

# Science Fiction: World Creation and Diegetic Space Organization

---

Paolo Bertetti

## Abstract

If every fictional text, as Eco wrote in *Lector in Fabula*, creates a fictional world, creating worlds is structurally intrinsic to Science Fiction and Fantasy genres. My contribution will focus on Science Fiction worldbuilding from a semiotic point of view, with particular reference to studies on possible narrative worlds (Eco, Ryan, Dolezel). Firstly, I will briefly summarize some key aspects of the theory of possible worlds with regard to the Science Fiction genre; on this basis, I will outline a definition of Science Fiction worlds before investigating their nature more thoroughly. Finally, an analysis of Arthur C. Clarke's classic sci-fi novel *The City and the Stars* will reveal the importance of spatial organization in the construction of science-fiction worlds, considered as bearer of the deep meaning that structures fantastic worlds.

## Keywords

Science fiction, Worldbuilding, Semiotics of space, Possible Worlds, Narrative semiotics.

# La costruzione del mondo e l'organizzazione dello spazio diegetico nella letteratura di fantascienza

Paolo Bertetti

## La teoria dei mondi possibili

La nozione di mondo possibile deriva dalla logica modale, che a sua volta l'ha elaborata rifacendosi alla filosofia di Leibniz, e forse anche al concetto di universo parallelo ideato proprio dagli scrittori di fantascienza<sup>1</sup>. Secondo la logica modale i mondi possibili sono entità indifferenziate, vuote e prive di qualsiasi struttura. Nell'utilizzo che si fa della nozione in semiotica e in narratologia, essi invece hanno una natura sostanziale: in *Lector in Fabula* Umberto Eco (1979: 128) parla di mondi "ammobiliati", all'interno dei quali si possono identificare degli individui e delle proprietà che li distinguono dal mondo reale.

Eco dà la seguente definizione di mondo possibile:

Definiamo come mondo possibile uno stato di cose espresso da un insieme di proposizioni dove per ogni proposizione o p o ~p. Come tale un mondo consiste di un insieme di individui forniti di proprietà. Siccome alcune di queste proprietà o predicati sono azioni, un mondo possibile può essere visto anche come un corso di eventi. Siccome questo corso di eventi non è attuale, ma appunto possibile, esso deve dipendere dagli atteggiamenti proposizionali di qualcuno, che lo afferma, lo crede, lo sogna, lo desidera, lo prevede, eccetera. (*Ibid.*: 131)

Sono dunque mondi possibili sia quello immaginato dall'autore e descritto in un testo narrativo (la Terra di Mezzo di *The Lord of the Rings* di

---

<sup>1</sup> Cfr. Volli 1980. In genere gli storici della fantascienza considerano "Sideways in Time" di Murray Leinster (in *Astounding*, novembre 1934; trad. it. "Bivi nel Tempo", *Urania* 52, 1953) il primo racconto che parli di universi paralleli.

Tolkien, ma anche la New York dei film di Woody Allen), sia le previsioni e le anticipazioni che chi legge compie, sia ancora il risultato degli atteggiamenti proposizionali dei personaggi del racconto.

È importante sottolineare che per Eco quella di mondo possibile è una nozione semiotico-testuale e non ontologica: i mondi possibili sono *costrutti culturali* e non hanno alcuna esistenza propria (come accade, invece, per gli universi paralleli della fantascienza, che giacciono in piani di realtà diversi, ma altrettanto concreti del nostro); essi esistono soltanto in quanto sono creduti, immaginati, desiderati ecc., da esseri appartenenti al nostro mondo.

Un mondo possibile è un insieme composto da individui (da intendere come “enti” riconoscibili: personaggi, oggetti, luoghi ecc.); questi a loro volta non sono altro che insiemi di proprietà (qualità fisiche, psichiche, relazioni, azioni compiute ecc.) variamente combinate. Tali proprietà possono quindi considerarsi i primitivi costituenti il mondo possibile. Sarà dunque possibile costruire diversi mondi possibili non solo attraverso differenti combinazioni di uno stesso pacchetto di proprietà, ma anche partendo dal mondo reale (o meglio “attuale”, in contrapposizione ai mondi possibili) di riferimento, per differenza (cioè per attivazione o narcotizzazione) di proprietà. Per esempio, il mondo possibile delineato da *Dying Inside* di Robert Silverberg (1972) è diverso dal nostro perché abitato da un individuo di nome David Selig che ha la proprietà di leggere nel pensiero, proprietà come noto non attivata nel nostro Mondo Attuale; per il resto, il mondo del romanzo è ampiamente sovrapponibile al nostro. Il testo presenta in effetti al lettore solo un numero limitato di proposizioni: dello stesso David Selig vengono descritte solo le proprietà pertinenti all’identificazione del mondo possibile, mentre molte altre (ad esempio il fatto che abbia due piedi, che mangi, che parli inglese) vengono taciute e date per scontate.

Di fatto qualsiasi mondo possibile è in gran parte sovrapponibile al mondo reale del lettore, non solo per motivi di economicità discorsiva ma anche per motivazioni più profonde, legate alla natura dei mondi finzionali. Infatti «nessun mondo narrativo potrebbe essere totalmente autonomo dal mondo reale perché non potrebbe delineare uno stato di cose massimale e consistente, stipulandone ex nihilo l’intero ammobiliamento di individui e proprietà» (Eco 1979: 131)<sup>2</sup>. Come osserva Lubomir Dolezel (1998) tutti

---

<sup>2</sup> Nell’approccio costruttivistico di Eco, quando si fa riferimento al Mondo Reale non ci si riferisce direttamente al mondo della nostra esperienza fenomenica ma a un altro costruito culturale, non diverso sotto questo aspetto dai mondi finzionali:

i mondi narrativi sono inevitabilmente mondi incompleti, «piccoli mondi» come li ha definiti in maniera suggestiva Eco (1990): ogni testo, infatti, descrive il proprio mondo solo parzialmente, sotto una certa prospettiva, determinata dalla sua utilità nel realizzare le strategie testuali.

Eco (1979) sottolinea al riguardo il ruolo del lettore, che riempie i buchi del testo, compiendo inferenze sulla base delle proprie competenze enciclopediche. Nel fare ciò «chi legge immagina i mondi finzionali nel modo più simile possibile al Mondo Reale, cambiandovi solo ciò che il testo richiede» (Ryan 2013).

Per esempio, nella “Prefazione del curatore” che apre uno dei romanzi più classici della fantascienza, *City* di Clifford Simak (1952), vengono nominati i Cani:

Ci sono leggende che i Cani raccontano quando le fiamme ruggiano alte e il vento soffia dal nord. Allora ogni famiglia si raccoglie intorno alla pietra del focolare, e i cuccioli siedono muti ad ascoltare, e quando la storia è finita fanno molte domande:

'Che cos'è un Uomo?' domandano.

Oppure:

'Che cos'è una città?'

O anche:

'Che cos'è una guerra?' (Simak 1952: 3) <sup>3</sup>

Leggendo questo testo, i lettori si raffigureranno mentalmente degli esseri simili ai cani del mondo reale sotto ogni aspetto (e in possesso di tutte le loro proprietà) tranne per il fatto che queste creature si siedono a parlare davanti a un focolare. Ryan (1991) chiama questa regola interpretativa «principio di scostamento minimo», Walton (1990) lo definisce invece «principio di realtà».

---

infatti, non sarebbe possibile confrontare entità che non hanno la stessa natura.

<sup>3</sup> These are the stories that the Dogs tell when the fires burn high and the wind is from the north. Then each family circle gathers at the hearthstone and the pups sit silently and listen and when the story's done they ask many questions:

'What is Man?' they'll ask.

Or perhaps: 'What is a city?'

Or: 'What is a war?'

## I mondi possibili della fantascienza

Secondo la teoria dei mondi possibili narrativi (Eco 1979; Pavel 1986; Dolezel 1998; Ryan 2005) ogni testo narrativo costruisce un mondo narrativo; questo è vero non soltanto per la fantascienza o la fantasy che descrivono mondi immaginari, ma per ogni opera finzionale. Come dice Eco,

ogni opera narrativa, anche la più realistica, delinea un mondo possibile in quanto esso presenta una popolazione di individui e una sequenza di stati di fatto che non corrispondono a quelli del mondo della nostra esperienza. (1985: 173)

Da questo punto di vista, non ci sarebbe quindi alcuna differenza tra l'Acì Trezza dei Malavoglia, il Mondo del Fiume di Philip J. Farmer e la Terra di Mezzo descritta da Tolkien. D'altro canto, appare chiaro, anche intuitivamente, che una qualche differenza tra questi mondi esiste; ma che cos'è che distingue il mondo di un romanzo realista dal mondo di un romanzo fantastico, e di uno di fantascienza in particolare? Quali sono, insomma, le caratteristiche (o, meglio, le proprietà) che definiscono un mondo possibile come "fantascientifico"?

Riprendendo la definizione data da Robert Scholes (1975) di letteratura fantastica come «fabulazione strutturale», Eco osserva che questo tipo di narrativa costruisce dei "mondi possibili strutturalmente diversi":

Ciò che distingue la narrativa fantastica da quella realistica è invece il fatto che il mondo possibile è strutturalmente diverso da quello reale. Uso il termine 'strutturale' in senso molto lato: esso può riferirsi alla struttura cosmologica come alla struttura sociale. (Eco 1985: 174)

Per Eco la fantascienza è un particolare tipo di letteratura fantastica:

Si ha science-fiction come genere autonomo quando la speculazione controfattuale su un mondo strutturalmente possibile è condotta estrapolando, da alcune linee di tendenza del mondo reale, la possibilità stessa del mondo futuribile. Ovvero, la fantascienza assume sempre la forma di una anticipazione e l'anticipazione assume sempre la forma di una congettura formulata a partire da linee di tendenza reali del mondo reale. (*Ibid.*: 176)

Eco, dunque, restringe la fantascienza alla sola narrativa d'anticipa-

zione. È quella che egli chiama *metacronia* o *metatopia* contrapponendola all'*allotopia* – dove troviamo mondi realmente diversi dal Mondo Attuale, come nel genere Fantasy, nei quali esistono streghe e maghi –, all'*utopia* – dove il mondo possibile, ideale, esiste da qualche parte, parallelamente al nostro ma normalmente a noi inaccessibile – e all'*ucronia*, dove il mondo parallelo si basa su una *what if clause*; per esempio: cosa sarebbe successo se le potenze dell'Asse avessero vinto la II guerra mondiale, come nel caso di *The Man in the High Castle* di Philip Dick (1962)?

La tipologia di Eco è certamente ingegnosa e teoricamente fondata, ma la sua definizione di Fantascienza è un po' limitativa e astratta e non riesce a rendere conto della varietà complessiva del fenomeno science fiction, tanto che lo stesso Eco si trova poi costretto ad ammettere che possiamo trovare opere di fantascienza anche tra le utopie, le ucronie o le allotopie (come nel caso della *space opera*)<sup>4</sup>. Da un punto di vista teorico, occorre poi osservare che per seguire il metodo formale proposto da Eco in *Lector in fabula* non basta parlare di "mondo strutturalmente possibile", ma bisognerà specificare in base a quali proprietà particolari il mondo di un romanzo di fantascienza si distingue da quello di un romanzo naturalista o di un romanzo fantasy, e fornirne le regole di costruzione. Occorre quindi individuare una classe di proprietà, la cui presenza o assenza definisca la natura del mondo fantascientifico. Eco non affronta il problema (che del resto non lo interessa, attento soprattutto alla fondamentale uguaglianza

---

<sup>4</sup> Un altro tentativo di definire il genere basandosi su una tipologia dei mondi narrativi è quello di Bandirali e Terrone (2008). A differenza di Eco, i due studiosi di cinema hanno una concezione ontologica di mondo possibile: da un lato c'è il mondo reale (di cui una pellicola serba traccia), dall'altro il mondo creato dal film, ciò che è reale nella storia narrata; riprendendo Pavel (1986) essi parlano di *ontologia primaria* e *ontologia secondaria*. In ogni caso, l'ontologia secondaria è sempre il risultato di un atto di discorso (quello del film). All'interno di questo quadro, i due autori definiscono il genere fantascienza in base alla relazione di trasformazione tra ontologia primaria e ontologia secondaria, che nella fantascienza si dà nei termini di un'*estensione ontologica* (l'ontologia secondaria è più estesa di quella primaria, in quanto è più ampio il catalogo di entità accessibili) e di un'*intensificazione tecnologica* (tale estensione è dovuta a un'epistemologia e a una tecnica, cioè a "un sistema di conoscenze e procedure attraverso le quali il pensiero esercita il proprio controllo sul mondo" [Bandirali e Terrone 2008, 19]). Questo permette di distinguere la fantascienza da altri generi, come il thriller hi-tech (dove si ha un surplus tecnologico, ma non un'estensione ontologica) o il fantastico (dove l'estensione ontologica non è correlata a un'intensificazione tecnologica).

tra loro dei mondi possibili – fantastici o realistici che siano – in quanto stati di cose comunque non esistenti nel mondo attuale), ma rinuncia ad una definizione formale della fantascienza.

A tal proposito, alcuni spunti utili possono venirci da *Heterocosmica* di Lubomir Dolezel (1998). Pur non occupandosi esplicitamente di fantascienza – e anzi parlando pochissimo anche di letteratura fantastica in generale – il volume pone, tuttavia, una distinzione interessante tra *mondi logicamente possibili* e *mondi fisicamente (o naturalmente) possibili*: i primi sono mondi nei quali «non esiste nulla e non accade nulla che violi le condizioni aletiche del mondo attuale» (*ibid.*: 121). I mondi finzionali che invece violano le leggi del mondo attuale sono mondi soprannaturali, fisicamente impossibili. Ai mondi naturali apparterebbero anche i mondi della fantascienza e gli individui che li abitano, come gli extraterrestri, in quanto fisicamente possibili. Secondo Dolezel, l'uso di un criterio modale in tale distinzione evita l'impegno ontologico, le credenze soggettive e i mutamenti delle credenze e delle conoscenze scientifiche.

Un criterio simile è quello adottato da M.L. Ryan (1991; 2005), che propone una complessa tipologia dei mondi narrativi legati ai diversi generi, sulla base delle relazioni tra il Mondo Attuale e i Mondi Finzionali (le cosiddette “relazioni di accessibilità”):

In a broad sense, possibility depends not only on logical principles but also on physical laws and material causality. Following this interpretation, narrative worlds can be classified as realistic [...] or fantastic, depending on whether or not the events they relate could physically occur in the real world. (Ryan 2005: 449)<sup>5</sup>

Per Ryan i mondi fantastici (leggende, *fairy tales*, realismo fantastico) non hanno una comunanza di leggi fisiche con il nostro mondo, che è invece mantenuta nei mondi della fantascienza, dove la differenza si pone a livello di compatibilità tassonomica (ad esempio, sono presenti oggetti tecnologici, specie naturali e altri elementi del mondo diversi da quelli del Mondo Attuale) oppure cronologica.

Ora, incrociando i due parametri, la differenza strutturale o non strut-

---

<sup>5</sup> In a broad sense, possibility depends not only on logical principles but also on physical laws and material causality. Following this interpretation, narrative worlds can be classified as realistic [...] or fantastic, depending on whether or not the events they relate could physically occur in the real world.

turale con il Mondo attuale (Eco) e la corrispondenza o meno delle leggi fisiche e naturali (Dolezel, Ryan), si può avere una descrizione più precisa dei mondi della fantascienza<sup>6</sup>: se ogni testo finzionale descrive un mondo possibile, diverso per certi aspetti da quello reale, le narrazioni fantastiche delineano *mondi possibili strutturalmente diversi*. La differenza strutturale può violare le condizioni aletiche del Mondo Reale (come nella fantasy o nelle fiabe, dove coinvolge le leggi fisiche dell'universo) oppure può non violare tali condizioni, come nel caso della fantascienza, che descrive mondi fisicamente (o naturalmente) possibili<sup>7</sup>.

### La natura dei mondi fantascientifici

La definizione data dei mondi della fantascienza solleva, in forme e con fondamenti diversi, una serie di questioni affrontate da Suvin (1977) nella sua definizione di "*novum* cognitivo", concetto che potrebbe essere utile rileggere in vista di una descrizione più articolata della natura dei mondi fantascientifici. Per Suvin «la fantascienza si distingue attraverso il dominio o egemonia narrativa di un '*novum*' (novità, innovazione) funzionale convalidato dalla logica cognitiva» (1979: 85). Il *novum*, o innovazione cognitiva, è un fenomeno o relazione che devia dalla norma della realtà dell'autore e del lettore implicito. Esso è *totalizzante*, – nel senso che «im-

---

<sup>6</sup> Quella che proponiamo qui è propriamente soltanto una tipologia dei diversi mondi possibili narrativi; non vuole essere una tipologia dei generi letterari. Riteniamo infatti che la diversa natura dei mondi finzionali non sia una condizione sufficiente per definire un genere letterario. Un genere è per noi un costrutto empirico, o meglio un'istituzione discorsiva (cfr. Altman 1999), riconosciuta come tale da chi produce e da chi consuma, e proprio per questo ha validità comunicativa, classificatoria e pragmatica (suscita, ad esempio, aspettative e indirizza l'attività interpretativa). Senza contare che non tutti i generi letterari sono distinguibili in base a caratteristiche ricorrenti dei loro mondi narrativi: se ciò è facile per la fantasy, la fantascienza o il romanzo storico, viceversa un romanzo rosa, un romanzo di formazione o un romanzo giallo possono condividere uno stesso mondo narrativo (o almeno uno stesso tipo di mondo, assimilabile ad esempio al Mondo Attuale), mentre ciò che li distingue e li definisce è essenzialmente una struttura di tipo tematico-narrativo.

<sup>7</sup> O, quanto meno, se la differenza strutturale viola le condizioni aletiche del Mondo Reale, in un testo di fantascienza tale differenza è postulata sulla base di estrapolazioni (pseudo-)scientifiche, come nel caso di pianeti o porzioni di universo differenti che non obbediscono alle normali leggi fisiche, quali la singolarità anomala descritta nella *Kefahuchi Tract Trilogy* di M. John Harrison (2002-2012).



plica un cambiamento dell'intero universo del racconto» (*ibid.*: 86) (proprio come le differenze strutturali di Eco); è inoltre *egemonico*, poiché così centrale e significativo da determinare tutta la logica narrativa<sup>8</sup>.

Quanto alla differenza tra science fiction e fantasy, Suvin ci dice che nella fantasy il *novum* non è convalidato cognitivamente, mentre nella SF lo è; "convalidato cognitivamente" vuol dire che esso è «postulato sulla base del 'metodo' scientifico post-cartesiano e post-baconiano, deve seguire cioè una logica scientifica, accettata» (Suvin 1979: 87)<sup>9</sup>. I mondi della fantascienza si caratterizzano quindi per non violare i fondamenti epistemici comunemente accettati dalla nostra cultura, a differenza di quelli della fantasy che reinventano fondamenti diversi<sup>10</sup>.

In termini di logica dei mondi possibili potremmo definire il *novum* come l'insieme delle proprietà che distingue il mondo possibile  $W_1$  del racconto dal mondo attuale di riferimento  $W_0$ . Parliamo di insieme di proprietà e non di proprietà singola, perché riteniamo che si debba intendere il *novum* non come una singola variante al mondo reale, ma come l'insieme degli elementi di novità presenti nel racconto: come osservava già Csicsery-Ronay (2008), infatti, il modello a *novum unico* può valere per narrazioni relativamente semplici, ma non per la narrativa di fantascienza contemporanea, che presenta universi e archi narrativi sempre più complessi; di fatto nei romanzi di SF contemporanea, le varianti sulle quali sono costruiti i mondi sono sempre molteplici.

Per esempio, *Ubik* di Philip K. Dick (1972) è basato su almeno tre varianti: 1) la presenza di individui dotati di poteri PSI capaci persino di modificare il reale; 2) la possibilità per i civili di viaggiare normalmente verso la Luna; 3) l'idea dei «moratoria», nei quali i morti vivono uno stato

---

<sup>8</sup> Il fatto che il *novum* sia totalizzante ed egemonico serve non solo a discriminare le storie di fantascienza da quelle in cui appaiono solo marginalmente dei *gadget* fantascientifici (per esempio l'invenzione di un nuovo tipo di arma nei film di James Bond), ma anche a distinguerle, come sottolinea Suvin, dalle metafore poetiche e da altre forme letterarie che esprimono nuove visioni del reale, come nel caso dello straniamento brechtiano.

<sup>9</sup> Questo non significa che la fantascienza debba basarsi unicamente su postulati scientifico-tecnologici, ma piuttosto su conoscenze genericamente rispettose del metodo scientifico, e su una spiegazione esplicita, coerente ed immanente della realtà.

<sup>10</sup> Parlo di "fondamenti epistemici comunemente accettati dalla nostra cultura" perché, ovviamente, ogni distinzione tra naturale o soprannaturale avviene in base alle nostre credenze e alla nostra enciclopedia di riferimento (Eco, 1979).

di semi-vita, persi in una loro realtà interiore, ma capaci – se evocati – di comunicare col mondo dei vivi. È dall'intreccio di questi tre temi che nasce la differenza strutturale del mondo descritto dal romanzo.

Da questo punto di vista potremmo forse rileggere la storia della fantascienza come un progressivo accrescimento della completezza e della complessità strutturale dei suoi mondi immaginari. In effetti, come osserva Wolf (2012), la progressiva crescita delle dimensioni e dei dettagli dei mondi immaginari è una tendenza più generale della letteratura novecentesca, che vede nell'opera di J.R.R. Tolkien un momento di svolta centrale: per oltre cinquant'anni, a partire dal 1917 fino al 1973, anno della sua morte, il filologo inglese ha lavorato alla costruzione di un mondo fantastico che per vastità e ricchezza di dettagli non aveva precedenti.

Nel caso della letteratura di fantascienza, la costruzione organica, coerente, complessa e dettagliata dei mondi immaginari non è affatto un punto di partenza ma un traguardo, una realtà che sembra emergere pienamente soltanto a partire dagli anni '60 del Novecento: in questo senso *Dune* di Frank Herbert (1965) ha un'importanza storicamente centrale. Ancora negli anni '50 il mondo narrativo della cosiddetta "Social Science Fiction" – incentrata sulla descrizione delle società future in cui alcune tendenze del mondo odierno venivano portate all'exasperazione – soffriva di una semplificazione eccessiva: l'estrapolazione, infatti, era generalmente basata su uno o pochi elementi che diventavano totalizzanti, come il potere delle agenzie di pubblicità in *The Space Merchants* di F. Pohl e C.M. Kornbluth (1952) o l'egemonia delle grandi catene di distribuzione in *Hell's Pavement* (1955) di Damon Knight. È in *Dune* – romanzo già solo per la sua lunghezza alquanto insolito per i canoni della fantascienza dell'epoca – che si cerca per la prima volta di costruire in maniera dettagliata e multiprospettica un intero mondo, il pianeta Arrakis. Partendo da una elaborata ricostruzione della situazione ambientale ed ecologica, il romanzo e i suoi numerosi seguiti giungono a descrivere – attraverso estrapolazioni che coinvolgono svariate discipline, da quelle scientifico-tecnologiche alle scienze sociali (Kennedy 2021) – usi e costumi, così come il linguaggio e la religione del popolo che abita il pianeta, i Fremen, sullo sfondo un più ampio affresco di una civiltà galattica. Sebbene il worldbuilding di Herbert mostri dei limiti quando per descrivere i Fremen mutua senza troppe mediazioni elementi propri della cultura islamica e quando riutilizza elementi stereotipi tipici della space opera (primo tra tutti quello dell'impero galattico di stampo feudale), il risultato finale è indubbiamente affascinante.

## Lo spazio

Lo studio dei mondi narrativi e della loro costruzione testuale pone ovviamente una miriade di questioni diversificate. Per esempio, quali sono gli elementi che strutturano il mondo narrativo? Come viene introdotto il lettore in un universo immaginario? E in che modo gli viene trasmessa l'informazione narrativa? E ancora: quali sono i rapporti tra costruzione del mondo, serialità e transmedialità? Ho affrontato alcuni di questi problemi in altre occasioni (Bertetti 2016, 2017, 2020). Qui vorrei soffermarmi sull'importanza, nella costruzione di un mondo narrativo, dell'organizzazione topologica dello spazio diegetico. Si tratta di quella componente dei testi che in semiotica viene detta "figurale", fatta di schemi spaziali astratti di natura essenzialmente oppositiva che regge l'organizzazione dei vari livelli di significazione e può farsi carico dei valori profondi di un testo. Di seguito, vedremo di illustrare meglio l'importanza di questa dimensione nello strutturare la dimensione spaziale dei mondi fantascientifici e la sua figurativizzazione, attraverso una serie – certo non esaustiva, ma puramente indicativa di esempi all'immaginario urbano.

L'importanza dello spazio e della sua organizzazione all'interno del racconto è stata sottolineata da molti studiosi che si sono occupati di mondi narrativi, dalle più diverse prospettive. Wolf (2012) pone lo spazio tra i tre elementi base necessari all'esistenza di un mondo immaginario, assieme alla durata temporale e ai personaggi. Klastруп e Tosca (2004), forse le maggiori studiose di mondi transmediali, identificano tre componenti distintive dei mondi finzionali, che esse chiamano *Mythos*, *Topos* ed *Ethos*, riprendendo probabilmente una più ampia tipologia utilizzata da Carlo Tullio-Altan (1985) per lo studio dell'*ethnos*. In breve, il *Mythos*, in una certa misura, è la "storia passata" del mondo, l'*Ethos* si riferisce ai suoi valori fondanti, mentre il *Topos* si riferisce proprio allo spazio, alla geografia del mondo.

In questi autori, tuttavia, lo spazio è essenzialmente inteso come un luogo «nel quale le cose possono esistere e gli eventi svolgersi» (Wolf 2012: 154). Da un punto di vista semiotico, invece, lo spazio narrativo non è soltanto una questione di ambientazione, non è solo funzionale alla strutturazione e alla messa in scena dell'universo diegetico, ma si fa portatore del senso e dei sistemi di valori sottesi al testo stesso. Ogni narrazione, infatti, «oltre a fondarsi su un ordine degli eventi di tipo causale-temporale, articola i propri contenuti attraverso una precisa struttura spaziale» (Marrone 2001: 297-98). Lo spazio del racconto, ci dice Algirdas J. Greimas (1976), è sempre uno spazio strutturato (non casuale) organizzato secondo caratteristiche di volta in volta diverse ma precise; esso è sempre uno spazio

significante, in quanto l'organizzazione spaziale si fa carico di un senso. Ma c'è di più: secondo Juri M. Lotman,

una delle particolarità universali della cultura umana, connessa forse alle proprietà antropologiche della coscienza dell'uomo, sta nel fatto che il quadro del mondo assume tratti spaziali. La stessa costruzione dell'ordinamento del mondo è pensata immancabilmente sulla base di una struttura spaziale che ne organizza tutti gli altri livelli. (Lotman 1968: 151)

Si capisce dunque l'importanza dell'organizzazione spaziale per "mondi strutturalmente possibili" come quelli della fantascienza e della fantasy.

All'interno del testo narrativo, gli spazi diegetici sono organizzati in base a delle categorie *oppositive* di tipo binario, le cosiddette categorie *semi-simboliche* (Bertrand 1985): uno spazio, dice Greimas (1976), si definisce sempre in relazione a un altro spazio: il "qui" presuppone sempre un "altrove", uno spazio inglobante ne implica uno inglobato. Si crea così una prima disgiunzione fondamentale, un vero e proprio significante che può essere investito di significati variabili (natura/cultura; sacro/profano, umano/non umano), che potranno a loro volta esser soggetti a una valorizzazione positiva o negativa, in base a una categoria generica quale euforia/disforia.

Nella narrativa di anticipazione l'opposizione inglobante/inglobato (o, se vogliamo, interno/esterno) marca fortemente tutte le topografie urbane, dove troviamo in genere una forte contrapposizione tra un *qui* e un *altrove* che dà senso (sia in positivo che in negativo) all'esistenza della città. Un buon esempio di rappresentazione figurativa di questa opposizione è la città di Diaspar, al centro di uno dei grandi romanzi della *golden age* fantascientifica, *The City and The Stars* di Arthur C. Clarke (1956). Diaspar è l'ultima città della terra, in un lontano futuro nel quale l'umanità, dopo un traumatico cataclisma, ha abbandonato le conquiste spaziali e si è rifugiata sul pianeta natale: rinchiusa sotto una cupola geodetica per difenderla dal deserto che la circonda, è un'enclave limitata e circoscritta, completamente distaccata e autosufficiente da un mondo morente del quale è volutamente del tutto ignara. L'opposizione è delineata fin dall'incipit del romanzo:

Come un gioiello scintillante, la città giaceva nel cuore del deserto. Una volta aveva conosciuto sviluppi e trasformazioni, ma ora il Tempo scorreva senza alterarla. Il giorno e la notte si avvicendavano sul deserto; nelle strade di Diaspar l'oscurità non scendeva mai. Le lunghe notti d'inverno potevano ben gelare il deserto ricoprendolo di brina,

ma la città non conosceva né il freddo né il caldo. Diaspar non aveva contatti col mondo esterno; era un universo a sé. (Clarke 1956: 3)<sup>11</sup>

Già in queste prime righe, la costruzione oppositiva non può essere più netta. Alla categoria topologica interno *vs* esterno corrisponde una serie diversificata di opposizioni figurative: città *vs* deserto; alternanza giorno-notte *vs* sempre pomeriggio; caldo-freddo *vs* non-caldo/non-freddo. Tali opposizioni rinviano a livello più astratto a una serie stratificata di categorie tematiche.

Possiamo innanzitutto individuare una dicotomia ambiente naturale/ambiente artificiale: in opposizione all'ambiente esterno degradato e desertico, Diaspar si presenta invece un habitat artificiale, frutto di una tecnologia avanzatissima in cui il clima, così come l'alternarsi del giorno e della notte, è controllato e uniformato. Si tratta di una variante, fortemente presente nell'immaginario urbano fantascientifico, della più generale opposizione tematica natura/cultura. Nella civiltà occidentale, fin dalla polis greca, la città rappresenta il luogo per eccellenza della cultura umana e la sua fondazione è vissuta come una separazione dall'ambiente naturale circostante: nel costruire la città, l'uomo, attraverso la tecnica, si emancipa dalla sua dipendenza dalla natura. Per Diaspar questo vuol dire affrancarsi anche dal trascorrere del tempo.

L'opposizione spaziale interno/esterno marca infatti – fin dall'incipit – anche un'altra opposizione, quella tra immutabilità e scorrere del tempo (o, se si vuole, tra un tempo continuo e uno discontinuo): all'esterno c'è l'alternanza giorno/notte, all'interno è un eterno pomeriggio; fuori si alternano i cicli delle stagioni, dentro c'è un clima costante. Diaspar è fuori dal tempo come lo è dal mondo che la circonda.

Tutte queste opposizioni rinviano a loro volta all'opposizione timica profonda euforia/disforia. Nell'iconografia fantascientifica classica le "città chiuse" – siano esse, come Despar, poste sotto una cupola a difesa dall'ambiente esterno oppure città sotterranee come in *Things to Come* di Cameron Menezies (1938) o in *The Caves of Steel* di Isaac Asimov (1953), solo per

---

<sup>11</sup> Like a glowing jewel, the city lay upon the breast of the desert. Once it had known change and alteration, but now Time passed it by. Night and Day fled across the desert's face but in the streets of Diaspar it was always afternoon, and darkness never came. The long winter nights might dust the desert with frost, as the last moisture left in the thin air of Earth congealed - but the city knew neither heat nor cold. It had no contact with the outer world; it was a universe itself (Clarke 1965: 9).

ricordare due raffigurazioni classiche – costituiscono una configurazione ricorrente, nella quale l'esterno ha in genere valenza disforica, mentre l'interno è spesso connesso all'euforia (Bertetti 2002). A partire da questa iniziale attribuzione valoriale, molte storie sono incentrate proprio sulla sua messa in discussione e sul suo rovesciamento attraverso l'azione narrativa.

È quanto succede anche in *The City and Stars*. Fin dall'inizio del romanzo, l'esterno è marcato in maniera decisamente disforica: «Per chiunque altro, a Diaspar, l'"esterno" era un incubo che nessuno aveva il coraggio di affrontare. Evitavano perfino di parlarne: era qualcosa di immondo, di mostruoso» (Clarke 1956: 7)<sup>12</sup>. Tuttavia, se l'ambiente esterno è inospitale, la valorizzazione cui è soggetta Diaspar, seppur alquanto ambivalente, è in definitiva euforica.

Per certi versi, la descrizione che ne fa Clarke è tutt'altro che positiva; la società di Diaspar è infatti immobile e rinchiusa in sé stessa, i suoi abitanti, praticamente immortali, trascorrono delle vite vacue e superficiali: «i diaspariani sono dediti ad infinite attività ludiche e artistiche, secondo le mode, ma non creano, non combattono, non desiderano né aspirano ad alcunché» (Notte 2012: 145). Diaspar è un esempio paradigmatico di tante altre "metropoli degli ultimi giorni" – si pensi, per fare un altro esempio, a *The Last Castle* (1967) di Jack Vance – per lo più caratterizzate da un estremo immobilismo sociale e culturale, da una spiccata ritualità degli usi e dei costumi, e da una totale chiusura verso il mondo esterno (Bertetti 2002). Per certi versi può persino essere considerata una "città carcere"; ma se è così, è perché essa stessa si auto-reclude (Abbot 2016: 105).

Eppure, per altri versi, Diaspar è uno spazio euforico, almeno nel quadro del mondo che contraddistingue la sua cultura e i suoi abitanti; e non solo in quanto opposto allo spazio eminentemente disforico del deserto. In un certo senso essa è anzi la quintessenza dell'utopismo tecnologico proprio della fantascienza classica: una città macchina, risultato finale di una tecnologia avanzatissima, che anche dopo più di un miliardo di anni «continuava "a proteggere i figli dei suoi creatori, portandoli in salvo con i loro tesori lungo la corrente del Tempo» (Clarke 1956: 3-4)<sup>13</sup>. Si tratta però non soltanto di uno spazio protetto, ma di un vero e proprio spazio utopi-

---

<sup>12</sup> «To everyone in Diaspar, 'outside' was a nightmare that they could not face. They would never talk about it if it could be avoided; it was something unclean and evil» (Clarke 1965: 13).

<sup>13</sup> «would still protect the children of its makers, bearing them and their treasures safely down the stream of time» (Clarke 1972: 9).

co, frutto di una programmazione sociale che ha assicurato il benessere dei suoi cittadini nel tempo. La città è un meccanismo talmente perfetto che la sua società ha raggiunto una stabilità assoluta, giungendo a perdurare per un miliardo di anni. La stessa nascita di Alvin, il protagonista, che nella sua ansia di conoscenza supererà i confini chiusi della città e rimetterà in moto la Storia, è in fondo già stata programmata fin dall'inizio dal mitico fondatore della città e novello Utopo, Yarlan Zei, come elemento correttivo alla possibile degenerazione della sua costruzione utopica.

Nell'oltrepassare la frontiera che circonda Diaspar, infrangendo insieme quella sorta di sospensione temporale in cui vivono i suoi abitanti, Alvin è un tipico esempio di quello che Lotman (1969) chiama un «personaggio mobile»: un eroe in «lotta contro l'organizzazione del mondo» (1969: 154), che nell'infrangere un limite determina una riorganizzazione degli spazi narrativi che sottende un cambiamento dell'intero quadro del mondo.

In *The City and The Stars* tale riorganizzazione sembra aver luogo, in un primo tempo, con la scoperta da parte di Alvin di Lys, l'unica altra società esistente su una terra per il resto ridotta a uno sterile deserto. Si tratta di un'utopia bucolica, lontana erede della pastorale secentesca<sup>14</sup>: i suoi abitanti vivono in piccoli villaggi, traendo sostentamento dai campi in un rapporto armonico con la natura, e hanno sviluppato poteri mentali.

La contrapposizione tra le due città non è però direttamente riconducibile alla classica contrapposizione cultura/natura. A ben vedere, Lys non è una società anti- o a-tecnologica; piuttosto la sua è una «tecnologia nascosta», come osserva Samuel Delany (2012: 101). In realtà Lys non è meno artificiale di Diaspar: nella sua esplorazione di Lys Alvin arriva in un punto in cui la savana che sta attraversando termina bruscamente, «come se ci fosse tracciato un confine oltre il quale l'erba non poteva più crescere» (Clarke 1956: 84)<sup>15</sup>. Ancora una volta una frontiera marca il limite tra naturale e artificiale, tra città e mondo esterno, ma anche tra stagnazione e cambiamento. Lys è una città chiusa, artificiale e fuori dal tempo non meno che Diaspar.

Una vera riorganizzazione del quadro del mondo si avrà soltanto nella seconda parte del romanzo, attraverso un ulteriore allargamento dello spazio narrativo: sarà infatti rompendo un'altra frontiera, vale a dire la-

---

<sup>14</sup> Non a caso, secondo Suvin (1977), genere strutturalmente affine alla fantascienza.

<sup>15</sup> «although a frontier had been drawn beyond which the grass was not permitted to grow» (Clarke 1965: 110)

sciando il pianeta sul quale l'umanità si era rifugiata e avventurandosi nello spazio (di nuovo, la categoria inglobato/inglobante), che Alvin riuscirà a scoprire la vera natura del trauma rimosso che aveva portato i terrestri ad autorecludersi nel proprio pianeta natale: la lotta contro una supermen- te disincarnata creata, con un atto di hybris ipertecnologica, dagli stessi umani. Si crea così un nuovo spazio culturale, che nega l'omologazione che investiva euforicamente lo spazio interno (in quanto spazio protetto) e disforicamente lo spazio esterno (in quanto pericoloso) e insieme ad essa anche la categoria immutabilità/scorrere del tempo: la riconciliazione dell'umanità con il proprio passato rimette in moto la storia e segna l'inizio di una nuova visione del futuro.

## Conclusioni

Nella prima parte dell'articolo abbiamo cercato di individuare alcuni parametri atti a indentificare la natura specifica dei mondi della fantascienza, rispetto a quelli dei generi realistici o più strettamente fantastici. Sia la fantascienza che i generi fantastici generano *mondi possibili strutturalmente diversi* dal Mondo Reale (inteso come costruito culturale). Tuttavia, nella fantascienza (che descrive mondi fisicamente o naturalmente possibili) tale la differenza strutturale non viola le condizioni aletiche del Mondo Reale, a differenza di altri generi, come la fantasy o le fiabe, dove può coinvolge le stesse leggi fisiche.

È proprio perché i mondi della fantascienza (ma anche della fantasy) sono basati su una differenza strutturale che, nella loro costruzione, assume particolare importanza la dimensione spaziale, la quale all'interno di una cultura è, come afferma Lotman (1969), alla base dell'ordinamento stesso del mondo. Nella seconda parte abbiamo quindi approfondito, attraverso l'analisi di *The City and The Stars* di Arthur Clarke, l'importanza della dimensione topologica nella costruzione dei mondi di fantascienza, e in particolare della componente "figurale", vale a dire l'organizzazione oppositiva astratta che regge la costruzione del mondo narrativo e può farsi carico del significato profondo dei testi.

Perché se è vero, come diceva Louis Marin (1973), che l'utopia è un gioco di spazi, lo stesso si può dire della distopia. E anche della fantascienza.



## Bibliografia

- Abbot, Carl, *Imagining Urban Futures: Cities in Science Fiction and What We Might Learn from Them*, Middleton, Wesleyan University Press, 2016.
- Altman, Rick, *Film/Genre*, London, British Film Institute, 1999; trad. it *Film/Genere*, Milano, Vita e pensiero, 2004.
- Bandirali, Luca e Terrone, Enrico, *Nell'occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza*, Torino, Lindau, 2008.
- Bertetti, Paolo, "Da Los Angeles a Everytown e ritorno. Immagini della città futura", in *Lo sguardo degli Angeli. Intorno e oltre Blade Runner*, Ed. Paolo Bertetti e Carlos Scolari, Torino, Testo & Immagine, 2002: 173-205.
- Bertetti, Paolo, "Mondi narrativi e storie future. Modelli di espansione seriale tra *pulp magazines* e *franchise transmediali*", *Between*, VI.11 (2016): 1-25; <http://www.betweenjournal.it>, DOI: <http://dx.doi.org/10.13125/2039-6597/2122> (ultimo accesso 15/05/2023).
- Bertetti, Paolo, "Building Science Fiction Worlds", in *World Building, Transmedia, Fans, Industries*, ed. Marta Boni, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2017: 47-61.
- Bertetti, Paolo, *Che cos'è la transmedialità*, Roma, Carocci, 2020.
- Bertrand, Denis, *L'espace et le sens. Germinale d'Emile Zola*, Paris, Hades-Benjamins, 1985.
- Clarke, Arthur C., *The City and the Stars*, New York, Harcourt, Brace & Co, 1956; trad. it. *La Città e le Stelle*, Milano, Mondadori, 1967.
- Csicsery-Ronay Jr., Istvan, *The Seven Beauties of Science Fiction*, Middleton, Wesleyan University Press, 2008.
- Delany, Samuel R., *Starboard Wine. More Notes on the Language of Science Fiction*, Rev. Ed., Middleton, Wesleyan University Press, 2012.
- Dolezel, Lubomir, *Heterocosmics. Fiction and Possible Worlds*, Baltimore, John Hopkins University Press, 1998; trad. it. *Heterocosmica. Fiction e mondi possibili*, Milano, Bompiani, 1999.
- Eco, Umberto, *Lector in fabula*, Milano, Bompiani, 1979.
- Eco, Umberto, "I mondi della fantascienza", in *Sugli Specchi e altri saggi*, Milano, Bompiani 1985: 125-146.
- Eco, Umberto, "Piccoli mondi", in *I limiti dell'interpretazione*, Milano, Bompiani, 1990: 193-209.
- Lotman, Juri M., "O metajazyke tipologiceskich opisaniy Kul'tury", *Trudy po znakovym sistemam*", IV, 1969: 460-477; trad. it. "Il metalinguaggio delle descrizioni tipologiche della cultura", in Juri M. Lotman J.M. e Boris A. Uspensky B.A., *Tipologia della cultura*, Milano, Bompiani, 1975: 135-141.

- Greimas, Algirdas J., *Sémiotique et sciences sociales*, Paris, Seuil, 1976; trad. it. *Semiotica e scienze sociali*, Torino, Centro Scientifico Editore, 1991.
- Kennedy, Kara "The Softer Side of Dune: The Impact of the Social Sciences on World-Building", in *Exploring Imaginary Worlds: Essays on Media, Structure, and Subcreation*, Ed. Mark J.P. Wolfe, New York & London, Routledge, 2021.
- Klastrup, Lisbeth e Tosca, Susanna, "Transmedial Worlds: Rethinking Cyberworld Design", in *CW '04: Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds*, Ed. M. Nakajima, Y. Hatori, A. Sourin, Los Alamitos, IEEE Computer Society, 2004, pp. 409-16.
- Marin, Louis, *Utopiques: jeux d'espaces*, Paris, Editions de Minuit, 1973.
- Marrone, Gianfranco, *Corpi sociali*, Torino, Einaudi 2001.
- Notte, Riccardo, *Fenomenologia della fine del mondo. Science Fiction e Fantasy dall'Ottocento a oggi*, Roma, Bulzoni, 2012.
- Pavel, Thomas G., *Fictional Worlds*, Cambridge, Harvard University Press, 1986; trad. it. *Mondi di invenzione*, Torino, Einaudi, 1990.
- Ryan, Marie-Laure, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Bloomington, Indiana University Press, 1991.
- Ryan, Marie-Laure, "Possible-worlds Theory", in *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Ed. David Herman, Manfred Jahn & Marie-Laure Ryan, London, Routledge, 2005.
- Ryan, Marie-Laure, "Possible Worlds", in *The Living Handbook of Narratology*, Ed. Peter Hühn et al., Hamburg, Hamburg University, 2013. <https://www-archiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/node/54.html>, online (ultimo accesso: 15 Maggio 2023).
- Scholes Robert, *Structural Fabulation*, Notre Dame, University of Notre Dame Press, 1975.
- Simak, Clifford D., *City*, Hicksville, Gnome Press, 1952; trad. it. *Anni senza fine*, Milano, Mondadori, 1957.
- Suvin, Darko, *Metamorphosis of Science-Fiction. On the Poetic and History of a Literary Genre*, New Haven, Yale University Press, 1979; trad. it. *Le metamorfosi della fantascienza*, Bologna, Il Mulino, 1985.
- Tullio-Altan, Carlo, *Ethnos e civiltà. Identità etniche e valori democratici*, Milano, Feltrinelli, 1995.
- Volli, Ugo, "Gli universi paralleli della semiotica e della fantascienza", in *La fantascienza e la critica. Atti del Convegno internazionale di Palermo*, a cura di Luigi Russo, 113-124. Milano, Feltrinelli, 2008.
- Walton, Kendall, *Mimesis as make-believe: on the foundations of the representational arts*, Cambridge, Harvard University Press; trad. it. *Mimesi come far finta. Sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, Milano, Mimesis, 2015.

Wolf, Mark J.P., *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, New York & London, Routledge, 2012.

## The Author

### Paolo Bertetti

Paolo Bertetti (University of Turin) is member of the ERC NeMoSancti project and scientific supervisor of Turin Mufant – Museo del fantastico e della fantascienza. He has taught at University of Siena, University of Pisa, and Politecnico of Turin. His research interests are in narratology, *transmedia studies*, semiotic theory, and *popular culture*. Among his works are *Il mito Conan* (2011), *Il discorso audiovisivo* (2012), *Lo schermo dell'apparire* (2013), *Transmedia Archaeology* (2014; with C. Scolari and M. Freeman), *Che cos'è la transmedialità* (2020).

Email: [paolo.bertetti@unito.it](mailto:paolo.bertetti@unito.it)

## The Article

Date sent: 30/06/2023

Date accepted: 28/02/2024

Date published: 30/05/2024

## How to cite this article

Bertetti, Paolo, "La costruzione del mondo e l'organizzazione dello spazio diegetico nella letteratura di fantascienza", *Other possible worlds (theory, narration, thought)*, Eds. A. Cifariello - E. De Blasio - P. Del Zoppo - G. Fiordaliso, *Between*, XIV.27 (2024): 329-347, <http://www.between-journal.it/>

