

INDICE

PREFAZIONE.....	11
PREMESSA	14

PARTE I MAPPARE IL FANTASY

1.0 Introduzione	18
1.1 Difficoltà di definizione.....	21
1.2 Fantasia e immaginazione.....	30
1.3 Sospensione dell'incredulità	38
2.0 Universo fantasy.....	49
2.1 Il registro: scrivere fantasy per tutte le età.....	54
2.2 Questione di tono	63
High ed Epic fantasy.....	64
Low fantasy.....	67
Hard fantasy, Grimdark fantasy e Dark fantasy	70
Il Cozy fantasy.....	76
Il Fantasy umoristico.....	78
Urban fantasy.....	81
2.3 Di cosa parla? Un altro modo per distinguere i sottogeneri del fantasy..	92
Swords & Sorcery e Swords & Planets.....	93
Quest fantasy, Portal fantasy, Cross-Worlds fantasy, Isekai e Fantasy antropomorfo	97
Fantasy arturiano, celtico, legend e dragon.....	101
Assassin, heroic, thief e detective/noir fantasy.....	102
Fantasy politico e geopolitico.....	104
Fantasy storico, preistorico, futuristico e technofantasy.....	105
Flintlock, gunpowder e Military fantasy, Mannerpunk	107
Fantasy mediterraneo (Med fantasy).....	108
Fantasy dell'Asia occidentale.....	109
Silk road fantasy	111

Fantasy del Sud-Est asiatico e del sub-continente indiano.....	112
Fantasy dell'Asia orientale / Silkpunk.....	113
Weird west.....	114
Space opera: dove il fantastico collima.....	115
Fantasy apocalittico, post-apocalittico e Dying Earth	117
Ecofantasy.....	119
Fantasy di formazione.....	121
Fantasy biblico e cristiano	122
Fantasy romantico, erotico e “Romantasy”.....	122
Fantasy mitico, fiabesco, paranormal e supereroistico.....	127
Bangsian fantasy	131
Weird, New weird e Bizarro fiction	132
2.4 Relazioni ed etichette.....	137
2.5 Estetica, vibes e atmosfere protagoniste.....	144
BOX 1 - L'albero dei sottogeneri.....	154
3.0 Fantasy dal mondo.....	156
3.1 I tre continenti del realismo magico.....	159
3.2 La Cina tra dao, immortalità e capitale.....	176
3.3 Fantasy europeo	185

PARTE II ECOLOGIA FANTASY

4.0 Cos'è il worldbuilding?	197
4.1 Creare un Mondo fantastico	199
BOX 2 - ...E come tradurle!	210
4.2 I rischi del mestiere: l'appropriazione culturale	216
4.3 Accompagnare chi legge nel tuo Mondo	220
4.5 Luoghi reali e immaginari.....	227
BOX 3 – Il ruolo del cibo nelle opere fantastiche	234
5.0 I colori della magia.....	238
5.1 Magia, religione e tecnologia.....	240
5.2 Magia sottesa e magia esplicita (low & hard magic).....	246
5.3 Determinismo e aspettative sovvertite.....	250
5.4 Le leggi di Sanderson.....	257

5.5 Una magia genderizzata.....	261
5.6 Costruire un sistema magico integrato nel Mondo Secondario.....	263
6.0 Creature fantastiche	269
6.1 In cielo e in terra	271
6.2 Una somiglianza ingannevole	273
6.3 Sovraumani	287
6.4 Umano a metà	299
6.5 Bestiario fantastico.....	310
BOX 4 - Ecosistemi fantastici.....	321

PARTE III CHI ABITA IL FANTASY

7.0 Il tempo degli eroi.....	324
7.1 Contrassegni	329
7.2 Il viaggio dell'eroe.....	338
7.3 Che viaggio per un'eroina?.....	353
7.4 Dal monomito all'antieroe	363
BOX 5 – Intervista con la personaggio.....	367
8.0 I motori della storia	369
8.1 I modi del conflitto.....	376
8.2 Guerre, duelli e battaglie campali	383
8.3 Una storia di violenza	390
8.4 Antagonismo	401
BOX 6 - Tolkien contro la Tradizione: critica delle letture ideologiche di destra Di Roberto Arduini.....	416
8.5 Finire una storia	427
9.0 Relazioni.....	430
9.1 Una famiglia fantastica	432
9.2 Essere genitore in un romanzo fantasy.....	438
9.3 L'amicizia nel fantasy.....	449
9.4 Sesso e amore	457
BOX 7 – Fandom e fanfiction.....	467
BOX 8 - Come pubblicare fantasy in Italia senza formule magiche, di Alvi- se Canal	470

DUE PAROLE PRIMA DI SALUTARCI.....	479
GLOSSARIO.....	482
RINGRAZIAMENTI.....	485
BIBLIOGRAFIA	486
INDICE ANALITICO.....	499

PREFAZIONE

DI LUCA TARENZI

In principio era la Mappa

Quando cominciai a leggere fantasy, alla fine degli anni Ottanta, la mappa all'inizio del libro non mancava quasi mai. Ma non pensate a quel capolavoro pieghevole abbinato al “Signore degli Anelli” in edizione Rusconi. Le mappe di cui parlo erano quasi sempre in bianco e nero, bruttissime, mal disegnate e storte: le città erano puntini invisibili coperti dalle scritte, le montagne grappoli di aggeggi che parevano punteruoli da ghiaccio e le foreste... lasciamo perdere.

Io ne andavo pazzo.

Le esaminavo centimetro per centimetro ancora prima di iniziare il libro (ogni tanto infliggendomi spoiler tremendi, ma a questo, forse, avrebbe dovuto pensare in anticipo chi aveva concepito la mappa...). Seguivo le linee delle coste e dei fiumi, leggevo i nomi roboanti di luoghi che ancora non mi erano familiari e, in un certo senso, ero “già lì”, dentro quel nuovo mondo e la sua storia, ne stavo già sentendo il sapore o, come si direbbe oggi, il *mood*.

«*La mappa non è il territorio*» diceva il filosofo, ma quando parliamo di fantasy non è del tutto vero, perché la mappa è la finestra che si apre sul sogno e che ce lo mostra per la prima volta, per poi diventare la nostra guida quando il sogno passa a essere – perlomeno per il tempo in cui teniamo aperto il libro – la nostra realtà.

Lo sapevano bene anche i cartografi dei secoli passati, che ai margini delle loro cartine approssimative (che pure avevano il praticissimo scopo di salvare la pelle ai naviganti) scrivevano *Hic Sunt Leones* e disegnavano sirene e serpenti marini e balene con grugni di porco, sognando mondi che non conoscevano e che popolavano di meraviglie e inauditi terrori.

Senza che i loro autori lo sapessero, erano quelle le prime guide ai territori dell'immaginario.

Il libro che tenete in mano è più che una mappa o un atlante di luoghi fantastici, più che un manuale di letteratura di genere, più che una guida per esploratori delle terre che non esistono. È la somma di tutte queste cose e il risultato di uno sforzo enorme, intelligente, meticoloso, protratto negli anni da Sephira e Gloria e alimentato da quel genere di passione che sola può fare da carburante per imprese come questa.

E, se tutto ciò non bastasse, introduce anche un elemento nuovo.

Pur vantando antesignani illustri e giustamente considerati dei classici, come la monumentale “Encyclopedia of Fantasy” (1997) di J. Clute e J. Grant, o il più recente “Cambridge Companion to Fantasy Literature” (2012) di due studiosi di fama mondiale come E. James e F. Mendlesohn, questo Manuale si pone un obiettivo che va al di là della referenza enciclopedica: il suo scopo, proprio come quello delle mappe su cui mi sono dilungato sopra, è quello di illustrare al lettore la sconfinata vastità della letteratura fantasy, aiutarlo praticamente a orientarsi, dargli degli strumenti ragionati per affrontare un viaggio che potrebbe non finire mai. In altre parole, questa è una guida per *leggere* il fantasy.

Se pensate che sia poco, riflettere un attimo sulla mole massiccia di manualistica che già esiste su come *scrivere* il fantasy, o sulla fioritura selvaggia di corsi in presenza e online che si propongono di insegnarvi proprio questo (e anch'io sono colpevole, Signor Giudice!). Quante volte, invece, vi è stata offerta la possibilità di imparare *come lettori* a scegliere, a decodificare, a catalogare, a ragionare, non allo scopo di produrre (lasciamo da parte l'ovvio, ossia che una migliore comprensione del materiale aiuta anche a scrivere, e non poco) ma a quello di *godersi ancora di più* l'immersione nella letteratura del fantastico e dell'immaginario?

E, se il discorso vale in generale per il pubblico internazionale, vale il doppio per quello del nostro (sfortunato) paese, fanalino di coda d'Europa per numero annuo di libri letti pro capite, ma in testa a qualunque ipotetica classifica se si volesse accertare quanti italiani hanno almeno un romanzo nel cassetto, se non già direttamente sul desktop del pc.

Se ci si aggiunge che questo popolo di grafomani che non leggono è lo stesso che fino a tempi recentissimi ha tenuto il fantasy in castigo

nell'angolo del camino, Cenerentola dei generi letterari persino dentro la letteratura di genere (quando ero adolescente, se si parlava di letteratura persino la fantascienza era “una cosa”, il fantasy no), a cui veniva al massimo riconosciuta la qualifica di intrattenimento per bambini (e resti inteso che la letteratura per l'infanzia ha un'altissima dignità, ma non è di questo che stiamo parlando ora), capite quale portata può raggiungere il problema.

Ecco, io voglio vedere la pubblicazione di questo manuale come un altro luminoso sintomo di un vasto, lento ma reale cambiamento che la considerazione del fantasy sta vivendo in Italia. Che sia vero o no che i reali responsabili andrebbero cercati fuori dal mondo dei libri, ovvero in quello del cinema e delle serie TV, resta il fatto che la metamorfosi è in atto e ne abbiamo le prove. Poco tempo fa, parlando con la responsabile di redazione di una importante casa editrice italiana, mi sono sentito rivolgere parole che mi hanno sorpreso: *«Per il fantasy non è più come una volta. Si è cominciato a capire anche qui che ha una sua importanza, che è un altro modo per raccontare storie, situazioni, problemi assolutamente reali.»*

Da appassionato che ne legge da trentacinque anni e ne scrive da venticinque avrei voluto poter rispondere: «E grazie al c***o!». Mi sono limitato a sorridere, ma – ve lo giuro – era un sorriso sincero.

Forse non ce ne siamo ancora accorti (o forse sì), ma la porta dello sgabuzzino è aperta. Il muro del ghetto è crollato. Entrate anche solo nelle librerie e, sebbene non ancora ovunque, potreste già notare il cambiamento di cui anche questo Manuale è una parte, e niente affatto una parte insignificante.

Il paese dell'immaginazione oggi è più vasto che mai. Ha una storia per ogni stella del cielo.

Nelle pagine che seguono troverete la bussola e lo scandaglio, l'astrolabio e il sestante. E se alla fine riuscirete a perdervi lo stesso, poco male: non esiste mare più dolce di quello, in cui naufragare.

Buon viaggio!

Luca Tarenzi, marzo 2024

PREMESSA

Le parole che scegliamo di usare indicano come pensiamo il mondo e come lo costruiamo. Ciò è vero sempre (le parole creano identità e soggettività di persone, emozioni, oggetti e istituzioni), ma lo è ancora di più per chi desidera lavorare con le parole e utilizzarle per creare spazi dell'immaginazione.

Gli spazi della narrativa fantastica sono stati a lungo oggetto di colonizzazione da parte di forze riconducibili al modello maschilista, colonialista e patriarcale dell'occidente bianco. Per smascherare le modalità in cui questi modelli si sono infiltrati nel fantasy, abbiamo scelto di integrare l'approccio manualistico con quello della critica letteraria, mediata dal femminismo intersezionale. Questo significa che "Anatomia del fantasy" è un saggio critico: non un manuale neutro o "universale", ma un testo che assume consapevolmente una prospettiva politica e metodologica.

Di conseguenza, nella realizzazione di questo volume abbiamo operato alcune scelte di metodo e formali che ti andiamo qui brevemente a descrivere.

Abbiamo scelto di utilizzare la lettera schwa (ə) e di rifiutare l'utilizzo del maschile sovraesteso, sia per portare l'attenzione sullo squilibrio che storicamente ha pesato sulla rappresentazione delle minoranze nel fantasy, sia per sottolineare la natura non escludente dell'esperienza fantastica alla sua base.

Abbiamo scelto di ridimensionare la presenza di autorə celebri che hanno utilizzato (o tuttora utilizzano) la propria posizione di potere per vessare persone appartenenti a gruppi marginalizzati. Ovunque possibile, abbiamo puntualizzato l'esistenza di elementi di problematicità causati da appropriazione culturale o stereotipizzazione. Lo stesso approccio vale anche per opere provenienti da contesti non occidentali: nessun immaginario è immune da sessismo, omofobia o imperialismo, e ciò che ci interessa non è sostituire un canone con

un altro, ma aprire spazi di confronto e moltiplicare le possibilità di rappresentazione.

Di contro, abbiamo scelto di proporre esempi di rappresentazione significativi e rispettosi. Abbiamo cercato di dare spazio a voci meno note e decentrate rispetto al canone del fantasy anglocentrico. Criticare certe dinamiche non significa mettere sotto accusa singoli autori o negare il valore letterario di chi ha segnato il genere. Al contrario, leggere con attenzione anche i limiti dei grandi classici ci permette di apprezzarne meglio la portata, evitando di trasformare il canone in un dogma.

In tutti i casi, abbiamo favorito l'utilizzo di testi reperibili in lingua italiana e facilmente ottenibili per la lettura e l'approfondimento individuali. Citare con frequenza il fantasy anglosassone non significa adottarne acriticamente i modelli, ma riconoscere che rimane il più accessibile in traduzione e il più influente nell'immaginario contemporaneo: un terreno imprescindibile di confronto critico.

Per questo, nel corso del saggio ci siamo affidate a fonti e studi critici pregressi, che riportiamo fedelmente nel testo e raccolti nella bibliografia finale. Il nostro lavoro non è stato quello di inventare prospettive nuove dal nulla, ma intrecciare e rendere accessibili voci già esistenti, traducendole in un percorso critico coerente per il pubblico italiano.

Poiché il fantasy si presta alla trasposizione su media diversi da quello testuale (senza contare il ruolo che cinema e serie tv hanno avuto nell'orientare e dare spinta ad alcuni sottogeneri e topoi), abbiamo voluto fornire titoli di opere appartenenti tanto alla letteratura, quanto al mondo del fumetto e della pellicola. Come vedremo in queste pagine, al fantasy piace abbattere i confini: quello tra i media è solo uno dei tanti.



PARTE I
MAPPARE
IL FANTASY

1.0 INTRODUZIONE

Uno dei primi approcci che abbiamo con il passato e con le culture che ci hanno preceduto è attraverso lo studio del loro immaginifico, tramandato a noi attraverso storie immortali, lette per passione e studiate nelle scuole e nei percorsi universitari. Per imparare a conoscere chi ci ha preceduto analizziamo le fiabe e i poemi che ci sono arrivati, spettacolari cartine tornasole di un modo di ragionare, di essere e di raccontare a noi ormai distante. Nello studio di quelle opere di fantasia, che molto hanno da spartire con l'High Fantasy più contemporaneo, ritroviamo filosofie, correnti di pensiero, ideologie socio-politiche, usi e costumi e racconti romanzzati degli eventi storici. Impariamo ad apprezzarle, però, non soltanto per il loro intrinseco valore storico, ma anche per le capacità d'intrattenimento, per la qualità narrativa e immaginifica, caratteristiche senza le quali non sarebbero sopravvissute. Quelle che avviciniamo nei nostri primi anni scolastici sono letture frutto dello strumento più potente in nostro possesso, un dono infinito, allenabile e virtuoso che fa parte di ognuno di noi: l'immaginazione. Un dono di valore che, oggi, ci insegnano ad apprezzare – tanto più se applicato da chi, secoli fa, ci ha preceduto.

C'è, però, una patologia piuttosto diffusa fra chi legge narrativa fantastica (termine che intendiamo come sinonimo di non-mimetica, ovvero l'insieme formato da fantasy, fantascienza, horror, etc.), di certo dovuta a decenni di insoddisfazioni e guerre intestine. Non stupisce che il fantasy, escluso dai premi più prestigiosi e dai corsi di studio, bistrattato dentro e fuori l'accademia, abbia faticato a uscire dall'ombra in cui era stato relegato. Forse per l'essersi riuscito a imporre sulla scena culturale solo in tempi piuttosto recenti (a differenza di colleghi quali thriller e fantascienza, cui la modernità ha saputo dare nuova linfa), è rimasto nel suo pubblico un vago complesso di inferiorità. Chi ama leggere fantasy sente il bisogno di giustificarsi e di giustificare la propria scelta.

Ricordiamo ancora la nostra irritazione di adolescenti, quando una compagna di liceo, che aveva appena scoperto che leggevamo fantasy, ci chiese: «*Ah, come "Harry Potter"?*». Se, a distanza di tutti questi anni, l'episodio ci è rimasto impresso con una sfumatura spiacevole, non è perché odiassimo i libri di J.K. Rowling. Ci ferì ciò che era implicito nella domanda: che il fantasy fosse cosa da bambini. Che la narrativa *vera* fosse altra cosa.

Tornando con la mente a quell'episodio, ci rendiamo conto, però, che si presta a letture differenti. Rivela, soprattutto, la nostra immaturità critica: cosa c'è di male nell'apprezzare la narrativa per l'infanzia? È possibile che proprio quello percepito come un punto di debolezza del fantasy, ovvero la sua "infantilità", rappresenti invece un punto di forza, e la ragione principale del suo successo? Non può essere un caso se, per quanto distante si spinga questo genere, e sempre più verso luoghi oscuri e terribili, rimanga una spinta ideale, un gusto per la scoperta, una passione per la meraviglia.

Il fantasy è certamente cresciuto.

Ma si può dire lo stesso di chi lo frequenta?

Crediamo di no, perché viene frenato dal farlo. Fin dall'inizio del percorso scolastico, infatti, la narrativa fantasy è oggetto di studio, salvo poi essere allontanata, spesso proprio da chi insegna, a favore di generi più istruttivi, validi, impegnati (o presunti tali). Si impara così a conoscere e apprezzare uno spettro molto limitato di generi letterari, quelli che vengono mostrati e proposti come educativi, meritevoli di essere letti: il romanzo storico, quello realista, la saggistica. La stessa fantascienza gode di una maggiore riconoscibilità, forse per la sua componente più riflessiva/filosofica o, forse, solo per quella parola, *scienza*, contenuta nel suo nome. Manca del tutto, invece, un'educazione al fantasy, alla sua nobiltà, e, soprattutto, alle sue complessità.

Chi si avvicina a questo genere rischia di perdersi nelle sue decine di ramificazioni. Chi manca di familiarità con le sue regole interne non ne riesce ad apprezzare lo sviluppo. Quello per certi romanzi è un gusto acquisito: con lo studio, con la vita, con la lettura di altri romanzi prima, durante e dopo. E così come per ogni opera d'arte, il fantasy non fa eccezione.

La narrativa fantasy, come tutta la narrativa, va sperimentata, contestualizzata, decodificata.

Dal primo incontro con il mondo magico, chi legge questo genere non smette mai di proiettare le proprie aspettative sul testo successivo. Queste formano l'*humus* per una lettura critica, lettura che, però, nel caso della narrativa fantasy, è particolarmente complessa.

Pensaci: in un giallo le aspettative vertono su un cadavere e un assassino, e prima ancora di aprire un *romance* saprai di trovarvi una storia d'amore; ma da un fantasy puoi aspettarti l'impossibile.

La varietà estrema di temi e ambientazioni rende difficile navigare gli oceani del fantasy anche al pubblico più smaliziato e può rivelarsi un labirinto senza uscita anche per una penna alle prime armi. D'altra parte, per chi impara a conoscerla, questa abbondanza di possibilità può tradursi in una ricchezza espressiva senza eguali.

Se vuoi imparare a sfruttarla, se vuoi sviscerare i meccanismi che governano la narrativa fantasy, sei nel posto giusto. "Anatomia del Fantasy" ti darà accesso agli strumenti per farlo, per destrutturarla, comprenderla e ricostruirla. Non aspettarti un semplice manuale di scrittura: quello che hai in mano è un saggio critico al fantasy, in cui ti insegniamo a decodificarne i segni.

Ognuno, poi, impara a tracciarli a suo modo.

1.1 DIFFICOLTÀ DI DEFINIZIONE

Le difficoltà insite nella comprensione della narrativa fantasy si rivelano nel momento stesso in cui si tenta di definirla. Da anni, l'accademia si interroga per trovare una perifrasi che racchiuda in modo soddisfacente l'esperienza del fantasy, ma la pretesa di ottenere una risposta semplice e universale si scontra con la tendenza all'ibridazione di questo genere, e si perde nei rivoli delle specificità.

In effetti, potremmo dire che la più grande difficoltà insita nella teorizzazione del fantasy sia proprio l'estrema varietà di esperienze in cui esso si declina, motivo per cui la gran parte degli studi recenti si è concentrato sulla critica di specifici autori o autrici, opere, o sottogeneri.

Per quanto ricercatori come R. Jackson ed E. Rabkin abbiano analizzato a più riprese le caratteristiche del fantasy, le più sofisticate teorie a esso dedicate arrivano da chi si è cimentato in questo genere: G. MacDonald, C.S. Lewis, J.R.R. Tolkien, U.K. Le Guin, con le riflessioni aggiuntive di G.K. Chesterton, J. Walton, J. Yolen, D.W. Jones, e via dicendo.

In questo saggio ci atterremo alla definizione di fantasy prodotta da C.N. Manlove in "Modern Fantasy: Five Studies", che recita:

[Una fantasia] è una narrazione che evoca meraviglia e contiene un sostanziale e irriducibile elemento di soprannaturalità (oppure mondi, esseri e oggetti impossibili), con cui i personaggi umani presenti nella storia o chi la legge instaurano un rapporto di almeno parziale familiarità.¹

Seppur debitamente rappresentativa dei contenuti più frequenti del fantasy (la presenza di elementi sovrannaturali e/o impossibili, di

¹ Manlove C.N., "Modern Fantasy: Five Studies", Cambridge University Press, Cambridge, 1975.

creature o oggetti familiari e insieme straordinari, e il senso di meraviglia suscitato da questi), questa definizione è tutt'altro che completa. Sembra impossibile conciliare la spinta etico-morale del fantasy post-colonialista con la metafisica del New Weird; ci sono opere i cui punti di contatto svaniscono, rispetto alle evidenti differenze tematiche, di ambientazione e di finalità.

Possiamo tuttavia estendere la definizione di Manlove. Esplicitando alcuni punti ricorrenti, la narrativa fantasy:

- Contiene creature magiche, mitiche o sovranaturali; elementi, eventi o mondi immaginari che giocano un ruolo decisivo nella narrazione.
- Prevede creature, elementi, eventi o mondi della cui natura immaginaria sia chi scrive sia chi legge è (o è stato) più o meno consapevole.
- Fa riferimento almeno a un Mondo Secondario (immaginario), oltre al Mondo Primario (reale). Il riferimento al Mondo Primario non è indispensabile, mentre il Mondo Secondario (anche quando sembra che non ci sia, in realtà la sub creazione è lì, nascosta in bella vista. Nel momento in cui la magia entra nel mondo primario, si è già alla presenza di un Mondo Secondario, in qualche modo) può essere separato da quello Primario (come la Narnia di Lewis) oppure parte nascosta di esso (come l'Inghilterra magica di Harry Potter).

Il secondo punto esclude i testi di natura religiosa e spirituale, dal momento che chi li legge crede nella sincerità del loro contenuto. Il terzo permette di estromettere dal fantasy racconti e vicende – come le storie di viaggi psichedelici – i cui accadimenti si svolgono esclusivamente nel Mondo Primario.

I termini *Mondo Primario* e *Mondo Secondario* (altresì detto *Sub-Creazione*) meritano un piccolo approfondimento. Come scrive J.R.R. Tolkien nel suo saggio “Sulle Fiabe”:

Ogni scrittore che crei un mondo secondario, una fantasia, ogni sub-creatore, probabilmente desidera almeno in parte essere un creatore effettivo, o almeno spera di attingere alla realtà: spera che l'essenza propria di questo mondo secondario (se non ogni suo particolare) derivi dalla realtà oppure in essa confluisca.²

Nel fantasy, tra Mondo Primario e Secondario esiste un vincolo indissolubile: la Sub-Creazione ambisce a emulare la realtà, vi attinge e in essa confluisce. Pertanto, il Mondo Secondario presentato nel fantasy non è mai realmente *alieno*... e questa fondamentale caratteristica insita nella definizione tolkieniana è alla base dello spartiacque tra fantasy e fantascienza.

Se desideri una mappa agile dello sviluppo storico del genere – dal novecento alle svolte più contemporanee – rimandiamo al saggio “A Short History of Fantasy”³ di F. Mendlesohn e E. James.

2 Tolkien J.R.R., “Sulle fiabe”, in *Albero e Foglia*, Bompiani, Milano, 2004, p.87.

3 Mendlesohn F., James E., “A Short History of Fantasy”, Middlesex University Press, Middlesex, 2009.

TRE CRITICHE ALLA NARRATIVA FANTASTICA

Facendo un ulteriore passo in avanti, potremmo dire che la definizione stessa di fantasy è racchiusa nell'obiezione alle tre critiche rivolte da chi lo considera *letteratura di serie B*.

STEREOTIPIA

Sarebbe inutile negare quanto la sovrabbondanza di giovani eroi prescelti, vecchi mentori, antagonisti mostruosi e fanciulle in pericolo abbia contribuito alla pessima nomea del fantasy. L'adesione di molte (troppe) penne alle formule descritte da V. Propp, o il desiderio di emulazione nei confronti dei grandi narratori del passato, hanno effettivamente avvelenato alcuni dei più celebri sottogeneri del fantasy, tanto che, già nel 2001, dei cinici saggisti scrivevano: «*Sembrerebbe che la sua forma più comune, il genere fantasy "cappa-e-spada", sia destinato a morire per replicazione o parodia.*»¹.

A nostro avviso questa tendenza nasce con l'istituzione, più o meno conscia, di un **canone della narrativa fantastica**: l'identificazione di un gruppo di testi come superiori agli altri, sulla base di meriti stabiliti da un gruppo di giudici privilegiati. Questi giudici hanno *de facto* decretato la superiorità della narrativa di stampo anglofono sul resto della produzione fantastica, in forza della quantità di opere e di pubblicazioni (*p.es.* articoli tematici, saggi, critica e recensioni) a supporto di un numero assai ristretto di testi. Aggiungiamo, inoltre, una mancata valorizzazione da parte degli altri mercati (come il nostro) di questo genere, con un esiguo numero di pubblicazioni fantasy e una ancora più povera critica letteraria a esse.

Parlare di canone nella narrativa fantasy sembra una contraddizione in termini, eppure è innegabile che esista un ristretto numero di opere centrali ("Il Signore degli Anelli", la saga di "Terramare", quella di "Harry Potter" e delle "Cronache del ghiaccio e del fuoco") a cui fanno da corollario migliaia di romanzi validissimi e ignorati. Come

¹ Hunt P. e Lenz M., "Alternative worlds in fantasy fiction", in *Contemporary Classics of Children's Literature*, Continuum, Londra, 2001, p.2.

la Sfinge di Tebe, le opere dei Grandi fanno la guardia all'accesso del mondo fantasy e decidono chi entra e chi verrà divorato.

D'altra parte, la necessità di imbrigliare il genere in formule ed elementi ricorrenti risponde a un'esigenza moderna: il bisogno di incanalare e ritualizzare la natura eversiva fantasy. Quella standardizzazione di ruoli e forme, necessaria nelle fiabe della tradizione orale per dare contorni all'ignoto, si è trasformata nei secoli successivi in una gabbia di precetti il cui peso ci portiamo dietro ancora oggi. Ci sono aree sempre più difficili da giustificare: il trattamento dei generi, gli archi di trasformazione dei personaggi, la descrizione di soprusi, la bilancia del potere.

Scriveva U.K. Le Guin nel 1993:

*L'Autorità è maschile. È un fatto. La mia narrativa fantastica ha diligentemente riportato questo fatto. Ma è solo questo ciò che fa una fantasia – riportare i fatti?*²

INFANTILISMO

La seconda critica mossa alla narrativa fantastica è che sia infantile. Se ci fai caso, fantasy e narrativa per l'infanzia sono spesso equiparate: due forme letterarie essenzialmente "democratiche", cioè democratizzate dall'esclusione dal pantheon della "narrativa alta".

In effetti, la connessione istituita tra bambini e fiabe non è che un accidente della nostra storia. Le fiabe, nel moderno mondo alfabetizzato, sono state relegate nella stanza dei bambini, così come mobili sciupati o fuori moda vengono relegati nella stanza dei giochi, soprattutto perché gli adulti non vogliono più vederseli attorno e non si preoccupano se vengono maltrattati. (...) Il valore delle narrazioni fiabesche a mio giudizio non può dunque essere individuato prendendo in considerazione i bambini in particolare.

² Le Guin U.K., "Earthsea Revisioned", Children's Literature New England in association with Green Bay Publications, Cambridge, 1993.

Le raccolte di favole sono infatti, per loro stessa natura, soffitte e ripostigli, e stanze da gioco soltanto per merito di costumanze temporanee e locali. I loro contenuti sono caotici, sovente malconci, un guazzabuglio di elementi, scopi e gusti disparati; ma tra essi a volte capita di trovare qualcosa di veramente valido: un'antica opera d'arte non troppo danneggiata, che solo la stupidità poteva accantonare.³

Se ci pensiamo davvero, l'associazione di fantasy e infanzia è piuttosto bizzarra. La narrativa fantasy, infatti, si occupa perlopiù di mondi alternativi: perché questo argomento dovrebbe interessare in particolare modo i bambini? Quella di abitare realtà diverse parrebbe più una necessità per l'adulto.

In realtà, l'accusa di infantilismo si basa sulla visione romantica del binomio infanzia-innocenza. Per i gusti del pubblico postmoderno, l'esperienza immersiva nel testo scritto è fuori moda. È una caratteristica propria dei bambini (e del pubblico demodé), perciò provarla è automaticamente infantile. Il fatto che la mente in sviluppo dei più piccoli sia in grado di leggere su più livelli, esattamente quanto quella dell'adulto, è un'obiezione che questa critica non può prendere in considerazione, perché minerebbe l'intero costruito sociale e politico dell'infanzia.

Diciamolo chiaro e tondo: la critica più incriminante al fantasy è che pare essere solo un gioco, e noi, purtroppo, viviamo in un mondo in cui è difficile prendere un gioco sul serio. La nostra è una società che fatica a comprendere e apprezzare sia il valore del gioco quanto le sue possibilità educative e di riflessione. La critica, inoltre, non tiene conto dei molteplici livelli di lettura della narrativa fantasy, le cui regole sono un riflesso della complessità del reale. L'assunto che il fantasy sia infantile perché non c'è bisogno di conoscere molto del Mondo Primario per godersela sottovaluta il grado di approfondimento necessario per creare il Mondo Secondario. Al contrario, pro-

3 Tolkien J.R.R., "Sulle Fiabe", in *Albero e Foglia*, Bompiani, Milano, 2004, p.47-48.

prio a causa del suo rapporto con il reale, la buona narrativa fantasy è necessariamente dotta.

Inoltre, risulta errato ritenere il fantasy infantile anche in virtù della natura adulta di tematiche e messaggi presenti in alcuni romanzi e sottogeneri. Basti pensare al Grimdark: ne “La prima legge” di J. Abercrombie ci scontriamo con un Mondo Secondario crudo, difficile, pieno di violenza grafica, veicolo di temi e messaggi complessi che un lettore giovane e inesperto difficilmente riuscirebbe a cogliere.

Allo stesso modo, vi sono romanzi con atmosfere e toni più accomodanti e rasserenanti, che nascondono contenuti estremamente articolati. Come ebbe a dire lo scrittore P. Pullman:

A me interessa parlare di temi importanti: la vita, la morte, l'esistenza di Dio, il libero arbitrio. Il fantastico non è fine a sé stesso, ma sostiene e dà corpo al realismo... Non abbiamo bisogno di liste di ciò che è giusto e ciò che è sbagliato, abbiamo bisogno di libri. “Non devi” è presto dimenticato, “c’era una volta” durerà per sempre.⁴

ESCAPISMO

Accusare la narrativa fantasy di escapismo significa ritenere l’evasione intrinsecamente problematica, o in qualche misura vergognosa. Tuttavia, non tutte le esperienze di fuga sono segno di codardia. Lo scrive J.R.R. Tolkien in un celebre brano:

In quella che chi ne abusa ama chiamare Vita Reale, l'Evasione è chiaramente, di regola, molto positiva e può persino essere eroica. Nella vita reale, difficile farla oggetto di biasimo, a meno che non faccia fiasco; nella critica, sembra che sia tanto peggio quanto meglio riesce. È evidente che ci si trova di fronte, non solo a un abuso di

4 Pullman P., “Philip Pullman Carnegie Medal Acceptance Speech”, in *Paper Breaths of David James*, tratto il 12 luglio 2025, <http://djamesauthor.blogspot.com/2013/10/philip-pullmans-carnegie-medal.html>

parole, ma anche a una confusione di idee. Perché un uomo dovrebbe essere disprezzato se, trovandosi in carcere, cerca di uscirne e di tornare a casa? Oppure, se non lo può fare, se pensa e parla di argomenti diversi che non siano carcerieri e mura di prigione? Il mondo esterno non è diventato meno reale per il fatto che il prigioniero non lo può vedere. Usando Evasione in questo senso, i critici hanno scelto la parola sbagliata e, ciò che più importa, confondono, non sempre in buona fede, l'Evasione del Prigioniero con la Fuga del Disertore.⁵

Alla luce delle parole di J.R.R. Tolkien, potremmo piuttosto accusare la narrativa realista di non poter mai essere *più* di una rappresentazione del qui e ora. L'immaginazione, al contrario, può creare ipotesi alternative e sognare realtà differenti, a cui attingere una volta rientrati nel Mondo Primario. Come osservava J. Paton Walsh⁶, le opere fantasy obbligano chi le legge ad aprirsi alla metafora, mentre il realismo spinge a un rapporto letterale con il testo, dovuto al trovarsi di fronte a fatti totalmente plausibili.

Per esemplificare la differenza sostanziale che intercorre tra la narrativa realista e quella fantastica, immaginiamo di confrontare due *retelling* di un qualche famoso mito greco avente per protagonisti Zeus ed Era. Un romanzo realista strapperebbe le due divinità all'Olimpo per seguirne le vicende di marito fedifrago e moglie tradita. Viceversa, il fantasy potrebbe indagare il rapporto tra moglie e marito in una società poliamorosa. La differenza è chiara: da una parte il mondo con cui ci confrontiamo ogni giorno, con le sue idiosincrasie, equilibri e ingiustizie. Dall'altra regioni inesplorate, laboratori della mente in cui mettere alla prova idee, preconconcetti, stereotipi.

Paradossalmente, le stesse persone che nella nostra quotidianità avversano il pensiero fantastico, temendone la qualità eversiva, ne riconoscono l'abilità di convincimento. Per questo mirano a colonizzare lo spazio dell'immaginazione, rendendone i conflitti mondani e spez-

⁵ Tolkien J.R.R., "Sulle Fiabe", in *Albero e Foglia*, Bompiani, Milano, 2004, p.76-77.

⁶ Walsh J.P., "The art of realism", in *Celebrating Children's Books*, Lothrop, Lee and Shepard, New York City, 1981, p.35-44.

zandone l'anelito etico. Ma anche quando la prigione si aggiorna, la fantasia riesce a sgusciare tra le sbarre.

Ovviamente, sarebbe assurdo affermare che tutta la narrativa fantasy abbia questa componente speculativa. Esistono senza dubbio romanzi di puro intrattenimento – non di minor valore! Come tutti i generi, anche il fantasy deve puntare alla finalità di intrattenere e divertire chi lo legge, garantire un'esperienza piacevole, senza ambire alla pretesa di impartire lezioni. Eppure, anche in queste storie all'apparenza del tutto slegate dalla realtà (che si spingono fino a distorsioni quali nonsense, weird e assurdo) viene mantenuto un legame con il Mondo Primario, indispensabile affinché l'opera stessa sia intelligibile. Per questo, anche la più strana creazione dell'immaginazione deve possedere una sua coerenza interna. Ma di questo, ovvero del rapporto tra realtà e realismo, parleremo più avanti.

1.2 FANTASIA E IMMAGINAZIONE

Fino a questo momento, abbiamo utilizzato i termini “fantasia” e “immaginazione” come fossero intercambiabili. Ma non è così, e una maggiore consapevolezza della differenza tra i due lemmi può illuminare alcune importanti implicazioni.

È interessante notare che la prima distinzione tra le due parole sia di tipo etimologico: “fantasia” deriva dal greco *phantasia* (apparizione, manifestazione), a sua volta derivante dal verbo *phaino* (mostrare). L’etimo di “immaginazione”, invece, non ha avuto un percorso così lineare. Pur essendo abbastanza evidente la sua discendenza dal latino *imaginatio*, e più indietro ancora da *imago* (immagine, ma anche sogno, fantasma, apparenza), è interessante notare che alcuni vi abbiano visto la locuzione *in me mago agere* (in me agisce un mago). Tralasciando l’infondatezza dell’interpretazione, è curioso notare come la parola immaginazione sia stata forzatamente collegata alla parola magia. Difficile parlare di coincidenza con termini così suggestivi.

Dal punto di vista psicoanalitico, l’immaginazione non è altro che la sintesi di immagini della mente in nuove idee, la capacità di formare rappresentazioni mentali di pensieri, azioni, sogni, simboli. È, insomma, una tecnica di adattamento al reale. La fantasia, invece, è un *prodotto* dell’immaginazione (ad esempio, una sequenza di eventi immaginati) altamente soggettivo – nel senso che il soggetto immaginante appare come persona-agente nella fantasia. In termini freudiani, quindi, la fantasia sarebbe una forma di autogrificazione.

Questa distinzione non è però in grado di spiegare come chi sia affetto da *aphantasia* (una condizione per cui la persona non è in grado di visualizzare alcuna immagine mentale) sia comunque in grado di godere di una storia fantastica. Per chi non riesce a immaginare, sognare o ricordare, la fantasia non può ricoprire alcuna funzione di gratificazione – quindi, se il suo ruolo si limitasse a questo, essa

sarebbe una totale perdita di tempo. E, invece, non solo i soggetti *aphantastici* si interessano di fantastico, alcuni lo scrivono anche! Il caso più celebre è senz'altro quello dell'autore britannico M. Lawrence:

*Non ho alcun problema con l'immaginazione. Scrivo libri che sono spesso elogiati per le loro descrizioni limpide ed evocative. La gente mi chiede se ho scalato pareti rocciose, se mi sono battuto a fil di spada o persino se ho avuto il cancro, perché le mie descrizioni di queste esperienze hanno convinto persone che le hanno effettivamente vissute che anche io devo averlo fatto (non è così). (...) Di questi tempi, rifiuto la descrizione di aphantasia come difetto. La vedo più come un'alternativa. Tu vedi un cavallo, se ti chiedo di immaginarne uno. Lo trovo piuttosto limitante. Io immagino una ragnatela di cose-cavallo che mi conducono lungo molti sentieri diversi. In fin dei conti, l'idea di vedere un cavallo in particolare non è così allettante. E se non è il cavallo che voglio? Che succede se voglio qualcosa di più grande, di più fondamentale di un'immagine?*¹

L'esperienza di Lawrence suggerisce che fantasia e immaginazione abbiano ruoli centrali nel definire non solo il modo in cui apprezziamo una storia, ma anche il nostro livello di comprensione di essa. In effetti, nel suo saggio "Magical thought in creative writing", A. Wilson scrive:

La fantasia è una forma di pensiero di carattere magico, in quanto libera dalle regole e realtà del mondo esterno, e pertanto agisce in modo creativo con qualità speciali. (...) Dal momento che il pensiero magico non si preoccupa del mondo esterno, poiché non ha come scopo la ricerca di significato; esso non ragiona, non calcola, non pianifica strategie né discrimina tra giusto e sbagliato. (...) L'immaginazione è volta alla comprensione e all'interazione efficace con il mondo esterno, al di là delle preoccupazioni solipsistiche del

¹ Lawrence M., "I have no mind's eye: what is it like being an author with aphantasia?", *The Guardian*, tratto il 1 Aprile 2020, <https://www.theguardian.com/books/2020/apr/01/being-an-author-with-aphantasia-mark-lawrence>

mondo interiore. Inoltre, l'immaginazione rappresenta un potere creativo della mente in grado di accedere a nuovi concetti e visioni della vita, mentre la fantasia è relegata a ciò che è familiare, poiché si occupa solo di esprimere l'immutabile universale spettro dei sentimenti umani.²

Stando alla definizione di Wilson, la fantasia è solipsistica, ovvero si muove in una dimensione che basta a sé stessa, che è rappresentazione della sua coscienza individuale. Tuttavia, essa è anche universale, perché fa riferimento a sentimenti comuni. In altre parole, la fantasia si dipinge nella mente, uguale per ciascuno, e nella mente trova il proprio significato. Secondo Wilson è quindi inutile cercare di spiegare in modo logico le azioni di un personaggio fiabesco: la sua comprensione richiede che la storia sia approcciata con l'ausilio del pensiero fantastico. Soltanto in questo modo e in tale dimensione essa riacquista il suo completo significato.

Al contrario, l'immaginazione rappresenta un ponte tra il mondo esterno e il mondo interiore. Essa può collaborare con la fantasia per la realizzazione di un impianto coerente. Con un rischio: che l'impianto razionale apportato dall'immaginazione al reame del fantastico lo snaturi o, peggio ancora, che chi legge approcci un evento che ha significato nel fantastico guidato dalla logica dell'immaginazione.

QUALI MESSAGGI?

Da queste definizioni appare chiaro come il fantasy si muova lungo un doppio binario e sia in grado di veicolare informazioni e messaggi sia sul piano dell'immaginazione che su quello della fantasia.

Le storie meglio riuscite sono quelle in cui i due piani si allineano, rinforzandosi, ovvero storie in cui le vicende esemplificano il messaggio contenuto nelle loro premesse. Prendiamo in considerazione una delle impossibilità classiche del fantastico: l'anacronismo. Prendere

² Wilson A., "Magical Thought in Creative Writing – The distinctive roles of fantasy & imagination in fiction", Thimble Press, Jackson - Mississippi, 1983.

un pezzetto di presente e farlo cadere nel Medioevo, per esempio. Ecco che il contrasto, la disgiunzione, trasforma la storia in direzioni inaspettate. È un atto fortemente trasformativo, ma in sé essenzialmente neutro: è avvenuta una trasformazione, ma starà a chi scrive decidere in quale direzione.

Quando K. Hume afferma che il realismo non è più in grado di fornire un significato adeguato alla nostra esperienza del reale³, la conseguenza diretta è che sta al fantastico fornire prospettive nuove. Esso può indirizzare verso soggettività inedite, radicali, (talvolta) emancipate.

Una puntualizzazione è d'obbligo. La narrativa fantastica comprende tante penne dal messaggio reazionario quante visionarie; perché fantasy e fantascienza possono essere usati in modo diverso in culture differenti, e la letteratura, come ogni forma d'arte, nasce in un contesto specifico. Per dirla con le parole di C. Miéville: «*Affermare che il fantasy sia sistematicamente resistente all'ideologia o in opposizione all'autorità è – e chiunque conosca il genere può confermarlo – ridicolo*»⁴.

Questo commento in particolare rimanda alla lunga e feconda tradizione del fantasy reazionario.

In Occidente, la maggior parte del fantasy del secolo scorso è il riflesso, se non il prodotto, di una politica conservatrice e di un'esaltazione del passato spesso riconducibile a sentimenti nazionalistici. Lo stesso Tolkien non fa mistero della propria avversione per la realtà contemporanea, e costruisce un'utopia nostalgica. L'impulso dietro la creazione della Terra di Mezzo non è tanto il desiderio di creare un mondo (primario) migliore, quanto quello di fuggire in un panorama preindustriale. Tolkien volta le spalle alle problematiche della conflittualità moderna, in favore della percepita semplicità dell'agreste Hobbyville e dell'immortale e immutabile Valinor.

Le posizioni reazionarie di J.R.R. Tolkien hanno avuto un peso enorme nella narrativa fantasy successiva, portando generazioni di emuli a replicarne gli schemi e diffonderne il messaggio. Il fatto che

3 Hume K., "Fantasy and Mimesis", Methuen Publishing, Malton, 1984.

4 Miéville C., "Cognition as Ideology: A Dielectic of SF Theory", Wesleyan University Press, Middletown - Connecticut, 2009, p.231-248.

tutto l'High Fantasy verta sulla necessità di un'azione significativa e sull'idea dell'importanza anche della più piccola delle creature (Bilbo in "Lo Hobbit", Auren in "Il pugnale dei poeti") è senz'altro un valore aggiunto di questi testi. Purtroppo, il problema è che di essi spesso si appropriano movimenti nazionalisti e xenofobi che rileggono il valore del singolo in termini utilitaristici e demagogici: l'individualismo è sublimato in nome di un Bene dai caratteri vaghi.

Per fare un esempio un po' più indietro nel tempo, basti pensare all'ondata reazionaria chiaramente visibile in gran parte delle storie nate negli anni '60, in risposta alle crescenti conquiste del femminismo. Si tratta di racconti in cui donne forti rinunciano alla propria natura per assumere un confortevole ruolo di angeli del focolare (Tenar in "Le tombe di Atuan" di U.K. Le Guin), oppure storie in cui eroine indipendenti vivono inevitabilmente vite infelici e inappagate (Halla ne "Il viaggio di Halla" di N. Mitchison). È un'onda lunga, e un'attitudine che colpisce autori e autrici in modo trasversale e pervicace: persino opere osannate per il proprio progressismo possono tradire le proprie premesse e ricadere in questi percorsi.

Comprendere testi di narrativa fantastica provenienti dal continente africano o da quello asiatico, oppure scritti da rappresentanti di minoranze, è un primo modo per svincolarci dalla tendenza conservatrice che soffoca il fantasy e immaginare scenari alternativi. Ci spostiamo così dal lato opposto dello spettro, nel dominio del fantasy eversivo. Scrive D. Baker:

*Contrariamente all'utilizzo conservativo del passato proprio di Tolkien, il fantasy progressista può usare le sue onnipresenti dissoluzioni temporali per mostrare in che modo la Storia informa il passato e il presente, spezzando la realtà per ri-immaginare l'allora a beneficio dell'oggi e degli oggi che verranno.*⁵

⁵ Baker D., "Why we need dragons: The progressive potential of fantasy", *Journal of the Fantastic in the Arts*, n.23 (3), 2012.

Essendo definita dalla propria “impossibilità”, la narrativa fantastica (includiamo qui anche la fantascienza) è il luogo privilegiato per destrutturare o re-immaginare luoghi del desiderio ignorati o soppressi. Permette di mettere in scena utopie e distopie, e le rende materia di speculazione.

Mettendo in discussione ciò che è percepito come normale, si evidenziano idiosincrasie e paradossi. A loro volta, queste diventano oggetto di critica seria o faceta, in base alla predisposizione di ciascuno: ad esempio, T. Pratchett gioca con il teatrino del mondo con ironia e sarcasmo, mentre U.K. Le Guin predilige un approccio più sistematico e riflessivo. Il primo esaspera stereotipi e archetipi per evidenziarne l'assurdità, di fatto scrivendo una critica del presente, la seconda decostruisce la società moderna, ne evidenzia le ingiustizie, studia le alternative.

I romanzi di Le Guin, al confine tra fantasy e fantascienza, hanno ispirato decine di autori e centinaia di nuove storie permeate da un afflato di ricerca etica, sociale e morale. Per fare un esempio su tutti, basti pensare alla trilogia dei filosofi di J. Walton (purtroppo a oggi non tradotta in Italia): il racconto di un esperimento per portare la “Repubblica” immaginata da Platone nel mondo reale. Te ne riportiamo un eloquente estratto:

Non crediate che mi infastidisse il fatto che Socrate non fosse contento della Repubblica, anche se cercava attivamente di danneggiarla. Nessuno pensava davvero che avrebbe funzionato alla perfezione. Platone l'aveva pensata come un esercizio mentale. Aveva cercato di disegnare quello che considerava un sistema per massimizzare la giustizia, secondo la propria migliore comprensione del mondo. Noi sapevamo che la sua comprensione del mondo era imperfetta – guardate solo a cosa credeva degli dèi! Però, era un'idea così nobile quando Platone l'ha avuta, un tale miglioramento rispetto ai modi di vivere che vedeva intorno a sé... Era il mondo classico, ma migliore. La sua comprensione del mondo e dell'anima erano errate.

*Ma la sua città non era mai stata provata prima. Questa era la prova sperimentale. Doveva essere in grado di resistere a Socrate.*⁶

I romanzi di Walton sono programmatici, quasi scientifici, nell'esplorare le potenzialità offerte dalla sua impossibile ambientazione. Tutto il contrario di quelli di N. Gaiman, in cui sono le metafore a prendere consistenza e veicolare il messaggio: come in "Nessundove", in cui l'invisibilità simbolica dei senzatetto londinesi diventa invisibilità letterale.

Restando in tema di messaggi, una menzione a parte merita un filone del fantasy in cui l'obiettivo primario è la divulgazione. In storie come queste, l'elemento fantastico funge da tramite per accedere a una conoscenza più elevata: il Mondo Secondario diventa così l'oggetto stesso del messaggio.

Può sembrarti strano pensare a scienza, filosofia o ingegneria come a mete di un viaggio immaginario, ma tutto ciò che è frutto di costruzione intellettuale può essere abitato dall'immaginazione. Come spiegare il successo di J. Verne, se non grazie alla sua abilità nel combinare scienza e fantastico? Chi leggerebbe mai interminabili cataloghi di zoologia marina, se non guidato dal Capitano Nemo?

Il filone "fantastico divulgativo" resiste alla prova del tempo e alle critiche di contenuto, defilandosi da questioni di carattere etico e politico per abbracciare una missione dichiaratamente educativa. Si perdona, quindi, una certa scarsità di innovazione nei modi (la ricorrenza della struttura mentore-alunno, il passaggio di una soglia fisica o metafisica per raggiungere il Mondo Secondario, uno stile spesso didascalico), a fronte della ricchezza di forme e contenuti. Il messaggio pedagogico può essere funzionale agli eventi narrati e allo sviluppo umano dei protagonisti (come nei manga dal sottotesto scientifico "Dr Stone" di R. Inagaki e Boichi, "Moyasimon" e "Madowanai Hoshi" di M. Ishikawa; o nel romanzo "L'uomo che sapeva contare" di

⁶ Walton J., "The Just City", Tor Books, New York City, 2015.

M. Tahan) oppure rappresentare la vicenda stessa (come nel romanzo-trattato “Il Mondo di Sofia” di J. Gaarder).

Quale che sia la missione affidatale da chi l’ha inventata, la storia fantastica si sviluppa ed evolve insieme a chi ne fruisce. Chi legge scova suggestioni, chi legge in modo critico individua messaggi.