



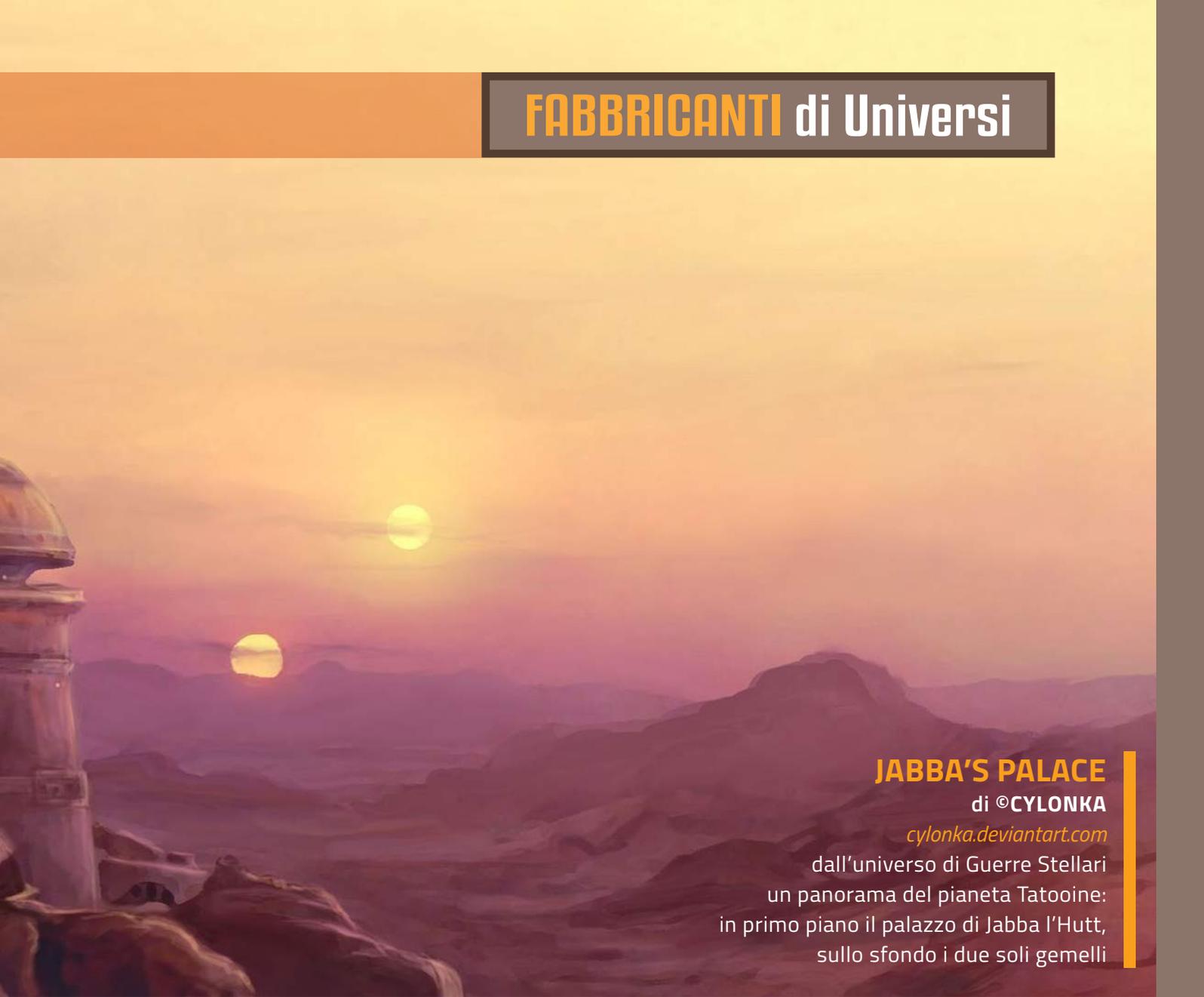
Quando un solo mondo non è **ABBASTANZA**

di ROBERTO PAURA

Tra world-building e sub-creazione:
come nasce un universo fantastico di successo.

SEBBENE L'UMANITÀ non abbia mai lasciato la Terra – fatta salva qualche puntatina sulla Luna – molti di noi immaginano facilmente come potrebbe essere vivere su un altro pianeta. Il cinema di fantascienza ci ha permesso infatti di familiarizzare sin da bambini con rappresentazioni di mondi alieni, come il tramonto dei soli gemelli su Tatooine nella saga di *Star Wars* (prima ancora che la

scienza potesse confermarci l'esistenza di pianeti in sistemi stellari binari). Con la stessa facilità riusciamo a figurarci l'aspetto di un elfo, anche se si tratta di un essere irreali; l'immaginario collettivo lo descriveva con le orecchie a punta, magro ed etereo, molto prima che la trilogia cinematografica de *Il Signore degli Anelli* ne fornisse una rappresentazione 'realistica'.



JABBA'S PALACE

di ©CYLONKA

cylonka.deviantart.com

dall'universo di Guerre Stellari
un panorama del pianeta Tatooine:
in primo piano il palazzo di Jabba l'Hutt,
sullo sfondo i due soli gemelli

Una parte enorme del nostro bagaglio immaginativo proviene da universi inesistenti, realtà fantastiche che fungono da scenario di romanzi, film, serie televisive, fumetti o videogame. La creazione di storie ambientate in mondi inventati risale agli albori dell'umanità. J.R.R. Tolkien la concettualizzò per la prima volta in maniera 'scientifica' attraverso l'idea di *subcreazione*.

L'invenzione di un contesto fantastico, secondo Tolkien, si rifà direttamente all'ambientazione del mondo reale in cui viviamo; se quest'ultimo è il prodotto di una creazione (nella visione cristiana di

Tolkien), allora il mondo secondario nel quale si ambienta una storia immaginaria è il prodotto di una subcreazione, strettamente collegata al mondo primario: *"Ogni scrittore che crei un Mondo Secondario 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 vi confluisca"* [da *J.R.R. Tolkien - La biografia*, di Humphrey Carpenter, Fanucci Editore, 2002], spiega il celebre scrittore in una conferenza del 1939 all'Università di St. Andrews.





UNIVERSO TOLKIEN

Poster della trilogia cinematografica de *Il Signore degli Anelli*.

L'ambientazione creata da **J.R.R. TOLKIEN** per le proprie opere rappresenta uno degli esempi più complessi e minuziosi di world-building.

Il concetto di subcreazione ha dato origine ad almeno due generi letterari: il Fantasy e la Fantascienza.

Diversamente dalla narrativa realistica, la narrativa fantastica non intende seguire gli stessi schemi che scandiscono la nostra esistenza nel mondo primario, ma punta piuttosto a rompere tali schemi attraverso l'irruzione di elementi immaginari. In parecchi casi rifugge dallo stesso mondo primario e costruisce un'ambientazione alternativa, un mondo secondario nel quale si struttura la vicenda da raccontare. La differenza principale tra la subcreazione fantastica e la mera simulazione sta proprio in questo. Per

esempio, un videogame come *Sim City* è una simulazione che permette di ricreare un'intera città sul proprio computer; il giocatore costruisce e gestisce contesti urbani virtuali molto simili a quelli reali, che si basano cioè sugli stessi schemi, poggiano sulle stesse fondamenta: hanno bisogno di strade, di centrali elettriche, di edifici residenziali e commerciali, di fognature e acquedotti... Allo stesso modo, nella fisica e nella cosmologia spesso si usano simulazioni estremamente sofisticate di porzioni dello spazio cosmico, con cui gli scienziati possono verificare le loro teorie sulla formazione stellare, la materia oscura o l'origine dell'universo. La simulazione, insomma, imita quanto più fedelmente possibile il mondo primario, cercando di non discostarsi da esso. Ma le costruzioni simulate non sono subcreazioni: sono surrogati della creazione primaria.

La subcreazione oggi è più nota con il termine *world-building*. C'è tuttavia una precisa distinzione tra i due concetti. Il world-building è attualmente oggetto di

una robusta opera di sistematizzazione teorica. Soprattutto negli Stati Uniti, un po' meno in Italia, circolano manuali per la creazione di mondi fantastici nei quali ambientare le proprie storie. A volte si tratta di solidi supporti per sviluppare vicende all'interno dei *role-playing game*, i giochi di ruolo; altre volte sono consigli per gli aspiranti scrittori fantasy. Nella stragrande maggioranza dei casi, il prodotto finale è un'ambientazione progettata a tavolino incapace di fornire una vera profondità. La subcreazione rifugge invece da questa costruzione scientifica: l'universo fantastico a cui dà vita deve apparire simile al mondo primario non tanto negli elementi costitutivi quanto nell'esperienza di fruizione del lettore, dello spettatore o dell'utente. Facciamo un esempio. La mappa della Terra di Mezzo ne *Il Si-*

gnore degli Anelli fornisce una ricca serie di particolari sull'ambientazione, ma non è fine a se stessa: il lettore vi può ricorrere per seguire le vicende narrate, ed essa gradualmente svelerà i suoi segreti. Toponimi che in un primo momento sembrano non dire nulla, successivamente acquisiranno un significato, prenderanno forma come luoghi reali all'interno di quell'ambientazione, anche se alcune località



Kurt **BUSIEK** George **PÉREZ**

JLA AVENGERS



JLA/AVENGERS

La Justice League of America
contro i Vendicatori,
uno dei tanti cross-over
tra gli universi fumettistici
di ©DC Comics e ©Marvel Comics



THE WORLD'S GREATEST SUPER-HEROES
VERSUS EARTH'S MIGHTIEST HEROES!



DUNE TRIBUTE

di ©GARY JAMROZ-PALMA

artofgray.com

panorama del pianeta Dune,
con i vermi giganti sullo sfondo,
dall'universo immaginato da
Frank Herbert



(come nel caso dei nomi dei villaggi della Contea o delle contrade più a sud) non saranno toccate nel corso della storia. La mappa assume quindi uno spessore, costituisce la superficie al di sotto della quale si sviluppa il romanzo. Ogni nome e ogni posto hanno un preciso significato sia linguistico che storico.

Sicuramente la subcreazione di Tolkien rasenta un perfezionismo che non è possibile riscontrare in altre opere. Frank Herbert, autore della saga di Fantascienza *Dune*, si richiama esplicitamente al modello tolkieniano nel costruire il suo mondo. Anch'egli fornisce una mappa e persino un dizionario che permette di approfondire una serie di elementi accennati nei suoi romanzi. Il lettore prende confidenza un po' alla volta con l'universo di Herbert, come accade con quello di

Tolkien. Non ha importanza conoscerne fin dall'inizio tutti i dettagli, ciò che invece serve al *game master* di un gioco di ruolo. Come nel mondo primario, anche nel mondo secondario la scoperta avviene dunque progressivamente, al fine di favorire l'immersione totale del suo fruitore e agevolare la sospensione dell'incredulità, necessaria per dare robustezza all'universo fantastico.

Le strategie a tal fine sono molteplici, ma in comune hanno almeno un elemento, che Tolkien aveva sottolineato: proprio il legame con il mondo primario. Non può esistere un universo fantastico che non abbia alcun appiglio nella realtà, perché la sua produzione richiederebbe l'utilizzo di categorie mentali non appartenenti all'esperienza umana. Possono semmai esserci universi fantastici estremi, dove



il grado di speculazione è davvero elevato (un esempio lo si trova in *Universo incostante* di Vernon Vinge, dove l'autore immagina alcune razze aliene quasi impossibili da concepire), ma il legame con la creazione primaria rimane imprescindibile.

Quanto più il subcreatore è in grado di mescolare elementi fantastici a elementi tratti dalla creazione primaria, tanto più agevola l'esperienza di fruizione e fornisce solidità all'ambientazione. La Terra di Mezzo di Tolkien attinge dall'immaginario medievale – quello delle leggende del ciclo arturiano o dell'Edda scandinava – e dalla sua rielaborazione in età romantica; l'Impero galattico in cui Isaac Asimov ambientò il fantascientifico e fortunato *Ciclo della Fondazione* doveva parecchio, per ammissione dello stesso

autore, alla lettura del *Declino e caduta dell'Impero romano* di Edward Gibbon; l'universo di *Dune* fonde tradizioni arabe e musulmane con altri particolari tratti dalla storia dell'Impero Ottomano (i Sardaukar), da quella dell'ordine dei gesuiti (le Bene-Gesserit), fino alla più attuale geopolitica del petrolio (la spezia 'mélange', alla base dell'economia galattica, è un prodotto di origine organica raro e prezioso esattamente come il petrolio). Lo studio del mondo primario per la creazione del mondo secondario è, da un lato, uno strumento utile per il subcreatore, che così non dovrà inventare un universo da zero – come invece spesso si suggerisce nei manuali di world-building – ma potrà piuttosto attingere dalle vicende storiche e culturali che più si avvicinano a ciò che intende raccontare; dall'altro un



A lato: **STAR TREK POSTER**
In basso: **STAR TREK ORIGINS**
Due illustrazioni di ©PAUL SHIPPER
paulshipperstudio.com

Continuity break



modo per conferire spessore e solidità al lavoro.

Un elemento fondamentale per la solidità della subcreazione è la *continuity*. Quando si gestisce un'ambientazione che fa da sfondo a opere 'a puntate' (cicli letterari, saghe cinematografiche, serie televisive o a fumetti...) bisogna prestare ogni volta la massima attenzione a non sconfessare quanto creato o dichiarato nelle occasioni precedenti. Una minima scossa e viene meno il meccanismo della sospensione dell'incredulità. È facile che ciò accada quando la gestione non è esclusiva del creatore originale, ossia quando passa per troppe mani. È il caso di *Star Wars*, il cui 'expanded universe' al di fuori delle pellicole cinematografiche ha tentato spesso molto grossolanamente di gestire una molteplicità di storie ambientate nello stesso universo ma inventate da autori diversi. Succede pure in *Star Trek*: la scelta di affidare i nuovi episodi cinematografici al regista J.J. Abrams, che ha voluto realizzare un *reboot* (una riscrittura da capo) dell'universo trek invece di proseguire con la linea narrativa, ha orripilato gli appassionati a causa dell'inevitabile rottura della continuity, già molto complicata da mantenere dopo le cinque serie televisive passate per una pluralità di produttori e sceneggiatori.

Anche quando la subcreazione ha come finalità primaria l'intrattenimento lucrativo, attraverso la vendita di romanzi e videogiochi o la ricerca dell'audience più ampia nel caso dei film e delle serie televisive, il tradimento delle leggi alla base del mondo secondario non può essere sottovalutato: distruggere la coerenza interna dell'ambientazione può

compromettere spesso irrimediabilmente l'intero prodotto finale. Nel romanzo *Reamde* (tradotto in Italia in due volumi, *Gioco mortale* e *Guerra assoluta*), lo scrittore Neal Stephenson – già autore di solide ambientazioni alternative come nel romanzo *Anathem* – immagina l'esistenza di un diffusissimo videogame del tipo MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game, ossia un gioco di ruolo online in multiplayer) di ambientazione fantasy, il cui successo mondiale deriva proprio dall'attenzione che il team di autori presta al realismo del mondo secondario e al rispetto delle leggi di base e della continuity.

Il romanzo di Stephenson introduce diversi temi interessanti, soprattutto riguardo l'ultima frontiera della creazione di universi fantastici. Oggi la transmedialità permette di poter vivere esperienze immersive totali. L'universo di *Star Wars* è l'esempio più evidente: esso è stato declinato attraverso una pluralità di media, dal cinema alla televisione, dalla narrativa ai fumetti fino ai MMORPG e ai videogame. Lo sviluppo tumultuoso della tecnologia videoludica può rivelarsi oggi l'anticamera di una nuova era per il processo di subcreazione, volta al concepimento di un universo vero e proprio all'interno del quale l'utente possa vivere le sue avventure in modo realistico. Il successo di questi prodotti sarà tuttavia garantito solo se i nuovi 'fabbricanti di universi' impareranno la lezione della subcreazione di Tolkien e saranno in grado di creare un mondo secondario che non appaia inesorabilmente finto, ma che anzi si avvicini quanto più possibile alla realtà.

