

LA FANTASCIENZA SCI-FI

Unisce i due nomi: fanta[sia] + scienza.

Si differenzia dal Fantasy o dal Fantastico perché alla base delle narrazioni c'è una spiegazione scientifica o si parte da un presupposto scientifico per inventare una storia. Ciò che viene raccontato deve essere **plausibile**, sembrare **scientificamente possibile**. Per esempio l'autore di sci-fi può inventare qualsiasi tipo di alieno o di astronave, ma non potrà dire che nello spazio c'è aria.

Ambientazione

In realtà lo scrittore di sci-fi può ambientare la sua narrazione in qualsiasi spazio e tempo. Se il racconto fosse ambientato sulla Terra il lettore verrebbe tranquillizzato, sentendosi a suo agio in luoghi a lui noti. Così sarà maggiore la sua sorpresa a mano a mano che il racconto comincerà a svilupparsi. Può accadere che il presente, il passato e il futuro vengano mescolati insieme attraverso un espediente, quello della macchina del tempo.

Personaggi

Possono essere uomini, animali, macchine (come ad esempio i robot o i computer) o creature immaginarie (non solo extraterrestri, ma anche fasci di luce o esseri dalla forma indefinita). Ecco quindi comparire lo **"strano"**, lo sconosciuto, il diverso, che è uno degli ingredienti più avvincenti dei racconti di fantascienza.

Il genere

Nasce nel **1926**, quando negli Stati Uniti si pubblica per la prima volta una rivista specializzata in racconti di *science fiction* (termine inglese per fantascienza). Comprende racconti o romanzi che manifestano fiducia ottimistica o condanna nei confronti del progresso tecnologico.

Il linguaggio e la struttura

È quello delle scienze, in particolare dell'informatica, della genetica, dell'astronomia, dell'ingegneria spaziale e della cibernetica. La struttura è caratterizzata dall'intreccio complicato.

Ci saranno salti cronologici con analessi (flashback) e anticipazioni o prolessi (flash forward).

☞ Steampunk

Unisce i due nomi: Steam (vapore) + punk (ciarpame)

Nasce nel 1980, all'origine è ambientata in epoca vittoriana in UK, dopo la II rivoluzione industriale, immagina che le idee tecnologiche e scientifiche di quel periodo abbiano avuto sviluppi particolari (cioè **anacronismi**, che contrastano con le caratteristiche del tempo in cui si narra).

Spesso si tratta di una **ucronia**, ovvero una narrazione che ipotizza che la storia del mondo abbia seguito un corso alternativo rispetto a quello reale.

Caratteristiche: L'atmosfera steampunk è riassunta nello slogan: **"Come sarebbe il passato se il futuro fosse accaduto prima"**. Ambientazione, salvo casi eccezionali, nel passato.

N.B. un ambiente steampunk che si rispetti è fumoso, a causa del vapore e della combustione del carbone e del petrolio.

Presenza di macchine esteticamente affascinanti anche se non scientificamente probabili ⇒ per esempio, le macchine a vapore riescono a fare cose impossibili anche per i moderni computer.

Ottone, ferro e rame sono i materiali più comuni. I macchinari sono opachi in contrasto con parti lucide o cromate.

Tra le finiture abbondano legno, pelle e velluto.

I meccanismi sono a vista: che siano ingranaggi o tubature, in un mondo steampunk il cuore delle macchine è visibile e a portata di mano.

Automi. Le macchine, di qualsiasi tipo, in molti casi funzionano da sole. Una volta assemblate e avviate, compiono il loro dovere in eterno.

Anacronismo. Se l'ambientazione non è quella tipica del XIX secolo, ci sono sempre alcuni elementi che lo richiamano. Un'opera steampunk ambientata nel 2010 deve accogliere le macchine e gli abiti dei vecchi tempi.

Anche le opere ambientate nell'Inghilterra vittoriana presentano molti elementi storicamente discordanti. Macchine volanti, piccoli gadget tascabili capaci di cose incredibili, navi spaziali e simili sono all'ordine del giorno, in mondi dove non dovrebbero esistere. Personaggi d'altri tempi: i personaggi dei romanzi e dei film steampunk si vestono e si comportano come vecchi lord delle campagne inglesi, o canaglie dei bassifondi londinesi. Questo vale anche per ambientazioni non anglosassoni: lo steampunk giapponese, americano, italiano, hanno le stesse caratteristiche.

➡ L'età d'oro

Caratteristiche: La fantascienza cosiddetta "dell'età d'oro" nasce negli anni '40 e presenta una descrizione della scienza nei suoi vari aspetti, di solito con un atteggiamento ottimistico. Gli scrittori prendono delle invenzioni presenti all'epoca o delle idee di cui si inizia a parlare e le **estremizzano**, cioè le portano alle conseguenze più inaspettate per ipotizzare scenari meravigliosi o agghiaccianti. Dagli anni '50 l'atteggiamento fiducioso e ottimistico si trasforma in preoccupazione e denuncia. Alla meraviglia per le invenzioni e i progressi della scienza si affianca il timore delle ripercussioni negative sull'uomo. L'utilizzo della bomba atomica ha portato a non avere più fiducia nelle capacità umane e a ipotizzare scenari sempre più drammatici e catastrofici.

Così come si trasforma il contenuto, anche la cura e la qualità letteraria aumentano.

La fantascienza non è più un genere di secondo piano, ma diventa un genere letterario a tutti gli effetti.

➡ Sci-fi New Wave

Caratteristiche: Nasce nel 1964 in Gran Bretagna. Nei contenuti cerca di evitare i temi della fantascienza tradizionale (definito "**outer space**", ovvero spazio esterno), rivolgendosi agli abissi della mente umana, un tema che **J.G. Ballard**, uno dei massimi esponenti di questa nuova corrente, chiamò "**inner space**" (letteralmente spazio interno). La sci-fi sociologica è detta anche New Wave, le due idee centrali di questo sottogenere sono l'**entropia** (l'idea che l'universo cesserà di esistere) e la **rilevanza** (ossia il riconoscimento, sulla base di alcuni elementi, di una tendenza in atto nella società contemporanea per proiettarla nei suoi sviluppi futuri, non con lo scopo di prevedere il futuro, ma per analizzare i fenomeni in atto) Gli autori più importanti sono: Ballard, Dick, Brunner, Silverberg, Bester, Bradbury.

➡ Sci-fi apocalittica

Caratteristiche: È un sottogenere incentrato sull'imminente fine del mondo o della civiltà, a causa di guerre nucleari, pandemie, o di qualche genere di olocausto naturale o artificiale. Un sottogruppo del genere apocalittico è rappresentato dal filone catastrofista. La fantascienza **post apocalittica** è invece ambientata in un mondo (o civiltà) già devastato da una catastrofe. L'ambientazione temporale può essere immediatamente successiva la catastrofe o considerevolmente posteriore.

➡ Sci-fi: Space opera

Caratteristiche: La space opera, l'**epopea spaziale**, è caratterizzata da temi come l'avventura, il romanticismo, i viaggi interstellari e le esplorazioni a bordo di astronavi e, non di rado, le battaglie spaziali, ambientate in immensi universi spesso dominati da imperi galattici. Ha riscosso grande successo anche al cinema (Il pianeta proibito, Guerre stellari), in televisione (Star Trek, Galactica) o negli anime (Capitan Harlock, Conan il ragazzo del futuro).

➡ Sci-fi: Cyberpunk

Caratteristiche: Il cyberpunk nasce negli anni '80, le storie sono ambientate generalmente in un futuro prossimo, un mondo decadente e ipertecnologico fortemente distopico, dominato da grandi multinazionali. I protagonisti sono in genere hacker e disadattati, in costante fuga dalla realtà, che trovano una realizzazione in un mondo virtuale parallelo, il cyberspazio, teatro delle loro battaglie.

➡ Sci-fi: Ucronia

Caratteristiche: L'ucronia o storia alternativa (alternate history) tratta di un mondo la cui storia si è differenziata da quella comunemente conosciuta: è la narrazione di quel che sarebbe potuto succedere se un preciso avvenimento storico fosse andato diversamente, ad esempio se Hitler avesse vinto la seconda guerra mondiale.

Il genere dell'ucronia si mescola volentieri a quello dell'utopia o della distopia, descrivendo spesso società ideali o, al contrario, indesiderabili, e al filone steampunk, ambientato prevalentemente nel XIX secolo.