



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 BOUUP
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 EVANGELIONE 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
	Mario Baldari
	203

4. I MISTERI DELLA FANTASCIENZA: DAL GIALLO ONTOLOGICO ALL'ECO-THRILLER – E ALTRE COMBINAZIONI POSSIBILI

Simona Bartolotta

Università Justus-Liebig di Giessen

Abstract

This essay outlines some theoretical foundations for examining the intersections between the literary genres of science fiction and mystery/detective fiction. The first part of the essay retraces some critical contributions that have directly or indirectly enriched the discourse on this particular form of literary hybridization; Elana Gomel, Carl Freedman, and Samuel R. Delany are among the theorists that figure in this section. The essay then proceeds to present varieties of the possible combinations between science fiction and multiple categories of mystery fiction, from the classic detective story to the eco-thriller. Examples range from the fin-de-siècle British occult detective story and Isaac Asimov's robot mysteries, to the modern *cyber-noir* and speculative eco-thriller.

Questo articolo vuole offrire delle coordinate teoriche per esaminare le possibili interazioni tra i linguaggi di questi due generi narrativi, mystery e fantascienza. Per facilitare la discussione, con ‘mystery’ s’intenderà la gamma dei sottogeneri della narrativa moderna del mistero e del crimine, dalla *detective story* classica al giallo metafisico, dal *noir* al thriller. La fantascienza ha saputo ibridarsi con tutte queste declinazioni del mystery e più, e pertanto l’adozione di un termine che sia capace di racchiudere in sé la varietà della fascinazione della fantascienza per i concetti di investigazione e mistero – fascinazione che è il soggetto di questo articolo – si rivela utile e adeguata ai fini dell’analisi qui proposta. Il vero focus di quest’analisi, comunque, resta la fantascienza, termine che richiederebbe anche più chiose di ‘mystery,’ e che verrà pertanto appropriatamente contestualizzato nel corso dell’articolo.

La prima parte dell’articolo offrirà un *excursus* di ciò che la critica accademica ha avuto sinora da dire sul rapporto tra mystery e fantascienza – sparsi e spesso quasi accidentali cenni, con eccezioni rare ma importanti, che tuttavia non sono mai stati perseguiti a condurre alla formulazione modelli più ampi e applicabili che possano significativamente favorire un’analisi comparativa né storica né narratologica. Questo articolo vuole gettare le basi (in una maniera

che chiaramente non può essere né esaustiva né definitiva) per l'impostazione di una simile infrastruttura teorica, nella convinzione che la logica del linguaggio fantascientifico può essere meglio compresa alla luce della sua costitutiva fame epistemica: la fantascienza trasforma l'intero universo in un enigma, o un insieme di enigmi, la cui risoluzione l'essere umano (o un'altra qualunque soggettività, magari aliena) è libero di tentare; questo tentativo di esplorare la natura del mondo, e di come questa gioco-forza influenzi i modi di esistere della soggettività, è ciò di cui la narrazione fantascientifica si occupa.

Dopo, perciò, aver discusso questi precedenti contributi, e aver offerto le mie argomentazioni a favore della produttività del ragionare sulla fantascienza come un genere narrativo strettamente affine al mystery, si passerà a brevi cenni riguardanti alcuni esempi di come l'inerente vena mystery della fantascienza si sia concretizzata in testi esplicitamente ibridi: i detective dell'occulto dell'Inghilterra tra la fine del XIX secolo e l'inizio del XX, i puzzle robotici di Isaac Asimov, il cyber-noir di William Gibson, Pat Cadigan o Richard K. Morgan, e il contemporaneo thriller ecologico-speculativo. Anche questa rassegna, va da sé, è lungi dall'essere un resoconto completo ma mira semplicemente a indicare spunti per future indagini.

4.1. Fantascienza (e) *mystery*

Un ottimo punto d'ingresso nel complesso territorio dei rapporti tra fantascienza e *mystery* lo si può trovare in un articolo di Elana Gomel, pubblicato nel 1995 su *Science Fiction Studies* (rivista di punta della critica anglofona sulla fantascienza), in cui la Gomel definisce un sottogenere da lei ribattezzato “ontological detective story,” traducibile per semplicità come ‘giallo ontologico.’ Il giallo ontologico descrive un gruppo di romanzi pubblicati tra gli anni Settanta e i primi Novanta del secolo scorso, le cui trame fantascientifiche si sviluppano, secondo la lettura della Gomel, come *detective stories* in cui l'oggetto dell'indagine consiste, piuttosto che in un particolare crimine, nell'universo stesso, il mondo funzionale in cui l'azione del racconto ha luogo. Romanzi come *Inverted World* (1974) di Christopher Priest, *Theatre of Timesmiths* (1984) di Garry Kilworth e la trilogia *Black Current* (1984-85) di Ian Watson mettono in scena narrazioni di mistero il cui enigma centrale non è tanto “who done it?” – chi è stato, chi è il colpevole? – quanto “what is it?” – che cos'è? (Gomel 1995: 346).¹ L'interpre-

1 Con l'eccezione di *Theatre of Timesmiths*, gli altri titoli citati sono disponibili in traduzione italiana. Il romanzo di Priest è apparso come *Il mondo alla rovescia* nel 1975 per Moizzi editore, e ristampato come *Mondo*

tazione offerta dalla Gomel nel suo articolo è basata su un modello escatologico nel contesto del quale il tentativo dei personaggi di risolvere i misteri ontologici dei loro mondi risulta in un atto di demistificazione totale che però determina anche la fine del mondo stesso (anche solo figuratamente, per il personaggio che comprende la verità nascosta dietro al reale accettato supinamente fino al momento della rivelazione). A questa apocalisse segue poi il sorgere di nuovo mondo utopico dalle ceneri del vecchio.

Al di là di questo specifico inquadramento del giallo ontologico in un arco di redenzione-apocalisse-utopia, dai contorni chiaramente etici, molte delle intuizioni dell'articolo appaiono in realtà facilmente generalizzabili a testi che, pur mantenendo l'impostazione *mystery*, fanno a meno dei tratti apocalittici e/o utopici che accompagnano i gialli ontologici individuati dalla Gomel. L'argomento della studiosa, infatti, mette in luce con grande acume una tensione investigativa che è fondamentale nei suoi *case studies*: non “chi è stato?”, appunto, ma “che cos’è?”, o a anche “come funziona?” Semmai, tracciare i confini del giallo ontologico in termini di questi interrogativi sembra offrire un modello anche *trop poco* generalizzabile: sentiamo, in questa descrizione, echi di giallo metafisico alla Borges o alla Auster, senza contare che la *fiction* – tutta la narrativa finzionale – ha alla base una questione non dissimile da quella dei gialli ontologici: cos’è il mondo – e specularmente, che cos’è la *fiction* – e come funzionano questi due piani di realtà? Eppure, la Gomel parla di giallo ontologico pensando specificamente alla fantascienza. Perché?

Teniamo a mente questa domanda mentre passiamo a Carl Freedman, autore nel 2000 dello studio *Critical Theory and Science Fiction*, che riprende e rifinisce un concetto di vitale importanza nella teoria fantascienza introdotto negli anni Settanta dal critico marxista Darko Suvin, ossia lo straniamento cognitivo (*cognitive estrangement* nell'originale inglese). Suvin definisce la fantascienza come un genere letterario basato sulla presenza e l’interazione di straniamento [*estrangement*] e cognizione [*cognition*] (Suvin 1979: 7-8). Nel modello suviniano, “cognizione” assume un significato complesso che non è riconducibile, o almeno non del tutto, al più intuitivo concetto di cognizione come attività e processi mentali, al centro di una vivace e relativamente recente ondata d’interesse verso l’applica-

alla rovescia nel 1990 da Editrice Nord, entrambe le edizioni nella traduzione di Maria Luisa Caramella. La trilogia di Watson, nota anche come “River trilogy” (questa è la denominazione usata dalla Gomel), è invece stata pubblicata nella serie Urania di Mondadori dal 1986 al 1988, con i primi due romanzi (*The Book of the River* e *The Book of the Stars*) tradotti da Laura Serra come *Il libro del fiume* e *Il libro delle stelle*, e il volume conclusivo (*The Book of Being*) tradotto da Delio Zinoni come *Il libro delle creature*.

zione di studi e teorie cognitive all’indagine letteraria.² Per Suvin, piuttosto, in maniera consona alla filosofia marxista e a alla teoria critica che da Suvin e Jameson animano (e animeranno sino ad oggi, attraverso varie incarnazioni) gli studi sulla fantascienza, quello di cognizione è un concetto fortemente politico, che abbraccia tanto un riflettere la realtà (attraverso lo specchio distorcente dell’innovazione fantastica, il *novum*, del testo) quanto un riflettere criticamente *sulla* realtà (Ivi: 10). Tuttavia, tramite l’associazione che Suvin chiaramente traccia tra cognizione così intesa e pensiero scientifico (Ivi: 13), è anche possibile soffermarsi sull’accezione di cognizione come scientificità o aderenza a criteri empirici in relazione al contenuto straniante, fantastico, inventato, del testo fantascientifico. Su questa base, dunque, Freedman si lega allo straniamento cognitivo per formulare il suo concetto di *cognition effect* – effetto di cognizione (così denominato in omaggio all’*effet de réel* di Barthes). L’innovatività di questo nuovo modello consiste nel fatto che per Freedman la cognitività, o appunto la scientificità, del testo fantascientifico non va appurata in base a criteri extratestuali (com’era per Suvin), in relazione cioè al contesto reale in cui il testo è stato prodotto o viene letto, ma piuttosto sulla base di come il testo stesso si pone nei confronti degli straniamenti che opera. Ciò che conta per determinare se è un testo può essere letto come fantascienza o meno, leggiamo in originale, è proprio “the attitude of the text itself to the kind of estrangements being performed” (Ivi: 18).

Ciò che è particolarmente interessante ai fini di un’indagine sul contatto tra *mystery* e fantascienza è che per dimostrare come il suo effetto di cognizione opera (e pertanto distinguendo più chiaramente dallo straniamento cognitivo di Suvin), Freedman decide di utilizzare non un testo di fantascienza pura, ma un *mystery* fantascientifico. L’opera in questione è un racconto lungo di Isaac Asimov, “The Dying Night,” pubblicato per la prima volta nel 1956 in *The Magazine of Fantasy & Science Fiction* e poi ristampato in varie antologie, tra cui *Asimov’s Mysteries* (1968), che raccoglie anche altri testi in cui Asimov si cimenta nell’unione di fantascienza e giallo.³ Nel racconto, il detective Wendell Urth (eccentrico personaggio che ricorre in altri tre racconti di Asimov)

2 La bibliografia di David Herman ben rappresenta i punti essenziali e più rappresentativi dell’approccio cognitivo alla letteratura e alla *fiction* (una menzione particolare va al suo *Storytelling and the Sciences of Mind*, Cambridge, The MIT Press, 2013).

3 Il racconto è apparso in italiano in almeno tre traduzioni. Per la prima volta nel 1963 come “La notte morente” nella traduzione di Roberta Rambelli, ristampato varie volte in varie raccolte (si veda in bibliografia). Riccardo Valla lo rititolò “La morte della notte” (in Asimov I., *La terra è abbastanza grande*, pp. 231-266, Editrice Nord, Milano, 1975), mentre nella sua versione più ristampata il racconto compare come “Conclusione errata,” tradotto da Hilia Brinis (per esempio, in Asimov I., *Il meglio di Asimov*, pp. 325-362, Mondadori, Milano, 1996).

deve risolvere il furto di una pellicola contenente informazioni altamente confidenziali. Subito dopo il furto, il ladro ha poco accortamente nascosto il rullino in una fessura di una parete esposta alla luce del sole, cosa che chiaramente ha danneggiato la pellicola e le informazioni in essa contenute. È proprio grazie a questo incredibile errore che Urth individua il colpevole tra la sua rosa di sospettati, in cui figurano solo tre scienziati, tutti e tre recentemente rientrati sulla Terra dopo lunghi periodi passati in diversi luoghi del Sistema Solare: il primo sul pianeta nano Cerere, il secondo su Mercurio, e il terzo sulla Luna. Tutti e tre gli uomini, avendo vissuto a lungo in condizioni in cui recarsi all'esterno richiede estesi e attenti preparativi, sarebbero condizionati a credere che un luogo esterno garantisca una certa protezione da ulteriori tentativi di sabotaggio o furto. Urth però capisce che soltanto uno dei tre sarebbe stato, in aggiunta, anche portato a credere che la luce solare non avrebbe costituito un pericolo rilevante: lo scienziato che ha vissuto su Mercurio, perché i periodi di rotazione e rivoluzione del pianeta coincidono, il che significa che una metà del pianeta (la metà, logicamente, su cui si trova l'insediamento umano nel racconto) rimane sempre al buio. Pertanto, una persona che ha passato molto tempo su Mercurio sarebbe naturalmente portata a dare per scontato che se un certo luogo non è esposto al sole in un certo momento della giornata, allora non lo sarà mai. Da questo fatto psicologico, Urth deduce il colpevole del furto della pellicola.

Tuttavia, solo pochi anni dopo la pubblicazione di "The Dying Night," nel 1956, fu scoperto che i periodi di rotazione e rivoluzione di Mercurio in realtà non coincidono affatto. Come nota Freedman, la cosa interessante è che naturalmente la rettifica delle nostre precedenti informazioni scientifiche non incide minimamente sulla logica interna del racconto di Asimov, né sul suo essere fantascienza o meno. Pur sapendo che i fatti discussi nella storia sono errati, il lettore riesce pienamente a comprendere e ad accettare ciò che avviene nel testo: il racconto, in altre parole, funziona come dovrebbe, anche senza riferimento alla realtà empirica, in quanto la falsità extratestuale del fatto 'scientifico' (nel senso di appurabile e perciò anche smentibile) su cui esso si regge non determina in alcun modo che la storia perda di senso. È proprio in questa prospettiva che Freedman parla di *effetto* di cognizione, un'illusione internamente coerente che funziona unicamente sulla base di ciò che il testo dice, di come il testo stesso, appunto, si pone nei confronti delle proprie invenzioni (Freedman 2000: 18).

Resta allora la questione del perché Freedman debba avvalersi di un racconto giallo, tra tutte le scelte possibili, per illustrare il funzionamento del suo

effetto di cognizione. Certamente non c'è penuria di storie di fantascienza più pura – per così dire – che includono informazioni e fatti scientifici poi rettificati o smentiti. Senza bisogno di guardare troppo lontano, lo stesso Asimov si lamentò del suo aver erroneamente descritto, nel racconto “*The Martian Way*” (1952), l'aspetto degli anelli di Saturno come troppo uniforme anche quando visti più da vicino che dalla Terra, quando in realtà il diminuire della distanza mette naturalmente a fuoco divisioni più nette tra le diverse fasce degli anelli (Asimov 1989: 12-13). Tralasciando le ironiche autorecriminazioni di Asimov (“To be sure, no astronomer saw the truth about the rings in 1952, but what of that?... I am a science fiction writer and more is expected of me”, [Ivi: 13]), appare evidente che l'aspetto “sbagliato” degli anelli di Saturno debba avere poco impatto sul racconto nel suo complesso, trattandosi qui di un semplice dettaglio scenico. Ma cosa sarebbe accaduto se la (rap)presentazione degli anelli di Saturno fosse stata invece un elemento chiave dello sviluppo narrativo? Proprio questo interrogativo ci riporta a Freedman, il quale pur non elaborando in modo esplicito la sua scelta di un racconto *mystery* per esemplificare l'effetto di cognizione, lascia comunque trapelarne la ragione di fondo: il motivo per cui “*The Dying Night*” si presta come esempio così calzante è, nelle parole dello stesso Freedman, che la risoluzione di questo racconto *dipende* strettamente dalla rotazione sincrona di Mercurio (“‘The Dying Night’... depends for its plot resolution on the assumption that Mercury has a ‘captured’ rotation” [Freedman 2000: 18]). Questo singolo dettaglio fattuale è responsabile di tenere insieme i fili di questa trama; senza di esso, tutta la logica di questo testo viene meno. Ed è qui, nella lettura che propongo in questo articolo, che sta una possibile chiave dell'affinità sotterranea tra questi due generi, fantascienza e *mystery*: il fatto che entrambi si reggano su questa fitta rete di significato interna, sulla capacità/necessità dei dettagli diegetici di unirsi a formare racconti/realtà la cui coerenza interna diventa il tema stesso della narrazione, un tratto che Damien Broderick ha descritto come la “saturazione ontologica” della fantascienza (“a preeminent ontological saturation or intensity” [Ivi: 34]). Ed ecco allora che anche il giallo ontologico della Gomel, nella sua definizione sopra descritta come racconto d'investigazione il cui enigma centrale è la natura stessa del mondo, diventa più chiaro nella sua applicabilità alla fantascienza e non ad altro: perché solo la fantascienza – piuttosto che il fantasy, il New Weird, o altri generi del fantastico ampiamente inteso – tematizza il problema della natura del mondo attraverso un'enfasi (che si sviluppa a partire, come vedremo a breve, da un piano lingui-

stico) sulle connessioni e l'interdipendenza tra i vari componenti dell'universo diegetico del testo (la sua saturazione ontologica, appunto).

Questo aspetto del genere fantascientifico è stato abilmente messo in luce nell'opera critica di Samuel R. Delany, la cui fama come studioso di fantascienza è spesso oscurata dai suoi (s'intenda, altrettanto eccellenti) lavori di narrativa, da *Babel-17* (1966) a *Dhalgren* (1975) a *Stars in My Pocket Like Grains of Sand* (1984).⁴ Per parlare di questa intensa tensione semantica e linguistica che tiene insieme i mondi – le realtà diegetiche – della fantascienza, Delany (i cui studi hanno significativamente influenzato lo stesso Broderick, citato sopra) usa un'espressione mirabile: “violent nets of wonder,” violente reti di meraviglia (Delany 2009: 13). Ciò a cui Delany si riferisce con questa formula è il fatto che nel regime di significazione fantascientifica ogni stringa di parole partecipa in un gioco di logica semantica in cui il significato va negoziato nel contesto di determinate regole di possibilità. Il termine tecnico che Delany conia negli anni Sessanta per indicare questo concetto è “subjunctivity,” che definisce appunto la relazione di possibilità ontologica che esiste tra la realtà e gli eventi narrati in un certo racconto. Così per esempio la narrativa realista si pone sul livello del possibile, ossia la sua *subjunctivity* si definisce per Delany come “could have happened,” qualcosa che sarebbe potuto o potrebbe ancora accadere (Ivi: 10). L'esatto contrario vale invece per il “fantasy” più comunemente inteso, testi in cui entità ed eventi soprannaturali, impossibili, o comunque fantastici sono descritti in chiave non immediatamente metaforica: per questo genere di mondo-testo il livello di *subjunctivity* è definito all'opposto di quello della narrativa realista: could not have happened,” non sarebbe potuto e non potrebbe accadere (Ivi: 11). Il caso della fantascienza, tuttavia, è più complesso. Gli eventi della fantascienza, dice Delany, sono eventi che non sono accaduti (“have not happened”), ma questa categoria di *subjunctivity* ne include in realtà molteplici: eventi che potrebbero accadere (“might happen”), che non accadranno (“will not happen”), che non sono avvenuti ancora (“have not happened yet”), che non sono accaduti in passato (“have not happened in the past” – ovvero il caso ucronia), e altri ancora (Ivi: 11). Delany è ambiguo nell'includere in questa lista, senza ulteriori commenti chiarificatori, eventi “che non accadranno” e classificarli come “science-fantasy stories” (Ivi: 11): intende forse eventi che non possono ontologicamente accadere (riportandoci sostanzialmente alla *subjunctivity* del fantasy), o ha forse in

4 Con i titoli originali invariati, *Babel-17* a *Dhalgren* sono stati pubblicati in italiano rispettivamente nelle traduzioni di Gianni Montanari (Mondadori, Milano, 2007) e Maurizio Nati (Fanucci, Roma, 2005).

mente testi rifacentisi a immaginari (come lo “sword-and-sorcery,” per esempio, di cui Delany parla in altri suoi articoli) che semplicemente hanno poco a che fare con il nostro reale, e si qualificano dunque come irrealistici in questo senso meno rigido? Ad ogni modo, io proporrei che il valore della *subjunctivity* risiede nella sua capacità di mettere in rilievo la particolare tensione ontologica che la fantascienza instaura tra il reale e il testo. Al nostro comprendere gli eventi del racconto come “non accaduti,” la fantascienza appone un sottinteso “ma potrebbero”: gli scenari della fantascienza sono tali in quanto implicano una certa condizione di possibilità – vanno, in altre parole, giustificati cognitivamente, per utilizzare il termine della tradizione suviniana a cui, come spiegato sopra, afferisce anche Freedman.

Emerge qui un altro fattore che si presta come motivo di affinità tra fantascienza e *mystery*, ossia proprio il concetto di regola (formale), che come abbiamo appena visto si manifesta nella fantascienza come un particolare *constraint* ontologico. Parafrasando un articolo di H. G. Wells, Istvan Csicsery-Ronay, tra i più interessanti critici contemporanei di fantascienza, nota come la fantascienza (benché nella versione wellsiana si parlasse ancora di “scientific romance”) si basi non tanto sull’aderenza fedele alla lettera del fatto scientifico, quanto piuttosto sulle “rigorose regole del *discorso* scientifico” – in originale, “the rigorous game rules of scientific discourse” (Csicsery-Ronay 2008: 113). L’argomento non è dissimile da quello di Freedman, ma ha l’importante merito di rendere esplicito il nesso tra l’effetto estetico che idiosincraticamente appartiene alla fantascienza – l’effetto di cognizione, appunto – e il modo in cui questo si manifesta nella forma del testo, nella logica semantica descritta da Delany. L’intuizione chiave per comprendere cosa sia e come funzioni la fantascienza è forse proprio questa: non è il fatto in sé, ma piuttosto il modo in cui questo viene concettualizzato e giustificato nel testo che decide se ci troviamo o meno nel regime fantascientifico. La fantascienza traduce avvenimenti fantastici in un linguaggio materialista, cosicché, per dirla con Csicsery-Ronay, eventi fantastici “possono essere spiegati *come se* fossero razionali, convertendo l’universo in un gioco della finzione in cui qualunque cosa può essere immaginata come processo materiale... e ogni processo materiale può essere spiegato usando la collaudata retorica della spiegazione scientifica.”⁵ È il rigore richiesto da questo gioco retorico e cognitivo

5 “Many marvelous things... can be explained as if they were rational, by converting the universe into a fictional game in which anything can be posited to be a material process... and any material process can be explained, using the proven rhetoric of scientific explanation” (Csicsery-Ronay 2008: 73). La traduzione nel testo, come tutte le altre presenti, salvo altrimenti indicato, è mia.

che paradossalmente libera la potenza immaginifica della fantascienza, e che avvicina così questo genere “alla precisione matematica della *detective fiction*” (Ivi: 65), in cui l’assunzione di specifiche regole logiche, ma anche composite (pensiamo, all’estremo della prescrittività, alle famose regole di Van Dine o al Decalogo di Ronald A. Knox), dà forma a stili essenziali e trame geometriche in cui il dipanarsi del ragionamento stesso diventa soggetto del racconto al pari dell’indagine criminale.⁶

4.2. Combinazioni

L’analisi presentata sinora ha cercato di isolare due elementi in particolare (strettamente connessi tra loro, e comunque rappresentanti solo una parte dei motivi di affinità che certamente è possibile ravvisare tra i due generi esaminati): il primo è il taglio investigativo della fantascienza in chiave onto-epistemologica, in cui l’enigma dell’universo si sostituisce ai misfatti umani; il secondo, il gioco del linguaggio scientifico che veicola una visione materialista e naturalista del reale. In quanto segue passeremo ora a esaminare brevemente come questi fattori partecipino nel dare vita a particolari iterazioni concrete, spesso assai differenti tra loro, della confluenza tra fantascienza e *mystery*. In molte di queste opere i termini dell’ibridazione tra i due generi appaiono incerti, confusi; abbiamo casi in cui i confini tra fantascienza e fantastico più in generale non sono chiari, mentre in altri ancora l’interazione tra *mystery* e fantascienza si osserva al meglio considerando l’intera bibliografia di un autore piuttosto che singoli testi – è il caso, per esempio, di Stanisław Lem, che non tratterò qui ma di cui mi sono occupata altrove (Bartolotta 2023). Queste, d’altronde, sono le asimmetrie che rendono stimolante questo tipo di analisi, ma che rendono anche necessario prendere atto della parzialità dei profili offerti qui, che non possono sperare di rendere giustizia alla complessità dei testi che mi fungono da esempi, ma per alcuni di questi ho tentato discussioni più estese (Bartolotta 2024a, 2025).

6 Per Csicsery-Ronay, a determinare quest’affinità è l’utilizzo del *novum*, altro elemento chiave della teoria dello straniamento cognitivo di Suvin (1979) definito come l’elemento di radicale novità che, inserito nel mondo finzionale, determina tutta una serie di cambiamenti (straniamenti, appunto) che determinano la distanza mimetica tra il mondo del racconto e il nostro, ma anche la rilevanza critica del primo per il secondo. Le ristrutturazioni testuali che il novum esige causa dunque un effetto per cui, nella fantascienza, “the style – both of the prose and the design – is governed by the same chaste rigor as scientific writing, or better yet, the displaced calculation and mathematical precision of detective fiction. (Hence the attraction of the detective form for many sf writers – and the shared provenance of detective fiction and SF in Poe and Conan Doyle.)” (Ivi: 65). Condivido pienamente questa diagnosi tranne per il fatto che Csicsery-Ronay si ferma troppo in superficie: non è la presenza del *novum* in sé quanto il suo principio di giustificazione, l’applicazione del linguaggio materialista al non-reale, che determina quanto appena descritto.

Il nostro primo esempio riguarda l'investigazione dell'occulto, e in particolare come questo sottogenere si formò nel Regno Unito a cavallo tra il XIX e il XX secolo per mano di autori come Algernon Blackwood e Sax Rohmer. Si tratta di racconti in cui un personaggio più o meno professionalizzato (i clienti del John Silence di Blackwood lo chiamano “psychic doctor”) conduce un’indagine su fenomeni di natura paranormale, occulta, e spiritica.⁷ Di particolare interesse per l’indagine qui proposta è il fatto che, in modo consono al periodo in cui questi testi sono stati scritti, in cui il confine tra occultismo, paranormale, psicologia e scienza era percepito come particolarmente labile e poroso, questi detective dell’occulto si cimentano continuamente in un’operazione di giustificazione retorica e cognitiva degli eventi soprannaturali di cui si occupano, rendendo più che mai evidente il passaggio (fenomeno non da intendersi in chiave totalizzante e finale, ma che comunque rappresenta un componente chiave della realtà culturale del *fin-de-siècle*) da un’immaginazione Gotica e fantastica a una secolare, formatasi in risposta all’atteccchimento del pensiero scientifico e la sua visione materialista nell’ampio pubblico. L’insistenza con cui investigatori quali Flaxman Low (Prichard and Prichard 1899), John Silence (Blackwood 1997), Carnacki (Hodgson 2006) e Moris Klaw (Rohmer 1997) sottolineano l’essenza pienamente naturale e razionale delle possessioni demoniache, infestazioni spiritualistiche, raduni stregoneschi e attacchi vampirici a cui devono in qualche modo porre rimedio esemplifica perciò le caratteristiche del linguaggio fantascientifico di cui abbiamo parlato poc’anzi, facendo tema delle proprie narrazioni proprio il processo di cognitivizzazione (naturalizzazione, materializzazione) che costituisce la condizione di esistenza della fantascienza.

Un altro gruppo di testi rilevante ci riporta ad Asimov, che in aggiunta ai racconti del sopracitato *Asimov’s Mysteries* – senza contare un’ampia produzione di puro *mystery*, dai romanzi in stile *whodunit* *The Death Dealers* (1958) e *Murder at the ABA* (1976) fino alle decine di racconti dei *Black Widowers* e dell’*Union Club* – fa dell’unione tra *mystery* e fantascienza la cifra distintiva dei romanzi del ciclo dei Robot.⁸ Il fatto che anche molti dei racconti in questa serie siano strutturati come puzzle logici, in cui i personaggi umani devono ri-

⁷ Per una panoramica di questi testi, rimando il lettore alla fondamentale discussione di Maurizio Ascari in *A Counter-History of Crime Fiction* (2007: 66-90).

⁸ Anche se disponibile soltanto in lingua inglese, è doveroso citare la bibliografia annotata compilata dall’ingegnere informatico australiano Steven Cooper, che cataloga in quasi novecento pagine tutta la produzione asimoviana, sia narrativa che saggistica. Il lavoro è accessibile gratuitamente online: <http://stevenac.net/asimov/Bibliography.htm>.

solvere l'enigma dietro il funzionamento scorretto o anche solo bizzarro dei loro robot (è il caso specialmente dei racconti degli anni Quaranta e Cinquanta), suggerisce che i robot positronici asimoviani si siano trovati particolarmente a proprio agio con questa formula ibrida. Una possibile spiegazione del perché la suggeriscono le parole dell'esperto di robotica Fastolfe, personaggio ricorrente nei romanzi del Ciclo e costruttore del fondamentale Giskard, che ne *The Robots of Dawn* (1983) rivela che il suo interesse quasi ossessivo per la costruzione di cervelli positronici non risiede in altro se non nel mistero ultimo del cervello umano, con la speranza che creare un analogo artificiale di quest'ultimo possa rivelarne i segreti (Asimov 1984: 104). Ecco allora che tutta la gamma di variazioni, sfumature, scenari paralleli e futuri possibili che Asimov dispiega nei numerosi racconti del Ciclo dei Robot (vedasi in particolare *The Complete Robot*, curato dallo stesso Asimov nel 1982) diventano esperimenti per testare i responsi delle intelligenze umana e robotica messe a contatto, vere e proprie indagini sulla natura di queste menti così diverse così come sulla possibilità della loro coesistenza e cooperazione.⁹

Spostiamoci ora agli ultimi decenni del XX secolo e a quello che proporrei di definire “cyber-noir,” letteratura *cyberpunk* in cui motivi *hard-boiled*, *noir* e thriller sono particolarmente prominenti. Il *Neuromancer* (1984) di William Gibson, caposaldo indiscusso del filone cyberpunk, è certamente l'esempio più famoso, ma altri testi che si prestano a questa lettura, per citare solo alcuni titoli, sono *A Scanner Darkly* (1977) di Philip K. Dick, *Synners* (1991) di Pat Cadigan, *Quarantine* (1992) di Greg Egan, e *Altered Carbon* (2002) di Richard Morgan. La particolarità che attribuisco a questo sottogenere è il suo rivisitare in chiave fantascientifica motivi tipici del *noir* realista, capitalizzando specificatamente sull'approccio materialista richiesto e reso possibile dal linguaggio fantascientifico. Le operazioni più interessanti in questo senso si osservano studiando come il cyber-noir ritratti la rappresentazione di soggettività alienate e frammentate che è motivo tipico della narrativa *noir* tradizionale. Se in questa i protagonisti sono spesso alle prese con condizioni che corrompono la loro intrezza psicologica e capacità di giudizio, dallo spaesamento alla paranoia, da varie fobie ai disturbi amnesici, situazioni simili vengono continuamente tradotte e letteralizzate nel cyber-noir proprio attraverso la cornice fantascientifica: così, in *Neuromancer* tanto il protagonista, l'hacker Case, quanto l'oggetto della sua

⁹ Per quanto l'articolo non sia incentrato sulla componente mystery del Ciclo dei Robot, ho sviluppato questa tesi in Bartolotta 2024b: 544.

ricerca (che poi si rivela anche esserne il mandante), sono coscenze frammentate che anelano a ricompletarsi, Case riottenendo l'accesso al cyberpazio, che gli era stato impedito neurologicamente, e la stessa intelligenza artificiale Neuromancer riunendosi alla metà da cui era stato separato, Wintermute. Così, anche, in *Altered Carbon* la vittima del crimine al centro del mistero sopravvive al proprio assassinio grazie alla copia della sua coscienza precedentemente salvata in cloud, ma perde i ricordi inerenti all'omicidio per lo scarso tempismo dell'ultimo aggiornamento.

Come ultimo esempio, vorrei menzionare brevemente due romanzi estremamente diversi tra loro, ma accomunati dalla tematica ecologica e dal loro ibridismo con il *mystery*. Il primo e più recente è *Hummingbird Salamander* (2021) di Jeff VanderMeer, un eco-thriller che si sviluppa attorno a un'indagine dai toni estremamente *noir* su un'eco-attivista recentemente deceduta, ma che drammatizza sullo sfondo anche un'incombente apocalisse ecologica. La frizione tra queste due trame determina un mancato soddisfacimento della suspense che è cifra del thriller classico (l'investigazione perde impulso, si blocca, poi arriva a delle risposte parziali e dà luogo a un finale aperto) così come anche del racconto apocalittico (il tessuto sociale umano è disintegrato, ma l'umanità non svanisce). Questa doppia frustrazione della suspense dovuta alle aspettative legate al genere narrativo fa perciò di *Hummingbird* più un *anti-thriller*, e questa articolata identità generica diventa parte integrante del commento del romanzo sull'attuale crisi ecologica. E in ultimo abbiamo *Grass* (1989), romanzo di Sheri S. Tepper molto calzante con la definizione di giallo ontologico proposta da Elana Gomel, vista sopra. Protagonista del libro è Marjorie, donna terrestre che viene inviata con il marito ambasciatore sul pianeta Grass, unico tra i pianeti abitati dagli umani a essere rimasta immune a una misteriosa epidemia che sta imperversando ovunque. L'indagine sull'origine della malattia e sull'immunità di Grass si trasformerà presto in un'indagine sulla natura stessa del misterioso pianeta e soprattutto dei suoi abitanti non-umani, i quali si riveleranno essere al centro di questo *mystery* eco-ontologico.

Chiudere questa mia discussione con *Grass* mi permette di riprendere la tesi centrale che mi spinge a considerare *mystery* e fantascienza come forme profondamente affini, che è questa: la fantascienza racchiude sempre quanto meno il potenziale di un'indagine onto-epistemologica; sui limiti della comprensione, sui limiti del materialmente possibile, sulla natura della mente e del mondo, così come sulla capacità umana di dare forma narrativa a questi e mille altri interrogativi.

Bibliografia

- Asimov, I. (1969), "The Dying Night", in *Asimov's Mysteries*, Frogmore, Panther Books, pp. 68-95. [Ed. it.: "La notte morente", in *La chiave e altri misteri*, pp. 87-116, tradotto da Roberta Rambelli, Fanucci, Roma, 1975.]
- Asimov, I. (1982), *The Complete Robot*, New York, Doubleday. [Ed. it.: *Tutti i miei robot*, tradotto da Laura Serra, Mondadori, Milano, 1993.]
- Asimov, I. (1984). *The Robots of Dawn*. Ballantine, New York. [Ed. it.: *I robot dell'alba*, tradotto da Delio Zinoni, Mondadori, Milano, 1986].
- Asimov, I. (1989), *Robot Dreams*, Londra, VGSF. [Ed. it.: *Sogni di robot*, traduzione di Mauro Gaffo. Feltrinelli, Milano, 2022.]
- Bartolotta, S. (2025), "As Blades of Grass Are Small": visioni post-antropocentriche in *Grass* di Sheri S. Tepper", in *Antropocene 4800. Letteratura, ambiente, ecocritica*, ed. D. Salvadori e N. Cencetti, Lecce, Milella, pp. 49-61.
- Bartolotta, S. (2024a), "On the Hybridity of the Classic Occult Detective Story", *ELH*, vol. 91, no. 2, pp. 467-499. [<https://doi.org/10.1353/elh.2024.a929156>].
- Bartolotta, S. (2024b), "Thought Experiments, Literary Narrative, and SF: The Example of Isaac Asimov's Robot Cycle.", in *Poetics Today*, vol. 45, no. 4, pp. 529-561. [<https://doi.org/10.1215/03335372-11381572>].
- Bartolotta, S. (2023), "Apophenic Inventions: Chance and the Dismantling of Anthropocentrism in Stanisław Lem's Fiction.", in *Science Fiction Studies*, vol. 50, no. 3, pp. 368-395. [<https://doi.org/10.1353/sfs.2023.a910326>].
- Blackwood, A. (1997 [1908]), *The Complete John Silence Stories*, New York, Dover Publications. [Ed. it.: *John Silence. Detective dell'occulto*, tradotto da Roberta Rambelli, Fanucci, Roma, 2022.]
- Broderick, D. (1995), *Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction*, London, Routledge.
- Csicsery-Ronay, I., Jr. (2008), *The Seven Beauties of Science Fiction*, Middletown, Wesleyan University Press.
- Delany, S. R. (2009), "About 5,750 Words", in *The Jewel-Hinged Jaw: Notes on the Language of Science Fiction*, Middletown, Wesleyan University Press, pp. 1-15.
- Freedman, C. (2000), *Critical Theory and Science Fiction*, Middletown, Wesleyan University Press.
- Gibson, W. (2016), *Neuromancer*, Londra, Gollancz. [Ed. it.: *Neuromante*, tradotto da Tommaso Pincio, Milano, Mondadori, 2023.]
- Gomel, E. (1995), "Mystery, Apocalypse and Utopia: The Case of the Ontological

- Detective Story”, in *Science Fiction Studies*, vol. 22, no. 3, pp. 343-356.
- Hodgson, W. H. (2006 [1913]), *Carnacki: The Ghost Finder*, Ware, Wordsworth Editions. [*Thomas Carnacki, Il cacciatore di Fantasmi. Tutti i racconti*, tradotto da Enrica Marchi, Roma, Fanucci, 2023.]
- Morgan, R. (2018), *Altered Carbon*, Londra, Gollancz. [Ed. it.: *Altered Carbon*, tradotto da Vittorio Curtoni, Mantova, TEA, 2018.]
- Prichard, K., and H. Prichard (1899), *Ghosts: Being the Experiences of Flaxman Low*, Londra, Pearson,.
- Rohmer, S. (1977 [1920]), *The Dream-Detective*, New York, Dover Publications.
- Suvin, D. (1979), *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*, New Haven, Yale University Press. [Ed. it.: *Le metamorfosi della fantascienza*, tradotto da Lia Guerra, Bologna, Il Mulino, 1985.]
- Tepper, S. S. (2002), *Grass*. Londra, Gollancz. [Ed. it.: *Pianeta di caccia*, tradotto da Alessandro Zarbini, Milano, Editrice Nord, 1991.]
- VanderMeer, J. (2022), *Hummingbird Salamander*, Londra, 4th Estate. [Ed. it.: *Colibri Salamandra*, tradotto da Vincenzo Latronico, Torino, Einaudi, 2022.]