

L'ambientazione nel fantastico



Daniele Imperi

Ebook creato dagli articoli sull'ambientazione nella narrativa fantastica pubblicati a partire dal 15 ottobre 2012 sul blog pennablu.it.

Copertina e impaginazione di Daniele Imperi

Foto di copertina: *Classical Landscape with Ruins* di John Joshua Kirby, olio su tela, Gainsborough's House

1761

Prima edizione gennaio 2013

Sito web: pennablu.it



La presente opera è rilasciata secondo la licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.5 Italia License

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/>

Indice

Mondi del fantastico.....	5
Il tempo e lo spazio.....	6
Il periodo storico nel fantasy.....	7
Il periodo storico nella fantascienza.....	8
Mondi di fantasia.....	9
Mondi futuri.....	10
La mia esperienza.....	11
Flora e fauna: dalla realtà al mito.....	13
Piante e animali giusti nel posto giusto.....	14
Creature e animali e leggendari.....	15
Animali e piante immaginari.....	16
La mia esperienza.....	17
Costumi e folclore.....	19
L'atmosfera nel fantasy.....	20
Usanze del futuro.....	21
La mia esperienza.....	23
Società e politica.....	24
Forme di governo nel fantastico.....	25
Monete di scambio nel fantastico.....	26
Divinità nel fantastico.....	26
La mia esperienza.....	27
Scienza e tecnologia	29
Scienza e tecnologia nel fantasy.....	30
Scienza e tecnologia nella fantascienza.....	30
Coerenza nella scienza e nella tecnologia.....	31
La mia esperienza.....	32
Grafia dei nomi di luoghi e personaggi.....	34
Ricare un mondo e la sua lingua.....	34
Diversificare le lingue.....	35

Strutturare i nomi.....	36
La mia esperienza.....	37
La mappa del mondo.....	39
La mappa come guida nella storia.....	40
La mappa come valore aggiunto nel fantastico.....	40
Come disegnare una mappa per una storia fantastica.....	41
La mia esperienza nell'ambientazione fantastica.....	43

Mondi del fantastico

Questo ebook riunisce alcuni articoli apparsi nel blog a partire dal 15 ottobre 2012 sulla *creazione di un mondo fantastico*, articoli che saranno di utilità sia per chi scrive racconti sia per chi scrive romanzi.

È un metodo che sto utilizzando per un romanzo fantasy a cui mi dedico da qualche tempo e per uno di fantascienza, che per ora è solo a livello di idea. Sono quindi una serie di passi che seguo per arrivare alla costruzione di un mondo inesistente e immaginario.

Il testo vuole puntare a ottenere la massima credibilità possibile nella narrativa fantastica, non per farla deragliare dal suo legittimo binario, ma per renderla più reale, tridimensionale, permettendo così al lettore di entrare in un mondo che appare del tutto vivo e dinamico.

Il tempo e lo spazio

Il primo passo da seguire durante la creazione di un'ambientazione fantastica – per un romanzo fantasy quanto per una storia di fantascienza – è pensare al periodo storico e ai luoghi in cui collocare le vicende narrate. Non ha alcuna importanza, secondo me, che il mondo sia posto in un universo immaginario. Lo scrittore deve avere chiaro in mente non solo dove ambientare la sua storia, ma anche in quale tempo. Un tempo che può essere immaginario, ovviamente, ma deve esserci.

Il tempo e lo spazio definiscono la nostra storia, perché tempo e spazio condizionano la vita dell'uomo, concorrono a trasformare la sua storia personale e stabiliscono precise regole di vita. Nel Far West americano si viveva in modo diverso da un villaggio vietnamita di oggi, come nelle nostre campagne ottocentesche c'era una vita differente da quella di una tribù amazzonica del XV secolo.

Se tempo e spazio hanno e hanno avuto un ruolo fondamentale nella realtà, dovranno avere lo stesso ruolo anche nelle realtà che creiamo in narrativa. Tempo e spazio definiranno anche i nostri personaggi, inquadreranno la storia che dobbiamo

scrivere all'interno di precisi confini, facilitandoci e ostacolandoci il lavoro.

Il periodo storico nel fantasy

Sono molti i romanzi fantasy classici che utilizzano un'iconografia medievale. Tuniche, armature, castelli, spade, mazze ferrate, picche, menestrelli, banchetti, intrighi di corte, ecc. Quest'ambientazione, anche se si tratta della Terra di Mezzo di Tolkien, delle Quattro Terre di Brooks o dei Sette Regni di Martin, fa parte di un Medioevo che abbiamo vissuto.

Esistono però altre ambientazioni, come quella del Regno d'Italia in *Zeferina* di Riccardo Coltri: un fantasy fuori dagli schemi ambientato in Italia e in un preciso periodo storico. Ma possiamo anche citare il continente di Zamonia, dove tutto è possibile, di Walter Moers. Oppure le terre incantate di Fantasia create da Michael Ende nel romanzo *La storia infinita*.

In tutte queste ambientazioni lo scrittore aveva in mente non solo i luoghi, ma anche e soprattutto il tempo, il periodo storico. Perché non è sufficiente abbozzare una mappa delle terre in cui vogliamo far svolgere le nostre vicende, ma dobbiamo stabilire un

contesto storico che, anche se inventato, dovrà rifarsi a uno esistente. O essere una miscellanea di più periodi storici.

Il periodo storico nella fantascienza

Quale futuro per la fantascienza? Ho già scritto alcuni post su questo genere letterario e sul fatto che una storia di fantascienza può essere benissimo ambientata a pochi anni nel futuro, anche se per me non è logico né credibile, ma questo è un altro discorso.

Un romanzo di fantascienza, per definizione, potrà includere un possibile futuro, la presenza di alieni e robot, i viaggi interspaziali, l'ordine sociale e politico differente dal nostro, poteri paranormali, tecnologia futuristica, scenari apocalittici o anche un passato alternativo.

Tutte queste caratteristiche pongono una storia di fantascienza in un preciso contesto storico. Possiamo prendere come esempio Isaac Asimov, che ha ambientato le sue storie a migliaia e migliaia di anni nel futuro. O Philip K. Dick, con *Ubik* ambientato ad appena 20 anni nel futuro.

La saga di Pern di Anne McCaffrey è sì fantascienza, si parla di un pianeta colonizzato, ma la società ricalca caratteristiche

medievali. Anche nei romanzi di John Carter di Burroughs, una fantascienza un po' particolare, siamo nel XIX secolo e un uomo viene “catturato” da Marte, costumi e società sono ancora antichi.

Questi esempi fanno capire come sia importante stabilire in quale futuro – o passato alternativo – ambientare la nostra storia. Perché il futuro possibile influenzerà personaggi e storia, collocherà la storia in un mondo preciso, con regole sue.

Mondi di fantasia

Accanto al contesto storico uno scrittore deve definire il mondo in cui ambientare le proprie storie. Quindi parliamo di una *geografia immaginaria* – o anche reale – in cui far muovere i propri personaggi.

In un fantasy classico siamo di fronte a luoghi inventati, come la Terra di Mezzo, che si trova nel nostro pianeta ma rappresenta una sorta di passato alternativo, così come le Quattro Terre della saga di Shannara sono il nostro pianeta dopo la catastrofe. Ma i Sette Regni delle *Cronache del Ghiaccio e del Fuoco* costituiscono un universo inventato. Così come il regno di Fantasia e il continente di Zamonia e anche Earthsea creato da Ursula K. Le

Guin.

Lo scrittore si improvvisa geografo? Sì, perché uno scrittore del fantastico è prima di tutto un avventuriero, un esploratore di mondi immaginari, fittizi, reali ma riplasmati, alternativi, incantati. La storia deve essere credibile e la sua credibilità si fonda su una geografia stabile e ben definita.

Uno scrittore dovrà sapere sempre dove si trovano i suoi personaggi, dove li ha lasciati nel capitolo precedente, come potrà farli spostare da un luogo all'altro e quanto tempo potranno impiegare per questi viaggi. I mondi di fantasia, come quelli reali, non devono essere improvvisati durante la stesura del romanzo, ma creati nei dettagli prima.

Mondi futuri

Galassie conquistate e mondi popolati, razze e specie aliene, oppure la nostra Terra vista nel futuro, un futuro possibile secondo le idee dell'autore. Questa è la fantascienza e questi sono i mondi futuri. Ma come crearli?

L'Impero Galattico di Asimov ha confini smisurati, la Terra di Dick in *Ubik* è un futuro dietro l'angolo. Pern è un pianeta

conquistato secondo la McCaffrey e il pianeta Marte di Burroughs ha un'atmosfera respirabile e una tecnologia più avanzata di quella terrestre.

Ecco i mondi futuri: una geografia futuristica, possibile, probabile, lontanissima nello spazio. Ma una geografia chiara e dettagliata. Disegnata dallo scrittore nella sua mente prima e su carta dopo. Un mondo che va creato e che deve combaciare col periodo storico.

I mondi futuri hanno la stessa funzione di quelli fantasy, possono anche essere totalmente immaginari, una galassia inventata posta a impensabili anni luce dalla Terra, ma comunque quella galassia va definita, va popolata di stelle e pianeti, di città e territori.

La mia esperienza

Per il mio romanzo fantasy – lo definisco così, anche se ci sono contaminazioni dell'avventura e del romanzo storico – ho definito un preciso periodo storico, le vicende si svolgono nel nostro passato, un passato reale quindi, e in un paese estero, ugualmente reale, anche se poi... poi c'è qualcosa di immaginario.

Ma è un immaginario che risente del paese che ho scelto. L'ambientazione quindi è simile a quella di questa nazione, anche se sto modificando qualcosa per renderla più distaccata e autonoma, in un certo senso.

- Tempo: il periodo storico che ho scelto è ottimale per la mia storia, perché è un'epoca che definisce meglio il mio protagonista, che in parte giustifica, anche, l'intera storia. Il personaggio che fa quelle scelte risulta credibile, perché allora esisteva gente come lui.

- Spazio: i luoghi scelti hanno qualcosa di magico, anche se non c'è magia nella mia storia, ma comunque affascinano. Provengono da vecchie mie idee di un mondo semi-inventato, poi ridefinito per la storia che volevo scrivere.

C'è quindi una precisa collocazione temporale e geografica, che mi permette di inquadrare meglio il mondo in cui si svolgeranno i fatti e che mi fa capire soprattutto che tipo di documentazione dovrò affrontare.

Flora e fauna: dalla realtà al mito

Un elemento che ho sempre trovato curioso e anche in un certo senso difficile all'interno di un romanzo è la presenza di una precisa vegetazione e di appropriati animali. Perché non basta scrivere che un personaggio entra in una foresta, coglie un fiore, incontra una mandria lasciando al lettore il compito di immaginarli.

Non sempre ovviamente è necessario scrivere l'esatta specie floreale o animale, ma uno scrittore non può trincerarsi dietro questa scusa, poiché una storia richiede dettagli che la rendano completa. Inoltre potrebbe davvero essere influente sull'andamento delle vicende conoscere se in una particolare regione ci sono specifiche piante o certi animali.

Mi sono sempre posto il problema di dover conoscere quando si semina il grano, che tipo di alberi possono crescere in un determinato posto, quali insetti possono popolarlo e così via, nel caso che questi dettagli fossero importanti nella mia storia. E possono esserlo. Flora e fauna, dunque, concorrono a ricreare un'ambientazione.

Piante e animali giusti nel posto giusto

Come ho appena accennato, in un romanzo alcuni dettagli sulla vegetazione e sulle specie animali possono essere davvero fondamentali. In alcuni generi letterari, poi, sono di importanza indiscussa ai fini dell'ambientazione, poiché rendono la storia più realistica.

- **Western:** nel Far West si parla di mandrie di mucche, di bisonti, di bufali, di cavalli. Conoscere quando e come vengono spostate le mandrie, dove le bestie possono trovare da mangiare, come vengono mantenute nelle stalle sono nozioni che uno scrittore di western deve conoscere e soprattutto inserire nelle sue scene.
- **Avventura:** provate a leggere un romanzo di Salgari. Romanzi ambientati in Africa, America, Asia. Quanta documentazione c'è stata dietro! Giungle descritte nei minimi dettagli, con nomi appropriati. Non poteva fare diversamente lo scrittore, poiché quei nomi esotici contribuivano alla realizzazione credibile degli scenari descritti.

- **Romanzo storico:** ho letto di romanzi storici in cui lo scrittore possedeva conoscenze sulle coltivazioni e sull'allevamento del bestiame. Come e quando seminare una pianta, quando germoglia e quando produce il frutto. Come accudire gli animali, quando tosare le pecore, ecc. Sono tutte informazioni che per una determinata storia si rivelano necessarie, poiché fanno parte dell'ambiente descritto, e non possono essere lasciate al caso.

Creature e animali e leggendari

Considerando il genere fantastico, una storia dovrà contenere animali comuni ma anche poco comuni o perfino estinti. O anche animali che sono un ibrido fra due specie attuali, ibrido creato dall'autore. Questa schiera di creature concorre a completare l'ambientazione.

Ma un romanzo fantastico ha anche creature leggendarie, come per esempio i draghi, la fenice, l'unicorno, il basilisco, l'idra, le arpie, il roc delle mitologie arabe e così via. Queste creature e questi animali, che fanno parte delle leggende e delle varie mitologie, vanno introdotti se la storia lo richiede.

Non è detto, poi, che debbano essere introdotti per forza in storie attinenti con la loro genesi. Terry Brooks ha un bel debito con alcune di queste creature (roc, arpie, idra, per citarne alcune) e le ha inserite nei suoi romanzi incentrati sugli Elfi. L'ambientazione che ne deriva è originale e per nulla banale.

Animali e piante immaginari

Accanto a piante e animali esistenti e creature nate nei miti e nelle leggende, lo scrittore potrà chiaramente avvalersi della propria fantasia – dovrà farlo, anzi! – per inventare nuove specie in funzione delle sue storie, al fine di creare scenari fantastici unici e avvincenti.

Si viene così a creare un mondo fantastico personale, popolato sì da flora e fauna che conosciamo, ma anche da altre creature che danno un tocco di originalità all'intera storia. La fantasia e la creatività dello scrittore non dovranno scadere nel ridicolo o nell'improbabile, ma portare alla creazione di specie plausibili.

Un esempio secondo me efficace è la *Trilogia degli Yilané* di Harry Harrison, romanzi di storia alternativa ambientati nella preistoria. L'autore ha immaginato una specie sauride e umanoide

nata dai dinosauri e sviluppatasi accanto all'Homo Sapiens. Ha anche creato delle strane creature modificate geneticamente da questa specie e per questo si è avvalso dell'aiuto di un biologo. Siamo in un mondo perfettamente bilanciato, con ambienti ricreati con grande maestria.

La mia esperienza

Tornando nuovamente al mio romanzo fantasy, che pian piano vede sviluppare una prima bozza di trama, sono alle prese con un paese straniero distante dall'Italia, in cui si trovano una fauna e una flora qui inesistenti. Devo quindi ricreare quelle ambientazioni.

Il primo passo, che sto portando avanti, è quindi quello di conoscere quali animali e piante vivono in quelle regioni e in quel clima. Per alcune scene della storia alcuni di questi animali hanno un ruolo importante, poiché fanno parte degli usi e costumi di quelle genti e quindi sono obbligatoriamente inseriti negli scenari.

Inoltre – e siamo finalmente alla parte fantastica – mi sto documentando sulle creature delle leggende e della mitologia di quei posti, per rendere l'ambientazione più ricca, e, accanto a

queste creature, ne sto inventando qualcuna anch'io, affinché il mio mondo sia più originale, ma pur sempre credibile.

Costumi e folclore

Una volta che lo scrittore ha definito il periodo storico e la posizione geografica del suo romanzo – o anche le posizioni, se la storia si svolge in più luoghi – e ha saputo popolare questi luoghi con piante e animali, deve pensare all'elemento umano.

Ogni popolo ha propri costumi e proprie usanze e, anche se dobbiamo creare un'ambientazione per il genere fantastico, l'umanità non può sfuggire da tradizioni e usi propri di un popolo o di una località. Inserire certi elementi, anche solo accennarli quando necessario, concorre a formare un mondo completo e più credibile.

Ogni giorno ci scontriamo con le usanze e le tradizioni, dunque anche i nostri personaggi dovranno farlo. Lo scrittore potrà reinventare i costumi di una società per adattarli a quella del suo romanzo, o anche crearne ex novo in base alla sua fantasia. È importante, secondo me, che si tenga presente questo elemento nelle storie del fantastico, poiché è il fantastico stesso a suggerirlo: la rappresentazione di un mondo diverso dal nostro, immaginario o futuro.

L'atmosfera nel fantasy

Costumi e folclore concorrono a creare un'atmosfera particolare nel genere fantasy, perché introducono il lettore in un mondo nuovo e perché pian piano ne svelano i segreti. Basti leggere l'incipit di *Zeferina* per entrare subito nell'Italia magica descritta da Coltri.

File di denti erano tatuate e intagliate sulla pelle di entrambe le guance con minuziose scarificazioni, diventando semplici disegni quando si congiungevano sulle labbra colorate di bianco; nere le palpebre, il dorso del naso e le narici per far credere, nel buio, si trattasse di cavità.

Di loro si diceva che parlassero ai gufi, gli uccelli diventati notturni dopo la Crocefissione, e quando tornavano, battendo fra loro sassi per creare echi, moniti a non guardare, erano ombre davanti alle finestre, maschere di teschi che si avvicinavano ai vetri. Per omaggiarli si inchiodava carne sulle porte delle stalle, si lasciavano vino e pezzi di pane, biscotti.

Non ci sono forse usanze e tradizioni in queste poche righe? Usanze dettate forse dalla paura di quegli strani esseri, ma ci sono. E introducono il lettore nella storia, perché gli fanno conoscere le

parti più nascoste del mondo narrato.

Ricordo una disgustosa usanza in una scena della trilogia del Martello e della Croce di Harry Harrison, un'epopea vichinga: due personaggi che bevevano ognuno l'urina dell'altro per suggellare non ricordo più quale cosa. Non è certo molto di atmosfera una scena del genere, ma contribuisce a rendere l'ambientazione più dettagliata.

Anche nella trilogia Il libro degli Yilanè, dello stesso autore, storia alternativa sulle popolazioni preistoriche, l'autore descrive alcune usanze di un popolo, una sorta di grande banchetto che sfociava in un'orgia.

Si tratta, a volte, di poche righe, di accenni, altre invece di qualche pagina, in funzione della storia ovviamente. Ma sono elementi che possono rivelarsi fondamentali affinché l'ambientazione sia completa e soprattutto adatta ai personaggi e alla loro vita.

Usanze del futuro

Leggendo romanzi di fantascienza è facile imbattersi nelle insolite usanze di qualche pianeta bizzarro. Ricordo una genialità

di Frank Herbert, nel romanzo *Dune*, che non svelo per non rovinare l'effetto. Ma quello scrittore riuscì a trasformare un insulto in un gesto di cortesia. In quel caso quella usanza si adattava perfettamente all'ambientazione, anzi era l'ambientazione stessa a suggerirla. Di qui possiamo forse introdurre una regola, che regola non è. È l'ambientazione che crea le usanze.

In un futuro più o meno lontano dobbiamo immaginare costumi e folclore diversi dai nostri, magari riuscendo a portare le nostre usanze e credenze a un livello quasi parossistico, in funzione sempre della storia. Costumi e folclore del futuro saranno suggeriti dal futuro stesso. Lo scrittore dovrà domandarsi:

- dove e come vivono i miei personaggi?
- A che livello è la tecnologia?
- Com'è ridotto il pianeta?
- Qual è il livello culturale medio?

Rispondendo a queste domande potrà trovare idee per specifiche tradizioni e usi particolari delle popolazioni.

La mia esperienza

Gli usi e i costumi dei popoli del mio romanzo fantasy sono riflettono in parte – ma solo in parte, poiché vogliono comunque discostarmi da quel mondo – quelli del paese in cui ho ambientato la mia storia, e del relativo periodo storico.

Sto quindi prendendo appunti su queste usanze, per poterle ripasmare a modo mio e secondo le mie esigenze. Ho introdotto un'usanza che si adatta bene alla mia storia e che è già presente nel nostro mondo. Un'altra invece è stata completamente inventata e è derivata da una scena del romanzo. Ho ideato formule augurali e di saluto in voga presso quelle popolazioni, che riflettono, guarda caso, proprio i luoghi in cui vivono.

Anche per il folclore, così come per la mitologia di quei luoghi, mi sto basando sulle leggende e sui miti dello stato in cui si svolge la mia storia, per poi ricreare, a partire da quelli, i miei miti e le mie leggende, quelli propri delle popolazioni e del mondo che ho inventato.

Società e politica

Un elemento che forse sfugge quando si scrive un romanzo fantasy – e che invece non credo sia sottovalutato nella fantascienza – è creare una società fittizia e stabilire una sorta di governo, o meglio stabilire la politica di quel mondo immaginario che abbiamo inventato. In un fantasy classico non può mancare il re, in altri romanzi fantastici deve comunque esserci una figura che rappresenti l'autorità.

Ricordo che questo elemento non era così chiaro nel romanzo *La Spada di Shannara* di Terry Brooks. C'era la città di Tyrsis in cui risiedeva un principe e la più piccola città di Leah dove ce n'era un altro, ma tutto era lasciato un po' nell'ombra, o almeno questa fu la mia sensazione, come se non avesse troppa importanza.

Quando leggo un fantasy o una storia di fantascienza mi chiedo anche con che moneta avvengano gli scambi commerciali. In alcuni romanzi letti si parlava semplicemente di monete – o degli immancabili *crediti* del futuro – senza dare a esse un nome o assegnarne un valore. Un'altra domanda che mi pongo è quale sia la religione di quei luoghi descritti.

Forme di governo nel fantastico

Prendendo come esempio *Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco* di Martin, l'autore ha svolto un eccellente lavoro di ambientazione, creando un governo centrale che amministrava gli altri regni. C'è anche da dire che tutta la saga è incentrata su vari intrighi di corte e giochi di potere e forse è per questo che l'aspetto politico è stato così ben curato.

Ne *La Spada di Shannara* invece non c'era questa necessità, anche se comunque un aspetto come questo andava curato forse meglio. Nei romanzi di fantascienza non m'è capitato di trovare lacune del genere. In quelli distopici ovviamente non possono verificarsi, ma anche in altri era sempre chiaro chi e come comandasse.

Uno scrittore potrà dare sfogo alla sua fantasia – e attingere alle sue idee personali – per creare forme di governo nelle sue storie, poiché è un elemento che concorre a completare un'ambientazione. In fondo un mondo fantastico, immaginario, è da vedere come un paese straniero, né più né meno: dobbiamo conoscerne l'ordinamento politico.

Monete di scambio nel fantastico

Ben poche volte, come nelle *Cronache* di Martin, in cui si parla di *cervi*, se non ricordo male, ho conosciuto la moneta del paese, o dei paesi, in cui si svolgevano le vicende. Spesso si tende, specialmente nel fantasy, a scrivere di monete d'oro, d'argento o di bronzo, o anche solo di “pezzi” (come se fossimo in un'ambientazione piratesca) senza dare un nome al conio.

Perché un autore tralascia questo elemento? Mancanza di fantasia, di voglia? Spesso è sufficiente scrivere che il personaggio ha comprato un bene o ha pagato l'oste, senza soffermarsi su quanto sia costato quel bene o quella cena.

Forse non è così necessario, forse soltanto io tendo a dare importanza alla cosa, però è una lacuna che noto quasi sempre nei romanzi del fantastico. E rappresenta anche un elemento che mi incuriosisce: talvolta mi aspetto che l'autore parli della moneta, delle sue suddivisioni, delle varie valute.

Divinità nel fantastico

Prendendo ancora in esame le *Cronache*, nella saga di Martin si parla spesso di divinità, che assumono nomi, sembianze e poteri

secondo i luoghi in cui sono venerate. Ricordo una sorta di rituale religioso, quello dell'affogamento, che richiama vagamente, con qualche differenza non troppo sottile, il battesimo cristiano. Gli Affogati erano in un certo senso superiori agli altri.

Nella saga di Shannara non si parla di alcuna divinità, per esempio. E neanche in altri romanzi fantasy che ho letto. Nella fantascienza non credo mi sia capitato di leggere di qualche dio, o almeno non ricordo. O forse non era un dettaglio così vistoso da rimanermi impresso.

Specialmente nel fantasy ho l'impressione che la presenza della magia annulli la fede in una divinità superiore. Magia e religione sono invece entrambe presenti nel fantasy *Zeferina* di Riccardo Coltri. Il popolo che crede sì nel dio cristiano, ma segue anche altri rituali. Come, del resto, avviene ancora oggi.

La mia esperienza

Ho già in mente una serie di divinità per il mio romanzo fantasy, a cui ancora devo assegnare nomi e poteri, ma un quadro generale c'è. La forma di governo, invece, è stata stabilita, anche perché avrà una parte importante nella storia.

Devo ancora pensare alla moneta del paese che ho creato, anche se una parte della storia si svolge in un paese esistente, quindi avrà la moneta di quello stato. Però ho intenzione di curare ogni dettaglio su governo, moneta e divinità, anche se poi, in funzione della storia, alcuni dettagli non saranno inseriti.

Credo, però, che sia utile avere questi dettagli, piuttosto che non averne e doverli creare nel corso della stesura del romanzo. Il quadro completo deve essere a disposizione dello scrittore prima che cominci a scrivere la sua storia.

Scienza e tecnologia

Sia in un romanzo di fantascienza sia in uno fantasy un autore deve stabilire un livello di scienza e tecnologia a cui l'uomo è arrivato. Spesso leggo di storie di fantascienza ambientate a pochi anni nel futuro e con una tecnologia avanzatissima e altre ambientate in un futuro lontanissimo in cui gli uomini si muovono ancora su auto a ruote e fumano sigarette.

Di solito in un romanzo fantasy classico, quindi ambientato in un ipotetico Medioevo, lo scrittore si limita a spade e asce e a carri trainati. E questo è un piccolo errore – o meglio una lacuna – perché nel Medioevo sono state introdotte diverse innovazioni, come gli occhiali, la stampa, armi da fuoco. C'era la pasta e si mangiava con la forchetta.

In entrambi i nostri mondi, quindi, siano essi futuristici siano essi di un passato immaginario, dobbiamo decidere quali passi avanti ha fatto la scienza e quali tecnologie ha a disposizione l'uomo per migliorare la propria esistenza. Sono elementi che non possono essere lasciati al caso.

Scienza e tecnologia nel fantasy

Ho parlato delle innovazioni del Medioevo. Anche se la maggior parte dei romanzi fantasy è ambientata in mondi fittizi, tende comunque a lasciare intatta quell'iconografia medievale a cui ormai siamo abituati. Discostarsi dalla media significa creare un'opera più originale.

Terry Brooks, in una delle sue saghe su Shannara, ha introdotto le navi volanti. Un esempio forse non proprio calzante, poiché per il resto l'uomo era in pieno Medioevo. Ma ha comunque introdotto un'innovazione tecnologica. In *Zeferina*, romanzo fantasy ambientato nel Regno d'Italia, il problema non si pone, perché c'è uno sfondo storico e dunque scienza e tecnologia sono quelle di quel contesto storico.

Possiamo stabilire quasi una regola di comportamento: in un fantasy lo scrittore stabilirà un contesto storico a cui si affiderà per la scienza e la tecnologia. Oppure creerà egli stesso un contesto storico nato dall'unione di più contesti.

Scienza e tecnologia nella fantascienza

Qui entriamo in un dibattito che andrà a scontrarsi con le

definizioni accademiche di fantascienza, ma per me resta comunque privo di logica che in una storia ambientata nel 4000 l'uomo si sposti ancora su mezzi a ruote e si fumino sigarette. O che in una storia ambientata nel 2032 l'uomo possa andare in vacanza su Marte.

Eppure mi sono scontrato spesso con queste incongruenze. Lo scrittore non è ovviamente uno scienziato né un indovino, quindi non è certo facile immaginare un futuro nel 4000 o nel 2032. Lo scrittore può però ripassare la storia e l'andamento delle scoperte scientifiche e delle innovazioni tecnologiche e fare una sua personale previsione.

Mezzi di trasporto, abitazioni, struttura delle città, mezzi di comunicazione, passatempi: lo scrittore dovrà immaginare a che livello saranno arrivati, creando un quadro completo del suo mondo.

Coerenza nella scienza e nella tecnologia

Riprendendo quanto da poco accennato, scienza e tecnologia dovranno avere un livello di sviluppo coerente con lo stile di vita dell'uomo e vizi e giochi, per fare un esempio, dovranno stare al

passo coi tempi. Anziché fumare, nel 4000 l'uomo dovrà solo azionare un chip impiantato sulla testa e godersi la sua droga.

Le navi volanti di Terry Brooks non sono molto coerenti con l'ambientazione medievale, anzi non lo sono per niente. L'Altofuoco presente nelle *Cronache del Ghiaccio e del Fuoco* di Martin, invece, sono un bell'esempio di coerenza e di innovazione.

Se l'uomo è riuscito a colonizzare pianeti di altre galassie, possibile che si sposti ancora sulle automobili? Non ha senso. Possiamo introdurre un'altra regola comportamentale: ogni tecnologia introdotta dovrà essere perfettamente bilanciata con le altre e con lo stile di vita dell'uomo.

La mia esperienza

Ho introdotto nel mio romanzo fantasy una tecnologia avanzata, ma di tipo meccanico, che devo ancora definire nei dettagli. Io continuo a chiamarlo fantasy, ma in realtà non lo è, diciamo che ricade nel fantastico, quello sì.

Nel mio caso, però, c'è un contesto storico preciso, in cui quella tecnologia è sì avanzata, ma si basa su tecnologie esistenti in quel periodo. È la loro applicazione che è differente e che desterà

sorpresa in qualche personaggio. E mi auguro in qualche lettore, anche.

Anche nel romanzo di fantascienza su cui ho cominciato a lavorare senza fretta ho introdotto una tecnologia che adesso non ci sogniamo neppure. Ma non ho fatto altro che unire due tecnologie oggi esistenti e metterle insieme.

Grafia dei nomi di luoghi e personaggi

Per completare l'ambientazione di un romanzo fantastico – fantasy o fantascientifico – dobbiamo curare la grafia dei nomi dei nostri personaggi e dei luoghi in cui si svolgono le vicende. Per fantasy che si svolgono in tempi e luoghi realmente esistenti – come *Zeferina*, la saga di Harry Potter, ecc. – e per storie di fantascienza limitate al nostro pianeta è un lavoro non necessario.

In un romanzo fantasy, di quelli classici ambientati in una sorta di Terra parallela, il mondo è da considerare come un vero e proprio paese straniero, o insieme di paesi. Lo scrittore dovrà quindi curarne la nomenclatura, facendo attenzione che ogni stato che creerà dovrà avere grafie diverse, proprio come avviene nella realtà.

Lo stesso discorso si applica alla fantascienza, quando abbiamo a che fare con altri pianeti e galassie e magari con extraterrestri. In questo caso dobbiamo diversificare i vari nomi, come se dovessimo creare una o più lingue.

Ricreare un mondo e la sua lingua

Nel mio articolo sui nomi, della serie di post sulla

documentazione nella scrittura creativa, ho sottolineato quanto sia importante documentarsi in base al contesto storico-geografico del racconto prima di attribuire i nomi ai personaggi. E questo discorso è ancor più **importante** nel fantastico, poiché concorre a definire un'ambientazione.

Stabilire una grafia specifica per personaggi e luoghi significa ricreare un mondo, significa anche aiutare il lettore, poiché riuscirà a comprendere meglio questo mondo proprio grazie alla diversificazione linguistica che avete adottato.

Leggendo la saga di Shannara e osservando i nomi dei luoghi, ho l'impressione che ognuna delle Quattro Terre parli la stessa lingua, eppure in alcune zone vivono gli Uomini, in altre gli Elfi, in altre ancora gli Gnomi, in altre i Troll. Soltanto in qualche raro caso era stata posta una certa attenzione a diversificare le varie etnie e quindi le varie lingue.

Diversificare le lingue

Se osservate una carta geografica, potete comprendere facilmente come i nomi dei luoghi abbiano grafie diverse in base alla nazione. Dunque per quale motivo non seguire questa

“regola” nel fantastico? Questo, beninteso, se nella vostra storia intervengono più popoli. Questo, a maggior ragione, se in una storia di fantascienza sono presenti extraterrestri.

Lo scrittore dovrà seguire delle convenzioni che adotterà nel creare i suoi popoli e i luoghi in cui abitano. Come ho scritto nel post sui nomi, la scrittrice Anne McCaffrey si è servita proprio di una convenzione del genere per definire i nomi di alcuni suoi personaggi, i dragonieri, partendo da una struttura e diversificando così quei nomi dagli altri.

Non si tratta di inventare nuove lingue – anche se nessuno ci vieta di farlo, se ne siamo in grado – ma di servirsi di strutture, di radici, di metodi, che porteranno a rendere nomi e luoghi propri di una nazione che abbiamo inventato.

Strutturare i nomi

Il primo problema da affrontare è quindi cercare la giusta struttura per creare nomi di luoghi e personaggi, in funzione sempre del contesto storico-geografico in cui è ambientata la nostra storia. Non possiamo allontanarci da quel contesto, perché rappresenta la nostra linea guida per costruire l'ambientazione.

Possiamo usare altre lingue conosciute, oppure inventare radici su cui formare nomi. Nomi che possono richiamare quelli anglosassoni per esempio, come avviene nelle *Cronache del Ghiaccio e del Fuoco*, anche se lì esistono nomi che richiamano altre lingue, proprie di altre popolazioni.

Deve quindi esserci una certa coerenza nella creazione dei nomi, affinché il lettore non resti disorientato o non riscontri una trascuratezza nella nomenclatura, come se lo scrittore avesse inventato quei nomi senza pensarci troppo su, sensazione che ho avuto leggendo qualche romanzo fantasy.

La mia esperienza

Nel mio romanzo fantastico, come ho avuto già modo di scrivere, sto adottando proprio una di queste strutture, che mi permette di creare nomi di personaggi, di luoghi, oggetti, animali, piante in modo veloce. È un misto di due lingue, che da una parte richiama la nazione in cui si svolgono le vicende e dall'altra se ne discosta quel tanto da dare l'impressione di un mondo a sé.

Perché questa è stata la mia intenzione: creare un mondo dentro un altro, con richiami del mondo ospite, ma con una sua

originalità, una sua identità. Non ho altre strutture da inventare, poiché non esistono nella mia storia altre popolazioni, ma solo una, con regioni che hanno comunque usi e costumi differenti come avviene in tutte le nostre regioni.

Nella storia però ci sono personaggi del mio paese e del paese ospite e in quel caso mi attengo alle lingue e ai nomi realmente esistenti, sempre in funzione del contesto storico. Tutto deve apparire al suo posto, non fuori luogo, affinché tutta la storia risulti credibile.

La mappa del mondo

Continuiamo la creazione del nostro mondo fantastico. Abbiamo iniziato parlando di come sia importante stabilire il tempo e lo spazio in cui avviene la nostra storia, conoscere la flora e la fauna che abitano il nostro mondo, quali sono i costumi e il folclore delle popolazioni coinvolte, come è strutturata la società, la sua politica e quale religione è presente, a che livello sono la scienza e la tecnologia e, infine, quale grafia dobbiamo usare per i nomi.

Ma la nostra ambientazione non è finita qui, perché lo scrittore ha bisogno di un altro elemento necessario alla delineazione del suo mondo fantastico: la **mappa**. Sì, proprio la carta geografica delle terre che ha inventato e, nel caso di una storia di fantascienza, una sorta di carta stellare se sono coinvolti più pianeti o comunque la mappa del suo pianeta.

Uno scrittore, dunque, deve diventare un disegnatore? Un cartografo perfino? No, ovviamente. Chi sa disegnare creerà una mappa più bella ed elegante, ma chiunque è in grado di scarabocchiare dei triangoli per immaginare le montagne, delle figure tondeggianti per i laghi, delle linee arzigogolate per i fiumi e

dei rettangolini per le città.

La mappa come guida nella storia

È naturale che uno scrittore non possa ricordare a mente i luoghi che ha inventato. In fondo non sta scrivendo una storia ambientata a casa sua o in una parte della sua città che conosce perfettamente. Ha quindi bisogno di segnare su carta quei luoghi.

Quello schizzo, quel disegno, o anche quell'opera d'arte, sarà la sua guida. Perché lo scrittore dovrà compiere il viaggio assieme ai suoi personaggi. Dovrà seguirli passo dopo passo. Grazie alla sua mappa potrà sapere quanto effettivamente potrà durare un viaggio a piedi da un punto a un altro.

Non solo. La mappa lo aiuterà anche a tenere sotto controllo la storia. Lo aiuterà a non scrivere controsensi, a non commettere errori, a non incappare in lacune. Perché l'ambiente, inteso come insieme di luoghi e di conseguenti microclimi, influisce sui personaggi e quindi sulla storia.

La mappa come valore aggiunto nel fantastico

Bisogna dirlo. Quando si apre un romanzo fantasy e si trova in prima pagina la cartina con tutti quei luoghi misteriosi e

sconosciuti fa un certo effetto. Ricordo ancora il bel capolavoro dei fratelli Hildebrandt che illustrarono *La Spada di Shannara*. Mi studiai quella mappa per non so quanto tempo.

La cartina coi luoghi impreziosisce il libro. Aumenta la curiosità del lettore. Migliora il suo coinvolgimento. Possiamo affermare che la mappa del mondo fantastico sia da inserire fra le strategie del marketing editoriale.

Come disegnare una mappa per una storia fantastica

Questo è un blog che tratta principalmente di scrittura e non certo di disegno, quindi non mi soffermerò sulle tecniche di illustrazione, ma darò degli spunti che possono tornare utili a uno scrittore per creare la mappa dei luoghi in cui si svolge la sua storia.

1. **Pensare prima alla storia e poi alla mappa:** la mappa è una conseguenza della storia, non viceversa.
2. **Pensare alla storia con la mappa davanti:** può sembrare un controsenso, ma in realtà non lo è. Significa che la mappa deve aiutare a definire la storia. Scrivere

semplicemente che il protagonista si recherà da A a B, senza aver visualizzato sulla mappa dove e come sono posizionate A e B, non ha senso.

3. **Segnare prima i luoghi principali:** dare la priorità alle località in cui avvengono i fatti salienti della storia. Poi pensare al resto, a dove abita, per esempio, la suocera dell'eroe.
4. **Inserire luoghi che non fanno parte della storia:** su questo punto si può ampiamente discutere, perché credo che sia valido e sbagliato allo stesso tempo. È giusto inserire una città se in quella città, nel romanzo, non avviene nulla e non sarà menzionata? In fondo, se una storia si svolge fra Roma, Verona e Milano e nel libro c'è la carta geografica, troveremo sicuramente altre città durante il percorso.
5. **Definire le distanze:** in poche parole creare una sorta di scala. Questo è importantissimo per la storia, perché non possiamo posizionare due città a cinque centimetri una dall'altra e far percorrere quella distanza in dieci giorni, se poi i personaggi percorreranno la stessa distanza, da un'altra parte, in un mese.

6. **Revisionare la mappa:** allo stesso modo di come si revisiona un testo. Man mano che scriviamo, dobbiamo avere la carta di fronte. Man mano che rileggiamo dobbiamo fare lo stesso, perché qualcosa può sempre sfuggire. Magari, se la storia è un po' smorta, possiamo far apparire durante il percorso una bella palude abitata da un mostro viscido.

La mia esperienza nell'ambientazione fantastica

Per il solito romanzo pseudo-fantasy ho già abbozzato una mappa, ma dovrò fare presto delle correzioni, che forse saranno già attuate quando uscirà questo articolo. Per ora è a livello di schizzo veloce, appena abbozzata a matita perché tutto ancora in via di definizione.

Quando avrò stabilito ogni elemento della mappa, allora sarà riportata su carta da disegno e inchiostrata a china, alla vecchia maniera, anche perché la mia storia si svolge al passato. Quindi ne farò anche una versione a colori e inserirò i nomi al computer, con un carattere a tema coi luoghi della storia.

Ma io ho sempre avuto una grande passione per le carte e le

mappe, ne ho disegnato alcune sui pirati, persino una per il romanzo fantasy *Il magico regno di Landover*, perché nella prima edizione non esisteva mappa e me ne disegnai una per conto mio.