

INDICE

PREFAZIONE.....	11
PREMESSA	17

PARTE I INQUADRARE LA FANTASCIENZA

1.0 Introduzione.....	22
1.1 Definizioni	23
1.2 Critiche	30
1.3 Sospensione dell'incredulità	36
1.4 Cenni storici.....	40

PARTE II MAPPARE LA FANTASCIENZA

2.0 Introduzione	44
2.1 Storie del futuro... o no?	47
2.2 Hard vs soft	50
2.3 Space opera	56
2.4 Innerspace.....	63
2.5 Utopia.....	67
2.6 Distopia.....	72
2.7 Ucronia.....	80
2.8 Viaggi nel tempo	84
BOX 1 - Guida plausibile, ma altamente improbabile, per aspiranti crono- viaggiatori di Mattia Manfredonia e Chiara Esposito	91
2.9 Postapocalittico	100
2.10 Cyberpunk	105
2.11 Xenofiction.....	114
2.12 New weird.....	119
2.13 Solarpunk	122

BOX 2 - Climate Fiction di Danilo Zagaria.....	127
2.14 Techno-thriller.....	134
2.15 Fantascienza militare.....	137
2.16 Fantascienza umoristica.....	142
2.17 Altri punk.....	146
2.18 Science fantasy	157
2.19 Fantascienza letteraria e slipstream	162
2.20 Contaminazioni	168

PARTE III

SCOMPORRE LA FANTASCIENZA

3.0 Introduzione	176
3.1 Stereotipi e cliché	178
3.2 Scienziatø	182
3.3 Robot.....	188
3.4 Alieno	200
3.5 Mostro	213
3.6 Mutante	222
3.7 Clone	226
3.8 Pianeti.....	231
3.9 Astronavi.....	244
3.10 Colonizzazione.....	253
3.11 Universi paralleli.....	258
3.12 Supercomputer e IA.....	263
3.13 Religione	267
3.14 Linguaggio	275
3.15 Intelletto, memoria e identità.....	283
3.16 Amore e sesso.....	288
BOX 3 - Romanticismo ed erotismo nella fantascienza di Daniela Barisone..	291
3.17 Inclusività e queerness.....	297
BOX 4 - Fantascienza queer ieri e oggi di Giuliana Misserville.....	300

PARTE IV

FREQUENTARE LA FANTASCIENZA

4.0 Introduzione.....	309
4.1 Fantascienza anglofona.....	310
BOX 5 - Attraversare i generi: fantasie intersezionali di Gloria Bernareggi e Saphira Riva	313
4.2 Fantascienza nel mondo	318
BOX 6 - Il senso del vagamondare di Francesco Verso	326
4.3 Fantascienza italiana.....	332
BOX 7 - Le riviste di fantascienza in Italia di Silvio Sosio.....	340
4.4 Premi e concorsi.....	348
4.5 Convention di fantascienza	354

PARTE V

SCRIVERE FANTASCIENZA

5.0 Introduzione.....	358
5.1 Concept.....	360
5.2 Coerenza	364
5.3 Rigorosit�.....	368
5.4 Originalit�	371
5.5 Previsione.....	374
BOX 8 - Futurologia e fantascienza di Roberto Paura	378
5.6 Infodump.....	389
5.7 Technobabble	395
5.8 Worldbuilding.....	398
CONCLUSIONE.....	403
RINGRAZIAMENTI	405
BIOGRAFIE CONTRIBUTOR�.....	407
GLOSSARIO.....	410
BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA.....	414
OPERE CITATE	418
INDICE ANALITICO.....	441

PREFAZIONE

DI NICOLETTA VALLORANI

Quel che si dice e quello che è

Alcune verità sulla fantascienza si imparano solo a forza di frequentarla. Da fuori non le vedi: uno sguardo esterno coglie le etichette facili e si accontenta di una valutazione impressionistica, social-compatibile e predigerita, anche perché approfondire non va più molto di moda neanche tra i più sofisticati intellettuali. La maggior parte della gente è rimasta ferma ai mostri verdi con le antenne, che invadono la terra o che ci approdano per sbaglio. Essi sono comunque creature inferiori, che verranno fatalmente sconfitte da qualche eroe (maschio), che poi alla fine, pesto e sanguinante, avrà come premio una nuova fidanzata (infermiera) o una moglie (angelo del focolare).

Sto semplificando, naturalmente, ma non troppo. Esistono lettrici e lettori che ne sanno qualcosa di più, e che oltre al nome di Isaac Asimov sono in grado di produrre anche quelli di Jules Verne e H.G. Wells. Gli appassionati di cinema, a seconda dell'età, pensano a "Spazio 1999", "Guerre stellari", "Star Trek" o al massimo ad "Alien", un Ridley Scott tutto sommato non male, poi devastato dai sequel sempre più splatter e inutili. "Blade Runner", un po' come in letteratura l'orwelliano "1984", è considerato fuori concorso in entrambe le sue varianti: uno è "grande" cinema, l'altro è "grande" letteratura. E la fantascienza non può essere in alcun modo "grande", almeno nella vulgata più spesso seguita.

Così dicono.

Se si prova a osservare la questione con uno sguardo il più possibile privo di preconcetti, diventa possibile individuare gli assiomi che ne governano l'attuale considerazione, non troppo lusinghiera.

Eccoli qui:

1. Questo genere letterario non è letterario;
2. Questo genere (letterario) non racconta quello che accade nel mondo reale.

Non ci vuol molto a smontare le due affermazioni, e il corposo, ambizioso volume di Angela Bernardoni e Andrea Viscusi non ci mette molto a farlo. La seconda affermazione, in particolare, è più ingenua e meno pericolosa della prima. Secondo l'opinione corrente, la fantascienza produce una tipologia di storie ben specifica, priva di connessioni col reale e genericamente ambientata in luoghi improbabili abitati da creature impossibili. Su quest'ultima considerazione ho almeno un commento da fare: essendo umani – anche se alcuni accadimenti recenti sembrano metterlo indubbio – produciamo immaginari che usano *sempre* la nostra umanità come parametro. Persino ciò che è radicalmente diverso misura la sua differenza sulla norma accettata, che è accettata proprio perché è calibrata sull'umano. Che ne sappiamo di come ragiona un alieno? Una gran quantità di narrazioni, recenti e non, citate in abbondanza in questo studio (si veda in particolare la *Parte III*), si esercita a immaginare alieni, mostri, cyborg e robot, mutanti e cloni, e via dicendo. Tuttavia, ogni tentativo di riferire l'identità anomala raccontandone il punto di vista finisce per convergere verso due polarità: l'altro imita (o si sforza di imitare) l'umano, come fanno, in modi molto diversi, il marziano di Heinlein o il naufrago di Tevis; l'altro è l'opposto dell'umano, e tendenzialmente lo odia. Il fatto è che l'alieno è, per definizione, una creatura inimmaginabile, un po' come lo erano gli abitanti dell'Africa a fine '800. È sperabile che una volta che si sia trovato il modo di raggiungerli, questi alieni, non si segua con loro lo stesso metodo usato con gli abitanti del continente più intensamente saccheggiato dall'Occidente, sempre per portare la civiltà. A quanto si comprende da molta fantascienza dagli anni '70 in avanti, non è sperabile che la procedura sia diversa. In *Il mondo della foresta*, di Ursula K. Le Guin, i

militari che hanno colonizzato il pianeta ritengono del tutto legittimo ridurre gli alieni in schiavitù, perché essi non sono “persone”, non essendo umani. E Alice Sheldon, in arte James Tiptree Jr., fa dire al personaggio di uno dei suoi racconti più belli che gli umani hanno una pulsione incontrollabile, un istinto profondo verso l'appropriazione di ciò che è diverso: devono possederlo, o morire nel tentativo (*And I Awoke And Found Me Here On The Cold Hill's Side*¹). In realtà, l'esito migliore da augurarsi in occasione di un incontro con l'alieno è reagire come il Marlow di Joseph Conrad in “Cuore di tenebra”: fermarci davanti a una creatura sconosciuta e capire che, semplicemente, essa rappresenta un mistero. Non siamo in grado di scioglierlo, questo enigma, né di soggiogare il diverso. Dobbiamo solo accettarlo.

Dunque eccoci qui allo snodo concettuale più importante. I temi emersi fin qui, pur sviluppati attraverso soluzioni immaginifiche, sono intensamente umani. Dunque che cosa mai significherebbe sostenere che la fantascienza è lontana dalla realtà? L'affermazione è ben discussa da Bernardoni e Viscusi, e se ne conclude che la fantascienza non aderisce *supinamente* al reale, ma lo rappresenta in forma di visione. Del resto, noi scrittori non siamo reporter. E anche un romanzo di Verga o di Flaubert comporta uno slancio finzionale che peraltro è preziosissimo ed è quello che, appunto, *fa* la letteratura. Questo è il valore che sopravvive al tempo. Il resto sono etichette, funzionali a rendere riconoscibile quello di cui si sta parlando, non a definirne l'essenza. Di etichette, Bernardoni e Viscusi ne producono un quantitativo rilevante, divertendosi a riportare molte specifiche spesso difficili da discriminare una dall'altra e spiegando – forse con una punta di divertita ironia – che quello che ci sta dentro è acqua in un bicchiere, e ha una consistenza fluida e sempre rimodellabile. Le etichette radunano le narrazioni in una catalogazione provvisoria, instabile, contaminata. La contaminazione è fertile: essa produce interessanti anomalie. Il romanzo forse più interessante di Virginia

¹ Tiptree J. Jr., “And I Awoke And Found Me Here On The Cold Hill's Side”, Arkham House Publishers, Wisconsin, 1990.

Woolf, “Orlando”, è quello che lei stessa definisce un “freak”, un’anomalia fruttuosa, che racconta 300 anni di storia attraverso un personaggio che non invecchia e cambia genere sessuale nel corso della narrazione. Questo è realismo? Non saprei: sicuramente è un modo per raccontare la realtà. E molte scrittrici di fantascienza riconoscono in Woolf un riferimento importante.

Un medico che mi aveva in cura, tempo fa, mi diceva, giusto per fare conversazione, che non legge i miei romanzi perché gli piacciono le storie reali. Era una brava persona e un ottimo medico, ma con alcuni limiti da uomo e da uomo di scienza. Riferendosi alla politica trumpiana e a un paio di osservazioni che tiravano in ballo la fantascienza e i suoi “fatti alternativi”, Le Guin aveva replicato in modo esemplare:

Noi scrittori di fantascienza inventiamo storie. Alcune sono chiaramente impossibili, altre realistiche, ma nessuna è vera: sono tutte inventate, immaginate, e le chiamiamo “finzioni” perché non sono fatti reali. Possiamo definirne alcune “storia alternativa” o “universo alternativo”, ma non pretendiamo assolutamente che le nostre finzioni siano “fatti alternativi”.²

Queste finzioni, facendo un passo indietro, e tornando al primo assioma contro la fantascienza, possono essere scritte bene o scritte male, come qualunque narrazione, di genere o *mainstream*. Qui si tocca una convinzione in apparenza scolpita nella pietra. Da docente universitaria, registro una crescente popolarità – nelle tesi di laurea e di dottorato così come nei convegni – di narrazioni che tradizionalmente sarebbero state catalogate tipologicamente sotto il termine-ombrello “science fiction”. Più o meno dagli anni ’70 in avanti, con le migliori intenzioni ma con conseguenze opinabili, questa definizione è stata affiancata da un’altra: speculative fiction. Le iniziali sono le stesse –

² https://www.oregonlive.com/opinion/2017/02/ursula_leguin_on_fiction_vs_al.html

SF – almeno in inglese, e tuttavia il prestigio nel contesto della critica letteraria tende ancora oggi a essere diverso. È famoso il divertito battibecco tra Le Guin e Atwood su come fossero catalogabili i romanzi di quest’ultima, che si collocava con un certo orgoglio nella *speculative fiction*, rifiutando invece l’altra etichetta, che Le Guin brandiva fieramente. Poi Atwood è parzialmente tornata sui suoi passi. Però il *vulnus* terminologico sulla definizione di fantascienza è rimasto, e i poveri, soprattutto giovani, studiosi di questo ambito sono costretti a modellarsi su definizioni fantasiose – eco fiction, clifi, apocalyptic fiction e via dicendo – per evitare l’accusa di aver scelto testi poco letterari per la loro ricerca. Così succede che gli inventori dei cyborg o dei cloni dotati di sensibilità diventano Ian McEwan (“Macchine come me”) e Kazuo Ishiguro (“Klara e il sole”). Come se P.K. Dick, Jack Finney, Anne Mc Caffrey e Alice Sheldon non ci fossero già arrivati parecchio tempo prima. Ora che a Philip K. Dick è stato appena dedicato un Meridiano Mondadori, sarà forse difficile sostenere che “quella non è letteratura”, come si è detto per molto tempo. Tuttavia va precisato, prima di farsi troppe illusioni, che la grande editoria italiana ha anticorpi solidissimi e una genetica incapacità di rivedere convinzioni consolidate (tipo che la fantascienza non è letteratura). Così mi aspetto da un momento all’altro che di Philip K. Dick si sostenga quel che si dice di Margaret Atwood da quando “Il racconto dell’ancella” è diventato l’enorme successo di pubblico e di critica che è ora. La pubblicazione originale dello stesso romanzo, nel 1985, non aveva avuto grandi riscontri, proprio perché la storia si ambientava in un futuro distopico e, quindi, rientrava nelle formule della fantascienza. La serie televisiva ha modificato in modo significativo le richieste del mercato, e la popolarità della scrittura di Atwood ne ha tratto un guadagno notevole. Mi si dirà che il successo è dovuto alla qualità della scrittura. E io risponderò: la scrittura c’era anche prima, e moltissimə scrittorə di fantascienza – Dick, per esempio – hanno una qualità di scrittura sorprendente.

Per quanto mi dispiaccia ammetterlo, tutto questo dipende soprattutto dalle esigenze del mercato, alle quali alla fine anche la

critica e la ricerca letteraria finiscono per andare appresso: se un romanzo esce in Urania, circolerà tra un certo pubblico, di sicuro non accademico. Questo forse spiega anche la resistenza di moltə scrittorə – in passato anche la mia – ad autodenunciarsi come “fantascientiste” o “fantascientisti”. Lo stesso Kurt Vonnegut Jr., con il suo spirito consueto, si è divertito parecchio a raccontare come, dopo la pubblicazione di “Distruggete le macchine”, si sia trovato a diventare a sua insaputa membro della “cricca” fantascientifica. E mi ricordo di aver sentito anni fa un grande scrittore *mainstream* chiedere a un grande scrittore di genere: “Ma tu sei bravo! Perché scrivi questa roba?”. D'altra parte, credo che anche “L'Inferno” di Dante abbia avuto i suoi problemi quando è stato pubblicato.

Per amor di onestà – e perché sono una persona seria – va detto che nella fantascienza c'è anche tanta narrativa scritta male e in modo sciatto, tradotta in modo poco attento e via dicendo. Ma di nuovo, spesso (anche se non sempre) è una questione di mercato: se chi lavora è pagato poco, deve lavorare il doppio o il triplo nello stesso tempo di quello che è pagato molto meglio. Provate a guardare in che condizioni economiche è morto Dick, lui e molti altri.

Quello che stiamo vivendo ora è un bel momento: il genere è molto visibile, i classici vengono pubblicati, e bene, da grandi editori. Oltre al Meridiano, Mondadori sta realizzando una bellissima collana dedicata a Le Guin e si tratta di un progetto editoriale complessivo davvero molto interessante. Dunque è il momento migliore per produrre un saggio del tipo proposto da Bernardoni e Viscusi: una sintesi efficace, non apodittica e piena di flessibilità che non credo proprio esista in libreria in questo momento, almeno in lingua italiana. E sì, rispondendo alla domanda che a due autorə si fanno all'inizio del volume, una “Anatomia della fantascienza” è davvero necessaria.

PREMESSA

Perché esiste questo saggio

Quando si decide di scrivere un libro (che sia saggistica, narrativa o altro) bisogna sempre chiedersi: c'è *bisogno* di questo libro? In questo momento, in questo settore, per questo pubblico, è necessario proporre un testo del genere? Aggiunge qualcosa, offre qualcosa di diverso rispetto a quello che già si trova? Il sacrificio degli alberi che verranno abbattuti per stampare queste parole su carta è giustificato? Se la risposta (onesta, autocritica, oggettiva) è sì, allora vale la pena mettersi a scrivere.

Nel caso di “Anatomia della fantascienza”, riteniamo che di questo libro ci sia effettivamente bisogno. Non certo un bisogno viscerale, universale e impellente, ma comunque una richiesta forse non esplicita, un po' sopita, che riteniamo di dover soddisfare. La richiesta arriva soprattutto da noi stessi, autori del libro, che nei nostri lunghi anni di frequentazione della fantascienza non abbiamo mai trovato un volume che affrontasse l'argomento con questo taglio e prospettiva. La nostra esperienza di lettori e divulgatori del genere ci ha sempre lasciato piuttosto sprovvisti di testi di riferimento in italiano che rappresentassero la nostra visione inclusiva e attuale della fantascienza. Confrontandoci con un pubblico in buona parte “giovane” (ovvero, per la particolare demografica di chi legge e studia fantascienza, le generazioni dai millennial in giù¹) abbiamo sempre percepito la mancanza di un testo da poter consigliare per dire: «*Ecco, se cerchi informazioni, leggi questo*». Intendiamoci, non crediamo di aver fatto qualcosa di inedito, perché testi di critica e approfondimento sulla fantascienza ce ne sono... per quanto pochi, e non certo di grande diffusione. Ma ci è sempre sembrato che quello che trovavamo

¹ Per cui stiamo parlando anche di adulti con mutui e prole, che però cadono comunque nella coda di sinistra della distribuzione per età del pubblico.

fosse parziale, incompleto, volutamente limitato, o rivolto a chi già faceva parte di quel mondo. Insomma, il Manuale Definitivo Sulla Fantascienza non esisteva.

E allora, con la stessa sconsiderata follia dei tipi di Megadodo Publications, su Ursa Minor, ci siamo dettø: pubblicheremo il *nostro* Manuale Definitivo Sulla Fantascienza. Almeno finché obsolescenza (non programmata) lo colga.

Ci siamo approcciato a questo progetto dopo la prima esperienza di scrittura divulgativa con “Fantascienza – Storia delle storie del futuro” (2024), guida introduttiva dal taglio storico che ripercorre la nascita e l’evoluzione della fantascienza nel corso dei decenni a beneficio del nuovo pubblico o dellø lettore non molto aggiornato sulle nuove tendenze. Quel volumetto tascabile, che fa da perfetto compendio a questo “mattonazzo”, ha sublimato la nostra esperienza di divulgazione del podcast Reading Wildlife in cui abbiamo ripercorso la storia della fantascienza dalle origini ai giorni nostri. Una volta finito quello, però, ci rimaneva ancora molto da dire, soprattutto per dare spazio non tanto ai nomi e alle date, ma ai temi e ai messaggi della fantascienza. Quando Lumien ha pubblicato “Anatomia del fantasy” di Gloria Bernareggi e Sephira Riva, abbiamo constatato che quel volume aveva un taglio molto affine a quello che avremmo voluto dare noi e ci siamo dettø che se qualcunø avesse dovuto scrivere “Anatomia della fantascienza”, sarebbe toccato a noi. Per Fortuna, Lumien è stata d’accordo.

I principi base su cui si fonda Anatomia della Fantascienza (da ora in avanti AdFS) sono due: inclusività e attualità.

Inclusività significa che cerchiamo di non porre troppi paletti e recinti intorno agli argomenti che trattiamo. La fantascienza soffre da tanto (da sempre?) di una certa ghettizzazione, che in parte può essere una risposta difensiva all’ostracismo dell’ambiente culturale mainstream, ma che spesso è anche gatekeeping (manifestato come nonnismo, paternalismo o sessismo) nei confronti di chi non ha le conoscenze e l’esperienza per trattare la materia. Noi vogliamo

rivolgerci a tuttə, e per questo saremo molto inclusivə anche nelle definizioni e nei criteri, come vedrete dalla sfilza di sottogeneri trattati e dai titoli che citeremo. L'inclusività si manifesta anche con l'intenzione di non limitarsi a parlare di titoli anglofoni o di rappresentare solo gli autori uomini occidentali, pur riconoscendone l'innegabile valore storico. Inclusività vuol dire che sì, come avete già notato, useremo la schwa per non connotare con un genere specifico (maschile) le persone quando parliamo in termini generali². Se questa cosa vi rende la lettura intollerabile, posate il libro. Nessun rancore.

L'attualità è l'intenzione di rappresentare la fantascienza come un genere vivo e vitale, attivo e scalpitante oggi, adesso, mentre scriviamo. Sulla "morte della fantascienza" vengono sprecate periodicamente discussioni, pagine e bit, e ne sentiamo parlare almeno da quando abbiamo iniziato a leggerla, scoprendo che se ne parlava già prima che nascessimo. Mentre scriviamo questo libro, Mondadori pubblica il saggio "Il grande libro della fantascienza" di Sebastiano Fusco, che riporta come sottotitolo: *dalle origini del genere ai giorni nostri*. Peccato che questi *giorni nostri* siano in effetti i primi anni '80, poiché nel volume si parla dellə autorə storicə del genere, attivə tra gli anni '40 e gli '80, ma non si nomina nessun testo successivo. Ecco, questa idea che l'attualità della fantascienza sia ferma a cinquant'anni fa, quando dovrebbe essere il genere che per definizione guarda al futuro, per noi è particolarmente assurda. Con questo volume vogliamo dimostrare che non è così, dando spazio a correnti, autorə e titoli contemporanei. Soprattutto perché il pubblico di oggi non è quello del 1975, e se ne dovrebbe tenere di conto. Noi lo facciamo.

Naturalmente, nonostante le nostre migliori intenzioni, questo volume non potrà essere esaustivo, completo e perfetto. Faremo del nostro meglio per toccare tutti gli argomenti e menzionare tutto ciò che ci sembra meritevole di attenzione, non solo per nostro gusto personale ma per interesse generale. Dovremo sicuramente tralasciare

² Sappiamo che questa è solo una delle possibilità per controbilanciare il maschile sovraesteso utilizzato nella lingua italiana, e le consideriamo tutte valide. Abbiamo utilizzato la schwa per abitudine e per coerenza editoriale.

qualcosa e ci dimenticheremo qualcos'altro. Perdonateci, se potete.

Due ultime note di fruizione prima di procedere. Questo è un volume dedicato alla fantascienza *letteraria*. Siamo ben consapevoli che il genere si sviluppa in altri media, e anzi in certi casi questi hanno avuto un impatto molto sostanziale sull'evoluzione: cinema, serie tv, videogiochi, fumetti. Questi non sono oggetto della trattazione e quindi parleremo specificamente di libri. Tuttavia, occasionalmente faremo qualche riferimento ad altri media, soprattutto nei casi in cui questi siano gli esempi più rappresentativi accessibili al grande pubblico.

Per quanto riguarda le menzioni di titoli e autori, cercheremo, per quanto possibile, di inserire libri attualmente disponibili in catalogo, con il loro titolo italiano. Purtroppo, per lunga e contorta storia editoriale, in Italia la fantascienza si è diffusa in buona parte sulla collana da edicola Urania, rendendo difficoltosa una storicizzazione dei titoli, che non rimangono a catalogo ma vengono rimossi dal mercato nel giro di un mese. Per questo, e per il fatto che di base le pubblicazioni di fantascienza in Italia sono scarse, saranno frequenti i casi in cui citeremo titoli che non sono oggi reperibili sul mercato. In altri casi, potremo citare titoli non tradotti, perché li riteniamo particolarmente significativi per l'argomento trattato. E con la segreta speranza che suscitino abbastanza curiosità da venire finalmente proposti da case editrici italiane.

Se siete ancora qui, grazie per l'attenzione e buona lettura.

PARTE I
INQUADRARE LA
FANTASCIENZA

1.0 INTRODUZIONE

La fantascienza è un argomento vasto e variegato, a tratti contraddittorio. Al cuore della fantascienza si scontrano anime e ideologie diverse, spesso difficili da conciliare. E, soprattutto, la fantascienza è un fenomeno marginale, che potremmo definire “di nicchia”, anche se le dimensioni e la natura stessa di questa nicchia variano nel tempo e nello spazio.

Prima di addentrarci nei vari territori della fantascienza con le loro peculiarità, è opportuno dare uno sguardo d'insieme e provare a capire da una prospettiva esterna qual è l'oggetto a cui ci stiamo avvicinando. Dobbiamo quindi cercare non solo di definire che cos'è la fantascienza e quali sono le sue caratteristiche distintive, ma anche inquadrare in linea di massima il contesto storico in cui si sviluppa, e individuare i punti deboli che la rendono un genere non sempre accessibile.

Questo ci permetterà di identificare l'iperoggetto multidimensionale della fantascienza, in modo da poterlo manipolare con più disinvoltura quando dovremo smontarlo nelle sue componenti essenziali.

Iniziamo quindi da qui, da che cos'è la fantascienza e da cosa la rende diversa, nel bene o nel male, dagli altri generi letterari.

1.1 DEFINIZIONI

Che cosa intendiamo con fantascienza? Sarebbe facile usare un approccio prescrittivo che identifichi una serie di caratteristiche che un testo dovrebbe avere per poter appartenere a questo genere e dire che tale o talaltra storia appartenga o meno al mondo fantascientifico, affidandoci a questa checklist. Tuttavia, come gran parte dei fenomeni che vorremmo tenere strettamente sotto controllo, la fantascienza sfugge spesso a queste rigidità mentali, evolvendosi e lasciandosi indietro la vecchia pelle, ormai troppo piccola per contenerla. La fantascienza è *what we point to when we say it* (quello che si indica quando la si nomina)¹ e questa definizione è forse la più onesta in cui vi imbatterete: ogni lettrice e ogni lettore con cui avrete a che fare avrà infatti una sua personale opinione su cosa sia considerabile fantascienza e cosa no, su quanto più ampi o ristretti siano i confini della speculative fiction rispetto alla fantascienza, su dove si collochi la distopia in tutto ciò, addirittura su quando sia nato questo genere, su chi per primò ne abbia fissato su carta l'essenza, se la codifica attuale sia a loro più o meno congeniale.

Storicamente, il termine *science fiction* fa il suo esordio ufficiale nel giugno del 1929, usato da Hugo Gernsback nell'editoriale del primo numero di "Wonder Stories"; tuttavia, già nell'aprile del 1926, in "Amazing Stories" #1, lo stesso Gernsback aveva dato la sua definizione di *scientifiction* (la stessa cosa scritta in maniera diversa, per questioni editoriali conseguenti alla forzata bancarotta a cui andò incontro Gernsback e che generò la nascita di "Wonder Stories" al posto di "Amazing Stories")²:

¹ Knight D., "The Dissecting Table", in *Science Fiction Adventures*, 1952

² Come raccontato da Del Buono nell'introduzione all'edizione italiana di *Le metamorfosi della fantascienza*

Con scientifiction intendo le storie alla Verne, Wells e Poe, vicende avvincenti mescolate a nozioni scientifiche e visioni profetiche. Non solo queste incredibili storie sono tremendamente affascinanti da leggere, sono anche istruttive. Forniscono conoscenza in maniera molto appetibile. Le avventure immaginate dalla scientifiction di oggi sono tutt'altro che impossibili da realizzarsi domani.

Questa imprescindibilità delle scienze STEM³ nella definizione di fantascienza accompagnerà tutto il primo periodo della codifica del genere (conosciuta come Golden Age) e, seppur abbandonando rapidamente l'intento didattico di Gernsback in favore dell'avventura, quello scientifico resta il metodo di riferimento per la comprensione e la creazione di queste storie:

La metodologia scientifica implica l'assunto che una teoria ben costruita non solo spiegherà ogni fenomeno noto, ma ne prevederà anche di nuovi e ancora sconosciuti. La fantascienza cerca di fare più o meno la stessa cosa: descrivere, in forma narrativa, quelli che sono i risultati applicati non solo alle macchine, ma anche alla società umana.⁴

Si trova qui, nella definizione dell'editor di Astounding Stories John W. Campbell Jr., una prima apertura alla società e all'importanza che le dinamiche relazionali hanno nell'immaginare mondi e futuri altri, che troveremo sempre più spesso nelle definizioni di genere da quel momento in avanti. Anche l'uso di *speculative*, che ha preso piede negli ultimi anni come termine ombrello, era già attestato negli anni in cui la fantascienza abbandonava l'avventura spaziale, pronta per solcare nuovi mari e nuove onde. Nel 1959, Robert A. Heinlein definiva la fantascienza:

3 Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica (dall'inglese Science, Technology, Engineering, Mathematics).

4 "Introduction" in *Venus Equilateral*, The Print Press, 1947.

Una speculazione realistica su possibili eventi futuri, basata saldamente su un'adeguata conoscenza del mondo reale passato e presente e su una profonda comprensione della natura e del significato del metodo scientifico.

Aggiungendo poi che:

Per far sì che questa definizione comprenda tutta la fantascienza (invece di quasi tutta) basta soltanto cancellare la parola futuri.⁵

E Judith Merrill nel 1966 specifica:

Utilizzo qui il termine narrativa speculativa specificamente per descrivere la modalità che si avvale del tradizionale metodo scientifico (osservazione, ipotesi, esperimento) per esaminare un'approssimazione postulata della realtà [...] creando un ambiente in cui le risposte e le percezioni dei personaggi riveleranno qualcosa sulle invenzioni, sui personaggi o su entrambi.⁶

La sua definizione sottolinea come la società stessa diventi terreno di esperimenti narrativi. Questo parziale allontanamento dalle STEM, che riguarda molti scrittori della seconda fase della storia della letteratura fantascientifica (la New Wave), porta in seguito a distinzioni tra hard e soft sci-fi, e sempre più spesso si ragiona su quegli elementi che potrebbero sembrare imprescindibili per una storia di fantascienza ma non lo sono, come un'ambientazione futuristica. Su questo punto si espresse anche Philip K. Dick:

Definirò la fantascienza, innanzitutto, dicendo cosa non è. Non può essere definita come 'una storia (o un romanzo, o un'opera teatrale) ambientata nel futuro' perché esiste una cosa chiamata avventura

5 Heinlein A.R., "Science Fiction: Its Nature, Faults and Virtues", in *The Science Fiction Novel: Imagination and Social Criticism*, University of Chicago, (1957).

6 Merrill J., "What Do You Mean: Science? Fiction?", in *Extrapolation*, College of Wooster, 1966.

*spaziale, ambientata nel futuro, ma non è fantascienza. È solo questo: avventure, battaglie e guerre nello spazio, nel futuro, con tecnologie superavanzate. [...] Ma all'avventura spaziale manca quella specifica idea innovativa che è l'ingrediente fondamentale.*⁷

La fantascienza non è quindi solo un'estetica che si circonda di astronavi, alieni, robot e stelle lontane, ma è un esercizio di immaginazione che si nutre di due concetti chiave: *If This Goes On* (che è anche il titolo di una novella di Heinlein del 1940⁸) e *What If?* (in questo caso è Isaac Asimov a usare il concetto come titolo di un racconto del 1952⁹). La speculazione prevede infatti di individuare una tendenza in atto e immaginare di anticiparne gli sviluppi, o di immaginare uno scenario diverso, ma plausibile, e costruirci intorno la narrazione. È l'ipotesi a permettere di cambiare le condizioni di partenza del mondo, che sia il nostro o che sia un altro immaginato, ma comunque plausibile.

A complicare la questione, cercando in realtà di semplificarla, è Darko Suvin, che in “Le metamorfosi della fantascienza”, saggio fondamentale per la critica della fantascienza, la definisce **letteratura dello straniamento cognitivo**:

La fantascienza è un genere letterario le cui condizioni necessarie e sufficienti sono la presenza e l'interazione di straniamento e cognizione, e il cui principale procedimento formale è una cornice immaginaria alternativa all'ambiente empirico dell'autore.

Ecco, quindi, che lo straniamento va a distinguere la fantascienza dalla letteratura realistica, mentre la cognizione la separa dal mito, dalla fiaba e dal fantasy: si parte da un'ipotesi finzionale e la si sviluppa con rigore scientifico con la “speranza di trovare nell'ignoto l'ideale”.

⁷ Dick K. P., “Lettera del 14 maggio 1981” in *The Collected Stories of Philip K. Dick Volume 1*, Underwood-Miller, (1987)

⁸ Heinlein R. A., “Rivolta 2100”, *Astounding Science Fiction*, Penny Publications, 1940.

⁹ Asimov I., “Il signor e se”, in *Fantastic*, (1952).

Quando ci chiediamo quale sia la giusta definizione di fantascienza, quindi, dovremmo chiederci in realtà qual è lo *scopo* della fantascienza. D'altra parte anche altri generi letterari soffrono di questa stessa vaghezza e parzialità delle definizioni, per cui, pur individuando alcuni elementi caratteristici, è difficile che questi siano esaustivi del definirli: il western può essere ambientato solo in America settentrionale? Il fantasy deve necessariamente basarsi sulla magia? In un giallo deve esserci un cadavere? La difficoltà nel circoscrivere un genere in base a quello che contiene ci porta forse lontani dall'idea di quello che intende.

Un approccio teleologico alla definizione di fantascienza (così come agli altri generi letterari) è secondo noi quello che permette di identificare con più completezza e con la necessaria fluidità tutte le diverse sfumature del genere: la fantascienza è ciò che persegue lo *scopo* della fantascienza. E lo scopo della fantascienza, tanto per chi la scrive quanto per chi la legge, è quello di immaginare alternative, speculare sulle possibilità a partire da premesse credibili rispetto alla nostra attuale conoscenza del mondo. L'elemento speculativo diventa quindi il discrimine necessario per riconoscere ciò che può essere incluso nella fantascienza: tutte quelle storie che partono da una domanda *what if* di matrice scientifica (in senso lato, dalle discipline tecniche a quelle umanistiche) ne fanno parte. Del resto, una recente definizione di fantascienza parla di "un desiderio umano di immaginare mondi altri rispetto a quello attualmente abitato"¹⁰: desiderio che ha sempre accompagnato l'umanità e che permette di indagare mondi, pianeti, galassie lontane da noi così come le vastità infinite dell'innernesspace, ma che ci sprona soprattutto a immaginare altri modi di vivere il nostro mondo.

Non è forse la definizione più rigorosa, anzi si presta ad ampi margini di interpretazione, ma per la nostra concezione *inclusiva* del genere è quella più adatta e coerente. Sappiamo bene che questo approccio non è condiviso da molta critica e da tutto il fandom, ma,

10 Roberts A., "Science Fiction", Routledge, Londra, 2005.

come già scrivevamo in “Fantascienza - Storia delle storie del futuro”, forniamo questa come “definizione operativa” che adottiamo nella stesura di questo saggio.

COME ABBREVIARE LA FANTASCIENZA

Potrà stupire (o forse no), ma anche sull’abbreviazione da usare per non ripetere ogni volta il lungo termine composito “fantascienza” (o *science fiction*) è materia di discussione e scontro da decenni. In origine la più usata era l’acronimo SF, ma col tempo si è diffuso anche il termine “sci-fi”. Quest’ultimo è stato coniato nel 1954 da Forrest J. Ackerman, agente letterario che rappresentava all’epoca autori di primo piano come Ray Bradbury, Isaac Asimov, L. Ron Hubbard. “Sci-fi” voleva in qualche modo imitare il termine “hi-fi” (*high fidelity*, riferito agli impianti audio), che era in quegli anni una *buzzword* che evocava gli strabilianti avanzamenti tecnologici recenti. Questa abbreviazione divenne poi la più popolare, soprattutto presso il pubblico di massa che iniziava a conoscere la fantascienza grazie ai successi cinematografici, e fu cementata dall’arrivo di Sci-Fi Channel nei primi anni ‘90, sulla tv via cavo statunitense.

Questa popolarizzazione del termine non venne digerita da una parte dell’ambiente fantascientifico, che la vedeva come un modo improprio di riferirsi al genere da parte di chi ne aveva una conoscenza superficiale e una frequentazione occasionale. Per alcuni critici del settore come John Clute e Peter Nicholls, SF rimane l’abbreviazione preferita da parte di chi scrive e pratica la fantascienza dall’interno¹¹. In senso opposto, la variante sci-fi viene usata con deliberato intento peggiorativo verso le opere più scadenti. Esiste addirittura un’ulteriore variante di pronuncia, *skiffy* il cui uso è prettamente denigratorio nei confronti di chi non conosce la giusta nomenclatura.

Anche se la questione è ancora dibattuta, all’interno di questo volume abbiamo deciso di utilizzare sci-fi, proprio perché il nostro

¹¹ “SF” in *Encyclopedia of Science Fiction* (1993)

intento è di parlare di fantascienza in modo che sia comprensibile a tutto, senza fare gatekeeping dietro parole d'ordine segrete note solo allo iniziato.

1.2 CRITICHE

Così come il resto della narrativa di genere, la fantascienza vive da sempre in uno stato di delegittimazione da parte della critica letteraria. Le accuse più comuni da cui si deve difendere tutta questa narrativa (che comprende ma non si limita a thriller, giallo, romance, horror e, naturalmente, fantasy) riguardano l'infantilismo e la qualità letteraria delle opere; tuttavia, nel caso della fantascienza troviamo alcune linee d'accusa più specifiche rivolte al genere che è utile affrontare. In molti casi questi argomenti sono adiacenti o sovrapponibili a quelli rivolti al genere fantasy, per cui consigliamo la lettura della sezione corrispondente in "Anatomia del fantasy" di Gloria Bernareggi e Saphira Riva, pubblicato in questa stessa collana.

ESCAPISMO

Tutta la narrativa "non realistica" viene considerata meno *seria* di quella realistica e accusata di perdere tempo con mondi che non esistono anziché affrontare le questioni del nostro. Durante l'avvicinarsi di vari contesti ed epoche, questa critica ha portato alla retorica e paternalistica visione della narrativa fantastica come una forma di storytelling che non permette al pubblico di confrontarsi con "la vita vera" e che, anzi, spinge a perdere il contatto con la realtà.

Sullo scopo della narrazione le teorie sono molteplici e troppo varie per essere trattate qua, tuttavia usiamo le parole del saggista statunitense Jonathan Gottschall per contestare questa prima critica:

La finzione, espressa con qualsiasi mezzo narrativo, è un'antica e potente tecnologia di realtà virtuale che simula i grandi dilemmi della vita umana. [...] La costante attivazione dei nostri neuroni in risposta a stimoli derivanti dal consumo di finzione narrativa

rafforza e ridefinisce le vie neurali che consentono una navigazione competente nei problemi dell'esistenza. In questo senso, siamo attratti dalla finzione narrativa non a causa di un'anomalia dell'evoluzione ma perché la finzione è, nell'insieme, vantaggiosa per noi. Questo perché la vita umana, specialmente la vita sociale, è profondamente complessa e le poste in gioco molto alte. La finzione consente al nostro cervello di fare pratica con le reazioni a quei generi di sfide che sono, e sono sempre state, le più cruciali per il nostro successo come specie.¹

Anche le storie che sembrano solo intrattenere contribuiscono, se non all'arricchimento e all'elevamento di chi legge, almeno all'allenamento all'empatia e allo "stare al mondo"; questo a prescindere dal genere di appartenenza della narrazione, perché, anche nel più lontano e immaginifico mondo creato, dietro quella storia si troveranno sempre degli esseri umani che l'hanno pensata per trasmetterla ad altri esseri umani (almeno, così è andata finora, ma nel mondo della fantascienza si specula già sul momento in cui le macchine impareranno davvero a raccontare storie² e se questo sarà lo scoglio da superare per poterle considerare "umane").

Nella fantascienza in particolare troviamo spesso (certo non sempre) un esercizio più o meno fine di elaborazione a partire dalla realtà, per indagare e approfondire un aspetto particolare su cui si concentrano le riflessioni e il messaggio dell'autore. Il *what if* di partenza della storia in molti casi si basa proprio sull'osservazione del mondo esterno e sull'esplorazione delle conseguenze dell'alterazione dello stato delle cose. Una storia così costruita, anche se tecnicamente ambientata in un "mondo altro" rispetto al nostro, contiene comunque tutti gli elementi per stimolare le riflessioni sulla realtà che conosciamo. Il caso più riconoscibile (ma non l'unico) di questo approccio è quello che ritroviamo nelle distopie, che sono per lo più

1 Gottschall J., "L'istinto di narrare. Come le storie ci hanno reso umani", Bollati Boringhieri, Torino, (2014).

2 Vedi per esempio Okorafor N., "Death of the Author", Gollancz, (2025).

costruite proprio come *cautionary tale* per metterci in guardia dalle possibili e nefaste evoluzioni della società.

La letteratura di escapismo, che è poi diventata sinonimo di lettura da spiaggia, o di passatempo svuota-mente, non è un attributo di genere, al massimo di qualità. Ci sono ottimi romanzi di fantascienza e pessimi romanzi realistici borghesi, ci sono brutti libri che parlano di mondi e futuri che non esistono, come ce ne sono che parlano di mondi e presenti che tutt'oggi noi conosciamo. L'escapismo, se vogliamo considerarlo un tratto negativo (e per questo chiediamo scusa a J.R.R. Tolkien), dipende dalle caratteristiche e dalle intenzioni specifiche della storia, non dal suo genere.

DIFFICOLTÀ

Una fetta consistente del pubblico generalista diffida della fantascienza perché ha ragione di ritenerla "troppo difficile". Questa è una diretta conseguenza dell'infelice nome che è stato designato per questo genere, che contiene la parola *scienza*. Bastano in molti casi queste due sole sillabe a scoraggiare il lettore che teme di dover affrontare complessi trattati di fisica, chimica, o addirittura *matematica*.

Questo pregiudizio si accompagna a un diffuso analfabetismo matematico/scientifico (*innumeracy*) che viene spesso rivendicato e usato per legittimare una separazione arbitraria tra la persona di lettere e quella di scienza. In questo modo la generale scarsa familiarità con gli argomenti e il lessico scientifico diventa una valida giustificazione per evitare la fantascienza, che nell'immaginario comune tratta proprio di questi temi.

In realtà, come avremo modo di approfondire parlando dei vari sottogeneri, la preparazione scientifica necessaria per affrontare la quasi totalità delle storie di fantascienza è piuttosto blanda. Più che specifiche conoscenze pregresse, è necessaria una certa *curiosità scientifica*, una sorta di apertura mentale che permette a chi legge di prendere in considerazione certe idee fuori dall'ordinario e seguirne

gli sviluppi con interesse. Se è vero che ci sono autori e testi che richiedono una certa disinvoltura con nozioni complesse (provate a leggere “Incandescence” di Greg Egan senza conoscere la legge di gravitazione universale), nella schiacciante maggioranza dei casi le conoscenze richieste sono esplicitate all’interno della storia stessa. Per esempio, una storia che si basa sul diverso scorrere del tempo per chi viaggia a velocità relativistiche (come “Ritorno al domani” di L. Ron Hubbard o “Guerra eterna” di Joe Haldeman) si premura di illustrare questi concetti nel corso della storia.

Inoltre, come abbiamo illustrato nel corso della definizione di fantascienza, la parte *scientifica* non riguarda necessariamente le scienze esatte e naturali, per cui in moltissimi casi le complicate equazioni di cui la gente ha comunemente paura non sono proprio presenti nella storia, mentre invece si fa speculazione su scienze sociali e umane come antropologia, linguistica, economia.

Certo, la fantascienza più ambiziosa tende a essere sfidante proprio perché specula a partire da premesse solide e le porta in una direzione imprevista. In quel caso abbiamo quindi opere che hanno bisogno di essere lette con il cervello acceso, ma, anche stavolta, la differenza non la fa il genere in sé, ma l’intenzione e la complessità della singola opera. Già negli anni ‘50 lo scrittore Theodore Sturgeon postulava che:

Il novanta per cento della fantascienza è immondizia. Ma il novanta per cento di qualsiasi cosa è immondizia, ed è il dieci per cento che non lo è a essere importante. E il dieci per cento della fantascienza che non è immondizia è buono quanto, se non migliore, di qualsiasi cosa venga scritta in qualsiasi altro luogo.³

La verità è che anche nella fantascienza si può trovare tanto trash a cui tutto si può imputare tranne la difficoltà di approccio.

³ Questo concetto, conosciuto in seguito come legge di Sturgeon e riassunto in “il 90% di qualsiasi cosa è immondizia” è stato espresso, secondo James Gunn, durante la Worldcon del 1953, https://sf-encyclopedia.com/entry/sturgeons_law

OBSOLESCENZA

“Ma nel 2000 non dovevamo avere le macchine volanti?” è una frase che si sente troppo spesso quando qualcunə vuole screditare la capacità della fantascienza di fare il suo lavoro. Questa argomentazione nasce dalla concezione errata che la fantascienza debba prevedere il futuro, azione che non è mai stata l’obiettivo di questo genere letterario.

Il fraintendimento è comprensibile, perché si pensa che, trattandosi in prevalenza di storie ambientate nel futuro, la sci-fi trovi la sua conferma quando questo futuro si avvera. In realtà già ai tempi di H.G. Wells immaginare le tecnologie o gli scenari futuri non significava vaticinare la loro realizzazione. Quando Wells raccontava dell’invasione dei marziani o dell’invisibilità, non stava anticipando che queste fossero prospettive imminenti, ma utilizzava questi scenari per mettere in evidenza altri aspetti. La speculazione sul futuro è quasi sempre analisi del presente... a volte anche quando l’autorə non se ne rende conto.

Ciò non significa che non si trovino correnti e autorə più interessatə di altrə a estrapolare previsioni plausibili per il futuro, ed esiste infatti una certa sovrapposizione tra fantascienza e futurologia; tuttavia, ci sono elementi più importanti per cui giudicare la validità di un’opera di fantascienza della sua efficacia predittiva.

Questo ci permette quindi di squalificare le critiche che demoliscono le storie di fantascienza sulla base delle loro previsioni inaccurate, ancora di più quando l’accusa è mossa rispetto alle precise tempistiche in cui questi scenari sarebbero dovuti realizzarsi. Il 2001 è passato da vent’anni e non ci siamo nemmeno avvicinati a Saturno, ma non per questo la storia raccontata da Arthur C. Clarke in “Odissea nello spazio” perde valore.

Lo stesso discorso si estende anche all’obsolescenza delle stesse nozioni scientifiche. Per sua natura, la scienza progredisce in varie direzioni e a volte arriva a contraddire idee precedentemente accettate. Per esempio, per molto tempo si è creduto che il pianeta Mercurio rivolgesse sempre la stessa faccia al Sole (come la Luna rispetto alla Terra), e alcune storie di fantascienza usavano questa sua

particolarità. Solo nel 1965 è stato dimostrato che Mercurio avesse in effetti una rotazione asincrona rispetto al Sole, cambiando la nostra concezione del pianeta. Questo non significa, però, che tutte le storie precedenti in cui Mercurio aveva una faccia illuminata e una oscura siano adesso da cestinare. Si tratta di storie basate su un'idea, che possiamo continuare ad accettare come premessa della storia, pur sapendo che la realtà è differente.

Una storia di fantascienza non è efficace per la sua rigorosità scientifica, quanto per la coerenza tra le premesse e le conseguenze elaborate a partire da queste. Pertanto l'obsolescenza, per quanto possa essere divertente da rilevare, non ne compromette la qualità.

A conclusione di questa panoramica sulle critiche rivolte alla fantascienza, è importante anche ricordare che ci sono ragioni storiche per cui certi argomenti vengono spesso sollevati nei confronti del genere e che l'approccio critico, capace di esaminare e riconoscere anche i possibili problemi nella sci-fi, è sempre auspicabile e, anzi, è alla base stessa di questo volume. Per *leggere e scrivere fantascienza in modo consapevole* dobbiamo essere in grado di osservarla con obiettività, e questo comporta accettarne anche i limiti.