

Il racconto di fantascienza

Il nome "fantascienza" è dato dall'unione di due termini: *fanta[sia]* + *scienza*, infatti i luoghi, le situazioni e i personaggi fantastici che appaiono in questi racconti vengono presentati come realmente esistenti, scientificamente possibili.

Attenzione quindi a non confondere la fantascienza con il *fantasy*! In quest'ultimo tutto è magico o soprannaturale, nella fantascienza invece vengono fornite vere e proprie spiegazioni scientifiche alle invenzioni fantastiche.

Oggetto della fantascienza è il futuro: la scoperta e l'esplorazione di nuovi mondi, l'incontro con esseri dotati di un'intelligenza superiore a quella umana, l'utilizzazione di macchine in grado di superare i limiti dello spazio e del tempo e di viaggiare nell'universo.

Quindi:

- il **tempo della narrazione** (che, attenzione!, non è il tempo verbale ma il tempo in cui si svolge la vicenda) è quasi sempre il futuro. Può comunque accadere (ma è raro) che il tempo della narrazione sia il presente, oppure che il passato e il futuro vengano mescolati insieme attraverso un espediente, quello della macchina del tempo. Altre volte, invece, il racconto è ambientato in un futuro che, a seguito di catastrofi naturali, si presenta come regredito, ossia la vita è tornata a livelli primitivi.
- I **luoghi della narrazione** possono essere o la Terra o gli spazi extraterrestri.
Nel primo caso i luoghi consueti (la città, la casa, la scuola...) hanno la funzione di tranquillizzare il lettore che si sente a suo agio in luoghi noti, in una realtà apparentemente normale. Così maggiore sarà la sua sorpresa a mano a mano che il racconto comincerà a svilupparsi.
Quando invece i luoghi della narrazione sono gli spazi extraterrestri (universo, pianeti sconosciuti, profondità marine...), da subito compaiono il mistero e il pericolo.
- I **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 forme indefinite). Ecco quindi comparire lo "**strano**", ossia lo sconosciuto, il diverso, che è uno degli ingredienti più avvincenti dei racconti di fantascienza.
- Il **linguaggio** utilizzato è quello delle scienze, e in particolare dell'informatica, della genetica, dell'astronomia, dell'ingegneria spaziale e della cibernetica. Ciò dipende naturalmente dai contenuti che questo genere letterario affronta.

- La **struttura**, come nel racconto d'avventura, è caratterizzata dall'intreccio. Avremo quindi salti cronologici con flashback e anticipazioni.
- Anche per quanto riguarda le **tecniche narrative**, il racconto di fantascienza si avvicina a quello d'avventura essendo contraddistinto da un ritmo incalzante. Ecco quindi le sequenze narrative e dialogate dominare su quelle descrittive e riflessive.
Come nei racconti gialli, inoltre, il narratore utilizza un particolare artificio narrativo che prende il nome di **suspense**, grazie al quale tiene viva l'attenzione del lettore, catturato dal desiderio di sapere cosa sta per accadere.
- Il **narratore** può essere **interno**, ossia uno dei personaggi e quindi direttamente partecipe dell'azione, oppure **esterno**. Nel primo caso il racconto è scritto in prima persona, nel secondo caso in terza.

Rimane da vedere un ultimo punto: **quando nasce** questo genere letterario? E' opinione comune agli storici della letteratura che il 1926 sia da considerarsi la data di nascita della fantascienza perché proprio in quell'anno negli Stati Uniti si pubblicò per la prima volta una rivista specializzata in racconti di *science fiction* (termine inglese per fantascienza). Tuttavia, se pensiamo che già nel mito greco Dedalo sperimentava il volo e Ludovico Ariosto descriveva Astolfo, un personaggio dell'*Orlando Furioso*, mentre si recava sulla Luna a recuperare il senno di Orlando, potremmo muovere delle obiezioni a questa affermazione. In realtà il mito di Dedalo e l'*Orlando furioso*, come altre opere, si devono considerare precursori del genere fantastico perché è soltanto a partire dalla rivoluzione industriale che si prende coscienza del valore e dell'importanza del progresso scientifico e tecnologico: il *Frankenstein* (1818) di Mary Wollstonecraft Shelley può essere considerato un esempio in questo senso.

Le opere di fantascienza di cui disponiamo oggi sono moltissime, alcune senza grande valore artistico (tant'è vero che alcuni considerano la *science fiction* soltanto una letteratura di consumo), altre veri e propri "classici", ossia modelli di stile, che possono presentarsi con due caratteristiche diametralmente opposte:

- fiducia ottimistica nel progresso tecnologico;
- condanna del progresso tecnologico. In quest'ultimo caso vengono ipotizzati effetti catastrofici della scienza sul futuro del nostro pianeta, con il conseguente ammonimento al lettore a non abusare della tecnologia.

Per concludere potremmo ricordare che il cinema soprattutto negli ultimi anni si è spesso ispirato ai racconti di fantascienza, basti pensare al film *2001: Odissea nello spazio* del regista Stanley Kubrick: esso si rifà al racconto di Arthur C. Clarke, *La sentinella*.