



01
urbjnoir

ExtramondiNoir

Noir d'altri mondi

a cura di
Giovanni Darconza e Emilio Gianotti



uup.uniurb.it

urb|n|oir

01



1506

UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI URBINO
CARLO BO

UUP
URBINO
UNIVERSITY
PRESS

La collana Urbinoir Studi è nata nel 2013 come strumento di comunicazione e condivisione di un progetto che riunisce studiosi e scrittori intorno a tematiche letterarie e culturali legate al noir e alla “crime fiction”, con il proposito di alternare volumi i cui contenuti siano direttamente correlati ai convegni Urbinoir con monografie su temi che si muovano comunque in territori di confine.

Dal 2025 è pubblicata da Urbino University Press, e continua a porsi come un osservatorio dinamico sul nostro presente, un'epoca che ci invita con forza a una riflessione sociale e culturale sui modelli educativi e formativi e sulle capacità critiche della cittadinanza che nella confusione mediatica hanno più che mai bisogno di ritrovare nell'Accademia dei punti di riferimento autorevoli. Il genere noir contribuisce oggi a riflettere su esperienze vissute e condivise legate all'ansia, alla decadenza, alla natura sistematica della violenza e al crescente senso di incertezza (sul piano sociale, politico, giuridico, ambientale). La collana porta avanti una ricerca condivisa tra diverse aree disciplinari e permette un'interazione sia a livello istituzionale (ad esempio tra Accademia e Territorio), sia a livello interpersonale (tra studenti, docenti, lettori, scrittori, traduttori, operatori turistico-culturali) concorrendo all'organizzazione degli eventi di Urbinoir (convegni, presentazioni di libri, ecc.) che godono di grande visibilità e hanno un'ampia ricaduta sul territorio.

ExtramondiNoir

Noir d'altri mondi

a cura di

Giovanni Darconza e Emilio Gianotti

ExtramondiNoir. *Noir d'altri mondi*

a cura di Giovanni Darconza e Emilio Gianotti

Direttore e vicedirettore

Gian Italo Bischi e Roberto Mario Danese

Progetto grafico

Mattia Gabellini

Referente UUP

Giovanna Bruscolini

Fotografia in copertina

Per gentile concessione di Valeria Gradizzi

[Print] ISBN 9791257650025

[PDF] ISBN 9791257650001

[ePub] ISBN 9791257650018

Le edizioni digitali dell'opera sono rilasciate con licenza Creative Commons Attribution 4.0 - CC-BY, il cui testo integrale è disponibile all'URL: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Le edizioni digitali online sono pubblicate in Open Access su: <https://press.uniurb.it/index.php/UrbinoUP>

© Gli autori per il testo, 2025

© Urbino University Press per la presente edizione

Pubblicato da: Urbino University Press | Via Saffi, 2 | 61029 Urbino

Sito web: <https://uup.uniurb.it/> | e-mail: uup@uniurb.it

L'edizione cartacea del volume può essere ordinata in tutte le librerie fisiche e online ed è distribuita da StreetLib (<https://www.streetlib.com/it/>)

SOMMARIO

PRESENTAZIONE DELLA COLLANA URBINOIR STUDI Urbino University Press	9
INTRODUZIONE	13
1. "MY ART IS A THING BEYOND MYSELF". I MONDI "ALTRI" DEI DETECTIVE Emilio Gianotti	17
2. FILOTTETE NELL'IPERSPAZIO Roberto M. Danese	29
3. COLONNE SONORE ALIENE Michele Bartolucci	39
3.1. Ascoltare il Cosmo	
3.2. La musica nello <i>Space-movie</i>	
3.3. Musica da altri pianeti: musicisti ispirati dagli alieni	
3.4. Sonorità alienanti	
4. I MISTERI DELLA FANTASCIENZA: DAL GIALLO ONTOLOGICO ALL'ECO-THRILLER – E ALTRE COMBINAZIONI POSSIBILI Simona Bartolotta	51
4.1. Fantascienza (e) <i>mystery</i>	
4.2. Combinazioni	
5. NARRARE IL CRIMINE NEL FUTURO: TRA ANSIA E INCOLUMITÀ, TECNOLOGIA E UTOPIA Sara Pini	65
5.1. Il contesto sociale del crimine	
5.2. Il ruolo del crimine	
5.3. Il contesto post-crimine: conclusioni	
6. CASA DOLCE CASA. I PERICOLI DELL'AMBIENTE DOMESTICO NELLA <i>SPECULATIVE FICTION</i> E NEL <i>SOLARPUNK</i> Francesca Secci	83
6.1. Il luogo più sicuro?	
6.2. Case moderne e mali antichi	
6.3. Interdipendenza	
6.4. Conclusioni	
7. UOMINI COME ME: PHILIP K. DICK E L'UOMO-ANDROIDE Fabio Tramontana	89
7.1. Philip K. Dick e l'androide come specchio dell'uomo	
7.2. La disumanizzazione: uomini che diventano androidi	
7.3. L'indagine: chi è uomo e chi è androide?	
7.4. Conclusioni: noir, fantascienza e la verità sull'umano	

8. IL MONDO DEI ROBOT, TRA GAMIFICATION E NUOVI POTERI Giuseppe Puntarello	97
8.1. I mondi del passato e il futuro dei mondi	
8.2. Il lavoro e la <i>nostra</i> libertà?	
8.3. L'industria e l'immaginario: i Parchi divertimento	
8.4. <i>Westworld</i> : prima e dopo <i>Blade Runner</i>	
9. L'ANIMALE, L'UOMO, L'ANGELO. NEON GENESIS EVANGELION E L'APRIRSI DEL MONDO SOCIALE Giorgio Grimaldi	117
9.1. Sui molteplici livelli di lettura di <i>Neon Genesis Evangelion</i>	
9.2. Per il Progetto di perfezionamento dell'Uomo	
9.3. Dal Dio lontano	
9.4. La differenza	
10. <i>DEVS EX MACHINA</i> : UN'INDAGINE SUL DIVINO NELL'ERA DELLA COMPUTAZIONE QUANTISTICA Daniele Puleio e Roberto Paura	127
10.1. Introduzione	
10.2. <i>Deus ex Cathedra</i> : alcuni antecedenti narrativi e cinematografici di <i>Devs</i>	
10.3. Il conflitto delle interpretazioni	
10.4. La terza via: il Superdeterminismo	
10.5. Suicidio quantistico	
10.6. <i>Multum in parvo</i>	
10.7. Paradisi simulati	
11. "STORY OF YOUR LIFE" DI TED CHIANG E L'AMBIGUA GRAMMATICA DELL'UNIVERSO Giovanni Darconza	153
11.1. La fantascienza di Ted Chiang	
11.2. Comunicare con gli Eptapodi: oralità vs scrittura	
11.3. Il linguaggio della fisica e il Princípio di Fermat	
11.4. Conclusione: linguaggio e libero arbitrio	
12. MACK REYNOLDS, INVESTIGATORE DELLE POLITICHE ECONOMICHE DEL FUTURO Gian Italo Bischi	165
12.1. Introduzione	
12.2. Mack Reynolds, chi era costui?	
12.3. Tre opere emblematiche	
13. IL CASO MURRI: ALIENI E ALIENAZIONI NEL PRIMO NOVECENTO ITALIANO Mario Compiani	175
13.1. Introduzione	
13.2. La città dei sogni	
13.3. La crisi del linguaggio e i linguaggi della crisi	
13.4. Il fascino ambiguo del diverso	
13.5. L'accesso al sapere e la questione della lingua italiana	
13.6. Istruzione elitaria e discriminazioni di genere	
13.7. Scontro di culture	

13.8.	Pulsioni innominabili, trasgressioni e censure	
13.9.	L'Io e il suo doppio	
13.10.	Alienazioni del corpo	
13.11.	Alienazioni razziali	
13.12.	Conclusioni	
14.	EXTRAMONDI AMERICANI: L'AREA 51	203
	Mario Baldari	

1. “MY ART IS A THING BEYOND MYSELF”. I MONDI “ALTRI” DEI DETECTIVE

Emilio Gianotti

Università degli Studi di Urbino Carlo Bo

Abstract

This essay examines the dynamics of the so called “fictional pact” (Eco 2018: 68) within detective fiction, exploring the expectations of readers in relation to established conventions of plot development. It delves into the tension between “scientific” and “marvelous” (Tororov) elements and the strict rules characteristic of the genre, as articulated by key figures like Roland Knox and S. S. Van Dine. The contribution highlights how authors like Isaac Asimov and John Campbell navigated the boundaries of reality and fiction, raising critical questions about reader agency and the construction of meaning. The interplay between detective logic and narrative expectation reveals broader implications for genre theory, offering insights into the evolving relationship between readers and texts in contemporary literature.

Vulgata vuole che ogni volta che leggiamo una storia o facciamo un gioco che coinvolga una narrazione accettiamo implicitamente ciò che è comunemente definito un “patto finzionale”. Tale patto si traduce nell'accettazione da parte nostra della veridicità degli eventi narrati nell'opera all'interno del loro contesto¹. Chi è familiare con il concetto di narratore inaffidabile comprende che la realtà è più complessa. Questo è particolarmente vero per i lettori di gialli: per permettere al pubblico di scoprire il colpevole prima del detective, anche l'autore o l'autrice devono rispettare una serie di accordi preliminari. Si pensi ai decaloghi di Knox e Van Dine degli anni Venti. In questi risulta inaccettabile che si presenti un detective dotato di poteri magici, che si occultino elementi essenziali per le inferenze della lettrice o che appaia un personaggio dotato di dispositivi futuristici². Queste regole, che nella versione di Van Dine raggiungono

1 Per una definizione più accademica si veda quella che ne dà Umberto Eco rifacendosi a Coleridge e Searle (Eco 2018: 68).

2 Per ragioni di spazio ci limitiamo a ricordare quelle di Monsignor Roland Knox. Sono: “1. The criminal must be someone mentioned in the early part of the story, but must not be anyone whose thoughts the reader has been allowed to follow. 2. All supernatural or preternatural agencies are ruled out as a matter of course. 3. Not more than one secret room or passage is allowable. 4. No hitherto undiscovered poisons may be used, nor any appliance which will need a long scientific explanation at the end. 5. No Chinaman must figure in the story. 6. No accident must ever help the detective, nor must he ever have an unaccountable intuition which proves to be right. 7. The detective must not himself commit the crime. 8. The detective must not light on any clues which are not instantly produced for the inspection of the reader. 9. The stupid friend of the detective, the Watson,

no la loro forma più estesa, costituiscono per contrasto una panoramica efficace delle trovate più trite del genere, che al tempo della loro pubblicazione aveva una produzione di massa sterminata. Ma non solo; da esse si evince anche che almeno una parte del pubblico della detective fiction si riconosceva in un gruppo coeso, dal gusto definito, che avanzava, sul filo dell'ironia, pretese proprio sul rapporto realtà-finzione che intratteneva con le loro letture.

La *detective fiction* per gli intellettuali delle varie *societies* che nascono in quegli anni si "gioca", e in quanto gioco ha bisogno di regole e fair-play (Haycraft 1941: 225). La convinzione è tale che Van Dine non esita a presentare le sue regole ora come un "gioco intellettuale", ora come uno sport, ora addirittura come un *Credo religioso*³, come aveva fatto Monsignor Knox con quelli che ormai erano noti come i suoi "dieci comandamenti". A quel punto le premesse erano chiare. Se l'autore o l'autrice erano stati onesti e avevano avuto "rispetto"⁴ della lettrice e di sé stessi, allora si giocava la partita, in caso contrario, il libro si poteva rifiutare, a rigor di legge, come peccaminoso.

Eppure, malgrado queste regole, sugli scaffali delle librerie e delle biblioteche apparivano già allora gialli eccentrici in cui il detective ha poteri paranormali, poi fumetti in cui deve fare i conti nientemeno che con il Diavolo, fino ad arrivare a serie di romanzi in cui collabora con robot avanzatissimi⁵. Da dove nasce questa tradizione favolosa? Cosa cambia nella *detective fiction* all'apparire di questi elementi così palesemente anti-canonicali?

Da una parte, non ci è nuova la fascinazione "gotica" dei capolavori della *detection* (Messac 1975, Ascari 2007). Menti malsane, piani intricatissimi, doti che sembrano superiori alle possibilità umane. Già nei Dupin, negli Holmes, e poi in certi volumi di Agatha Christie, si sospetta che se anche alla fine si sta alle regole del mondo cosiddetto "reale", proprio al di là del muro ci possano essere davvero quei mostri, come il Mastino dei Baskerville, che rimangono

must not conceal any thoughts which pass through his mind; his intelligence must be slightly, but very slightly, below that of the average reader. 10. Twin brothers, and doubles, generally, must not appear unless we have been duly prepared for them." (Knox 1929:1792).

3 "The detective story is a kind of intellectual game. It is more - it is a sporting event. And for the writing of detective stories there are very definite laws - unwritten, perhaps, but none the less binding; and every respectable and self-respecting concocter of literary mysteries lives up to them. Herewith, then, is a sort of *Credo*, based partly on the practice of all the great writers of detective stories, and partly on the promptings of the honest author's inner conscience." (Van Dine 1928: 129).

4 *Ibid.*

5 I riferimenti sono a Flaxman Low di Hesketh Hesketh-Prichard e Kate O'Brien Ryall Prichard, a John Constantine dei fumetti DC Comics di Alan Moore, Steve Bissette e John Totleben e a *Caves of Steel* di Isaac Asimov.

impressi sulla nostra retina come in negativo dopo l'abbaglio della luce scientifica del detective.

Questa procedura di attivazione mentale in negativo di eventi non avvenuti nella storia ma che rimangono in controluce proprio in quanto negati è assai simile al concetto di *sideshadowing* che Gary Saul Morson applicava agli episodi della letteratura russa in cui personaggi e narratori riflettono su eventi possibili ma non verificatisi. Morson si concentrava sul tempo. Come il *foreshadowing* anticipa il futuro comunicandoci un'idea di destino alle spalle della trama, scriveva il critico, così il *sideshadowing* dà alla lettrice il brivido del possibile, la visione di una alternativa, perfino un'apertura al concetto stesso di libertà (Morson 1994). Entrambe le concezioni hanno il loro corrispondente emotivo. Laddove nella prima il destino può scatenare il sublime della tragedia, la libertà può aprire a quello spazio dell'ignoto ostinato, nemico delle regole di Knox e Van Dine quanto della tradizione dell'eroina gotica come punto luce in un mondo di pauré freudiane (Orlando 2017: 87, 98, 128).

Questo spazio di finzione limite tra l'in-credibile e il buon senso è quello che chiamiamo "sensazionale" (Ascari 2007: 110-111). Eventi che sembrano impossibili per via della loro singolarità ma che in definitiva possono essere spiegati. Thomas Pynchon una volta ha riassunto questa posizione nei confronti della letteratura d'evasione con l'esclamazione "But the world isn't like that" (Pynchon 1984). Ma il mondo non funziona così, intendendo il mondo reale, quello in cui si muove la nostra lettrice. Così si archiviavano *topoi* come l'*happy ever after* delle storie d'amore, che non è di per sé impossibile, ma di certo è sovrarappresentato in letteratura.

Andando un gradino oltre, è possibile osservare come la critica della *detective fiction* sia ricca di osservazioni di studiosi che considerano le dinamiche dei mondi di detective come quello di Holmes non solo sensazionali, ma addirittura assurde. Ad esempio, è particolarmente controverso il principio secondo cui, una volta escluso l'impossibile, ciò che resta debba necessariamente essere vero malgrado ogni inverosimiglianza⁶. In logica esso ha assunto il nome di *Sherlock Holmes Fallacy*⁷. Il sociologo Marcello Truzzi e Umberto Eco erano d'accordo: se si vuol essere davvero rigorosi, tutta la logica di Sherlock Holmes,

6 "How often have I said to you that when you have eliminated the impossible, whatever remains, however improbable, must be the truth?" (Doyle 1890: 93).

7 Si tratta di una fallacia informale del tipo *appel to omniscience* in cui è l'impossibilità pragmatica di contemplare *ogni* possibile alternativa a far emergere come ciò che Holmes esclude o include sia in realtà accuratamente selezionato.

in quanto principalmente abduttiva, non funziona se non per volontà d'autore (Truzzi 1980, Eco 1980). Si potrebbe argomentare che, se le cose stanno così, non c'è poi grande differenza fra Sherlock Holmes e lo stregone proibito da Roland Knox, e i poteri intellettivi del detective altro non sono che narratologici trucchi di magia. La nostra lettrice è stata dunque ingannata?

Dalla prospettiva di Van Dine, alla proposta di una magia esplicita calata come un *deus ex machina* nel gioco della narrazione, la sensazione di tradimento è plausibile. Ma se la logica di Holmes è essa stessa irreale allora in cosa si differenzia da una storia di magia tout-court? Questo ha molto a che vedere con quello che Freedman chiama l'“effetto cognitivo” del genere di detective, cioè l'idea di razionalità e accuratezza che ci comunica anche quando ne è privo (2000).⁸ Esiste un'eccezione nota alle regole tanto apprezzate dalla lettrice. Se, invece di partecipare a un gioco, desidera vivere un'avventura, la magia viene accettata. Nella lunga tradizione del genere, infatti, le due dimensioni coesistono. In quanto lettori, attribuiamo ai detective una doppia funzione: da un lato la sfida e dall'altro, la spiegazione di cosa sia vero e cosa no nel loro mondo. Spesso, come Watson e come i critici di cui sopra, dubitiamo delle abilità del detective, e da questa posizione scaturiscono sia l'eccitazione della sfida che la consapevolezza di essere stati abilmente ingannati, due tra le emozioni più ricorrenti nei giochi di agone. Questo ci introduce al problema dei mondi dei detective e delle loro descrizioni, e a come essi influenzano il nostro modo di vivere l'indagine contenuta nella storia.

Se c'è un dettaglio che accomuna la fantascienza, l'horror, il fantasy e i loro *cross-over* è che spesso sono i generi che dettano più esplicitamente di altri le proprie regole o restrizioni per il cosiddetto “world-building”. Todorov racchiudeva queste forme letterarie entro il concetto del meraviglioso ([1970] 1977: 43-59). La narrazione meravigliosa ci dice chiaro e tondo: in questo mondo ci sono i draghi, in quest'altro i marziani verdi e così via... Di solito la *detective fiction* è esclusa da questa lista ma visto quanto si è detto sulle doti di Holmes ci pare legittimo prenderla in considerazione. Il detective spesso ci dice come ragiona, espone le proprie teorie generali su come funziona il suo mondo. Nel primo romanzo della serie Holmes afferma che un logico può inferire l'esistenza delle cascate del Niagara dall'osservazione di una sola goccia d'acqua. Watson reagisce con violenza a questa affermazione arrivando, in un affascinante momento di *sideshow*, a dare al detective del Negromante. Deve poi ricredersi quando

8 Per una trattazione più dettagliata si veda il saggio di Bartolotta (*Infra*).

Holmes riesce effettivamente a capire che il loro ospite di qualche minuto dopo è un sergente della marina dai suoi tatuaggi, dalle sue basette e dalla sua “aria di comando” (Doyle [1887] 2015: 20-25). La regola sensazionale di Holmes nel suo mondo funziona e sta a fondamento del suo metodo di indagine. Carlo Ginzburg e Umberto Eco concordavano qui con Messac nel dire che questa dote in letteratura era figlia della mistica della *Firasah* di tradizione orientale, una sorta di intuito divino che rendeva i “principi sottili” di Serendippo capaci di intuire verità nascoste osservando l’aspetto esteriore di cose e persone (Messac [1929] 1975: 15-98, Ginzburg 1989). In un’altra storia Holmes inferisce che un omicidio è stato perpetrato utilizzando una *Swamp Adder*, serpente indiano ignoto agli erpetologi del nostro mondo, ma che nel suo paese esiste eccome (Lewis 1978). Nei mondi meravigliosi, come ci ricordano Todorov ([1970] 1977) e Orlando (2017: 12), succede lo stesso: il soprannaturale gode dello stesso status di regole. Quando il prologo al *Signore degli Anelli* esordisce con “Questo libro riguarda principalmente gli Hobbit” (Tolkien 1977: 25), la lettrice dovrà accettare che in questo mondo narrativo esistono tali “Hobbit” e che avranno le caratteristiche che di volta in volta verranno predicate di loro. Come voleva Coleridge, al lettore si chiede comunque di accettare le ragioni del testo. Ciò che cambia per una storia di detective che inventa una *Swamp Adder* è che qui è presente l’illusione data alla lettrice che quanto si sta predicando sul serpente nel mondo finzionale sia vero anche nel suo.

Barzun nella sua trattazione del genere sottolineava come all’interno del mondo di detective gli oggetti fossero importanti. Nei loro dettagli essi “facevano realtà” un po’ come voleva Roland Barthes, nel loro essere parafulmini dell’attenzione del giocatore o della giocatrice che si chiedono se il manico di questa teiera avrà un senso nella trama o sarà solo una *red herring*, una pista falsa. In questo il critico vedeva una lunghissima tradizione, un’abitudine addirittura greca a chiedere agli oggetti del mondo quale sia la verità. Una pratica che si chiama “scienza”, così scriveva, e aggiungeva: il motivo per cui non è ammesso il *Chinaman* è che l’atmosfera del mistero rende creduli e la sua aggiunta “dice mystery” (invece che “realtà”) come nessun’altra. Ci fa dubitare che il nostro manico di teiera possa far parte della storia non come oggetto-verità dalla nostra prospettiva, ma come luogo in cui il nostro immaginario esotista può farlo diventare parte di un qualche imprevedibile (e quindi non giocabile) rituale magico (1980). Potremmo trattare questo caso come una variazione sul concetto Todoroviano dello “strano”, opposto al meraviglioso, in quanto

apparizione dell'inusitato (meraviglioso) nel quotidiano, in cui un elemento, come lo stereotipo razzista dello stregone-scientiato asiatico, *apre alla possibilità* del soprannaturale, fattore che renderebbe il gioco imprevedibile e antinomico ([1970] 1977: 43-59).

A questo punto, si potrebbe evocare il pensiero degli scettici dei crossover come lo scrittore di fantascienza John Campbell, i quali, pensando a Roland Knox e a Fu-Manchu, potrebbero esclamare, sostenendo la validità dell'argomento di Barzun, che in un giallo soprannaturale in cui le cause possono afferire in qualunque momento all'ordine del meraviglioso fantascientifico o magico, nessuna inferenza su un manico di teiera potrebbe mai soddisfarcì appieno. Sarebbe necessario possedere poteri di veggenza per comprendere le dinamiche e il funzionamento delle invenzioni e delle diavolerie elaborati dall'autore (Asimov 1968, [1987] 1989: 227, 1991: xiii).

Isaac Asimov notoriamente rispose e dimostrò che, in effetti, è possibile attenersi alle regole anche inserendo elementi meravigliosi. Secondo la sua logica, se i lettori, sin dall'inizio del libro, sono informati che la gravità in quel mondo è definita in un certo modo o che vi esistono pistole laser con tali o tal altre funzionalità, e il detective e la lettrice sono già da subito a conoscenza di questo, o al massimo possono apprenderlo da qualche altro personaggio nelle fasi preliminari della trama, allora il problema non si pone (Asimov 1968). Ulteriormente, come voleva Arthur C. Clarke, si potrebbe argomentare che la fantascienza letteraria non si discosta poi molto dalla magia, poiché entrambe si manifestano nelle storie attraverso l'adozione di dati di fatto straordinari ma coerenti (Clarke 1973: 39).

Con questa mossa Asimov riporta la finzione di detective salda entro le maglie del meraviglioso todoroviano e dentro una versione asciugata e permissiva delle regole di Knox e Van Dine. Non è tanto quindi *cosa* accade nella detective fiction a reggere la partita ma il *come* e soprattutto il *quando* mi viene rivelata. La regola del "non tenere nascosti dettagli al lettore" si mangia stregoni e cinesi. Sia nella magia sia nella scienza dei detective, una volta che si è scesi in quella parte del racconto che noi chiamiamo "spiegazione" dei fatti, ciò per cui si passa è quello che Ginzburg chiamava un paradigma indiziario⁹. Poi, se so le regole da subito e posso ragionare allora è un *puzzle game* anche se è ambientato sugli inesistenti pianeti di Vega o nel medioevo. L'unico caso in cui non si gioca è quando non si

⁹ Si attribuisce non a caso a Ginzburg proprio il merito di aver notato come il paradigma indiziario appartenga sia a pratiche "scientifiche" che religiose.

sanno le regole e gli elementi del gioco. La *detective fiction* giocabile, quindi, non è che una delle possibili irreggimentazioni della narrazione di detective, la quale coinvolge la nostra episteme reale o fantastica che sia. Il mondo può cambiare, la *detective fiction* può essere meravigliosa, distanziarsi da qualsivoglia percezione che la lettrice ha di ciò che è reale e fiorire lo stesso. Per questo abbiamo gli extra-mondi dei detective che danno il titolo al nostro volume.

Torniamo quindi al patto narrativo. Qui il rapporto che il detective ha col suo mondo entra nell'equazione proprio perché è al suo personaggio che così spesso si affida il possesso di tutte le chiavi di lettura della verità del testo, posizione di assoluto privilegio condivisa da ben pochi altri tipi di personaggio. C'è quindi un rapporto tra il detective e il suo mondo e un rapporto tra il lettore e il mondo del detective. Questi danzano l'uno con l'altro sul filo della coerenza del primo e dei desideri dell'ultimo. La sfera epistemica del detective, quella all'interno della finzione, ha voce in capitolo anche sul mio approccio di lettura qua fuori. Di nuovo Umberto Eco, a ogni punto della narrazione io mi abbandono a passeggiate inferenziali che anticipano dove la trama debba andare e i migliori autori lo sanno e le manipolano, e l'ultima parola l'hanno sempre loro (Eco [1979] 2020: 157-159). A partire da queste aspettative costruite lungo il corso della lettura, se mi aspetto di poter giocare allora devo sapere, se mi aspetto di abbandonarmi alla sorpresa allora non voglio sapere subito, se l'obiettivo è istillare il dubbio allora devo arrivare ad ammettere di non sapere. Questi rapporti sono quelli su cui spesso fanno leva le mosse commerciali della compravendita dei libri. Anche a livello estetico, su booktok e su reddit si vedranno influencer e fan cercare e rendere conto delle "vibes" (Tanni [2023] 2024: 52-53) di un libro. Il pubblico esprime spesso una tendenza a richiedere contenuti che corrispondano alle proprie aspettative, e i giudizi basati su di essa sembrano negli ultimi tempi spostarsi da quelli di gusto a quelli sullo sviluppo stesso della trama. In questo contesto, si osservano i *fandom* mettere in discussione il corso degli eventi narrativi, lamentando ad esempio che un determinato personaggio avrebbe dovuto sopravvivere quando invece è morto e viceversa.

Due fenomeni almeno si aggiungono. Il primo è, come abbiamo visto, che questo rapporto, nella *detective fiction* è strettamente legato ad un personaggio. Se nel suo mondo ci sono gli spiriti allora il detective può essere un medium. Se nel mondo non ci sono gli spiriti allora se il detective ce ne parla è un ciarlatano e fal-lirà, o un villain acuto come il Baskerville e verrà smascherato. La decisione (e l'eventuale delusione del lettore) si dà solo a posteriori dei fatti autenticati dal testo.

Per quanto concerne il secondo fenomeno, Genette aveva notato come in generale nella finzione i giudizi di verisimiglianza funzionassero a partire da convenzioni, non attivando i sistemi epistemici di verifica della verità che usiamo quando ci sentiamo di avere a che fare con la vita vera (Genette 2001). Asimov ricorda in un saggio come una volta avesse scritto, mascherandolo da finzione, un "giallo" che gli si era proposto davvero. Una serie di coincidenze aveva fatto sì che non si trovasse il cameraman che doveva filmare una sua intervista, il quale nel frattempo stava cercando di trovare la stanza in cui doveva lavorare e attendeva beato in quella adiacente. Una lettrice indignata gli aveva scritto che era impossibile che nessuno l'avesse notato, non in un giallo, e che il suo autore doveva aver perso la sua verve. La realtà stessa non poteva funzionare per le regole della lettrice, che legge gialli per i gialli e che conosce la loro realtà, per lei più potente di quella in cui vive con Asimov che l'ha tradita (Asimov 1987). Questo episodio corrisponde perfettamente alla definizione di passeggiate inferenziali di Eco che si basavano appunto sull'abitudine di lettura.

I mondi dei detective dettano quindi non solo le regole della loro logica interna ma anche quelle della nostra adesione a essi. Holmes si era forse accorto di questo quando diceva "my art [...] is a thing beyond myself" (Doyle 2005: 351), come se ammettesse di rimettere le sue doti al funzionamento del suo mondo narrativo. Non si considera speciale, affermando che Watson dovrebbe già saperlo bene; si descrive come un semplice scienziato che ha compreso le leggi del mondo. Sebbene la sua razionalità possa sembrare rara, invita a credere che anche Watson possa raggiungerla con impegno. A segnalarci che qui c'è un problema, ancora una volta, è che ad imparare questa arte/scienza, Watson, almeno nel canone, non ce la farà mai.

Se c'è un dettaglio che Eco nota ma su cui si può mettere maggiore enfasi è quanto chi legge sia passiva/o nella sua fruizione dell'opera. Questo lo si può ben dedurre da Wolfgang Iser che citava le occasioni in cui Fielding e Scott avevano equiparato la lettura all'essere trasportati in viaggio da una carrozza di cui non si hanno le redini (Iser 1978: 16). Non si può che seguire ciò che capita fuori dal finestrino e cercare di trattenere ciò che ci interessa ma (e questo non è in evidenza neanche in Iser) non possiamo decidere cosa accade né quando accade, possiamo solo lasciare che ci rimanga qualcosa alla fine della lettura. Come accade nelle filosofie del contratto sociale, il patto narrativo non è un momento della micro-storia della fruizione di un'opera, è una sua presupposizione per rapporto con il testo (spesso con l'oggetto libro stesso) ma nel caso più neutro e laboratoriale in

cui ci viene mandato un pdf senza titolo, si decide durante la lettura, o addirittura a posteriori. Il meccanismo stesso della fruizione cela forse al suo interno un potere impositivo. Ciò che succede, cosa sappiamo di ciò che succede all'interno del mondo del testo, sarà frutto di scelte che pilotano la nostra cooperazione interpretativa, che è un po' come cooperare con le forze dell'ordine che hanno più potere di noi. Questa idea la si vede emergere in Remo Bodei quando scrive: "si direbbe che scrittura ed autorità abbiano proceduto storicamente di pari passo, appunto perché anche l'autorità, come la scrittura, è *indiscutibile*. Ad entrambe non si può replicare direttamente." (Bodei 1984: xiii)

Secondo Michel Chaouli, questa passività può procurare sia piacere che frustrazione, altrimenti i testi metanarrativi che trasgrediscono la legge dell'impossibilità di intervenire nella finzione non sarebbero così frequenti (Chaouli 2005). Per Françoise Lavocat, l'impossibilità di intervenire nella finzione e il mix di piacere e insoddisfazione che ne deriva modellerebbero la risposta empatica tipica della situazione finzionale (Lavocat 2016).

Uno fra i più radicali in questa prospettiva è Espen Aarseth che nella sua concezione di *Cybertext*, sottolinea quanto l'utente di un testo videoludico sia quasi addirittura in pericolo quando legge (Aarseth 1997: 3-4). In pericolo di perdere per sempre una linea di sviluppo della storia che sta giocando. Nel caso della *detective fiction* ovviamente non si parla sempre (a dire il vero raramente) di ipertesti o videogiochi in cui una scelta del giocatore preclude attivamente scenari della finzione policefala. Tuttavia, l'aver prestato attenzione a qualcosa invece di un'altra può condurci *down the garden path* con estrema facilità, portandoci a credere in un finale che non avrà. Allo stesso modo, nella nostra epoca ricca quanto altre di attaccamento affettivo parasociale alle finzioni, la morte di un personaggio in una serie può essere la scusa per un reclamo su social network, un *headcanon* o una *fanfiction*. La delusione può agire nel mondo della cultura partecipativa in modi in cui la lettrice di Asimov non poteva, o almeno non alla stessa velocità.

La si accetta e si legge o non la si accetta e non si può leggere. È un abbandono di un nostro potere immaginativo a quello di qualcun altro, il semiologo direbbe del testo stesso. Io credo che sia proprio questo rapporto a volte sottilmente doloroso a generare una serie di effetti come la cultura partecipativa, la *fanfiction*, gli apocrifi di Holmes, l'indignazione della lettrice di Asimov e dell'esclamazione di Pynchon, persino il tipo che urla al cinema che l'assassino è dietro la porta o il libro lanciato contro il muro. Sono dinamiche di negoziazione tra

l’acquisto e il rilascio del controllo sulla fantasia. Sono tutte ribellioni alle regole di un mondo che varia di volta in volta e a cui dobbiamo rimetterci se vogliamo sapere come va avanti, per le sue regole e non per le nostre. Regole che ci possono far arrabbiare, stimolarci, o a cui possiamo abbandonarci rilassati sulla nostra carrozza a farci raccontare, sereni e rapiti, cosa è vero laggiù e cosa non lo è.

Bibliografia

- Aarseth, E. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- Ascani, M. (2007), *A Counter-History of Crime Fiction: Supernatural, Gothic, Sensational*, New York, Palgrave McMillan.
- Asimov, I. (1968), “Introduction”, in *Asimov’s Mysteries*, New York, Dell.
- Asimov, I. (1987), “Fact and Fiction”, in *Asimov’s Science Fiction*, Vol 11., No. 4, April. pp. 4-8.
- Asimov, I., ([1987] 1989), “Science Fiction Mysteries”, in *The Tyrannosaurus Prescription and 100 Other Essays*, New York, Prometheus. pp 225-227.
- Asimov, I. (1991), “Introduction”, in *Caves of Steel*, New York, Bantam.
- Barzun, J., (1980), “Detection and the Literary Art”, in *Detective Fiction: A Collection of Critical Essays*, Winks, Robin, W. (Ed.), Englewood Cliffs, NJ, Prentice-Hall. Pp. 144-153.
- Bodei, R. (1984), “Introduzione all’edizione italiana”, in Blumenberg, H., *La leggibilità del mondo: Il libro come metafora della natura*, Milano, Il Mulino.
- Chaouli, M. (2005), “How interactive can fiction be?”, *Critical Inquiry*, vol. 31, no 3, p. 599-617.
- Clarke, A. C. (1973), *Profiles of the future: an inquiry into the limits of the possible* (Rev. ed.). New York London: Harper & Row.
- Doyle, A. C. ([1887] 2015) *A Study in Scarlet*, in *Sherlock Holmes: The Novels*, Londra, Penguin.
- (1890), *The Sign of the Four*, London, Spencer Blackett.
- Doyle, A. C. (2005), *The Adventure of the Copper Beeches*, in *The New Annotated Sherlock Holmes*, Leslie S. Klinger (Ed.) (2 Vols.), New York, NY, W.W. Norton. pp. 351-383.
- Eco, U. (1980), “Horns, Hooves, Insteps: Some Hypotheses on Three Types of Abduction”, in *The Sign of Three: Dupin, Holmes, Peirce*, Eco, Umberto,

- Sebeok Thomas (Ed.), Bloomington, Indiana University Press.
- Eco, U. (2018), *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano, La Nave di Teseo.
- Eco, U. ([1979] 2020), *Lector in Fabula: La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, La nave di Teseo.
- Freedman, C. (2000), *Critical Theory and Science Fiction*, Middletown, Wesleyan University Press.
- Genette, G., Gorman, D., (2001) ““Vraisemblance” and Motivation”, in *Narrative*, Vol. 9, No. 3, Columbus, OH, Ohio State University Press, Oct., pp. 239-258.
- Ginzburg, C. (1989), *Clues, Myths and the Historical Method*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- Haycraft (1941), *Murder for Pleasure: The Life and Times of the Detective Story*, New York, Appleton-Century.
- Iser, W. (1978), *The Act of Reading: A Theory Of Aesthetic Response*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- Knox, R. (1929), “Ten Rules for a Good Detective Story”. *Publishers Weekly*. Vol. 116, no. 14. 5 October. p. 1729.
- Lavocat, F., (2016), *Fait et fiction: pour une frontière*, Paris, Seuil, Epub version.
- Lewis, D. (1978) “Truth in Fiction”, in *American Philosophical Quarterly*, Vol. 15, No. 1, January, Champaign, IL, University of Illinois Press.
- Messac, R. ([1929] 1975), *Le “Detective Novel” et l’Influence de la Pensée Scientifique*, Ginevra, Slaktine Reprints.
- Morson, G. S. (1994), *Narrative and Freedom: The Shadows of Time*, New Haven, Yale University Press.
- Orlando, F. (2017), *Il soprannaturale letterario: Storia, logica e forme*, Milano, Einaudi, Edizione ebook.
- Pynchon, T. (1984), “Is it O.K. to be a Luddite?”, in *New York Times Book Review*, 28 October. < <https://www.nytimes.com/1984/10/28/books/is-it-ok-to-be-a-luddite.html> > 19/07/2024.
- Van Dine, S. S. (1928). “Twenty Rules for Writing Detective Stories”, in *The American Magazine*. Vol. 106 1 September. pp. 129-131.
- Tanni, V. ([2023] 2024). *Exit Reality: Vaporwave, Backrooms, Weirdcore, and Other Landscapes Beyond the Threshold*, Ljubljana, Nero and Akisoma.
- Tolkien, J.R.R. (1977). *Il Signore degli Anelli*. Milano: Rusconi.
- Truzzi, M., (1980), “Sherlock Holmes: Applied Social Psychologist”, in *The Sign of Three: Dupin, Holmes, Peirce*, Eco, Umberto, Sebeok Thomas (Ed.), Bloomington, Indiana University Press.