

Il World Building nella Fantascienza

by Claudio Chillemi

Per uno scrittore di fantascienza costruire bene un mondo dove ambientare le sue storie è fondamentale.



Per uno scrittore di fantascienza costruire bene un mondo dove ambientare le sue storie è fondamentale. Si può dire che tutto parta da qui: *giocare a fare dio!* Solo che, un vero scrittore, il settimo giorno non si riposa, ma si rimbocca le maniche e inizia a tessere le sue trame.

Un mondo si può costruire partendo dalla trama, o la trama si può ideare partendo dalla costruzione di un mondo, comunque vada il primo requisito che deve avere il luogo, l'ambiente, il contesto fantascientifico in cui ambientare la propria storia è la **Coerenza**, per dirla con i grammatici il *Mondo* e la *Fabula* concordano per *Genere* e *Numero*. Sembrerà banale, ma se il mondo è singolare perché vi è una sola civiltà intelligente, la fabula può trattare di una sola civiltà, qualunque digressione da questo schema genera l'*intreccio*.

Altra caratteristica che deve avere il mondo *in costruzione* è la **Verosimiglianza**. Parlare del verosimile nella fantascienza sembrerebbe strano, se non assurdo. Eppure, tutti i mondi creati in migliaia di libri,

telefilm, film e videogiochi di fantascienza sono verosimili. In sostanza sono somiglianti a sé stessi. Se creiamo un mondo dove gli abitanti mangiano **solo tre cibi** per tutta la vita (bella idea! Ne farò un racconto!), tutti ma proprio tutti devono mangiare tre cibi, se qualcuno ne mangia quattro, o cinque, questa digressione crea l'*intreccio* che genera la trama.

Coerenza, Verosimiglianza e poi? **Incompletezza** o **Parziale Completezza**, e già, perché in fantascienza è meglio dire *il giusto*, svelare il necessario. D'altro canto, se si pensa un attimo, per quanto abitanti della Terra, conosciamo tutto di essa? I nostri *personaggi* agiscono in un mondo che scoprono piano piano, ed è proprio questa scoperta che dilatata nel tempo, genera anch'essa *trama* e *intreccio*.

Legandoci, appunto, a quest'ultima caratteristica, passiamo ora alla vera costruzione del mondo, quello che gli anglofili chiamano World Building. Essa può avvenire in modo *leggero*, quasi impalpabile, o in modo *duro*. Proseguendo nella terminologia anglosassone, il world building può essere Soft o Hard.

Brandon Sanderson, autore della serie ***Mistborn***, afferma che la costruzione del mondo è come un iceberg. La punta dell'iceberg è quanto mostri. Il fondo invisibile dell'iceberg sott'acqua è quanto sai. Tutto si riduce, quindi, nella scelta che fa l'autore, di *quanto iceberg mostrare*. E anche questo genera *intreccio* e quindi *trama*.

L'**hard world building** spiega i meccanismi del mondo in grande dettaglio. Stai mostrando molto del tuo iceberg, in tutta la sua maestosità.

Questi mondi sembrano reali perché l'autore ci mostra *le analisi* (sì, proprio come quelle che si fanno in laboratorio). Riceviamo tonnellate di particolari, abbastanza da sembrare che possano eguagliare la quantità di informazioni che conosciamo sul nostro mondo. La storia di interi paesi, intere lingue, politiche complesse, sistemi tecnologici avanzati e intense regole di convivenza, costumi e religione, vengono rivelate a tal

punto che possiamo imparare questi dettagli quasi fosse un libro di Storia o di Geografia.

È ovvio che un mondo siffatto ha i suoi innegabili pregi: sembra che la storia dei personaggi sia una piccola parte di una storia ben più grande e profonda; il mondo risulta coerente e verosimile al di là della storia che si sta raccontando; il lettore si immerge a tal punto nel mondo che si descrive, da diventare parte di esso (vi ricorda qualcosa, appassionati di Star Trek o di Star Wars?). D'altro canto, però, per lo scrittore, costruire un mondo così complesso può generare parecchie insidie: in primo luogo si rischia di perdersi nei dettagli, confondendo l'attenzione del lettore; poi, si limita di parecchio la trama, che è fatalmente legata alle caratteristiche (anche minuziose) del mondo in cui è ambientato; infine, che l'ambientazione e la trama non siano più in equilibrio, ma che la seconda soccomba alla prima e, di fatto, la sostituisca.

In questo tipo di costruzione lo scrittore è come una guida di un museo, espone ogni singola opera con dovizia di particolari, senza tralasciare nulla e, alla fine, si aspetta anche una mancia sostanziosa: l'attenzione assoluta del lettore.

Nel **soft world building** i meccanismi del mondo sono più figurativi o impliciti. Si mostra solo un po' del proprio iceberg, ma è comunque ipnotizzante e lascia il pubblico incuriosito da tutto ciò che c'è sotto. Il tutto si gioca quindi sull'**attesa** che il lettore sostiene nell'aspettare il prossimo particolare. Il lettore non avrà mai la visione completa del mondo, solo una finestra su di esso, e dovrà dedurre cose che non può vedere. Uno scrittore che decide di costruire il suo mondo in modo soft lavora con grandi concetti, grandi idee, grandi visioni e solo quando lo ritiene necessario usa un microscopio per ingigantire una parte del suo mondo, rendendola visibile al lettore.

I vantaggi di questo tipo di scrittura sono molteplici: stuzzicare la curiosità del pubblico; potersi servire maggiormente degli espedienti letterari; non preoccuparsi troppo di impostare regole o principi assoluti; e non ultimo per importanza, lavorare con una minore probabilità di

perdere la fiducia del lettore se si dovesse perdere coerenza e verosimiglianza nella descrizione del proprio mondo.

Gli svantaggi sono però insidiosi: perdere logica e coerenza nella descrizione, imponendo al lettore di avere una fiducia cieca nel narratore onnisciente; dare per scontato che il lettore comprenda parti del mondo, e quindi della storia, che non si spiegano; e, infine, giocare la fiducia del lettore che, non potendosi identificare appieno in ciò che legge, perderà piano piano interesse.

In questo tipo di costruzione lo scrittore è come un architetto che decide dove collocare le finestre in una facciata: da quel lato vi è una bella vista su un fiume, dall'altro si guarda la montagna, qui possiamo controllare chi entra. Per avere una visione a 360° bisogna salire sul tetto!

Esiste ovviamente un metodo per implementare le due forme costruttive. Utilizzare un **hard world building** per la storia principale che riguarda i protagonisti e i loro *aiutanti* (come li chiamerebbe V.Propp); e ricorrere a una forma **soft** per disegnare gli sfondi, cioè tutto ciò che circonda l'intreccio primario, quello che potremmo definire trame secondarie.

Viene, quindi, da sé che la maggiore differenza tra la costruzione di un mondo narrativo di fantascienza e un mondo narrativo realistico, è quella che nel mondo legato alla nostra realtà, se io parlassi di Parigi, chi mi legge ha una sua idea molto ben precisa sulla città francese, e quindi come scrittore lavoro solo sull'implementare *l'idea che il lettore ha su un comune punto di riferimento*, Parigi, appunto. Mentre nel romanzo o il racconto fantascientifico (o fantastico) più in generale, se è pur vero che alcuni stereotipi sono ormai ampiamente consolidati come quelli di ordine scientifico (nello spazio non si respira, per dire) o culturale (se viaggi nello spazio, viaggi più veloce della luce, magari non è scientifico, ma è *necessario* perché concede l'ormai famosa *sospensione dell'incredulità*); è anche vero, che non tutto può essere preso come riferimento assoluto (come ad esempio Parigi, nel racconto realistico), ma anzi, più una cosa è, per così dire, *assoluta*, più può essere oggetto di un'improvvisa mutazione della trama e di un colpo di scena.

Quindi lo scrittore di fantascienza che si appresta a costruire un mondo deve farlo seguendo due insiemi ben precisi: quello **ambientale** (Geografia, Geologia, Cartografia, Natura, ecc...) e quello **culturale** (Religione, Lingua, Società, Costumi, ecc...).

L'**Ambiente** è senza dubbio la parte più letterale della costruzione. Quella in cui lo scrittore si può sbizzarrire a creare il *palcoscenico* su cui interagiranno i suoi personaggi. La **Cultura** è la parte della costruzione del mondo che probabilmente sarà più attiva nella tua storia e avrà più a che fare con la vita e le scelte quotidiane dei personaggi. In sostanza, questo è il mondo che i tuoi personaggi creano per sé stessi. Le persone che popolano il tuo mondo faranno scelte e agiranno, durante tutta la tua storia e anche molto prima che la tua storia inizi. Quali sono le conseguenze di queste scelte e azioni, e come influiscono sulla cultura di questo mondo? L'ambiente culturale è anche il luogo in cui di solito troverai **conflitti** nella tua trama. Le differenze nella politica, nella cultura, nella filosofia possono essere una fonte primaria di tensione tra i personaggi. Possono essere la fonte di motivazione per il tuo personaggio principale che li manda nel loro viaggio.

"Può sembrare sciocco, ma mi piace chiedermi cosa mangerebbero le persone a colazione. E dove prenderebbero quei prodotti alimentari, e se direbbero o meno una preghiera su di loro, e come li avrebbero pagati, e cosa avrebbero indossato durante quel pasto, e, se cucinati, come e da che tipo di letto si sarebbero alzati, e cos'altro avrebbero potuto fare mentre facevano colazione, parlando con qualcuno (chi), di persona o su un dispositivo (cosa?), e chi sarebbe autorizzato a farlo, e cosa potrebbero sentirsi al sicuro nel dire. La colazione può portarti abbastanza lontano." afferma Margaret Atwood autrice dei Racconti dell'Ancella.

D'altro canto, in un recente scambio epistolare con un altro grande autore americano, Paul Di Filippo, Paul mi scrive: "JRR Tolkien, forse il più famoso, abile e inventivo dei costruttori di mondi, definì il suo universo letterario una "sottocreazione", ritenendolo un gradino al di sotto del

cosmo in cui viviamo, la Creazione originale. Implicito in questa definizione è il dovere dello scrittore di rendere il suo nuovo mondo o mondi ricchi di dettagli e di stupore come il mondo reale che viviamo ogni giorno. Ma ovviamente ci sono limiti pratici a questa impresa, di tempo, di energia e di dettami editoriali. Lo scrittore non è una divinità onnisciente e onnipotente, quindi le nostre invenzioni saranno necessariamente meno profonde ed estese della realtà. Tuttavia, quelli di noi che amano la costruzione del mondo dovrebbero emulare il più fedelmente possibile la varietà, le sorprese e la fecondità della realtà, sforzandosi di essere organici ed eterogenei. Troppa costruzione del mondo può sembrare stantia, soffocante ed esagerata, oscurando la narrativa e i personaggi. Un tocco leggero - abbastanza dettagli del giusto tipo per essere convincenti - è la via di mezzo. La fantascienza e il fantasy sono i generi supremi per la creazione di mondi, quindi perché non sfruttare il kit di strumenti che è stato sviluppato nel corso dei secoli?"

Così la Atwood ci suggerisce il *cosa* e Di Filippo il *come*.

Ma approfondiamo. Quali sono gli elementi cruciali per la costruzione di un mondo?

La **Flora** e la **Fauna** di un mondo sono il tutto inscindibile, comprendono infatti ogni essere vivente, e da esse è impossibile star fuori. Quindi la buona costruzione di un mondo deve partire da questo. In secondo luogo, **Potere** e **Politica** che sono propri di ogni civiltà, o che almeno dovrebbero esserlo, perché anche dove non lo sono, la loro assenza contribuisce alla caratterizzazione di un *mondo*.

Quindi la **Storia** il retaggio, la serie di avvenimenti che hanno portato i nostri personaggi a trovarsi esattamente là dove noi li abbiamo messi. In *Fahrenheit 451*, ad esempio, il lettore si chiede subito quando il mondo è diventato così. Quando e perché le persone hanno deciso di bruciare i libri? Quando è diventata una legge? Ray Bradbury usa alcune tattiche di costruzione del mondo più morbide qui, quindi non otteniamo tutti i dettagli. Ma abbiamo un contesto sufficiente perché questa sia una

credibile progressione degli eventi dal modo in cui funziona il nostro mondo attuale al mondo di Guy Montag.

Alla **Storia** sono collegate le **Mappe**, strumento utilissimo che, per altro, ha avuto molta fortuna nella creazione dei mondi Fantasy e che, strutturalmente, indica percorsi e facilitano la comprensione.

Continuando, il **Linguaggio**, classico esempio il Klingoon, una lingua inventata di sana pianta nell'universo di Star Trek, e che è passata addirittura nel mondo reale. Il linguaggio è fondamentale perché il modo in cui parlano i protagonisti (ad esempio) rispetto al modo in cui parlano gli altri personaggi può offrire molto contesto a diverse regioni, dialetti e lingue dell'universo. E questo, a sua volta, ci dice molto sulla cultura e le relazioni culturali tra gruppi di persone provenienti da diverse parti del vostro mondo.

Passiamo alla **Religione**, il modo, infatti, in cui i personaggi concepiscono la propria vita e cosa potrebbe accadere loro dopo la morte gioca un ruolo enorme nel modo in cui si comportano giorno per giorno. Può plasmare la loro civiltà, se è uno stato religioso, e può a sua volta essere modellato dal mondo stesso. Esempio di questo è il mondo Earthsea di U. Le Guin. D'altra parte, potrebbe esserci un'assenza di religione nel vostro mondo. Forse la tua storia si svolge nel futuro e i tuoi personaggi hanno superato la religione come modo di vedere il mondo, ma anche questo può essere caratterizzante e dare il via a numerosi spunti narrativi.

Infine, una dicotomia classica: la **Cultura** e la **Tecnologia** da un lato e il **Folklore** e la **Magia** dall'altro. Il mondo che si vuole costruire è votato alla razionalità e alla ricerca di sé o, invece, si appiglia alla tradizione, al sovrannaturale, all'imponderabile? Oppure, è immerso in una costante lotta tra l'una e l'altra parte? Su queste basi si sono versati veri e propri fiumi d'inchiostro, creati migliaia di mondi, ideate numerose civiltà.

Poste queste basi, quali sono i migliori consigli da dare allo scrittore di fantascienza che intende intraprendere il world building? La scrittrice

Megan Otto ci viene in aiuto ponendo alcuni punti fermi, che mi sono permesso di ampliare e personalizzare, mettendo tra parentesi i riferimenti alle caratteristiche generali di cui ho parlato all'inizio di questo articolo: **Coerenza, Verosimiglianza, Completezza**.

Schematizzando:

1. La situazione iniziale: un personaggio, un problema, uno status quo che viene destabilizzato (**Verosimiglianza**).
2. Non descrivere il mondo ex-abrupto, ma attraverso i personaggi: il mondo si svela, svelando i personaggi e la loro storia (**Completezza o Incompletezza**).
3. Le interazioni dei personaggi, la loro conflittualità o le loro collaborazioni, devono essere specifiche del mondo in cui vivono (**Coerenza**).
4. Non sarebbe male costruire un ponte metaforico tra il mondo inventato e quello in cui noi tutti viviamo (**Coerenza e Verosimiglianza**).
5. Dare sempre l'impressione che anche se abbiamo detto molto, non abbiamo detto tutto del mondo che vogliamo costruire (**Verosimiglianza, Completezza e Incompletezza**).
6. Identificare da subito i "personaggi tipici" del nostro mondo e i personaggi "strambi e estranei" al nostro mondo (**Coerenza**).
7. Infine, fare in modo che il lettore "creda" sempre ai nostri personaggi, stabilendo da subito da che parte stia il "potere" all'interno della nostra storia (**Verosimiglianza**).

Detto questo, bisogna fare attenzione ad alcuni pericoli che sono sempre in agguato:

- A. Il world building non deve sostituire la trama.
- B. Tutta la tecnologia e la scienza devono sempre avere uno scopo nella trama, no a surplus gratuiti.

- C. Il tempo del narrato deve essere ben conteggiato ed equilibrato rispetto al tempo della narrazione.
- D. Per il bene del lettore, un personaggio che conosce il suo mondo, non deve esagerare nella spiegazione. In sostanza, se il tuo protagonista vive nel pianeta X, perché spiega continuamente come è fatto il suo pianeta? A che pro?
- E. Non bisogna avere paure di lasciare in sospeso alcune cose, incluse alcune spiegazioni. Ma, d'altro canto, quando una spiegazione ci vuole, ci vuole. Non bisogna costruire per "enigmi inspiegabili" e, nello stesso tempo, bisogna avere fiducia nelle capacità di comprensione e di analisi del lettore.
- F. Infine, anche se io ho costruito il mio mondo, non ho bisogno di sapere del mio mondo molto più di chi mi legge; forse qualcosa in più, ma non molto di più.

Abbiamo fino a ora parlato in senso profondamente (scusate il gioco di parole) *costruttivo* del World Building, ma in realtà non tutti pensano che esso sia una buona cosa, o meglio, che sia una buona cosa avere delle regole e dei concetti da rispettare quando si *immagina*, come altro dire? Un mondo. Famoso è lo sproloquio di M. John Harrison contro il World Building. Harrison è uno scrittore britannico che, oltre che scrivere di fantascienza, scrive di letteratura per il *Times*, il *Gurdian* e il *Daily Telegraph*, mica bruscolini. Ebbene, qualche anno fa, questo esimio intellettuale, autore e critico letterario pubblica un lungo saggio sul tema che abbiamo finora trattato.

"Il World Building è noioso", esordisce. "Soprattutto, la costruzione del mondo non è tecnicamente necessaria. È il grande piede schiacciante sull'acceleratore del nerdismo. È il tentativo di sondare in modo esaustivo un luogo che non c'è. Un bravo scrittore non proverebbe mai a farlo, anche con un posto che è lì [figuriamoci con uno che non c'è]. Non è possibile, e se lo fosse i risultati non sarebbero leggibili: non costituirebbero un libro ma la più grande biblioteca mai costruita, un

luogo consacrato di dedizione e studio per tutta la vita. Questo ci dà un indizio sul tipo psicologico del costruttore di mondi e della vittima del costruttore di mondi [il lettore], e ci fa *molta paura*."

Parole spiazzanti, se si pensa che dalla *Terra di Mezzo* a *Narnia*, passando per il *Mondo del Fiume* e *Dune*, e finendo a *Star Trek* e *Star Wars*, la fantascienza e il fantasy si sono nutrite di fittizie costruzioni di mondi, così perfetti e particolareggiati che la parola *biblioteca* utilizzata da Harrison suona più che giustificata. Ma Harrison non si ferma qui, perché, di fatto, fa anche una distinzione molto marcata e piena di valutazione intrinseca negativa tra **Scrittori** da un lato e **Costruttori di Mondi** dall'altro, quasi volesse sottolineare come uno escluda l'altro.

"L'intera idea di costruzione del mondo è una cattiva idea sul mondo tanto quanto è una cattiva idea sulla finzione." Continua lo scrittore britannico, e riprende il concetto con cui abbiamo aperto il nostro articolo sul *giocare a fare dio*, affermando: "[Il World Building] Centralizza l'autore, che trasmette il suo giocattolo meccanico a un pubblico compiacente (...), come un piccolo dio." Ma non si limita a questa affermazione spiazzante, la giustifica e la contestualizza: "Un libro trascorre pochissimo tempo per essere scritto; trascorre il resto della sua vita a essere letto. Ecco perché trovo che molti usi attuali del termine "lettura attiva" siano tautologia profondamente ironica. La lettura è sempre "attiva"; il testo stesso richiede sempre l'interazione del lettore, soprattutto se la finzione deve essere portata alla luce. C'è sempre un gioco tra scrittori e lettori (del resto tra narratori e ascoltatori orali), che sanno che stanno giocando a un sistema, e sono felici di impegnarsi a vicenda in questo gioco."

"L'errore peggiore che uno scrittore di f/sf contemporaneo possa fare è negare o interrompere la sospensione dell'incredulità." Dice Harrison, che accredita questo errore proprio all'exasperazione dello sterile esercizio del World Building. "La scrittura e la lettura sono aspetti complementari dello stesso processo; gran parte di ciò che sembra essere il lavoro di scrittura è infatti svolto dal lettore nell'atto di leggere."

Sta quindi nella collaborazione di questi due sacri atti (scrittura e lettura) la vera genesi del Mondo che si vuole creare, relegarla solo all'autore è sminuente, e non tratta il fruitore finale con il giusto rispetto che merita come co-creatore del prodotto finale.

In conclusione (ma ci sarebbe tanto altro da dire) Harrison ci dice: "Lo scrittore, al contrario del costruttore di mondi, deve quindi fare affidamento su un pubblico che inizia con l'idea che la lettura sia di per sé un gioco. Non vedo che questo accada nella narrativa di costruzione del mondo."

Bene, ora abbiamo i pro e i contro del World Building. Mi è sembrato corretto far conoscere i due lati di questa controversa medaglia. Quello che consiglia e quello che sconsiglia, i limiti e gli spazi. Per chi volesse approfondire, oltre i due citati autori, la Otto e Harrison, consiglio anche i libri "René Wellek, Austin Warren: TEORIA DELLA LETTERATURA" edito da Laterza, "Teoria della letteratura di Raimondi e Bottoni", edito dal Mulino, e "Estetica Elementare di G. Ferrario" edito Pearson. Ringrazio anche Paul Di Filippo, David Gerrold e Michael Bishop, per i preziosi carteggi epistolari da cui ho tratto alcune mie considerazioni.



Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International

This license requires that reusers give credit to the creator. It allows reusers to copy and distribute the material in any medium or format in unadapted form and for noncommercial purposes only.