., Gurney, G. G., Marshall, N. A., Whitney, C. K., Mills, M., Gelcich, S., ... & Breslow, S. J. (2019). Well-being outcomes of marine protected areas. *Nature sustainability*, 2(6), 524-532. DOI: 10.1038/s41893-019-0306-2
- Baudrillard, J., Foss, P., Patton, P., & Beitchman, P. (1983). *Simulations* (p. 1). New York: Semiotext(e).
- Baudrillard, J., & Glaser, S. F. (1994). *Simulacra and simulation* (Vol. 312). Ann Arbor: University of Michigan press.
- Bauman, Z. (2013). *Liquid modernity*. John Wiley & Sons.
- Bellosta, R. (2017, April 19). Turismo subacqueo: La camera d'albergo più esclusiva ora è sotto il livello dell'acqua. *Daily Nautica*. <https://www.dailynautica.com/subacquea/turismo-subacqueo-sotto-il-livello-dellacqua/20681/#:~:text=L%E2%80%99Atlantis%20The%20Palm%20di%20Dubai,dimensione%2C%20in%20un%20mondo%20inesplorato>. Last accessed: 18/04/2025.
- Bennett, N. J., Cisneros-Montemayor, A. M., Blythe, J., Silver, J. J., Singh, G., Andrews, N., ... & Sumaila, U. R. (2019). Towards a sustainable and equitable blue economy. *Nature Sustainability*, 2(11), 991-993. DOI: 10.1038/s41893-019-0404-1
- Burdon, D., Potts, T., Barnard, S., Boyes, S. J., & Lannin, A. (2022). Linking natural capital, benefits and beneficiaries: The role of participatory mapping and logic chains for community engagement. *Environmental Science & Policy*, 134, 85-99. DOI: /10.1016/j.envsci.2022.04.003
- Claudet, J. (2021). The seven domains of action for a sustainable ocean. *Cell*, 184(6), 1426-1429. DOI:10.1016/j.cell.2021.01.055
- Cohen, M. (2021). *The underwater eye: how the movie camera opened the depths and unleashed new realms of fantasy*. Princeton University Press.
- Dickens, P., & Ormrod, J. (2007). *Cosmic Society: Towards a Sociology of the Universe*. Routledge.
- Franklin, A. (2003). The tourist syndrome: An interview with Zygmunt Bauman. *Tourist studies*, 3(2), 205-217. DOI: /10.1177/1468797603041632
- Gee, K., Kannen, A., Adlam, R., Brooks, C., Chapman, M., Cormier, R., ... & Shellock, R. (2017). Identifying culturally significant areas for marine spatial planning. *Ocean & Coastal Management*, 136, 139-147. DOI: /10.1016/j.ocecoaman.2016.11.026
- Gemini, L. (2008). *In viaggio. Immaginario, comunicazione e pratiche del turismo contemporaneo*. Franco Angeli.
- Germond-Duret, C., & Germond, B. (2023). Media coverage of the blue economy in British newspapers: Sea blindness and sustainable development. *The geographical journal*, 189(2), 193-203. DOI: 10.1111/geoj.12433
- Gunn, J. E. (2006). *Inside science fiction*. Scarecrow Press.

- Howard, J. (2016, March 11). This underwater hotel wants to lead the way in restoring reefs. *HuffPost*. https://www.huffpost.com/entry/underwater-hotel-restoring-reefs_n_56dd9e05e4b03a4056792891#:~:text=The%20trend%20has%20been%20dubbed,its%20innovative%20design%20last%20year Last accessed: 18/04/2025.
- Jefferson, R., McKinley, E., Griffin, H., Nimmo, A., & Fletcher, S. (2021). Public perceptions of the ocean: Lessons for marine conservation from a global research review. *Frontiers in Marine Science*, 8, 711245. DOI: 10.3389/fmars.2021.711245
- Koblick, I. (2023). *The Koblick Chronicles: A Short Recollection of the Tektite 1 & 2 and La Chalupa Adventures*.
- Lovecraft, H. P. (1928). *The Call of Cthulhu*. Weird Tales.
- MacCannell, D. (2013). *The tourist: A new theory of the leisure class*. Univ of California Press.
- Martin, C. L., Momtaz, S., Gaston, T., & Moltschaniwskyj, N. A. (2016). A systematic quantitative review of coastal and marine cultural ecosystem services: current status and future research. *Marine Policy*, 74, 25-32. DOI: 10.1016/j.marpol.2016.09.004 0308-597X/
- Mascia, M. B., Claus, C. A., & Naidoo, R. (2010). Impacts of marine protected areas on fishing communities. *Conservation Biology*, 24(5), 1424-1429. DOI: 10.1111/j.1523-1739.2010.01523.x
- McKinley, E., Acott, T., & Yates, K. L. (2020). Marine social sciences: Looking towards a sustainable future. *Environmental Science & Policy*, 108, 85-92. DOI: /10.1016/j.envsci.2020.03.015
- McKinley, E., Burdon, D., & Shellock, R. J. (2023). The evolution of ocean literacy: A new framework for the United Nations Ocean Decade and beyond. *Marine Pollution Bulletin*, 186, 114467. DOI: /10.1016/j.marpolbul.2022.114467.
- McKinley, E., Kelly, R., Mackay, M., Shellock, R., Cvitanovic, C., & Van Putten, I. (2022). Development and expansion in the marine social sciences: Insights from the global community. *Iscience*, 25(8). DOI: /10.1016/j.isci.2022.104735
- Melotti, M. (2014). In search of Atlantis: Underwater tourism between myth and reality. *AP: Online Journal in Public Archaeology*, (4), 95-116.
- Miéville, C. (2002). *The Scar*. New York, NY: Del Rey.
- Picken, F. (2021). The future, the devil and the Deep Blue Sea. *Science fiction, disruption and tourism*, 6, 30. DOI: /10.21832/9781845418687-006
- Piscè, G. C. (2021). The “Torre del Cerrano” Marine Protected Area and the European Charter for Sustainable Tourism in Protected Areas as an Ecotourism Management Tool. *International Journal of Economic Behavior (IJEb)*, 11(1), 79-97. DOI: 10.14276/2285-0430.3091
- Potts, T., Pita, C., O’Higgins, T., & Mee, L. (2016). Who cares? European attitudes towards marine and coastal environments. *Marine Policy*, 72, 59-66. DOI: 10.1016/j.marpol.2016.06.012 0308-597X
- Rizzo, G. (2021). *Turismo Subacqueo: analisi di un segmento di mercato sempre più in espansione*.

- Sheller, M., & Urry, J. (2006). The new mobilities paradigm. *Environment and planning A*, 38(2), 207-226. [DOI: 10.1068/a37268](https://doi.org/10.1068/a37268)
- Solomon, A. (2015). Authenticity and simulation in post-tourism. *Synergy*, 11(1), 41-53.
- Vannini, P., & Vannini, A. (2024). The creation of the Muraka, a Maldivian underwater hotel. *Tourist Studies*, 24(2), 133-151. DOI: 10.1177/14687976241251437
- Turtledove, H. (1990). *A World of Difference*. New York, NY: Del Rey.
- Urry, J. (1990). The tourist gaze: Leisure and travel in contemporary societies. *Collection Theory, culture & society*, London, Sage Publications.
- Verne, J. (1870). *Twenty Thousand Leagues Under the Sea*. Paris: Hetzel.
- Walter, F. P. (2001). Introduction. In J. Verne, *Twenty Thousand Leagues Under the Seas*. Wesleyan University Press.
- Wyndham, J. (1953). *The Kraken Wakes*. London: Michael Joseph.