

ORBITAL PROTOCOL

ACCADEMIA DELLA FANTASCIENZA



MANIFESTO DELLA FANTASCIENZA

L'origine della specie

Steve Cappelletti

ORBITAL PROTOCOL

Accademia della Fantascienza

MANIFESTO DELLA FANTASCIENZA

L'origine della specie

Steve Cappelletti

Pensare e scrivere il futuro.

Documento pubblico dell'Accademia della Fantascienza. Libero da scaricare, inoltrare e condividere.

orbital-protocol.com

NOTE LEGALI

© 2026 — Stefano Cappelletti / Orbital Protocol. Tutti i diritti riservati.

Il presente materiale è protetto dalla normativa sul diritto d'autore (L. 633/1941).

Licenza d'uso

Questo manifesto è un documento gratuito e la sua diffusione è incoraggiata: può essere scaricato, inoltrato, stampato e condiviso liberamente, purché integralmente e senza modifiche, con l'indicazione dell'autore e della fonte. Non è consentito venderlo, includerlo in prodotti a pagamento o utilizzarlo per attività formative a scopo commerciale senza autorizzazione scritta.

Limitazione di responsabilità

Le opinioni espresse in questo documento sono dell'autore. I riferimenti a programmi, istituzioni e pubblicazioni citati sono verificabili alle fonti indicate nel testo, aggiornate alla data di pubblicazione.

Marchi

Tutti i marchi e i titoli delle opere citate appartengono ai rispettivi proprietari. L'uso è a solo scopo critico e didattico.

Dati personali

Il presente documento non tratta dati personali ai sensi del GDPR.

Versione documento: 2.0 — 31 agosto 2026

MANIFESTO DELLA FANTASCIENZA

L'origine della specie

Rivendico il mio diritto all'esistenza, poiché io sono io e non potrei essere null'altro che tutti voi.

– Steve Cappelletti

Da grande appassionato di fantascienza sin dall'infanzia, ho sempre considerato questo tipo di letteratura come la sola e unica capace di farmi provare emozioni, di comunicarmi messaggi sociali anche importanti, di farmi dimenticare per qualche ora la mia condizione umana, di alimentarmi di quello che viene definito "cibo per la mente" e di costringermi al pensiero critico.

Molti potranno obiettare che queste argomentazioni valgono anche per altre discipline, come la musica, la filosofia, la poesia, le scienze: tutta quella vasta area di conquiste intellettuali che va sotto il nome de "la conoscenza umana". È perfettamente condivisibile. Gran parte del fascino che ogni disciplina esercita su di noi nasce da ciò che è in grado di offrirci, e dipende dalle preferenze e dai gusti personali. A prima vista, dunque, non c'è una differenza sostanziale tra i vari ambiti ai quali nel corso della vita ci appassioniamo, a volte fino a sentirci parte in causa.

Eppure la fantascienza è uno di quei generi letterari che è sempre stato ghettizzato, deriso, sminuito e relegato nei bassifondi da coloro che pomposamente si definiscono i detentori della "vera cultura", gli intellettuali da salotto.

Bene. Allora prendo la parola, e rimetto le cose al loro posto.

Perché tutto questo astio?

Forse a causa degli umili natali della fantascienza moderna, quella cresciuta negli anni Venti del Novecento, dove la colonna portante dei racconti era un costante sesso, droga e B.E.M., ovvero Bug-Eyed Monster, il mostro dagli occhi sporgenti. Là la donzella di turno, sempre bellissima e in abiti succinti, veniva drogata e rapita dal mostro del giorno, poi liberata dall'eroe capitato per caso, che uccidendo il mostro si guadagnava la di lei riconoscenza in cambio di un amplesso indimenticabile.

Era la cosiddetta fantascienza pulp: quella di Hugo Gernsback e della sua *Amazing Stories*, quella che si vendeva in libretti stampati su carta scadente color marroncino a bassissimo costo, che si trovava ai chioschi-edicola agli angoli delle stazioni ferroviarie in mezzo a riviste di ben più bassa lega.

D'altro canto, a prima vista, dopo un secolo non pare esserci stato un gran salto di qualità in merito ai soggetti. Ancora oggi guardiamo ad "Alien" di Ridley Scott come a un grande esempio di fantascienza, o a Predator, o a Terminator. Il mostro è ancora spesso il vero protagonista del nostro immaginario, dove a volte si traveste da umano (Blade Runner), a volte da animale (Godzilla, King Kong) e altre ancora da qualcosa di non completamente identificabile (lo Spin di Robert Charles Wilson, lo Shrike di Hyperion). Insomma, lo stesso

cliché che, per quanto aggiornato e meglio argomentato, ripropone i classici temi cari alla vecchia fantascienza.

Poi ci stupiamo se viene ghetizzata e derisa da un certo tipo di critica. Ma è anche colpa nostra, perché siamo noi a non volerla far maturare, a non volere che diventi fenomeno di massa, fruibile a tutti e discutibile da tutti. Abbiamo paura. Paura di venire additati come mostri noi stessi, come i matti che credono agli UFO, come quelli che camminano con la testa sempre rivolta al cielo (Incontri ravvicinati del terzo tipo).

Eppure, nonostante questa pessima reputazione, mi sorprende quando scopro che nella classifica dei dieci film di maggior successo di tutti i tempi la maggioranza — a seconda di come li si classifica, sei o sette — sono film di fantascienza (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_highest-grossing_films). Lo stesso vale, in buona parte, per le serie di maggior successo (<https://www.imdb.com/list/ls512407256/>) e per una quota tutt'altro che trascurabile dei libri più venduti di sempre (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_books).

Il pubblico ha già votato. Sono i sedicenti custodi della cultura a non essersene ancora accorti.

E quindi? Come si spiega tutto questo?

Il fascino del proibito, il mostro che fa paura, la trasgressione?

Quando ci fermiamo a questi dettagli la cosa non è affatto chiara. Forse è meglio fare un passo indietro e allargare la prospettiva. Cominciamo con una domanda: da dove arriva la fantascienza?

Sono sicuro che ognuno di voi darebbe una risposta diversa, e sarebbero tutte valide, perché in ultima analisi dipende dai parametri con cui giudichiamo cosa significhi il termine "fantascienza". Se lo usassimo nella sua accezione più ampia, allora persino la Bibbia potrebbe essere letta come un racconto fantascientifico: vi sono descritti esseri soprannaturali, non terrestri, dotati di capacità che vanno oltre la nostra tecnologia, capaci di scatenare cataclismi, di cancellare la vita da un pianeta, di soggiogare interi popoli. Ma per non diventare bersaglio degli strali di chi ha un credo religioso, del tutto rispettabile, vi propongo un'alternativa storicamente più solida.

Se pensiamo alla scrittura come strumento per tramandare la conoscenza, i più antichi reperti finora ritrovati — tavolette d'argilla incise — non raccontano la vita quotidiana. Non nascono per descrivere il villaggio, la caccia, la famiglia. Nascono per fare qualcosa di molto più radicale: immaginare ciò che sta oltre il mondo umano. I miti arcaici del Vicino Oriente — sumeri, egizi, babilonesi — sono popolati di viaggi cosmici, esseri non umani, mondi paralleli, trasformazioni del corpo, lotte contro forze che sfidano le leggi della natura. Il mito sumerico della creazione e l'Epopèa di Gilgamesh risalgono a quasi quattromila anni fa e narrano il diluvio universale e le vicende di Gilgamesh, un re per due terzi divino che attraversa mari di morte alla ricerca dell'immortalità.

La fantascienza non è nata in edicola. È nata sull'argilla, quasi quattromila anni fa.

Non descrivono il reale: lo speculano, lo espandono, lo mettono in discussione. E questo è esattamente il gesto mentale della fantascienza. Non perché quei testi parlino di tecnologia, ma perché immaginano l'umano in relazione con l'ignoto cosmico. Togliete gli dei e metteteci intelligenze aliene, entità extradimensionali, civiltà iper-avanzate, e avrete, di fatto, fantascienza arcaica. Ecco cosa dice tutto ciò sulle nobili origini della nostra beneamata: non un magazine pulp di dubbio gusto venduto negli angoli oscuri di una stazione malfamata, ma la più alta caratura della concretizzazione fisica del pensiero umano. Nonostante l'impegno inenarrabile e la fatica sovrumana necessari a incidere quei segni parlanti nell'argilla, l'autore — o gli autori — decisero che ciò che valeva la pena di essere scritto e tramandato fosse una storia che oggi definiremmo come fantascienza.

Per essere chiari: la fantascienza non è un genere recente. È la forma moderna di una pulsione narrativa antichissima, quella di guardare il cielo, intuire che non siamo soli, e raccontare cosa potrebbe esserci là fuori.

Ma procediamo con ordine, perché a questo punto conviene guardare come è fatto l'edificio del sapere.



Se osserviamo l'albero delle scienze — la mappa che ordina le discipline in base a cosa fonda cosa — alla base di tutto troviamo la matematica: il pensiero raziocinante che misura e stabilisce le relazioni tra le cose. Subito sotto, dalla matematica si diramano le grandi scienze naturali — la fisica, la chimica, la biologia — ciascuna con il proprio territorio. L'astronomia non è la radice di questo edificio: è un ramo della fisica, insieme all'astrofisica e alla cosmologia. Per anni si è raccontata la favola dell'astronomia "madre di tutte le scienze", ma non regge: non è dall'astronomia che derivano la chimica o la biologia.

E allora perché continuo a legare la fantascienza al cielo? Perché c'è un senso, uno solo ma decisivo, in cui questo legame è vero. L'astronomia non è la madre delle scienze, ma è la più antica di cui si abbia traccia: il moto degli astri veniva studiato dai sacerdoti delle prime civiltà prima ancora del regno animale, di quello vegetale o del corpo umano. È stata la prima disciplina a raccogliere dalla mitologia e dalla filosofia le domande che contano davvero, e a provare a rispondere con il metodo. Perché siamo qui? Siamo soli, o c'è qualcun altro? E se ci fosse, che rapporto potremmo stabilire? La fantascienza nasce proprio per abitare quel vuoto cognitivo: dove il metodo ancora non arrivava, essa risponde con l'immaginazione. In questo senso, e solo in questo, la fantascienza è figlia del cielo — non perché discenda dall'astronomia nella struttura del sapere, ma perché ne eredita le domande.

C'è poi il punto fondamentale, e badate bene. Il termine science-fiction viene spesso frainteso come fake-science, o fantasy-science, o fantastic-science. Nulla di più sbagliato. Il vero significato di "fiction" va inteso come "imaginary" nella sua declinazione di "possible", di "feasible". La fantascienza cerca di raccontare una storia possibile, anche se ambientata in un lontano futuro. È per questo che i suoi autori vengono descritti come visionari: capaci di mostrarci le probabili conseguenze delle nostre azioni.

Fiction non significa falso. Significa possibile. A volte significa soltanto: non ancora.

Questa, non a caso, è anche la firma genetica del genere nella sua forma moderna. Il consenso più ampio indica il 1818 come anno zero: è l'anno in cui Mary Shelley, poco più che ventenne, pubblica "Frankenstein, o il moderno Prometeo". Per la prima volta nella storia della letteratura un essere artificiale viene creato non attraverso la magia o l'intervento divino, ma attraverso la scienza. Il dottor Frankenstein non è un mago, è uno scienziato, e le conseguenze del suo esperimento non sono miracoli né maledizioni, ma il risultato naturale e razionalmente deducibile di ciò che ha fatto. Questo spostamento del meraviglioso dal soprannaturale al possibile scientifico è ciò che distingue la fantascienza dal fantasy, dal mito, dalla fiaba. Dopo Shelley il testimone passa a Verne, il tecnologo entusiasta innamorato della macchina, e a Wells, il pensatore sociale che usa il genere come bisturi critico: due anime che attraversano ancora oggi tutta la fantascienza come un doppio filo invisibile.

Ma come spiegare all'uomo della strada concetti spesso più astratti che reali — fino a pochi anni fa le intelligenze artificiali erano pura fantasia, così come andare su Marte o la realtà virtuale? Semplicemente raccontando una storia fatta di persone comuni, che compiono gesti comuni e ottengono risultati straordinari.

E qui arriviamo alla qualità più sorprendente del genere. Si può scrivere fantascienza raccontando qualunque tipo di storia: la più classica vicenda d'amore, di vendetta, di avventura. Provate a togliere a un qualsiasi romanzo di fantascienza la parte fantastica e tecnologica: quello che rimane è una storia che potrebbe stare a pieno titolo in qualunque altra categoria letteraria. Prendiamo il romanzo di fantascienza per antonomasia, "Dune", e spogliamolo dei vermi, della prescienza, della tecnologia avanzata. Cosa resta? Una lotta tra casate rivali per il potere, fatta di tradimenti e inganni, di speranze e ambizioni, di vita e di morte, con una buona dose di religione. Sono i temi che raccontano la natura umana,

nient'altro. Che la vicenda si svolga diecimila anni dopo di noi o cinquemila anni prima poco cambia. Se al posto dei protagonisti mettessimo Cesare e Cleopatra, o Enrico VIII e papa Paolo III, i Medici e i Pazzi, i Warburg e i Rockefeller, la sostanza non muterebbe. In fondo lo scopo è narrare di noi stessi, aggiungendo una componente esotica magnificamente descritta: il pianeta Arrakis. Gli stessi ingredienti li ritroviamo perfino in una soap opera come "Beautiful" o in un medical thriller come "Dr. House".

Pensiamo anche a "2001: Odissea nello spazio". Se togliamo lo spazio, l'astronave e il computer senziente, cosa rimane? La storia di un'ossessione per un mostro sconosciuto, il monolite, con il quale lo scontro è inevitabile, così come è inevitabile un esito che alla fine ci cambierà per sempre. Io ci vedo molto "Moby Dick". E voi?

Togliete la scienza a un romanzo di fantascienza e non vi resta meno letteratura. Vi resta tutta la letteratura.

L'aspetto "fiction", dunque, ha il solo scopo di rivestire la più comune letteratura d'evasione con un guanto fatto di scienza e tecnologia, di civiltà sconosciute e mistero, in modo da rendere le miserie umane degne di essere narrate e ricordate. Ciò che la fantascienza ci offre è l'immortalità. So di semplificare, perché spesso la sci-fi ha condannato in modo mascherato interi sistemi, caste al potere e status sociali, avvolgendo il lettore in un mantello di ambivalenza per denunciare regimi altrimenti inattaccabili. Ha questa qualità unica di potersi travestire da qualunque altro genere: il romanzo storico (penso a "L'abisso del Passato" di L. Sprague de Camp, 1939), la denuncia sociale ("1984" di George Orwell, 1949, e "Il mondo nuovo" di Aldous Huxley, 1932), la storia d'amore ("La Danzatrice di Atlantide" di Poul Anderson, 1971) o quella di vendetta ("L'Uomo della Terza Fase" di Edmond Cooper, 1973).

Ed è proprio questa qualità camaleontica a renderla, a suo modo, progenitrice di tutto il resto. Attenzione, però, a non confondere i piani: la fantascienza è figlia del cielo sul piano delle domande — le eredita dalla più antica delle scienze — ma è progenitrice sul piano delle forme, perché è capace di generare e ospitare ogni altro genere narrativo. Così come la prima storia incisa nell'argilla è la progenitrice della narrativa, allo stesso modo la fantascienza continua a esserlo oggi.

C'è poi qualcosa che la fantascienza fa e che nessun altro genere fa con la stessa costanza: allena il modo in cui pensiamo. Non insegna cosa accadrà — non è una profezia, e chi la legge non possiede alcuna sfera di cristallo. Fa qualcosa di più utile. Prende la domanda più semplice e più potente che esista, «cosa succede se?», e la trasforma in metodo: seguire una premessa fino alle sue conseguenze più lontane, senza fermarsi dove diventa scomoda. Chi lo fa per anni, romanzo dopo romanzo, sviluppa una qualità del pensiero che poi si trasferisce ovunque, nel lavoro come nelle decisioni di tutti i giorni. E c'è un effetto collaterale prezioso: chi ha già attraversato sulla pagina decine di futuri possibili — utopici, distopici, semplicemente diversi — arriva al futuro reale senza esserne travolto. Non perché lo avesse previsto, ma perché ha già allenato la mente a riconoscerlo quando arriva.

E qui devo essere preciso, perché non sto rivendicando un merito sentimentale: quello che ho appena descritto ha un prezzo di mercato, e a pagarlo sono le istituzioni meno inclini al romanticismo che esistano. Nel 2019 il Ministero delle Forze Armate francese ha costituito

la Red Team Défense, programma affidato all'Agenzia per l'innovazione della difesa e composto da una dozzina fra autori e sceneggiatori di fantascienza, messi sotto contratto per quattro stagioni di lavoro con un compito che gli analisti del ministero non riuscivano a svolgere: immaginare le minacce e i conflitti possibili fra il 2030 e il 2060 (<https://www.defense.gouv.fr/aid/actualites/red-team-defense-publie-ses-deux-premiers-scenarios>). La NATO lo ha fatto due volte, prima con l'antologia "Visions of Warfare 2036" e poi con "NATO 2099", nata dall'immaginazione di trentacinque autori di fantascienza dei paesi dell'Alleanza (<https://www.nato.int/en/news-and-events/articles/news/2024/07/18/nato-2099-graphic-novel-imagines-the-future-of-the-alliance>). Il laboratorio per la scienza e la tecnologia della difesa britannico ha commissionato scenari agli scrittori del genere, e l'esercito degli Stati Uniti mantiene da anni un programma di scrittura dedicato alla guerra che verrà. Le aziende tecnologiche fanno la stessa cosa con altri nomi: prima di costruire un oggetto, pagano qualcuno perché racconti la vita di chi ci vivrà.

Quando c'è da immaginare sul serio ciò che non è ancora accaduto, nessuno di loro ha mai convocato chi la critica considera un romanziere serio.

Il che ribalta l'accusa da cui siamo partiti, quella della fuga dalla realtà: evade chi guarda soltanto dentro di sé mentre fuori il mondo cambia forma. Gli stati maggiori non fanno beneficenza culturale e non hanno tempo da perdere, quindi se comprano immaginazione addestrata è perché la considerano una capacità strategica — e sanno benissimo dove si è sviluppata.

Il futuro verrà comunque, e non tratterà tutti allo stesso modo. Troverà pronto chi ha passato anni ad allenarsi a immaginarlo e coglierà di sorpresa chi ha considerato quell'esercizio un passatempo per ragazzi, e la differenza non si misura in cultura né in gusti ma in attrezzatura mentale: chi non ha mai seguito una premessa fino alle sue conseguenze si accorge dei cambiamenti soltanto quando gli sono già arrivati addosso, e a quel punto le decisioni che lo riguardano le ha prese qualcun altro.

Chi non legge fantascienza non è meno colto, è meno attrezzato — e finché il mondo stava fermo la differenza non si vedeva.

Un'ultima cosa. Per quanto altalenanti possano sembrare le sue fortune, la fantascienza non passerà mai di moda, e la ragione è quasi banale: la nostra storia si sta concretizzando proprio verso quei mondi immaginati secoli fa. Le intelligenze artificiali, i viaggi verso Marte, la realtà che si sdoppia in mondi digitali — tutto ciò che era pura fantasia è già cronaca, o lo sarà domani. Ciò che oggi chiamiamo fantascienza, tra cent'anni lo chiameremo semplicemente il nostro passato. "Ventimila leghe sotto i mari" aveva visto giusto prima di noi. "La macchina del tempo" pure. E "Frankenstein" ci mette in guardia ancora adesso, con più forza di quando fu scritto.

Ma quei mondi non si scrivono da soli. Qualcuno deve immaginarli prima che arrivino. Qualcuno deve porsi la domanda «cosa succede se?» e avere il coraggio di seguirla fino in fondo, là dove diventa scomoda. Qualcuno deve raccogliere il testimone e perpetuare, ancora una volta, il mito di Prometeo.

Quel qualcuno potresti essere tu.

Se leggendo hai sentito tue queste domande — perché siamo qui, se siamo soli, cosa stiamo costruendo con le nostre mani — allora la fantascienza, per te, non è un passatempo. È una lingua. E una lingua si impara per parlarla, non soltanto per ascoltarla.

La fantascienza è il genere più esigente che esista. Vale la pena affrontarlo con gli strumenti giusti.

Tutto questo è la forza inarrestabile della fantascienza. Tutto questo le dà il diritto, a pieno titolo, di rivendicare la propria esistenza, di innalzare il suo status al pari della filosofia e della "cultura", e di continuare a indicare il sentiero dell'evoluzione umana.

Tutto questo è lo "Sci-Fi Power". E se non fosse così, non staresti leggendo questo manifesto.

– Steve Cappelletti

DA QUI SI COMINCIA

Questo manifesto è il punto di partenza di Orbital Protocol — Accademia della Fantascienza, il progetto con cui insegno a scrivere il genere più esigente che esista. Se le domande che hai incontrato qui sono anche le tue, è da lì che si comincia.

Field Zero

La newsletter dell'Accademia. Ogni lunedì un segnale del presente letto con la lente della fantascienza, e ogni due venerdì la dissezione tecnica di un'opera del genere: non recensioni, ma come è fatta dentro. È gratuita.

I corsi

Protocollo Zero apre il percorso, e da lì si sale per gradi: Alfa, Beta, Gamma. Sessioni live, materiale di riferimento, esercizi con modelli di soluzione e griglie di autovalutazione — perché scrivere fantascienza si impara come si impara un mestiere.

Il Kit di Worldbuilding

Quattordici capitoli su come si costruisce un mondo che regge: dalla premessa generativa alla scala interstellare, con schede di lavoro e un pianeta costruito capitolo per capitolo davanti al lettore.

orbital-protocol.com

SU QUESTO MANIFESTO

La fantascienza è stata derisa per un secolo da chi si considera il custode della vera cultura. Questo documento rimette le cose al loro posto: ne ricostruisce le origini, che non stanno in edicola ma sull'argilla di quattromila anni fa; mostra perché è il genere più esigente che esista; e ricorda che, quando c'è da immaginare sul serio ciò che non è ancora accaduto, i ministeri della difesa non chiamano i romanzieri introspettivi.

Documento pubblico: diffondilo.

ORBITAL PROTOCOL

Accademia della Fantascienza

Pensare e scrivere il futuro.

orbital-protocol.com