

cronache di

# UN SOLE LONTANO

Il meglio del blog di Sandro Pergameno

NUMERO 1

## PROFILI D'AUTORE

ROBERT SILVERBERG, JACK VANCE,  
FEDERICK POHL (a cura di Sandro Pergameno)

## CINEMA

ENDER'S GAME  
recensione di Flavio Alunni

## NARRATIVA

NAVIGATORI  
DELLE LUNGHE DISTANZE  
racconto di Vincent Spasaro

LA LEGGENDA  
DEL CAVALIERE POVERO  
racconto di Claudio Cordella

GRAPHIC NOVEL  
LA MINACCIA DEGLI KZUR  
di T. Cremonini e U. Rossi

## RECENSIONI

IL LUPO DEI CIELI  
di Edmond Hamilton  
(a cura di Arne Saknussemm)

## FANTASY & SCIENCE FICTION

ELARA | edizione italiana  
(a cura di Sandro Pergameno)

## LA TRILOGIA DEL BAS-LAG

di China Mieville  
(a cura di Stefano Sacchini)



## 04 NOVITA' EDITORIALI

Urania | Mondadori

## 05 RECENSIONI LETTERARIE

ROBOT 69 Delos Books \_ 5  
FANTASY & SCIENCE FICTION Elara \_ 6  
IL LUPO DEI CIELI di E. Hamilton \_ 7  
IL VIAGGIO DI TUF di G. R. R. Martin \_ 9  
STAZIONE ROSSA di A. de Bodard \_ 15  
MUTAZIONE di R. Silverberg \_ 19  
Gli AMARANTO di J. Vance \_ 21  
LA RINASCITA DI SHEN TAI di G. G. Kay \_ 25  
LE NOTTE DI VILLJAMUR di M. C. Newton \_ 27  
IL SIGNORE DELLA NEVE E DELLE OMBRE di Sarah Ash \_ 28  
LA TRILOGIA DEL BAS-LAG di C. Mieville \_ 30  
LA SAGA DI FAFHRD E DEL GRAY MOUSER di F. Leiber \_ 34

## 10 PROFILI D'AUTORE

FRED POHL di S. Pergameno \_ 10  
BOB SILVERBERG di S. Pergameno \_ 16  
JACK VANCE di S. Pergameno \_ 21

## 36 RECENSIONI FILM

ENDER'S GAME di Flavio Alunni \_ 36  
LEGIONARI DI ATLANTIDE di Michele Tetro \_ 38

## 27 NARRATIVA

NAVIGATORI DELLE LUNGHE DISTANZE racconto di Vincent Spasaro \_ 41  
LA LEGGENDA DEL CAVALIERE POVERO racconto di Claudio Cordella \_ 48

## 58 GRAPHIC NOVEL

LA MINACCIA DEGLI KZUR \_ 58 di T. Cremonini e U. Rossi



LE  
C  
R  
O  
N  
A  
C  
H  
E  
D  
I  
U  
N  
S  
O  
L  
E  
L  
O  
N  
T  
A  
N  
O

## STAFF

Recensioni & contenuti:

**Flavio Alunni**  
**Vincenzo Cammalleri**  
**Fabio Centamore**  
**Nico Gallo**  
**Massimo Luciani**  
**Sandro Pergameno**  
**Umberto Rossi**  
**Stefano Sacchini**  
**Arne Saknussemin**  
**Michele Tetro**  
**Marc Welder**

Coordinamento:

**Sandro Pergameno**

Grafica ed impaginazione:

**Tiziano Cremonini**

Cover: ©Tiziano Cremonini



illustrazione ©Tiziano Cremonini

## DISCLAIMER

Questo magazine non rappresenta una testata giornalistica in quanto realizzato senza alcuna periodicità. Non si propone inoltre di avere ricavi economici di nessun genere in quanto è assolutamente gratuito e privo di sponsorizzazioni, né punta ad ottenere dallo Stato "benefici, agevolazioni e provvidenze" ed infine si basa sull'apporto assolutamente volontario dei curatori e dei collaboratori. Non può pertanto essere considerato un prodotto editoriale ai sensi della legge numero 62 del 7/03/01. Le immagini pubblicate sono state trovate su pagine web e giudicate di pubblico dominio. Se qualcuno, potendo vantare diritti su di esse, volesse chiederne la rimozione, può scrivere al mio indirizzo di posta elettronica: sandropergameno@gmail.com.

Alcune delle illustrazioni utilizzate sono © degli autori (debitamente indicati).

# cronache # 1

## EDITORIALE

di Sandro Pergameno



**E** nasce così anche il numero 1 del nostro magazine. Incredulo e sbalordito, felice come una Pasqua, ho visto scaricare il numero zero da più di duemila appassionati nel corso dei primi due giorni in cui è stato a disposizione (poi non mi sono più interessato, confesso...). Con Tiziano ci siamo parlati su skype e abbiamo commentato con piacere questo successo inaspettato e inaspettato: il magazine è un'opera di pochi volentieri che hanno voluto dedicare il loro poco tempo libero alla composizione di articoli e recensioni senza nessuna retribuzione, tranne la soddisfazione e gratificazione che può venire dal rendere un servizio utile agli altri amici lettori. Certo, la bravura e il mestiere di Tiziano, grafico sopraffino ed illustratore esperto, hanno fatto la differenza, portando il magazine a un livello decisamente buono e accettabile. L'aspetto, in questi casi (come in molti altri), fa la differenza.

E così, invogliati da questa dimostrazione di entusiasmo, abbiamo deciso di fare almeno un altro numero, un numero natalizio, più ricco e corposo dello sperimentale numero zero. Se poi Tiziano vorrà e avrà ancora tempo disponibile (e soprattutto se gli amici lettori continueranno a seguirci), proveremo a dare una certa continuità a questa iniziativa, che rimane, è bene ricordarlo ancora una volta, senza scopi di lucro (e tale rimarrà anche in un eventuale futuro).

Ma bando alle chiacchiere e veniamo a parlare di questo numero.

Il magazine si divide sostanzialmente in due sezioni: stavolta abbiamo dedicato una parte apposita al fantasy, curata sostanzialmente da **Stefano Sacchini**, che si va configurando sempre più come il nostro esperto del settore. Troverete una serie di recensioni assai approfondite su autori nuovi e classici (**China Mieville** e **Fritz Leiber**) e sulle migliori opere uscite di recente nel nostro paese.

Per quanto riguarda la fantascienza, abbiamo voluto inserire alcuni profili di grandi maestri del genere: in particolare, abbiamo voluto dedicare questo numero a due grandissimi che ci hanno tristemente lasciato nel corso di questo anno funesto, e mi riferisco a **Jack Vance** e **Fred Pohl**.

Non mancano nemmeno i consueti articoli sul cinema di **Flavio Alunni** e di **Michele Tetro**, uno dei massimi esperti del settore. Troverete inoltre il proseguimento della saga degli **Kzur**, la graphic novel del nostro Tiziano (su testi dell'esimio prof. **Umberto Rossi**), che ha già un notevole seguito di appassionati.

E infine, per continuare un'iniziativa cui non vogliamo più rinunciare, abbiamo dedicato un piccolo spazio anche alla narrativa italiana e alle giovani leve emergenti. Ecco dunque due promettenti racconti (uno di fantascienza e uno di fantasy, o di science-fantasy) di due giovani promesse italiane: **Vincent Spasaro**, autore di due romanzi (**Assedio** e **Il demone sterminatore**) e **Claudio Cordella**, di cui ricordiamo **Ludosfera** e **Sarara**.

E allora, in attesa dei vostri commenti, buona lettura!

**Sandro Pergameno**

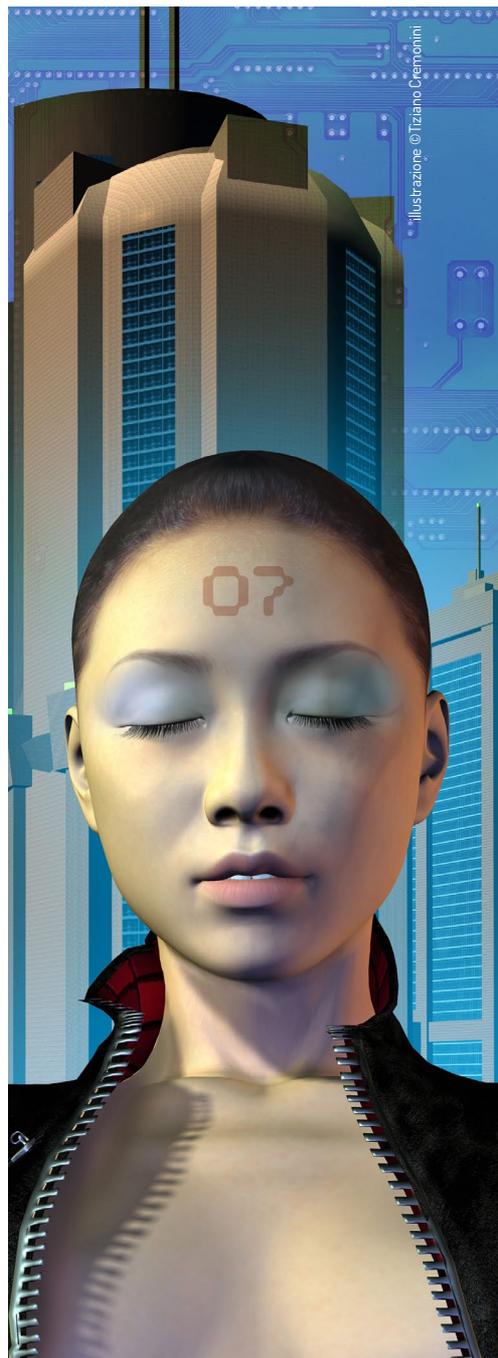


Illustrazione © Tiziano Cernomini

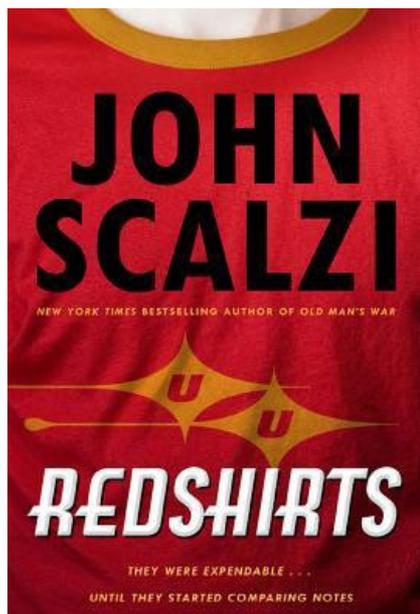
# Anticipazioni e novità Urania

## NOVITA' EDITORIALI

a cura di **Sandro Pergameno**

**A**lcuni giorni fa ho fatto due chiacchiere via chat con Giuseppe Lippi. Giuseppe mi ha fatto partecipe di alcune novità molto interessanti previste per il prossimo futuro. Si tratta in particolare di due acquisti molto importanti per Urania Jumbo, due romanzi tra i più celebrati e attesi in Italia.

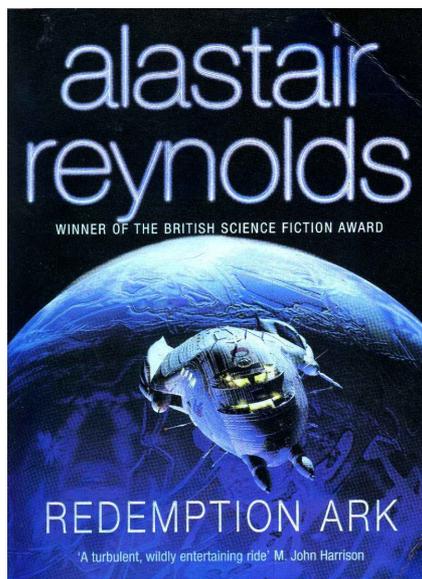
Innanzitutto c'è *Redshirts* di Joe Scalzi, il romanzo che ha fatto incetta di premi quest'anno, un'avventura spaziale che mantiene lo stile ironico e scanzonato di Scalzi, quello stile che nella serie della



Guerra del Vecchio (pubblicata dalla Garçoyale) lo aveva fatto notare e apprezzare da tutti, pubblico e critica.

E poi un altro romanzo attesissimo, il seguito di *Revelation Space* (Rivelazioni, uscito su Urania in due parti) di Alastair Reynolds, l'autore che personalmente apprezzo di più tra i moderni, per le sue space operas poderose e affascinanti, che ha saputo insomma riportare in

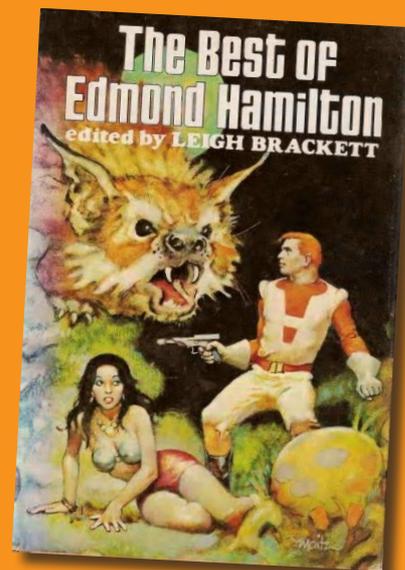
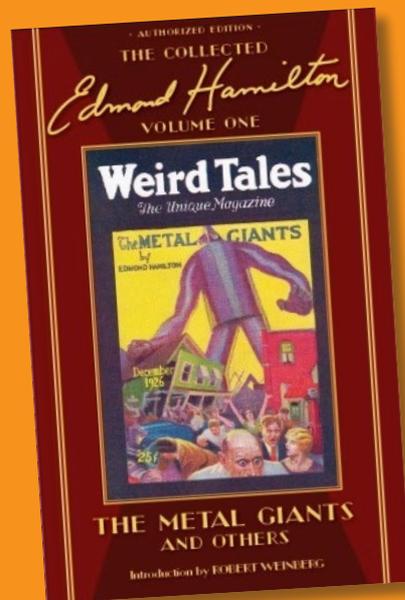
auge le vecchie tematiche dell'avventura nello spazio profondo. *Redemption Ark* prosegue la storia dei Conjoners e dei Dimarchisti, con la minaccia delle macchine assassine degli Inibitori che aleggia ormai non più sullo sfondo. Complesso e avvincente, *Redemption Ark*, mantiene e supera gli standard qualitativi di *Revelation Space*. Per la cronaca, la sequenza si completerà (non sappiamo quando...) con il terzo romanzo, *Absolution Gap*, mentre va ricordato che il bellissimo *The Prefect* (Il prefetto), pubblicato da Fanucci, racconta di un periodo antecedente di circa duecento anni la trilogia della Rivelazione. Anche lo splendido *Chasm City*, che invece si colloca temporalmente all'interno



della sequenza principale, è sostanzialmente indipendente da essa e tratta personaggi a latere.

Infine una conferma: su Urania Collezione uscirà il terzo romanzo del ciclo del Lupo dei cieli di Edmond Hamilton, *World of the Starwolves* (1968), noto in Italia come *Le Stelle del Silenzio*, assieme a una serie di racconti e romanzi brevi del grande Hamilton, che Lippi (in possibile combutta col sottoscritto) sceglierà tra il meglio della sua produzione inedita o poco nota in Italia.

Per ora è tutto, ma non mi sembra poco, a testimonianza che la fantascienza non è ancora morta in Italia, alla faccia di chi ci vuole male... e speriamo che anche altri editori riprendano un po' coraggio ed entusiasmo per questo nostro genere letterario.



# Robot #69

## Delos Books

### RECENSIONE

a cura di **Vincenzo Cammalleri**



Il panorama italiano offre oggi ben poco all'appassionato di fantascienza, ragion per cui è in un certo senso semplice seguire almeno le principali uscite nazionali.

Fra le riviste che spiccano, sia per cura editoriale che per contenuti, vi è sicuramente Robot. Fondata da Vittorio Curtoni sulle ceneri della Robot degli anni settanta, come l'araba fenice è rinata offrendo articoli e racconti di altissima qualità a tutti i fantamaniaci come il sottoscritto.

Negli anni passati ha proposto autori stranieri di grande prestigio e alcuni fra i migliori scrittori italiani, pubblicando i nomi storici della fantascienza tricolore e dando spazio anche ai nuovi alfieri della sf made in Italy.

Il numero 69 della rivista, uscito in estate, è sostanzialmente l'ennesimo numero di qualità, capace di alternare ottimi racconti ad articoli che spaziano dalla fantascienza letteraria a quella ludica, passando per il grande schermo, senza tralasciare temi che sono cari appassionati di science fiction, come l'astronautica e l'esplorazione spaziale.

Sfogliando le pagine troviamo subito un bell'editoriale di Silvio Sosio che è in soldoni una chiamata alle armi per tutti i fan della fantascienza: a noi spetta l'ar-

duo compito di diffondere il verbo e far conoscere questo straordinario genere ai profani.

Troviamo poi vari articoli che potranno stuzzicare i fan di questo o di quell'autore: Salvatore Proietti ci parla di **Vance e Banks**, paragonandoli per la loro capacità di inventare universi, mentre Giuseppe Lippi intervista **Michael Bishop**. Poi la penna è nelle mani di **Frederik Pohl** che ci racconta la sua esperienza alla Worldcon del 1976, mentre Alessandro

Fambrini affronta il ciclo del vuoto di

**Peter F. Hamilton**, pubblicato in quattro volumi da Urania in anni recenti.

Poi c'è l'angolo delle polemiche: torna Urania con Giuseppe Lippi che parla della collana che ci ha dato così tante gioie, ma anche qualche dolore, e soprattutto Roberto Taddeucci coglie l'occasione dell'uscita nelle sale del film tratto dal romanzo di Card, **Ender's game**, per raccon-

tarci della polemica relativa alla sua posizione contro il matrimonio delle coppie non eterosessuali.

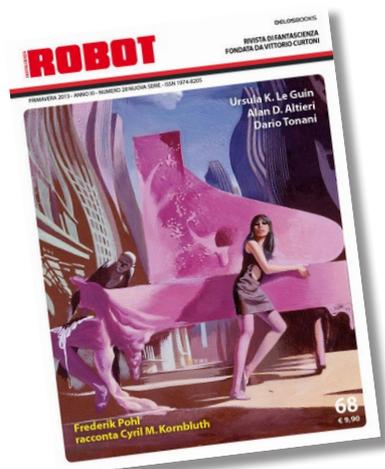
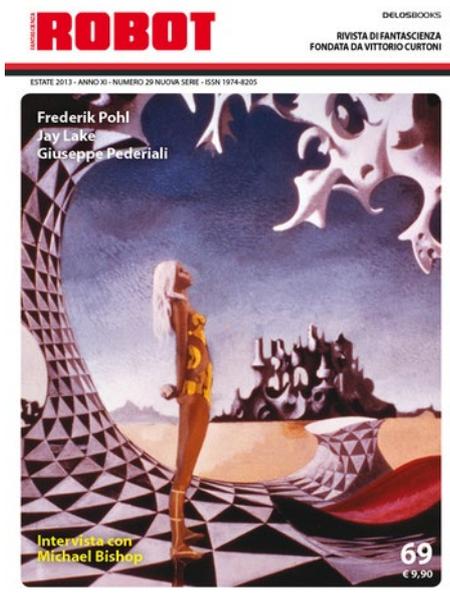
Per finire troviamo la solita rubrica videoludica e, soprattutto, Paolo Aresi che ci racconta di **Valentina Tereshkova**, la prima donna nello spazio, in un saggio-intervista alla figlia Alenka.

E se tutto questo anche non dovesse ba-

starvi vi sono ovviamente i racconti, che in questo numero la fanno da padrone occupando più di cento pagine:

- **La riunione al Mile-High**, bellissimo e divertente racconto di Frederik Pohl;
- **Cenere alla cenere**, un racconto di Giovanni De Matteo che racconta di viaggiatori nel tempo alle prese con alcuni dei momenti più oscuri della storia italiana;
- **Un terzo di felicità**, altra presenza sulla rivista per Vittorio Catani, alle prese con un ministero della felicità ben diverso da quello di Orwell;
- **L'esenzione**, racconto di Giuseppe Pederiali, cupo e opprimente ma che tratta bene il tema della sovrappopolazione e della sofferenza di colui che viene ritenuto inutile.
- **Il labirinto delle realtà**, Valentina Barbera ci lancia in una storia fatta di scelte e di conseguenze spesso poco prevedibili;
- **Il lungo cammino verso casa**, di Jay Lake, autore quasi sconosciuto in Italia, nonostante i premi vinti, che ci offre un bellissimo racconto di un viaggio solitario su di un pianeta di coloni improvvisamente privato di tutti gli esseri umani.

Nel desolante panorama italiano Robot non può che spiccare come un prodotto di alto livello. Non si può inoltre non apprezzare la scelta dell'editore di permettere l'acquisto degli arretrati in qualunque momento. Per chi fosse interessato è infatti possibile acquistare tutti i numeri dal 41 in poi, direttamente dal pc di casa. Insomma, Robot non può mancare alla vostra collezione, e soprattutto alle vostre letture.



# FANTASY & SCIENCE FICTION

ELARA | edizione italiana, anno 1, n°4

## RECENSIONE

a cura di **Sandro Pergameno**



**N**ell'attesa di vedere il quinto numero e quale racconto del grande Robert Reed contenga, mi sono buttato a capofitto nella lettura di questo bellissimo quarto "issue" dell'edizione italiana di Magazine of Fantasy & Science Fiction.

Sono davvero colpito dalle scelte di Armando Corridore: stavolta ha fatto completamente centro. La rivista contiene otto racconti, uno più bello dell'altro.

Il fascicolo inizia con una toccante fiaba orientale cinese di Dean Whitlock (che ha ispirato la magnifica illustrazione della copertina di Marc Simonetti). L'uomo che amava gli aquiloni, la storia di un giovane monaco incapace di fare discorsi e di un piccolo paese circondato da un'armata di invasori.

Dopo una suggestiva e poetica riflessione di Ray Bradbury, Il mondo è finito..., sul passare del tempo e sulle cose che non abbiamo saputo apprezzare nella vita ormai trascorsa, il numero prosegue con una magnifica novelette del 1954 di Daniel F. Galouye, autore assai sottovalutato.

Santuario ripropone, con i toni e le atmosfere della fantascienza degli anni cinquanta, la vicenda appassionante di una giovane telepate in un mondo ostile, braccata da nemici di ogni tipo, dalla velenosa cattiveria della gente comune e dall'ottusità della comunità scientifica. Davvero uno splendido esempio della migliore fantascienza degli anni cinquanta, nello stile degli Anderson e dei Silverberg dell'epoca.

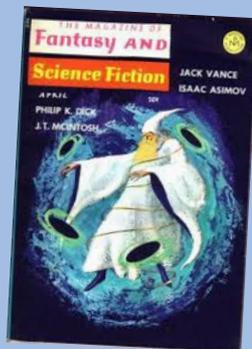
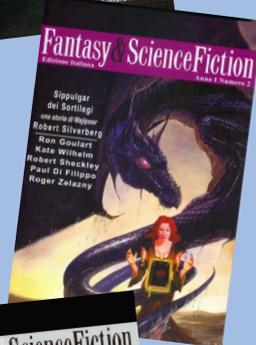
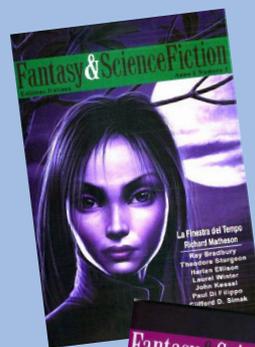
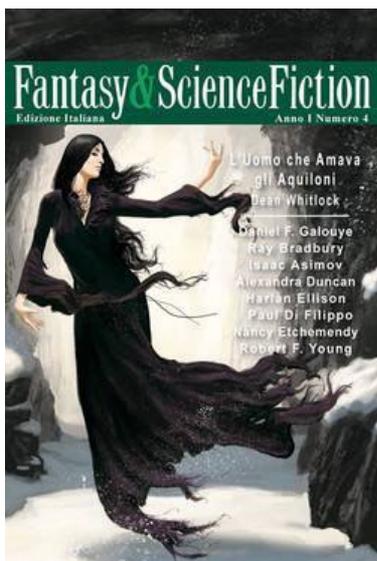
Dopo la novelette di Galouye, pezzo forte della rivista, abbiamo una simpatica riflessione di Di Filippo sugli attriti tra scienza e fantascienza, seguita da un breve e originale racconto del grande Harlan Ellison, Susan, la storia di un amore incredibile tra due persone costrette a vivere al limite di una foresta nebbiosa, e a dormire separate alle due estremità del bosco.

Isaac Asimov ci racconta poi come sono nate le tre famosissime leggi della robotica, e subito dopo troviamo Nimitseahpath di Nancy Etchemendy, una storia ambientata in tempi lontani nel selvaggio cuore dell'America, in un paesino dominato da una miniera abbandonata e da una strana e misteriosa statua posta a guardia della miniera. Premiata nel 2004 con il prestigioso Bram Stoker Award, questa cupa vicenda si snoda con

assoluta maestria letteraria, riportando alla memoria l'atmosfera tipica dei grandi racconti di Ambrose Bierce.

Amor Fugit, di Alexandra Duncan, riprende invece, in toni più neoclassici e romantici, la vicenda dell'amore tra il sole e la luna, o tra Proserpina e Plutone, se volete. Toccante, ben scritto, stilisticamente perfetto.

E giungiamo infine alla ristampa consueta (ormai Corridore ci ha fatto capire che ogni numero ne conterrà una): stavolta tocca a un vero classico misconosciuto, un racconto di una bellezza struggente e di una melanconia unica, forse il miglio-



re composto da un altro autore troppo negletto, Robert F. Young. In Trenta giorni aveva settembre Robert Young affronta un tema attualissimo: qual è il prezzo che l'umanità deve pagare di fronte all'inarrestabile avanzata del progresso, nella storia di un giovane impiegato che tutto ha sacrificato sull'altare del matrimonio e del benessere, posto davanti alla possibilità di riconquistare la spensieratezza e l'entusiasmo della sua adolescenza.. Che dire? Difficile fare di meglio. Per chi ama la buona letteratura fantastica questo è un numero da non perdere.

# Il lupo dei cieli

di Edmond Hamilton | URANIA Collezione

## RECENSIONE

a cura di **Arne Saknussem**



**F**antuale come sempre, il nostro Arne Saknussem ci parla delle ultime uscite di Urania, nelle sue varie forme. Stavolta tocca all'ultimo Urania Collezione, che raccoglie i primi due volumi del ciclo del Lupo dei Cieli di quel maestro della fantascienza avventurosa che risponde al nome di Edmond Hamilton. Un classico della migliore space opera, capace di far sognare tutti gli appassionati del genere.

In una galassia piena di vita e di razze umanoidi, in cui le immense distanze non rappresentano più un limite insormontabile, Morgan Chane e John Dilullo viaggiano inseguendo soldi, gloria ed anche vendetta.

Morgan Chane è un Lupo dei Cieli, bastardo, figlio di Umani ma cresciuto sul terribile pianeta dei Lupi: Varna. Le tremende condizioni del pianeta Varna, in primis la terribile forza di gravità, forgiarono il fisico dei Lupi rendendoli fortissimi, resistentissimi, straordinari astronauti, insomma dei superuomini invincibili. I Lupi dei Cieli sono feroci pirati, vivono grazie ai tesori provenienti da ogni angolo della galassia, frutto dei loro saccheggi e delle loro razzie.

John Dilullo è un Mercenario, ed i Mercenari, come astronauti e combattenti, sono secondi solo ai Lupi. I Mercenari sono Terrestri; la Terra è diventato un pianeta poverissimo, quasi sterile e la vita è davvero dura: diventare un Mercenario e prendere la via delle Stelle è l'unica occasione per una vita migliore.

Chane, esiliato dal suo pianeta e bandito dai suoi simili, si unirà all'equipaggio di Dilullo e, a questo punto, l'amante della classica space-opera ha già l'accolina in bocca.

Se poi ci mettiamo anche il nome dell'autore, Edmond Hamilton, "mister **World-Saver**", l'uomo fatto della stessa materia del **Sense of Wonder**, il "classico" è servito.

Edmond Hamilton, autore di più di 200 racconti e di poco meno di 50 romanzi, è la quintessenza della space-opera, autore di culto per i lettori di SF di 4 decenni ('30, '40, '50 e '60), autore im-

prescindibile per l'appassionato di SF di oggi.

Ugo Malaguti disse che Edmond Hamilton è "capace di giocare con i mondi e le costellazioni come un bambino gioca con le biglie": i suoi romanzi hanno un ritmo serrato, sono estremamente avventurosi e soprattutto stupiscono e riempiono di meraviglia. L'avventura spaziale è il fulcro delle sue storie, in cui la scienza ha un ruolo marginale. Hamilton infatti, come Van Vogt, non prova a dare spiegazioni scientifiche (o pseudo-scientifiche), non dice quale meccanismo o

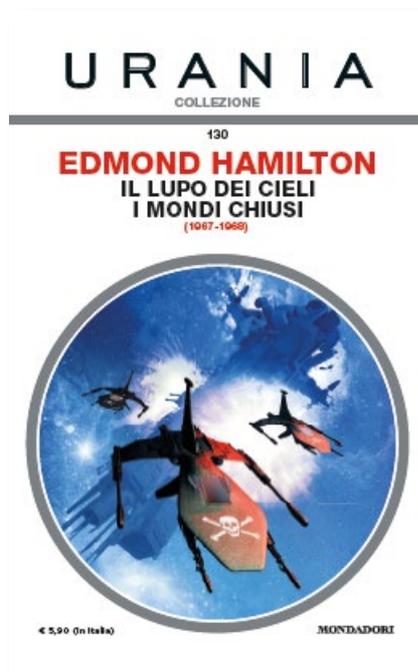


Il ciclo del **Lupo dei Cieli** è composto da tre romanzi:

**The Weapon from Beyond** (1967), tradotto come "Il lupo dei Cieli" o "Il fuggiasco della Galassia"

**The Closed Worlds** (1968), tradotto come "Pianeta Perduto" o "I Mondi Chiusi" (pubblicato sull'Urania Collezione di questo mese in una nuova traduzione)

**World of the Starwolves** (1968), noto come "Le Stelle del Silenzio".



principio sta alla base di una certa tecnologia.

Nel 1964 Hamilton fu ospite d'onore della "Pacificon II" (ovvero la 22nd World Science Fiction Convention), tenutasi a Oakland. Furono premiati personaggi del calibro di Clifford D. Simak, per il suo "**Way Station**", e Poul Anderson, per "**No Truce with Kings**". La motivazione che portò Hamilton sul palco d'onore fu: "ha introdotto nella fantascienza il concetto di avventura interstellare, l'idea di un Impero galattico e di una forza di polizia galattica, l'uso dell'oscurità totale come arma, l'impiego di una macchina del tempo per reclutare un esercito del passato..." e questo potrebbe anche bastare.

Ma il ciclo del Lupo dei Cieli è più di questo.

Una lunga amicizia ed una breve convivenza con **Jack Williamson** e l'influenza di **Leigh Brackett** (che Hamilton conobbe nel '40 e sposò nel '46) influenzarono profondamente lo stile di Hamilton. La sua scrittura divenne più precisa e arginata il fiume in piena delle sue idee con una maggior ponderatezza. Lo stile divenne più ricercato, sebbene le sue opere mantennero la scorrevolezza, la velocità e l'appeal che lo hanno sempre caratterizzato.

Hamilton portò la space-opera ad un nuovo e più alto livello: i personaggi iniziarono ad avere maggior spessore, cominciò a scavare nell'animo umano per trovare sentimenti, motivazioni, angosce



e speranze, portò nella space-opera un pò di quella attenzione all'uomo che caratterizzava la nascente SF sociologica. L'influenza di Leigh Brackett si nota soprattutto nei passaggi descrittivi adesso più vividi ed impressionistici che mai (alcune "scene siderali" del ciclo del "Lupo dei Cieli"

mi ricordano scene analoghe de "La legge dei Vardda" e di altri romanzi di Leigh Brackett).

A mio avviso Hamilton ha scritto le sue opere migliori proprio nel corso di questa sua "seconda vita" artistica; mi riferisco alla cosiddetta "Trilogia delle Stelle" ovvero "La stella della vita", "Gli Incappucciati d'ombra" e "La spedizione della V Flotta", o ad "Agonia della Terra", o a "Ombra sulle Stelle" o al ciclo del Lupo dei Cieli.

Nonostante questi tre romanzi siano stati scritti in un arco di tempo di quasi 3 anni, leggendoli si ha l'impressione di vivere un'unica, lunga storia, scritta di getto dal principio alla fine.

E' quindi un peccato che questo volume di Urania Collezione contenga solo i primi 2 romanzi del ciclo (il terzo sembra che verrà stampato in seguito).

Nel terzo ed ultimo romanzo, infatti, si mette la parola fine alla vicenda iniziata fin dalla prima pagina in "The Weapon from Beyond": Morgan Chane, alle prese con una misteriosa e sconosciuta razza di estetisadici si troverà faccia a faccia con i Ranroi (i Lupi suoi nemici) e tornerà su Varna per la resa dei conti finale.

Certamente questi romanzi, letti oggi, mostrano qualche ingenuità e suonano "vecchi" in certi passaggi ma conservano un fascino particolare e riescono a portare il lettore che ha voglia di sognare lì, tra ammassi gassosi dai più belli colori e galassie perdute. Ci trascinano lontano anni-luce, a fianco di incredibili avventurieri, in una atmosfera satura d'adrenalina per

vivere un'incredibile avventura.

Se cercate speculazioni verosimili e riflessioni sui grandi temi dell'esistenza, allora questa è una lettura che non fa assolutamente per voi.

Se sapete sognare e sapete abbandonarvi alla "sospensione della credulità", allora dovete leggere il ciclo del Lupo dei Cieli.

Non facendolo vi perdereste una gran cosa!!

Edmond Hamilton vinse alcuni dei primi premi istituiti nel campo della SF e conferiti in base al voto dei lettori (precursori in qualche modo del premio Hugo).

Nel 1932 una delle prime grandi fanzine di fantascienza, "The Time Traveller" propose ai suoi lettori un sondaggio in seguito al quale il racconto "A Conquest of Two Worlds" (uscito nel febbraio del 1932 su Wonder Stories) di Edmond Hamilton fu premiato come miglior racconto di SF dell'anno.

L'anno successivo vinse la prima (ed unica) edizione del premio intitolato al mio Creatore: il Jules Verne Prize (premio che riprenderà vita in forma totalmente diversa solo nel 1992).

Vinse col racconto "The Island of Unreason" (pubblicato nel Maggio del 1933 su Wonder Stories) che fu decretato "miglior racconto del 1933" dai fans.



## Edmond Moore Hamilton

(Youngstown, 21 ottobre 1904 – Lancaster, 1° febbraio 1977). È stato un autore di fantascienza statunitense.

Nato a Youngstown, nell'Ohio, da una famiglia economicamente decaduta di origini borghesi, Hamilton trascorse la sua infanzia in una fattoria finché la famiglia, riacquistato un pò di benessere, si trasferì a Newcastle in Pennsylvania.

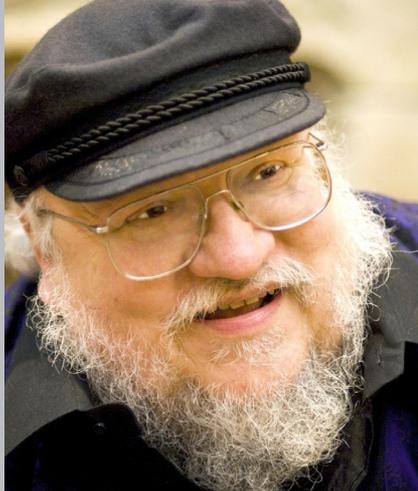
Il giovane Edmond, brillante negli studi e dal carattere introverso e sognatore, fece il suo esordio letterario in fantascienza nel 1926 pubblicando su Weird Tales, allora la principale rivista americana dedicata alla letteratura fantastica, il racconto Il Dio-Mostro di Mamurth (The monster-God of Mamurth). La popolarità giunse nel 1928 con il racconto lungo I soli che si scontrano, primo di una fortunata serie ispirata alla più classica space opera, della quale Hamilton fu subito considerato uno dei principali esponenti.

La sua fama si consolidò negli anni Trenta con una serie di opere fra cui la famosa serie di Capitan Futuro, da cui fu poi realizzato un cartone animato giapponese.

Nel 1940 Hamilton conobbe a Los Angeles la scrittrice Leigh Brackett che aveva esordito proprio in quell'anno con un racconto su Astounding e che in seguito sarebbe diventata uno dei nomi più famosi della fantascienza. I due si sposarono il 31 dicembre 1946 in California in mezzo ad amici quali Jack Williamson, Ray Bradbury, Henry Kuttner e molti altri.

La prosa più raffinata ed elegante della Brackett influenzò molto Hamilton contribuendo notevolmente alla qualità delle sue opere successive che univano all'avventura e al sense of wonder delle opere giovanili una più profonda caratterizzazione umana.

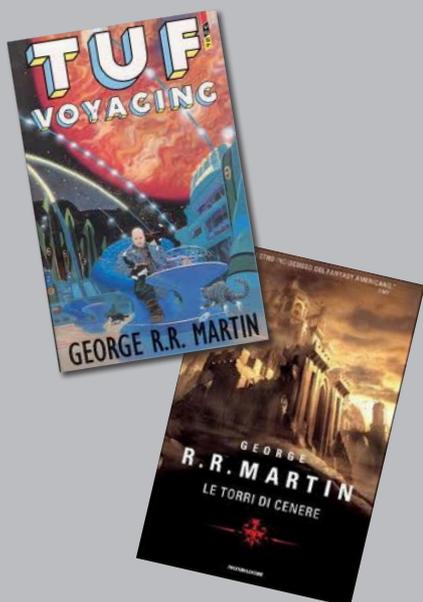
(fonte: Wikipedia)



## George Raymond Richard Martin

(Bayonne, 20 settembre 1948) è uno scrittore di fantascienza, horror e fantasy statunitense. È famoso soprattutto per il ciclo Cronache del ghiaccio e del fuoco; ha lavorato inoltre come sceneggiatore e produttore. Le sue opere sono solitamente firmate come George R. R. Martin. Martin è stato selezionato dalla rivista Time come uno dei "2011 Time 100", una lista delle 100 "persone più influenti del pianeta". Martin vive a Santa Fe (Nuovo Messico). È un membro del Science Fiction and Fantasy Writers of America (di cui è stato direttore regionale dal 1977 al 1979 e vicepresidente dal 1996 al 1998) e del Writer's Guild of America. Le sue opere sono state tradotte in tedesco, francese, italiano, spagnolo, svedese, olandese, giapponese, portoghese, croato, russo, polacco, ungherese, finlandese ed esperanto.

(fonte: Wikipedia)



# Il Viaggio di TUF

## di George R. R. Martin | Mondadori

### RECENSIONE

a cura di **Sandro Pergameno**



Concluso un Avoledo poco soddisfacente ma sempre infarcito di una certa dose di contenuti fantascientifici nascosti (Breve storia di lunghi tradimenti), avevo deciso di iniziare l'ultimo Urania, L'uomo a un grado Kelvin, del fisico italiano Piero Schiavo Campo, vincitore del premio Urania 2012. Ho dunque aperto il fascicolo (molto bella, per inciso, la copertina di Franco Brambilla, un illustratore che migliora di anno in anno) e, to', nella seconda di copertina cosa mi trovo? La pubblicità di un Oscar Mondadori dedicato a un fix-up del 1986 del grande George R.R.Martin, **Il viaggio di Tuf (Tuf Voyaging)**, uno dei suoi ultimi inediti (ci sono ancora alcune antologie e un bel po' di racconti sparsi). Si tratta di una raccolta di racconti e romanzi brevi di fantascienza spaziale ispirati abbastanza esplicitamente alle opere del compianto Jack Vance, gradevoli e divertenti. Qui Martin presenta un antieroe altamente improbabile, il gigantesco e grasso Tuf, amante dei gatti e impegnato nella sua opera di genere ecologico a scorazzare per la galassia e liberarla dagli ignobili malfattori che la infestano. Si tratta dunque di storie avventurose senza troppe pretese ma assai godibili. E' chiaro che, sull'onda del successo della grande saga di Westeros, si cerca di sfruttare la popolarità di Martin (non è un caso che negli ultimi due anni Mondadori e Gargoyle abbiano ripresentato quasi tutta la sua opera), ma il volume (circa 400 pagine tradotte da due maestri come Altieri e Staffilano) si legge assai volentieri. Per inciso, e per ribadire

la validità (in un panorama editoriale poco esaltante), ricordo che una quindicina di anni fa, quando Martin non aveva ancora scritto la sua maestosa saga fantasy ma era comunque considerato un ottimo autore di fantascienza, avevo proposto io stesso a Fanucci di pubblicare quest'opera, ma l'editore non volle rischiare: le antologie vendono meno dei romanzi, è un dato di fatto...

Dalla pagina pubblicitaria della Mondadori:

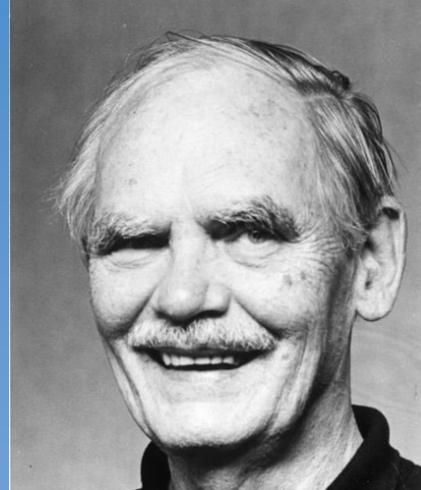
"Haviland Tuf, ovvero il viaggiatore delle stelle. Ma non aspettatevi un baldanzoso astronauta il cui fisico aitante viene messo in risalto da un'attillata turtina spaziale. No, il signor Tuf è proprio come non te l'aspetteresti. Altissimo, pelato, pallido, decisamente sovrappeso, e soprattutto molto,

molto flemmatico. Vegetariano convinto, amante dei gatti, ecologista militante, per uno scherzo del destino si trova a comandare un enorme vascello, l'Arca, l'ultima nave insemillante dello svanito Corpo Genieri Ecologici. Be', non proprio a comandare, visto che ne è anche l'unico occupante non felino... A bordo dell'Arca, trenta chilometri di lunghezza, Tuf vaga per la galassia alla ricerca di mondi in pericolo cui offrire i propri servigi. E si trova ad affrontare alcuni dei più terribili "cattivi" che l'universo abbia mai conosciuto... Dalla geniale penna di George R. R. Martin, una profetica raccolta di storie che affrontano temi "importanti", come la minaccia ambientale e i pericoli del potere assoluto, animata da un umorismo nero e irresistibile."

# Frederik Pohl e la fantascienza sociale

## PROFILO D'AUTORE 1

a cura di **Sandro Pergameno**



## Frederik Pohl

(New York, 26 novembre 1919 – 2 settembre 2013) è stato un autore di fantascienza e curatore editoriale statunitense. Quando era un adolescente, Pohl frequentò la prestigiosa Brooklyn High School of Science, dove conobbe il collega scrittore Isaac Asimov, con il quale formò un'amicizia che durò tutta la vita. Tuttavia era il periodo della Grande depressione e Pohl dovette abbandonare la scuola a quattordici anni per trovarsi un lavoro. A sedici anni si unì alla Young Communist League, un'organizzazione che sosteneva i sindacati e si opponeva al razzismo e al fascismo europeo, ma, secondo alcuni, ne fu espulso perché alcuni membri anziani del partito pensavano che il fandom di fantascienza di cui si occupava corrompesse la gioventù. La versione di Pohl è che dopo il patto tra Stalin e Hitler nel 1939 la Lega cambiò linea politica e lui decise di uscirne. Pohl si è sposato 5 volte, e una delle sue mogli, la terza, fu Judith Merrill, un'altra importante figura nel mondo della fantascienza. Fu amico di C.M. Kornbluth, col quale collaborò alla stesura di diversi racconti e alcuni romanzi, compresa una distopica satira di un mondo governato dalle agenzie pubblicitarie, *I mercanti dello spazio* (Pohl, da solo, dopo la morte di Kornbluth, ne scrisse nel 1984 un seguito, *Gli antimercanti dello spazio* (*The Merchants' War*); *I mercanti dello spazio* non va confuso con *I mercanti di Venere* (*The Merchants of Venus*, 1972), un racconto satirico di Pohl sul capitalismo, incluso nella raccolta *Alpha Aeph* (*The Gold at the Starbow's End*) in cui sono introdotti per la prima volta gli Heechee.

Molte altre opere di Pohl degli anni cinquanta e sessanta hanno un'impostazione satirica nei confronti del consumismo e della pubblicità: *The Wizard of Pung's Corner*, dove attrezzature militari complesse e spettacolari si rivelano inutili contro contadini armati di vecchi fucili, e *Il tunnel sotto il mondo*, dove un'intera comunità viene tenuta prigioniera da ricercatori pubblicitari. Negli anni settanta, Pohl scrisse *Uomo piu* e la serie degli Heechee. Un'altra opera degna di nota fu *Il pianeta Jem* (*Jem*, 1980). Dal 1959 fino al 1969 Pohl pubblicò la rivista *Galaxy* e la sua gemella *If*, vincendo il premio Hugo per *If* per tre anni consecutivamente.

Il 20 agosto 2009, all'età di 89 anni, Frederik Pohl ha ricevuto il diploma onorario dalla Brooklyn Technical High School.

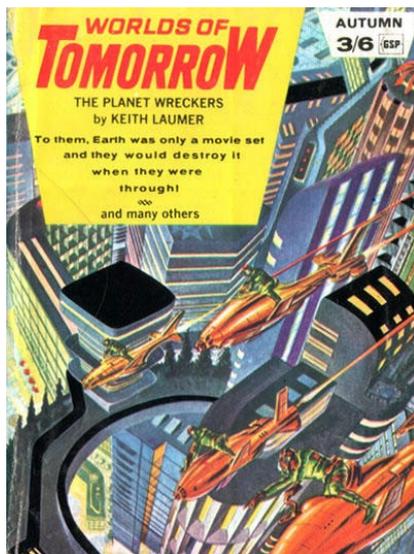
(fonte: Wikipedia)

**A** 94 anni ci ha lasciato anche Frederik Pohl, in un anno terribile per la sf che ha visto già la scomparsa di Jack Vance, Iain Banks e Richard Matheson (ma l'anno scorso, di questi tempi, ci lasciava anche il grande Ray Bradbury). Con la sua dipartita finisce davvero un'era: era l'ultimo degli scrittori che avevano dato luogo alla Golden Age della fantascienza. Autore, agente, editor di riviste già dalla fine degli anni trenta, Pohl ha attraversato tutti i periodi del novecento fantascientifico, ed ha creato, assieme all'amico Cyril Kornbluth una delle correnti più importanti degli anni cinquanta, quella della sf sociologica, con romanzi del calibro de *I mercanti dello spazio*, *Gladiatore in legge*, *Search the Sky*, e racconti come *Il tunnel sotto il mondo*. Ai tempi della Nord avevo proposto, su *Cosmo Oro*, quello che ritengo tuttora il suo capolavoro assoluto, *Gateway*, un magnifico romanzo di fantascienza spaziale moderna, che avrebbe anch'esso dato spunto a nuove correnti e ispirazione a tutta una generazione di nuovi autori. La sua scomparsa ha lasciato un vuoto incalcolabile nel genere che amiamo.

Tempo fa' avevo proposto un paio di miei articoli sull'opera di Pohl, che ritengo ancora interessanti per chi volesse approfondire la figura di questo gigante della sf. li trovate su questo blog (*Frederik Pohl e la fantascienza sociale*, e *La porta dell'infinito*).

**F**rederik Pohl è probabilmente, assieme a John W. Campbell jr., la personalità di maggior spicco che la fantascienza abbia avuto nei suoi ottanta e passa anni di vita (calcolando la sua nascita con la pubblicazione del primo numero di *Amazing* nel lontano Aprile 1926). Figura pionieristica, dal carattere volitivo e brillante, Pohl ha fatto di tutto, nei sessantanni in cui si è interessato pro-

fessionalmente di sf: è stato scrittore (e varie fasi si possono riscontrare nella sua evoluzione) e direttore di riviste ad appena vent'anni, poi agente letterario, scrittore assieme a Cyril Kornbluth e creatore della sf sociologica, di nuovo curatore di riviste famose come **Galaxy**, **If** e **Worlds of tomorrow**, (ha vinto varie volte il premio Hugo come miglior «editor») e infine, dopo un periodo di crisi spirituale, di nuovo scrittore di opere moderne, attuali e piene di inventiva.



Parlare di lui in tutte le varie fasi della sua carriera significherebbe scrivere un libro, in cui si dovrebbe trattare un po' la storia di tutta la fantascienza dagli anni trenta in poi. Come si potrebbe infatti evitare di raccontare le avventure della «Futurian society» di cui Pohl era uno degli animatori agli inizi degli anni quaranta assieme a gente come Donald Wollheim e Damon Knight? O come potremmo evitare di tracciare l'evoluzione di un genere fantascientifico tanto di moda negli anni cin-

quanta come quello della sf sociologica, parlando delle collaborazioni di Fred Pohl con il compianto Cyril Kornbluth, collaborazioni che sono rimaste storiche, che hanno fornito classici come *I mercanti dello spazio*, come *Gladiatore in legge*, come *Il segno del lupo*? O ancora come potremmo esimerci dal descrivere la fantascienza degli anni sessanta, se volessimo parlare dell'attività di Pohl come «editor» di *Galaxy*, *If* e *Worlds of Tomorrow*, quando riuscì a risollevare quelle riviste dalla fase stagnante in cui erano scivolate, riportando sulla scena autori importanti (che avevano smesso di scrivere) e sostenendo nomi nuovi che sarebbero divenuti in seguito prestigiosi? No, non sarebbe davvero possibile. Pohl è stato e rimane una figura di spicco nel mondo della sf che tanto ha contribuito a mutare e rivoluzionare favorevolmente.

Né è facile categorizzare le opere prodotte da Pohl nella sua lunga attività letteraria. Le sue storie variano in lunghezza, stile, attitudine, genere e trattamento più di quelle di qualsiasi altro autore di sf. L'unico punto in comune che esse hanno (come dice anche Lester Del Rey in un'introduzione a una raccolta dei migliori racconti di Pohl del suo «periodo sociologico») è l'alto livello di eccellenza. Inoltre, per rendere le cose ancora più difficili a chiunque voglia esaminare anche senza approfondimento l'opus letterario di Pohl e la sua carriera, c'è il fatto che egli ha smesso per ben due volte di scrivere per poi riprendere ogni volta dopo un lungo iato temporale e con caratteristiche e stili totalmente differenti da quelli adoperati in precedenza.

Cresciuto, come molti altri scrittori di sf del periodo d'oro, in condizioni di vita svantaggiate (il padre fece molti lavori e si trasferiva spesso; a volte, lasciava addirittura il piccolo Fred a casa di parenti perché non riusciva a trovare una casa o un affittuario che avesse abbastanza fiducia in lui), e, per la maggior parte della sua infanzia, in completa solitudine, Pohl riversò la sua mente sui libri, di qualsiasi genere essi fossero. Quando fu un po'

più cresciuto, e poté andare da solo alla biblioteca del quartiere, cominciò a leggere sf e prese a divorare con insaziabile voracità tutti i numeri arretrati di *Amazing*, *Wonder stories*, ed *Astounding* su cui riusciva a metter mano, nonché le opere di Sidney Fowler Wright, Olaf Stapledon e James Branch Cabell. Nacque così in lui quella passione per la fantascienza che non l'avrebbe più abbandonato per tutto il resto della sua vita.

A diciannove anni era uno dei fan più attivi di tutti gli Stati Uniti; a venti dirigeva già due riviste di sf, *Astonishing stories* e *Super Science*, con la provata competenza di un veterano e scriveva racconti da solo o in collaborazione con gli amici dell'epoca (Robert Lowndes, Dyrk Wylie e Cyril Kornbluth, ovviamente), racconti che apparvero tutti sotto pseudonimo. Dobbiamo aspettare gli anni cinquanta per incontrare il nome di Pohl in calce alle sue opere.

Queste prime storie, ad delle quali sono state raccolte in due antologie, una del solo Pohl, *Early Pohl* e un'altra, *The wonder effect*, in cui compaiono quelle scritte in collaborazione con Cyril Kornbluth, mostrano già un notevole bagaglio di idee e di spunti narrativi. Si tratta di opere competenti, ma non c'è nulla che le distingua dalla produzione media di quel periodo che, tutto sommato, era piuttosto goffa e ingenua.

Nonostante sia impossibile intravederlo dall'esame di queste prime opere giovanili, il carattere di Pohl si era già formato: si era già creata in lui quella vena di cinismo sulla natura dell'uomo che avrebbe caratterizzato tutta la sua produzione successiva.

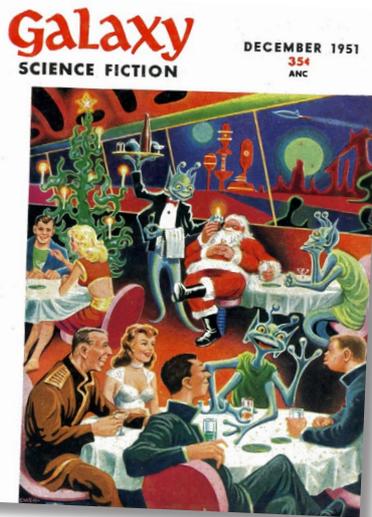
Don Wollheim, suo amico dal lontano 1940, lo considerava un idealista disilluso che ha perso la sua fede nell'umanità e nel futuro dell'umanità.

È molto difficile dire fino a che punto sia esatta l'analisi di Wollheim: Pohl non è uno scrittore facile e le sue storie del «secondo periodo» (quello sociologico degli anni '50 e '60) e del «terzo» (quello odierno) riflettono una personalità singolarmente complessa.

La seconda fase (la più famosa) della sua carriera letteraria inizia undici anni dopo. La guerra nel frattempo aveva posto fine alle sue riviste, e lo aveva visto come pilota in Europa. Ma, dopo la guerra, la fiamma della passione fantascientifica riportò Pohl a scrivere, e a creare un'agenzia letteraria. Forse non tutti sapranno che, in quegli anni, Pohl rappresentò autori del calibro di Asimov e Sheckley. Fu Pohl a convincere la casa editrice Doubleday a pubblicare il primo libro rilegato di Asimov. Fu Pohl a fare di Robert Sheckley un autore notissimo in soli due anni. Fu Pohl a fondare, assieme al suo carissimo amico e collaboratore Lester Del Rey, l'Hydra Club di New York. Fu Pohl ad aiutare la Ballantine a creare dal nulla e a sviluppare il suo programma di sf e a offrirle gli scrittori di cui aveva bisogno. Fu Pohl a convincere Kornbluth, che si era messo a scrivere «detective stories», a tornare alla sf.

La seconda fase della carriera letteraria di Pohl è legata molto strettamente a Cyril Kornbluth. Tante sono state le coppie famose nella sf: De Camp e Pratt, Anderson e Dickson, Silverberg e Garrett, sono alcune delle più note. Ma noi crediamo che nessuna delle coppie succitate abbia raggiunto un'affiatamento nemmeno lontanamente paragonabile a quello della coppia «regina» Pohl-Kornbluth.

E soprattutto, nessuna delle altre coppie ha mai prodotto opere dell'importanza de **I mercanti dello spazio**, **Frugate il cielo** e **Gladiatore in legge**. È stato infatti Grayson planet, il romanzo breve apparso nel lontano 1952 su *Galaxy* e poi ampliato a formare **The space merchants**, a creare



dal nulla un nuovo genere fantascientifico, quello della sf sociologica, imperniato sulla satira sociale oltre che sull'extrapolazione tecnologica. Nelle loro opere, Pohl e Kornbluth attaccavano con vigore polemico mai visto in precedenza nella sf le vacche sacre dell'«american way of life»: la pubblicità, il consumismo, il marketing, la produzione, la concorrenza commerciale, le sofisticazioni, le assicurazioni e le loro prevaricazioni sociali.

Fiumi di parole sono stati versati sull'opera combinata di Pohl e Kornbluth; spesso e volentieri si sono dette molte cose imprecise sui due autori e sulle parti scritte dall'uno o dall'altro, sull'importanza avuta nella stesura delle opere rispettivamente da Fred Pohl o da Cyril Kornbluth. A volte si è giunti a sovravalutare il genere della sf sociologica. Innegabile è tuttavia la sua importanza nella evoluzione della sf, divenuta invero molto più matura e adulta sotto l'influsso di questo tipo di opere, più attenta all'esame degli sviluppi e degli aspetti della società del futuro e più pronta alla critica sociale.

Senza stare a fare un'esegesi della critica letteraria fantascientifica sulle opere congiunte scritte dal binomio in questione, va detto tuttavia che esse furono il risultato di una fusione esemplare e armonica, in cui venivano evidenziati i pregi e nascosti i difetti dei due scrittori. Sbaglia ad esempio Kingsley Amis, critico inglese entusiasta di questo genere di sf (egli mostra un particolare interesse appunto per tutte le «Utopie negative» e concentra la sua attenzione quasi esclusivamente su autori come Pohl e Sheckley, trascurando quasi del tutto le altre correnti) ad assumere che fosse Pohl quello che ragionava e dava le idee, gli spunti, e a ritenere che Kornbluth si limitasse a sviluppare l'azione. Questa assunzione è derivata probabilmente dalla lettura di altre opere scritte singolarmente dai due autori: Pohl continuò infatti a produrre opere sociologiche per Galaxy anche da solo, sia prima che dopo la morte di Kornbluth nel 1958, molte delle quali sono entrate nell'ambito

della leggenda, dei classici, come Il tunnel sotto il mondo, Il morbo di Mida, L'uomo che mangiava il mondo, tanto per citarne solo alcune. La conseguente «deificazione» di Pohl e il declassamento di Kornbluth hanno portato ai due autori molto imbarazzo. Lo stesso Pohl ha più volte dichiarato pubblicamente che la maggior parte delle volte che Amis o altri critici si sono cimentati nel compito di riconoscere lo stile di Pohl o quello di Kornbluth in vari brani delle loro opere scritte in comune, essi sono caduti spesso e volentieri in errore.

Sbagliano d'altronde anche coloro che rilevano solo l'importanza di Kornbluth nel binomio, e la sua grande capacità narrativa, capacità che mancherebbe al solo Pohl. Kornbluth sarebbe, secondo loro, più «scrittore» di Pohl.

La verità, come spesso accade, sta probabilmente nel mezzo; non si deve trascurare il talento narrativo innato di Kornbluth, e dimostrato in classici come Domani la Luna, o The Syndic, o ancora Not this August, ma non si deve nemmeno trascurare la sagacia intellettuale di Pohl, la sua abilità nel fare una satira pungente, mordace.

Probabilmente, al tempo delle loro collaborazioni, Kornbluth era il più maturo, stilisticamente, dei due; e la sua influenza su Frederik Pohl e sulla sua evoluzione letteraria è stata indubbiamente molto positiva, ed ha contribuito a migliorare le sue doti narrative, il suo stile, le sue capacità di strutturazione e la sua tecnica.

Dal 1952 al 1958 (anno in cui Kornbluth morì per attacco cardiaco mentre rincorreva un treno) i due produssero cinque romanzi di cui almeno tre sono considerati dei classici della sf. Ma in quel periodo Pohl scrisse anche delle opere assieme a Lester Del Rey (come Preferred risk, che s'inquadra anch'essa nell'ambito della sf sociologica) e a Jack Williamson, con cui avrebbe prodotto il ciclo avventuroso delle «scogliere dello spazio».

Scrisse anche, e soprattutto, una serie di racconti e di romanzi che dimostrarono chiaramente ai suoi detrattori come

fosse in grado di produrre anche da solo storie valide, piene di ottime idee, e basate su un solido impianto narrativo, come ad esempio Il passo dell'ubriaco (Cosmo Argento n. 53), La spiaggia dei pitoni (Cosmo Argento n. 68), The Census Takers, My lady greenslaves.

Non tutte ovviamente sono allo stesso livello, né prive di difetti; se le idee dei racconti di Pohl sono ingegnose, se gli sfondi sono delineati con molta cura, se il passo, le movenze, sono rapide e scorrevoli, non si può negare che, quasi sempre, i suoi caratteri siano piuttosto stereotipati e poco convincenti: sono come delle figurine con sopra attaccato il cartoncino con la definizione «soldato di carriera», «tecnico», e così via. Le storie di Pohl sono ricche di «humour», anche di suspense, ma povere nella caratterizzazione dei personaggi e nel contenuto emotivo. L'influenza di Kornbluth fece di Pohl uno scrittore dotato di tecnica e di competenza narrativa, ma lui non era ancora pronto, non era ancora sufficientemente maturo. Del resto, la stessa fantascienza degli anni cinquanta e sessanta non era ancora passata attraverso la fase della «New wave» ed il conseguente ripensamento intellettuale e stilistico, che avrebbe portato i suoi autori a porre maggiormente l'accento sull'aspetto letterario ed umano. Sarà solo molti anni dopo, dopo un lungo periodo di crisi narrativa, che Pohl, tornando sulla scena con La porta dell'infinito, ci avrebbe dimostrato di essere diventato finalmente uno scrittore completo.



# La porta dell'infinito: la seconda vita di Frederik Pohl

## PROFILO D'AUTORE 2

a cura di **Sandro Pergameno**



**L**a seconda parte del mio saggio su Pohl riguardava principalmente La porta dell'infinito, uno dei romanzi cardini della fantascienza degli anni ottanta, ancor oggi considerato uno dei capolavori della fantascienza. Sono contento di annunciare la ristampa di questo classico da parte di **Fanucci**.

Con **La porta dell'infinito**

Pohl dimostra infine di avere raggiunto la piena maturità letteraria: i pensieri, le azioni, le emozioni dei suoi protagonisti sono riprodotte alla perfezione. Ora i suoi personaggi sono figure a tutto sfondo, con i loro pregi e i loro difetti: non sono più archetipi, ma «persone».

Ma per arrivare a tanto, Pohl ha dovuto attraversare una fase di transizione che non è stata né facile né priva di dolorose sensazioni. Tale crisi spiritua-

le si è verificata verso la fine degli anni sessanta. Già prima egli aveva diradato la sua produzione, ma le cause erano ovvie, lampanti: la direzione di tre riviste lo impegnava tanto da non permettergli di produrre altro che qualche «novelette» e «short story», e qualche collaborazione con vecchi amici come Jack Williamson. Il raggiungimento della fatidica soglia degli anni cinquanta, dell'andropausa, portarono tuttavia un profondo travaglio spirituale.

In una sua autobiografia, così egli racconta: «Quando ho toccato i cinquant'anni c'è stato un momento in cui ho pensato di

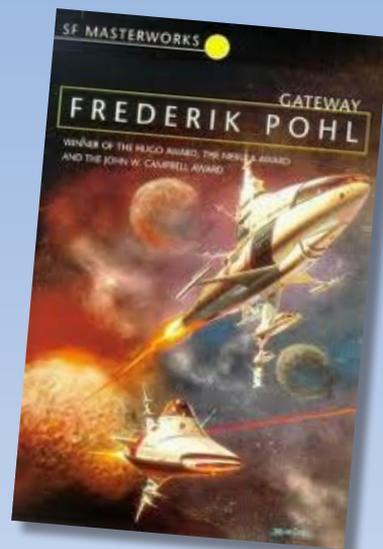
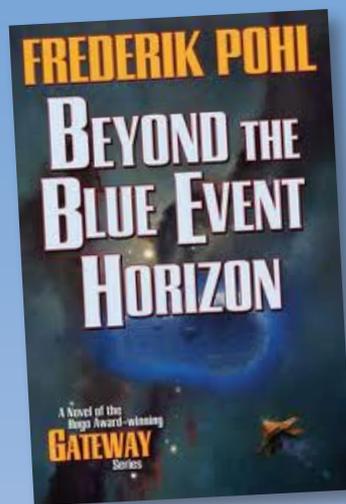
dover morire, e realmente ero contento che fosse così. Tutto andava male. Potevo sopravvivere, e forse ottenere anche gioie e trionfi considerevoli, ma era improbabile che succedesse qualcosa che non era già accaduta in precedenza. Potevo guadagnare molto denaro, o ricevere qualche onore, o pubblicare una storia che vin-

cesse qualche premio. Erano tutte grandi gioie; ma le avevo già provate tutte.

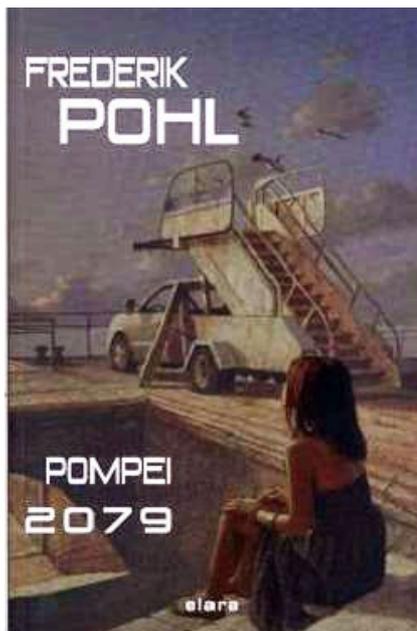
«Non sembrava probabile che accadesse nulla di nuovo, e non mi sembrava valesse la pena di accollarsi tutti i problemi ed i grattacapi necessari per ottenere la ripetizione di una cosa già avvenuta. Così, per due o tre mesi, ho atteso di morire. Ma, a poco a poco, ho cominciato a pensare che vivevo ancora, e che, dato che non avevo niente di meglio da fare, avrei anche potuto lavorare un po'.

Così cominciai a fare qualche cauto passo verso la rinascita; ripresi a scrivere, e scoprii che ero realmente in grado di scrivere bene quanto in precedenza, forse ancora meglio. Alcune storie, come **The gold at starbow's end**, **The merchants of Venus**, mi sembravano perfette. Chissà, forse esiste una menopausa maschile? Forse ora esiste un nuovo Pohl, mentre il vecchio ha completato il suo ciclo vitale a cinquant'anni».

Queste parole ci sembrano esemplari per chiarire il rinnovamento di uno scrittore che, giunto sulla soglia della vecchiaia, non ha continuato a ripetersi stanca-



mente (come fecero invece altri): Pohl è riuscito a cambiare maniera di scrivere, stilemi e tecniche narrative, a cercare addirittura con successo nuove vie per la sf. Basta leggere opere come **I mercanti di Venere**, o come **Uomo più**, (il romanzo che ha vinto il premio Nebula nel 1977, una magnifica storia in cui i particolari tecnici si fondono con la vicenda umana di Roger Torraway, il cyborg che dovrà compiere il primo viaggio su Marte e che è ancora alla ricerca della sua nuova umanità), e soprattutto il presente La



porta dell'infinito, per rendersi conto di quanto sia diverso questo Pohl da quello degli anni cinquanta.

La porta dell'infinito (Gateway) è considerato dallo stesso Pohl e da molti critici il miglior romanzo prodotto nel corso di tutta la sua carriera letteraria. Vincitore dei due maggiori premi fantascientifici (Hugo e Nebula) del 1978, è un'opera senz'altro molto ambiziosa che si propone di rinnovare la «space opera», allo stesso modo in cui Robert Silverberg ha rinnovato il tema della «telepatia» in **Dying inside** e del «possessione mentale» in **The second trip**, usando cioè una caratterizzazione di tipo psichiatrico.

Si tratta di un romanzo di fantascienza classica, «hard» (quale tema è più classico dell'esplorazione dello spazio e dell'avventura dell'uomo su pianeti sconosciuti?) ma Pohl lo narra in maniera moderna: il vocabolario schietto, le scene sessuali, il tema emotivo che rode l'anima

del protagonista, il tono amaro con cui è narrata la vicenda potranno forse turbare alcune personalità troppo sensibili, ma sono elementi fondamentali e giustificati nel ritratto dell'anti-eroe su cui è imperniata la storia. Robinette Broadhead (anche il nome, che in italiano sarebbe «Robinette Testalarga», lo denota come un tipico soggetto delle opere pohliane) è ben lontano dai superuomini vanvogliani o dei sani, saggi protagonisti heinleiniani. È un codardo, afflitto da ulcera e senso di colpa, da vestigia di un complesso di Edipo, incapace di godersi la ricchezza ed il successo che si è guadagnato come «cercatore spaziale».

La porta dell'infinito è appunto la storia delle sue gesta. La narrazione si svolge su due piani separati: uno è la vicenda vera e propria, l'altro è costituito da «flashbacks», dai ricordi di Broadhead, «steso sul lettino» durante le sue sessioni con lo psichiatra-computer Sigfrid Von Shrink, dei suoi passati exploit. Oltre a questi interludi di psicanalisi freudiana, Pohl ha inserito dei «sidebars», delle riproduzioni di segni, note, materiale pubblicitario, che servono ad infoltire il «background» ed a comprendere meglio questo suo mondo futuro.

Per spiegare più chiaramente il motivo di questo nuovo tipo di schema letterario (almeno per la sf), riporto un poscritto dello stesso Pohl all'edizione su rivista di Gateway: «Oltre ad essere un romanzo, Gateway è un tentativo di compiere qualcosa che da lungo tempo volevo fare: dire ogni cosa che sapevo sul mondo che avevo creato. Tutti gli scrittori di sf inventano i mondi in cui si muovono i loro personaggi, e, mentre lo facciamo, la maggior parte di noi si figura nella mente molto di più di quanto viene poi descritto sulla carta. Se chiedete a Larry Niven di parlarvi degli Kzinti, egli vi racconterà dettagli dei loro sogni e abitudini riproduttive che non sono mai state pubblicate in nessuna sua opera. E lo stesso farebbe Gordon Dickson con i suoi Dorsai. La ragione per cui non tutto questo «background» viene stampato non è che l'autore vuole tenere per sé dei segreti, ma che spiegare troppe cose rallenterebbe il passo dell'azione. Tuttavia, una delle cose più belle della sf è proprio la costruzione di questi mondi nuovi interessanti e pieni di colore, mondi in cui possiamo lasciar libera di vagare la nostra immaginazione. L'esperimento che volevo tentare era quello di rendere

il mio mondo quanto più completo mi fosse possibile. Dire tutto ciò che sapevo al riguardo, e non dare soltanto una spiegazione del modo di comportarsi dei personaggi. Non soltanto i parametri fisici, ma le abitudini, il modo di vestire, i divertimenti, le restrizioni, gli «input» sensoriali. E per ottenere il mio scopo senza che i personaggi stessero in continuazione a descriversi le cose, ho adottato il metodo dei «sidebars». È una tecnica giornalistica. Ma non mi pare sia mai stata usata in questo modo in un romanzo. John Dos Passos aveva fatto qualcosa di simile in 1919, molto tempo fa, usando brani di giornale, un'innovazione ripresa e spostata un gradino più avanti da John Brunner nel suo Stand on Zanzibar (Tutti a Zanzibar). Per Gateway sembrava proprio la tecnica adatta.»

La storia in sé concerne la fuga di Robinette Broadhead dalla solita Terra sovrappopolata ed esaurita di risorse del ventesimo secolo. La vincita ad una lotteria gli permette di pagarsi il viaggio fino a «Gateway», un asteroide traforato e cavo pieno di astronavi attraccate e lasciate da alieni scomparsi ormai da millenni (gli Heechee) in eredità agli umani. Ma, una volta giunto sulla stazione spaziale, egli ha paura di buttarsi nella cieca avventura e invece di offrirsi volontario per una missione, continua a rimandare e a rimanere sull'asteroide. Gateway, che rimane nella sua essenza un luogo ignoto, in quanto gli esseri umani non sono riusciti a comprendere i principi basilari della tecnologia Heechee, è diventato un luogo di passaggio per i «cercatori», che da lì partono all'inseguimento della fortuna, verso destinazioni ignote, con una minima speranza di tornare vivi e ricchi per la scoperta di manufatti alieni o di conoscenze che possano essere utili all'umanità.

L'originalità del romanzo nasce da questa situazione di base; il fascino deriva dal mistero di questa razza antichissima e avanzatissima le cui poche reliquie tecnologiche risultano indecifrabili. Una situazione affascinante e avvincente, ma la bravura di Pohl sta anche nello studio approfondito dei personaggi, che sono veri esseri umani, capaci di vivere, di piangere, di amare, e soprattutto di sbagliare, come è nella vera essenza dell'uomo.

# STAZIONE ROSSA

di Aliette de Bodard | Delos Books

## RECENSIONE

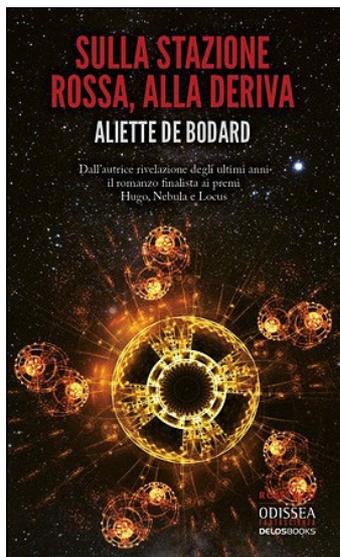
a cura di **Sandro Pergameno**



**P**er generazioni Stazione Prosperità è cresciuta e si è sviluppata sotto la guida della sua Onorevole Antenata: nata da un grembo umano, l'intelligenza artificiale della stazione ha offerto guida e protezione ai suoi familiari umani.

Ma ora la guerra sta devastando l'Impero Dai Viet. Le migliori menti di Prosperità sono state chiamate altrove, a difendere l'Imperatore; e un flusso di rifugiati disorientati ha invaso la stazione e drammaticamente ridotto le sue risorse. Mentre scarsità e privazioni mettono in crisi la normale vita di bordo e riaccendono vecchie ostilità che rischiano di dividere la famiglia già decimata, la comandante della stazione Quyen e l'Onorevole Antenata cercano in tutti i modi di tenere uniti e al sicuro i loro familiari.

Ciò che Quyen non sa è che la stessa Onorevole Antenata sta cedendo, mentre la sua mente viene divorata da una malattia che sembra non avere cura. E il futuro della stessa stazione è in pericolo.



ALIETTE DE BODARD è nata negli Stati Uniti ma è cresciuta in Francia, a Parigi, dove oggi abita con il marito e un gran numero di computer e di piante dall'aspetto lovecraftiano. È di madre lingua francese, ma ha imparato l'inglese fin da piccola e scrive in questa lingua. Nel 2010 ha vinto il British Science Fiction Award col racconto *The Shipmaker* e nel 2012 ha vinto il Premio Nebula col racconto *Immersion*. *Stazione rossa* è stato finalista ai tre maggiori premi: Hugo, Nebula e Locus.

Sulla scia delle numerose critiche estremamente positive mi sono avvicinato con molta curiosità alla lettura di questo romanzo breve della de Bodard. Quest'autrice di origini franco-vietnamite viene da molti considerata uno dei massimi astri nascenti della letteratura fantascientifica e *Stazione rossa* è davvero una delle sue opere di spicco. La novella fa parte di un ciclo di ampio respiro ambientato nel lontano futuro, in un impero galattico di stampo asiatico (di cultura vietnamita, per essere più precisi). La vicenda si svolge

tutta su una stazione orbitante dominata da una intelligenza artificiale e governata in maniera molto autoritaria da Quyen, una donna di umili origini dotata però di molto senso pratico. Questo piccolo mondo, situato alla periferia di un impero in fase di disgregazione, attaccato da giovani signorotti alla ricerca del potere globale, è alle prese anche con una serie di difficoltà dovute all'invecchiamento e all'obsolescenza della AI, che tutto vede e tutto gestisce sulla stazione

e che si mostra nella mente degli occupanti nelle vesti dell'anziana e onorevole antenata. Ma la crisi della piccola stazione è destinata ad accrescersi con l'arrivo di un ex-magistrato, una nobile legata agli abitanti della stazione da tenui legami di parentela (in una cultura dove i legami di famiglia sono sacri), costretta dalla guerra a fuggire dal suo pianeta e a rifugiarsi nell'unico posto dove possa essere ancora accettata. L'arrivo di Lynh, con la sua profonda angoscia e i suoi sensi di colpa ma

anche con la sua forte personalità, porterà ad un confronto violento con Quyen, che solo nel drammatico finale troverà una giusta e corretta riappacificazione.

*Stazione rossa* è una complessa storia di personaggi profondamente umani, immersi in una cultura che è assai diversa da quella occidentale cui siamo così fortemente abituati. La bravura dell'autrice sta proprio nella sua capacità di rendere così leggibile e credibile un mondo dominato da leggi morali e culturali a noi sostanzialmente alieni. È soprattutto il concetto di famiglia, e dei legami che esso comporta, che la de Bodard mette fortemente in dubbio, risolvendolo in una maniera tipicamente originale e affascinante. Basato su personaggi psicologicamente ed emotivamente ben costruiti, destinati a restare a lungo impressi nella memoria, questo romanzo breve conferma la bravura dell'autrice e quanto di buono era stato scritto su di lei. Un plauso alla Delos e a Silvio Sosio per averla portata in Italia.



## Aliette De Bodard

Per maggiori informazioni sulla scrittrice, attiva da quasi venti anni, si può visitare il suo sito: <http://aliettedebodard.com/>

# MAJIPOOR e Robert Silverberg

## PROFILO D'AUTORE 3

a cura di **Sandro Pergameno**



In occasione dell'uscita, negli USA e in Inghilterra, della nuova raccolta di racconti dedicata da Robert Silverberg al pianeta Majipoor (si tratta di sette racconti e romanzi brevi di cui uno solo, **Il settimo santuario**, uscito in Italia, nell'antologia **Legends** della Sperling & Kupfer) ho deciso di fare un omaggio al grande Bob, uno dei miei autori prediletti, riprendendo e aggiornando i miei saggi introduttivi ai due volumi della Fantacollana Nord che presentai nei lontani anni ottanta. Ecco intanto il contenuto della nuova antologia, disponibile anche in trade paperback per chi conosca la lingua inglese (vedi box).

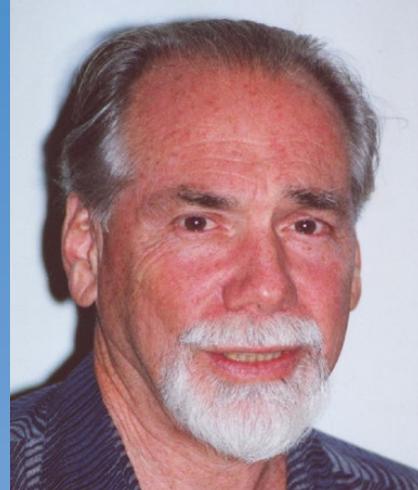
Uerso la metà degli anni settanta, proprio all'apice della fama e della piena consapevolezza dei suoi poteri creativi - una consapevolezza e una maturi-

tà letteraria conquistata con il sudore e la fatica di decenni di duro lavoro - Robert Silverberg annunciò all'improvviso il suo ritiro dall'attività letteraria, spiegandone i motivi con dolorosa minuziosità e non poca amarezza.

Leggendario per la sua prolificità nella produzione di facili avventure negli anni cinquanta, Silverberg si era a poco a poco guadagnato il favore e l'attenzione della critica specializzata con un corposo gruppo di opere di maggiore impegno umano, sociale e stilistico che l'avevano portato al meritato trionfo nei grandi premi fantascientifici.

A partire da **Thorns** (Brivido crudele), continuando con **The Masks of Time** (Le maschere del tempo), **Downward to the Earth** (Mutazione), **To Live Again** (Vertice di immortali), **Tower of Glass** (Torre di cristallo), **Son of Man** (Figlio dell'uomo), **The Man in the Maze** (L'uomo nel labirinto), **The World Inside** (Monade 116), **A Time of Changes** (Tempo delle metamorfosi), **The Second Trip** (Il secondo viaggio), ecc. ecc., per finire con **Shadrach in the Furnace** (Shadrach nella fornace), Silverberg aveva prodotto un'eccellente serie di opere valide e mature che avevano cancellato la sua reputazione di scribacchino e l'avevano spinto all'avanguardia della migliore arte narrativa (fantascientifica e non).

E poi si fermò, smise di scrivere. Perché, disse, le migliori produzioni dell'ultimo Silverberg non vendevano così bene, non venivano mantenute in stampa e in circolazione e non erano comprese e apprezzate dai cosiddetti critici della sf. Gli editori gli dicevano che preferivano il vecchio Silverberg al nuovo, i prodotti di facile consumo ai romanzi più vicini al suo animo e alla piena espressione del suo talento creativo e dei suoi mezzi stilistici. Poi, nel giugno del 1978, venne annunciato con gran fanfara che lo schema,



## Robert Silverberg

(New York, 15 gennaio 1935) scrittore di fantascienza statunitense, ripetutamente vincitore, tra gli altri riconoscimenti, dei premi Hugo e Nebula.

Sin dall'infanzia fu un vorace lettore e cominciò a scrivere per riviste fantascientifiche dall'adolescenza. Studiò alla Columbia University, continuando a scrivere fantascienza. Il primo romanzo pubblicato, nel 1955, fu un libro per ragazzi chiamato (in lingua originale) *Revolt on Alpha C*. L'anno seguente vinse il suo primo premio Hugo, in qualità di "migliore scrittore esordiente" e facendosi così conoscere come una delle giovani promesse della letteratura fantascientifica. Per sua ammissione nei quattro anni successivi scrisse un milione di parole all'anno per il mercato fantascientifico. Nel 1959 quello stesso mercato crollò e Silverberg si riciclò in altri campi, dai racconti storici alla pornografia soft.

Nella metà degli anni sessanta gli scrittori di fantascienza cominciarono ad avere ambizioni letterarie maggiori. Frederik Pohl, editore di tre riviste fantascientifiche, offrì carta bianca a Silverberg, purché avesse scritto per lui. Così l'autore tornò alla fantascienza, approfondendo lo studio del suo primo amore letterario.

I libri che scrisse in questo periodo sono considerati dai critici lontani anni luce dai suoi primi lavori. Già da *Violare il cielo* (*To Open the Sky*, 1967), una serie di racconti in cui una nuova religione aiuta le persone a raggiungere le stelle, la differenza fu sostanziale. *Mutazione* (*Downward to the Earth*, 1970) fu probabilmente il primo libro fantascientifico post coloniale, in cui si sentiva l'eco di Joseph Conrad. Fra gli altri lavori del periodo non possiamo dimenticare *Vertice di immortali* (*To Live Again*, 1969), in cui le personalità dei morti possono essere trasferite; *Monade 116* (*The World Inside*, 1971), uno sguardo su un futuro sovraffollato; e *Morire dentro* (*Dying Inside*, 1972), un racconto su di un telepathe che perde i suoi poteri.

(fonte: Wikipedia)

### TALES OF MAJIPOOR

1 | **Prologue (Tales of Majipoor)** • shortfiction

5 | **The End of the Line** (2011) • novelette

37 | **The Book of Changes** (2003) • novella

103 | **The Tomb of the Pontifex Dvorn** (2011) • novelette

143 | **The Sorcerer's Apprentice** (2004) • novelette

169 | **Dark Times at the Midnight Market** (2010) • shortfiction

195 | **The Way They Wove the Spells in Sippulgar** (2009) • novelette

225 | **The Seventh Shrine** (1998) • novella

il canovaccio di un nuovo romanzo di Silverberg, intitolato **Lord Valentine's Castle**, era stato venduto per un anticipo record (per l'epoca) di 127.000 dollari (una cifra vicina ai duecento milioni di lire). L'assenza di Silverberg dall'attività letteraria, apparentemente, aveva sciolto i cuori degli editori, o almeno aveva allentato grandemente le loro borse. Bob si mise al lavoro di buona lena e scrisse presto il libro, che venne pubblicato a puntate, con grandi squilli di tromba per questo clamoroso ritorno, verso la fine del 1979 su *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*. In seguito, nella sua forma completa e definitiva, il libro venne ristampato in edizione rilegata da Harper & Row e poi in paperback dalla Bantam, e fu subito un bestseller.

Quale è dunque la natura del ritorno di Robert Silverberg come romanziere di fantascienza? Quale è stata la lezione del suo ritiro nel deserto?

**Il castello di Lord Valentine** è una grandiosa epica di science fantasy che soddisfa pienamente tutti i parametri della tradizione di questo genere. È un libro corposo, molto lungo e pieno di storie e personaggi. Si tratta di quasi cinquecento pagine dedicate a una vicenda tipicamente picaresca: un viaggio attraverso il mondo gigantesco di Majipoor, un mondo enorme, affollato di strane culture, razze aliene, meraviglie di ogni tipo, un mondo gigante povero di metalli e quindi a bassa densità, con una gravità uguale a quella terrestre, molto reminiscente, per certi versi e forse deliberatamente, del pianeta gigante di **Big Planet** (L'odissea di Glystra) di Jack Vance. D'altronde non c'è da meravigliarsi, leggendo **Lord Valentine's Castle**, torna-

no a volte alla mente certi passaggi della prosa di Vance o certe sue ambientazioni, perché l'autore di **The Dragon Masters**, del ciclo della **Terra Morente** e della serie

di **Tschai** è un maestro riconosciuto della science fantasy.

Tornando a **Lord Valentine's Castle**, incontriamo per la prima volta l'eroe, Valentine, come un uomo che ha perso la memoria e si fa ingaggiare da una troupe di acrobati e giocolieri che vagabondano per le città del pianeta. Sia noi che lui veniamo presto a sapere che questa umile figura è in realtà Lord Valentine, il Coronal, l'erede predestinato al governo di

Majipoor, la cui mente è stata depredata delle sue memorie e quindi trasferita in un nuovo corpo da un maligno usurpatore. Il romanzo si avventura poi nella narrazione di un epico viaggio attraverso terre strane e mari tempestosi man mano che Valentine, assieme a un crescente seguito di paladini, umani e alieni, si avvia verso il Castello del titolo (un enorme edificio composto di migliaia di stanze e situato sulla cima di una montagna alta cinquanta chilometri) allo scopo di recuperare il trono

e restaurare la giusta legge e armonia sul pianeta.

Se questa vi sembra la formula usata ed abusata di ogni romanzo di science fantasy che sia stato scritto dagli albori di questo genere ad oggi... ebbene non vi sbagliate affatto. In quest'opera ritroviamo tutti gli archetipi junghiani profondamente radicati in noi che danno a questa storia

basilare un potere bruto che trascende qualsiasi questione di merito letterario. Non manca nulla. C'è il comune mortale

che ritrova all'improvviso la sua identità e la sua origine regale; e questo non è forse il segreto desiderio di tutti noi? C'è l'eroe che attrae un gran numero di seguaci solo con la sua pura essenza e aura di giustizia e nobiltà. C'è la donna che lo ama nel suo stato umile e di comune mortale e che lui non abbandonerà quando tornerà al suo stato regale. C'è il mago buono e amico (ricordate Merlino?) e la corona di poteri psichici donata all'eroe dalla sua madre vera e semi-divina.

Questo tipo di storia fa leva su tutte le molle riposte del nostro animo e su tutti i nostri sogni e desideri segreti anche quando è scritta da un semi-adolescente che non ha nemmeno le cognizioni psicologiche e psicanalitiche per comprendere appieno ciò che sta facendo. Ma **Lord Valentine's Castle** non è stato scritto da un

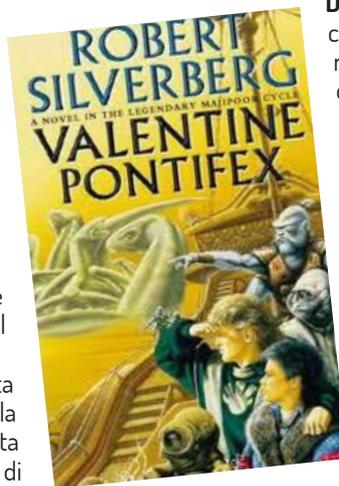
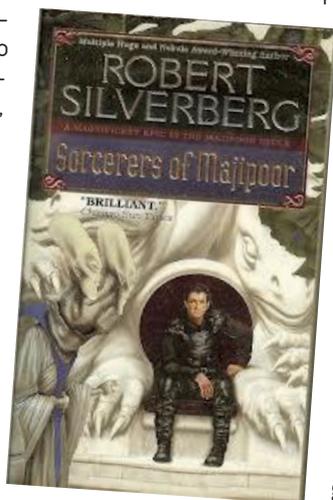
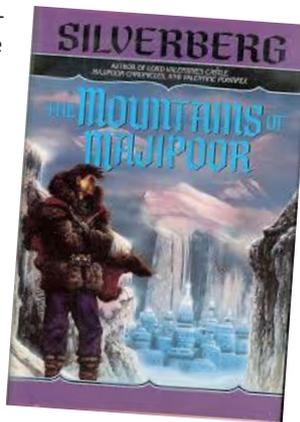
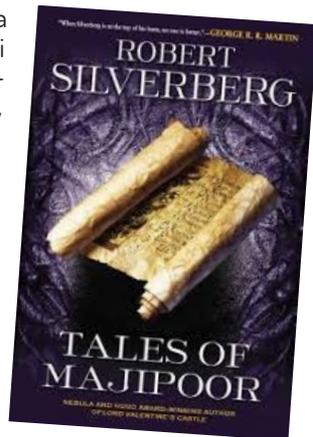
simile primitivo: è stato scritto dall'autore di libri profondi e compiuti come **Downward to the Earth**, **Tower of Glass**,

**Dying Inside**, uno scrittore che ha ampiamente dimostrato in precedenza di essere ben cosciente di quanto stava facendo e che sa come raggiungere le profondità dell'animo del lettore.

Questa storia, dicevamo, è stata narrata spesso, ma forse non verrà mai narrata meglio di come lo abbia fatto Silverberg. Creando Majipoor, un grande pianeta a bassa densità, ad esempio, egli si prepara la necessaria

ampia, variata ambientazione, e giustifica una tecnologia e un sistema sociale ancorati a un livello medievale a causa della mancanza di metalli, mantenendo al contempo una moltitudine di razze aliene tipiche del background fantascientifico del lontano futuro e di mondi lontani.

Inoltre, a differenza di molti altri autori che si sono cimentati con questo genere letterario, Silverberg possiede la straordinaria capacità di rendere vive, con pochi



abili tocchi di penna, figure secondarie come portatori di insegne, arcieri e paladini minori.

Tuttavia, dietro questo epico, romantico, tradizionale, in apparenza semplicistico romanzo di science fantasy, il lettore acuto e osservatore potrà scorgere una mente fredda, logica, cosciente che lavora con tranquilla intelligenza. Silverberg si è arreso ai diktat del mercato letterario ed è tornato in un certo senso alla "vecchia roba" precedente la sua metamorfosi degli anni sessanta, ma non ha rinnegato certo la raggiunta maturità letteraria e stilistica.

Se da una parte dunque è un peccato vedere Silverberg costretto ad abbandonare i temi più impegnati e a lui forse più cari, dall'altra questo romanzo è un trionfo dell'autore, che dimostra di essere in grado di scrivere anche un'opera di grosso richiamo commerciale, un capolavoro nel suo genere, e di saperlo fare meglio di tantissimi altri.

Al pianeta Majipoor Silverberg ritornò in seguito più volte, con molti racconti e romanzi, nella scia del successo del **Castello di Lord Valentine**.

Troppo grande era il fascino suscitato sia nel pubblico che nella mente dell'autore da questo mondo gigantesco, colonizzato dai terrestri nei primi anni del volo interstellare. La sua superficie è enorme; gran parte è coperta dai mari, ma i tre continenti emersi hanno pur sempre ognuno un'area maggiore di quella della Terra. Vasto e diverso, Majipoor è ricco di città e popoli strani, umani e alieni. Molti miliardi di esseri intelligenti vivono su questo mondo: assieme agli umani abbiamo la nativa razza dei Metamorfi, e le grosse creature dotate di quattro mani note col nome di Skandar, i piccoli maghi della razza Vroon, e tanti altri popoli ancora. Majipoor è governato dal Ponte-

ficce, un imperscrutabile imperatore che passa gran parte della sua vita immurato in un enorme labirinto sotterraneo nel continente di Alhanroel, e dal Coronal, il reggente esecutivo del reame, che dimora in un antichissimo castello situato sulla cima di Castle Mount, una montagna di altezza quasi inimmaginabile.

Si tratta di un mondo esotico e pieno di vita e di storie potenziali. Nonostante la grandiosa epopea di Valentine narrata da Silverberg nel primo romanzo rimaneva tantissimo spazio per altre

eventi: e uno scrittore abile e intelligente come Silverberg non poteva lasciarsi sfuggire l'occasione di tornare a questa sua bellissima creazione.

Il secondo volume del ciclo, **Cronache di Majipoor (Majipoor Chronicles)**, raggruppa una serie di storie sistematiche in ordine cronologico, che partono da un periodo molto vicino alle preistoria,

quando l'umanità sta appena iniziando a riempire e colonizzare gli ampi territori del pianeta a spese della nativa razza dei Metamorfi.

In tutto ci sono undici racconti. In realtà si tratta di dieci storie collegate tra loro da una cornice letteraria.

L'artificio in questione è Hissune, un giovane di umili natali ma molto intelligente e precoce che nel precedente romanzo aveva aiutato Valentine (quando questi si era recato nelle profondità misteriose e cupe del Labirinto) a riguadagnare il suo trono. Hissune, che Valentine ha ricompensato dandogli un posto di se-

cretario personale, girovaga pigramente nella Sala delle RegISTRAZIONI per alleviare il tedio del suo noioso lavoro tra le scartoffie e si intrufola nelle memorie immagazzinate nel Registro delle Anime, dove sono raccolte le anime di molte persone vissute in tempi lontani e recenti. In questo modo egli inizia una sua educazione personale nella storia e nella geografia del gigantesco mondo in cui vive. Le storie sono appunto le registrazioni telepatiche di queste persone, le cui vite e vicende personali sono raccolte nella Sala delle RegISTRAZIONI.

Tra le storie più interessanti che Silverberg ci racconta alcune spiccano al di sopra delle altre: **Thesme and the Ghayrog**, **The Soul Painter and the Shapeshifter**, **A Thief in Ni-moya**, **The Desert of the Stolen Dreams**.

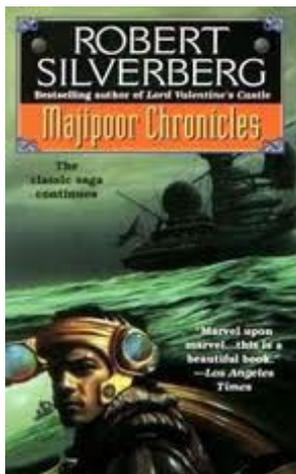
**Thesme and the Ghayrog** racconta il rapporto tra due persone di razze diverse: una giovane donna intraprende una relazione con un alieno, un po' per scioccare i propri amici e un po' per appagare il senso di colpa che prova a causa dei pregiudizi razziali della sua società (ma che in realtà sono anche i suoi pregiudizi).

In **The Soul Painter and the Shapeshifter** Silverberg si rifà a un altro tema

abbastanza familiare: il grande pittore che dipinge un soggetto totalmente al di fuori della sua sfera di esperienza e poi se ne innamora.

**The Desert of the Stolen Dreams** è uno dei racconti più vivi e pregni di significato e di valori morali: qui Silverberg ci racconta come viene svelato l'affascinante mistero del deserto dei sogni rubati e come viene instaurato il sistema di punizione dei criminali di questo mondo.

La storia più bella, a mio avviso, è quella narrata in **A thief in Ni-moya**, dove Silverberg riprende la favola di Cenerentola: è la vicenda di una giovane commerciante di provincia che diventa una ladra autorizzata nella metropoli di Ni-moya e poi assurge al massimo splendore.

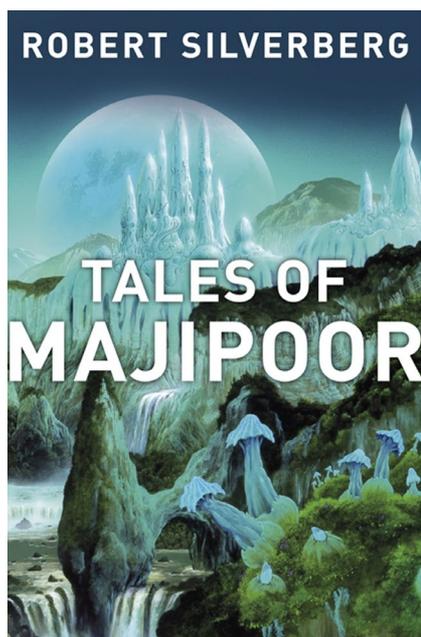


E' interessante notare come Silverberg riesca a trasfondere in queste storie una qualità "mitica", dandoci un panorama di un mondo magico e affascinante nel corso della sua evoluzione storica e riprendendo al contempo i valori morali tipici della fiaba e del mito. Ciò è indice di grande maturità letteraria, di grande maestria tecnica da parte di un autore che ha saputo conquistarsi un posto di rilievo nella storia del genere fantascientifico.

La saga di Majipoor continuò poi con altri romanzi nei decenni successivi, con successo e risultati alterni (**Valentine Pontifex, The Mountains of Majipoor, Sorcerers of Majipoor, Lord Prestimion, King of Dreams**).

Personalmente ritengo che con il ciclo di Majipoor Silverberg si sia preso una rivincita sul mondo editoriale e sul pubblico che tanto poco aveva apprezzato le sue opere più impegnate degli anni sessanta/settanta.

Purtroppo la sua vena narrativa si era ormai esaurita e nessuna delle opere composte dal 1980 agli anni più recenti (né nel campo del fantasy né in quello a lui più congeniale della fantascienza tradizionale) ha saputo raggiungere quelle vette stilistiche e narrative, il che dimostra ancora una volta quanto sia difficile coniugare l'eccellenza del capolavoro con il successo del best-seller.



# Mutazione

di Robert Silverberg | **NORD Cosmo Argento**

**RECENSIONE | REWIND**

a cura di **Sandro Pergameno**



**D**i solito non rileggo mai i libri che mi sono piaciuti in gioventù. Tropo spesso sono rimasto deluso dalla seconda rilettura: i tempi e i gusti personali cambiano, si evolvono come si evolvono le modalità di scrittura e le tematiche di un genere per definizione "al passo coi tempi" come la fantascienza. Tuttavia, a volte mi viene la voglia di riprovare qualche titolo che mi aveva particolarmente colpito. E, a volte, la rilettura lascia impressioni abbastanza positive, come nel caso di questo piccolo classico (ormai quasi dimenticato da tutti ma ristampato da Gollancz nella sua collana dedicata ai capolavori della sf) del grande Bob Silverberg. Il libro non mostra più di tanto i segni del tempo e lo consiglio vivamente, soprattutto a chi ha amato gli altri romanzi di Silverberg.

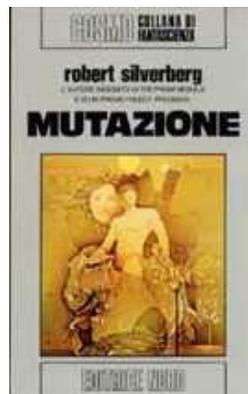
Di seguito la mia presentazione, lievemente rivista, al Cosmo Argento originale.

**S**critto nella primavera del 1969, e uscito a puntate su Galaxy, «Downward to the Earth» passò praticamente inosservato agli occhi dei lettori e della critica americana, forse anche perché subito dopo Silverberg pubblicò quello che viene da molti considerato il suo capolavoro, e cioè «Torre di cristallo». Ispirato da un viaggio compiuto in Africa e reminescente di certe opere di Kipling e, soprattutto, di Joseph Conrad (in particolare «Cuor di tenebra»), «Mutazione» si inserisce nel filone delle opere che Silverberg ha dedicato all'esplorazione della tematica religiosa. Il problema religioso, in tutte le sue forme, dalla trascendenza all'immortalità, alla rinascita e alla puri-

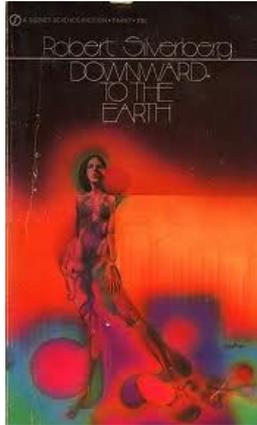
ficazione dell'anima, ha sempre attirato il Nostro, fino quasi all'ossessione. Silverberg afferma di non essere mai stato molto religioso, ma di provare un notevole senso di coscienza cosmica. Questo crescente senso di coscienza cosmica e, come dice lui stesso in una sua autobiografia, «un senso di connessioni e di forze compensantisi tra loro» sono riflesse in «Downward to the Earth» e in altri romanzi di quel periodo. Come in tante opere successive Silverberg tenta qui di descrivere in prosa un'esperienza trascendente, una specie di estasi religiosa. E' un compito arduo e bisogna rendere merito all'abilità dello scrittore newyorkese che riesce quasi sempre a

darci immagini efficaci e compiute di un qualcosa che è per sua natura indescrivibile.

«Mutazione» è la storia di un ex amministratore che ritorna alla colonia del mondo di Belzagor, i cui abitanti indigeni, gli elefantiaci Nildoror, hanno dimostrato di essere intelligenti, e, dopo un periodo di schiavitù, hanno infine riavuto indietro la loro libertà. È anche la storia di un pellegrinaggio: il viaggio che Edmund Gundersen compie per spiare il proprio senso di colpa. In questo il romanzo ricorda «Ali della notte», splendida storia sulla redenzione e sulla rinascita spirituale (e materiale) ambientata però in un futuro lontanissimo e su una Terra decadente e imbarbarita. Il rituale mistico tramite cui Gundersen verrà purificato dei suoi peccati ricorda d'altro canto il «trip» psichedelico di «Son of man», il cui protagonista sogna e vaga in un futuro lontano, un viaggio da allucinogeno dalle movenze felliniane, a ancora l'esperienza descritta



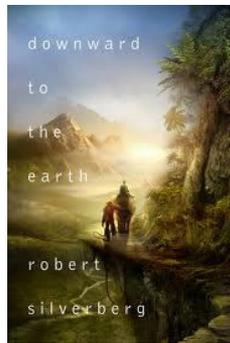
in «A time of changes», in cui la droga è per il principe reietto Kinnal Darival fonte di liberazione da tutte le aberrazioni mentali e da tutti i tabù inculcatigli da una società gretta e oppressiva e serve per raggiungere una comunicazione altrimenti impossibile con gli altri esseri umani. Potremmo continuare ancora per molto: il tema religioso compare infatti sotto varie forme in quasi tutti i romanzi scritti da Silverberg nel suo periodo aureo (dopo il 1965 cioè). «The feast of St. Dyonisus» è un altro pezzo fondamentale di questa descrizione della trascendenza, mentre «Born with the dead» («Oltre il limite», pubblicato nella collana di Narrativa d'Anticipazione) è incentrato sull'eterno interrogativo della vita dopo la morte ed è un magnifico rifacimento fantascientifico del mito di Orfeo. Lo stesso «Torre di cristallo», basato peraltro su molti altri temi classici della sf come la comunicazione con altri esseri intelligenti, il viaggio verso le stelle, il rapporto uomo-androide, oltre a presentare una nuova religione (quella degli



androidi), ha un finale che può essere chiaramente interpretato alla luce della tematica della «purificazione delle proprie colpe, delle proprie venalità: Manuel Krug, il protagonista umano del romanzo, si redime, con il sacrificio della propria vita, dal peccato di non aver saputo amare fino in fondo la ragazza androide Lilith Mason.

L'aspetto che rende tuttavia unico «Mutazione» è il suo carattere di avventura esotica e il suo sapore conradiano. La descrizione del mondo di Belzagar è superba e il viaggio di Gundersen è intercalato da numerosi momenti di rara bellezza e di puro orrore. La figura mostruosamente deforme di

Kurtz, malato e vicino alla morte, nascosto nel suo rifugio nell'intrico della giungla ai margini delle maestose cascate, e quella un po' alla Ava Gardner della bella Seena, che attende solitaria ma non del tutto, contribuiscono a dare al romanzo un tocco classico e un'atmosfera misteriosa vagamente reminescente dei romanzi ambientati nel cuore dell'Africa Nera a di opere come «Orizzonte perduto», o ancora come «She» di Haggard.



Anche le critiche al colonialismo terrestre e il discorso sulle sue attitudini e sui danni arrecati alle culture indigene, pur essendo con-

dotti con una certa serietà, non sono insistenti e si inseriscono bene nel contesto (molto efficace al riguardo la scena in cui Silverberg mostra parallelamente il viaggio di Gundersen con il Nildoror e il tour guidato dei terrestri con cui il protagonista è arrivato sul pianeta).

«Mutazione» è dunque un'opera pienamente riuscita, su ognuno dei tre livelli in cui può essere letta (quello della pura avventura, quello del romanzo coloniale, quello della tematica religiosa), un'opera troppo trascurata, ma estremamente valida e originale.



## Jack Vance

Vero nome John Holbrook Vance (San Francisco, 28 agosto 1916 – Oakland, 26 maggio 2013), è stato uno scrittore statunitense, autore di romanzi fantasy e di fantascienza, benché Vance stesso abbia obiettato a questa definizione.

Ha firmato gran parte delle sue opere con il suo nome informale Jack Vance, ma ha anche usato il suo nome completo, così come gli pseudonimi Ellery Queen (dal famoso scrittore di gialli), Alan Wade, Peter Held e John van See. Gode di una buona considerazione da parte di critici e colleghi, alcuni dei quali hanno suggerito che la sua opera trascende i limiti del genere e che dovrebbe essere considerato un importante scrittore secondo gli standard della letteratura mainstream. Ad esempio Poul Anderson l'ha definito in un'occasione il più grande scrittore americano "in" fantascienza (piuttosto che "di" fantascienza).

Dopo la separazione dei genitori si trasferisce con la madre e diversi fratelli nel ranch dei nonni materni, dove trascorre un'infanzia felice. Fin da giovane legge e scrive poesia. Si appassiona inoltre alle riviste pulp, come *Weird Tales* e *Amazing Stories*, e ad autori come Edgar Rice Burroughs, Jules Verne, Lord Dunsany e P.G. Wodehouse.

Terminati gli studi superiori e non potendo permettersi di frequentare l'università, gira per il paese svolgendo i lavori più disparati (raccolta della frutta, operaio in una fabbrica di attrezzi minerari, minatore e addetto ai pozzi petroliferi), trasformandosi da piccolo intellettuale poco pratico in un giovane uomo piuttosto impetuoso.

Si iscrive all'Università della California a Berkeley, frequentando prima fisica e poi giornalismo, ma senza terminare gli studi. Lavora per un certo periodo al porto di Honolulu, ma ritorna in America in tempo per l'inizio della

Durante la metà degli anni sessanta Silverberg impresse una svolta decisiva allo stile dei suoi romanzi, iniziando a produrre opere di maggiore impegno umano e letterario.

Tra gli scritti di questo secondo periodo, pubblicati dalla NORD, ricordiamo:

### Brivido crudele

(Cosmo Argento n. 15),

### Torre di cristallo

(Cosmo Argento n. 25),

### Vertice di immortali

(Cosmo Argento n. 7),

### Paradosso del passato

(Cosmo Argento n. 71),

### Mutazione

(Cosmo Argento n. 85)

seconda guerra mondiale. Partecipa senza successo ad un programma di addestramento dei servizi segreti, quindi si arruola nella Marina mercantile e si imbarca. In questo periodo inizia a scrivere narrativa, in particolare i primi racconti del Ciclo della Terra morente. La sua prima opera pubblicata è Il pensatore di mondi nel 1945 sulla rivista Thrilling Wonder Stories.

Nel periodo tra gli anni cinquanta e i settanta lavora per un breve periodo come sceneggiatore per la 20th Century Fox. Viaggia quindi a lungo, prima in Europa e successivamente per il resto del mondo, fermandosi per pochi mesi in luoghi esotici, dove scrive nuovi racconti e romanzi, partendo quindi per un'altra destinazione. Alla fine degli anni cinquanta, durante un periodo in cui si trova a New York, scrive sceneggiature per la serie TV di fantascienza Captain Video. In questo periodo scrive i romanzi L'odissea di Glystra, Il linguaggio di Pao e Uomini e draghi (con cui vince un Premio Hugo), inizia la Trilogia di Durdane e il Ciclo dei Principi demoni. Ritorna inoltre ai racconti del ciclo della Terra morente e scrive la serie di racconti con protagonista Cugel l'astuto (Le avventure di Cugel l'astuto).

Fino alla morte risiedeva con la moglie e un figlio a Oakland, in California. È scomparso il 26 maggio 2013 nella sua casa di Oakland.

(fonte: Wikipedia)

# Gli AMARANTO

## di Jack Vance

### PROFILO D'AUTORE 4

a cura di **Sandro Pergameno**



**T**o Live Forever (Gli Amaranto), del 1956, è il primo romanzo di un certo impegno scritto da Vance. Nel 1956, quando la Ballantine pubblicò To Live Forever direttamente in pocket, Vance aveva già al suo attivo dieci anni di carriera fantascientifica, in cui aveva prodotto numerosi racconti e anche vari romanzi, alcuni dei quali lasciavano già presagire i futuri traguardi che avrebbe raggiunto. **Big Planet** (L'odissea di Glystra), ad esempio, era apparso nel lontano 1952 su Startling Stories e mostrava subito le eccellenti caratteristiche stilistiche di Vance: la sua bravura nei passaggi descrittivi, la sua abilità di paesaggista. Altre opere di questo periodo, come **The Five**

**Thinker**», nel 1946 su Thrilling Wonder Stories) durante i quali produsse svariati racconti e romanzi brevi che non lasciarono grande impressione nel pubblico e nella critica specializzata.

Dobbiamo attendere il 1956 e **To Live Forever** per vedere Vance al meglio delle sue qualità: un Vance maturo, conscio delle sue possibilità e finalmente deciso a lanciarsi nella costruzione di un'opera di un certo impegno letterario, un'opera in cui le sue abilità stilistiche fossero messe al servizio di una trama più complessa del solito, sostenuta anche da un certo significato morale e sociale.

La storia è ambientata sulla Terra del lontano futuro. Vance come notavamo nell'introduzione al ciclo dei Principi Demoni, preferisce sempre per i suoi romanzi scenari di mondi alieni, che meglio si addicono al suo talento paesaggistico, e quando decide di adoperare come «background» il nostro pianeta, pone l'azione in un futuro tanto remoto che la Terra è ormai irricognoscibile ai nostri occhi. Il mondo descritto in **The Last Castle** (premio Hugo 1967) non ha nessun legame di parentela con il mondo odierno e può essere al massimo un lontano cugino della Terra del feudalesimo medioevale. Così è anche per la Terra descritta da Vance in questo To Live Forever. Dopo il Caos Maltusiano, che ha portato morte e distruzione sul pianeta, l'ultima rocca della civiltà tecnologica è la regione di Clarges, un lembo di terra premuto ai confini dalle orde invidiose e fameliche dei Nomadi e guardato con occhi malevoli dagli altri stati barbari di quest'epoca regredita: l'impero dei pirati di Gondwana, il regno-isola di Singhalien, e la pittoresca e crudele teocrazia di Topengh. Clarges, oltre a mantenere il livello di civiltà raggiunto nel passato, è riuscita a elevarlo ulteriormente, perché gli scienziati della Grande Unione hanno trovato il sistema

Il 26 maggio è morto **Jack Vance**, nella sua casa di Oakland, dove ha passato gli ultimi decenni della sua lunga vita. Aveva 96 anni e da tempo ormai non vedeva più. Le sue ultime opere, Lurulu e Fuga nei mondi perduti, risalgono a più di dieci anni fa. Era uno dei mie scrittori preferiti (forse il prediletto in assoluto, assieme a Bob Silverberg), e avevo avuto il piacere di corrispondere con lui negli anni ottanta, quando proposi a Gianfranco Viviani di fare una sua antologia di inediti. Vance mi rispose subito, aderendo con entusiasmo all'idea e mandandomi le fotocopie (all'epoca non c'era internet) di alcuni suoi racconti e romanzi brevi apparsi sulle riviste pulps degli anni cinquanta e mai raccolti in volume. Nacque così **La terra di Ern** (Cosmo Oro Nord), una magnifica raccolta dove sono riunite alcune delle gemme più fulgide prodotte da Vance. Sarebbe troppo lungo citare tutti i capolavori composti da Jack nella sua lunghissima carriera, a partire dal ciclo dei **Principi demoni**, per passare a quello di **Tschai**, a **Big Planet**, alla serie fantasy di **Lyonesse**, a quella di **Cadwal**.

Per commemorare questo grande maestro ecco dunque alcuni articoli, tra cui la mia presentazione del Cosmo Oro dedicato a **Gli Amanto**, il suo primo vero capolavoro fantascientifico e il profilo che realizzai per il volume di racconti La Terra di Ern. \_SP

**Gold Bands, Son of the Tree**, il ciclo della **Terra Morente**, pur se minori, sono una chiara dimostrazione delle possibilità latenti in Vance. La sua tecnica è già notevolmente sviluppata e migliorata rispetto agli esordi, agli anni di apprendistato prima del 1950 (ricordiamo che Vance pubblicò il suo primo racconto, «**The World**

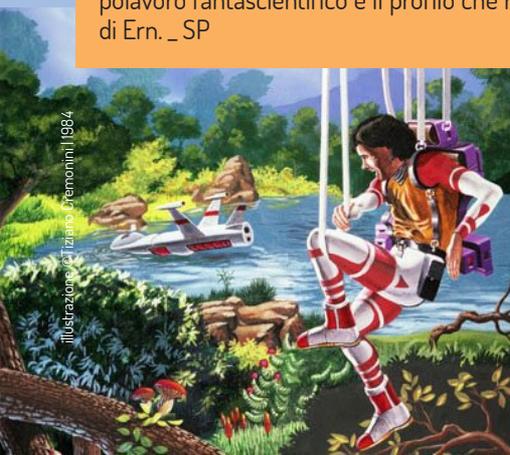


Illustrazione di Tiziano D'Emonini | 1984

di sconfiggere definitivamente la morte. In teoria, tutti potrebbero ricevere questo dono meraviglioso, l'immortalità; ma il territorio è limitato, e l'impossibilità di espandersi oltre certi confini costringe i governanti a instaurare un sistema di tribù o caste sociali, che sono dei gradini nel cammino verso la meta finale: la condizione di Amaranto, che consente di entrare a far parte dell'élite degli immortali. Un cittadino che decida di partecipare a questa gara può farsi registrare presso la più umile delle tribù: la Famiglia, e scegliersi un'attività. A seconda dei suoi meriti, gli viene attribuito un punteggio che potrà condurlo a una delle tribù superiori: Cuneo, Terzo, Orlo e infine Amaranto. Il premio per la diligenza e il successo è un prolungamento della vita. Chi non riesce a superare la Famiglia al compimento dell'ottantaduesimo anno d'età viene eliminato dai Sicari dello Stato; chi raggiunge il Cuneo riceve in dono altri anni di vita, e altri ancora chi passa al Terzo e all'Orlo. Ma chi, per meriti specialissimi, per un'attività accanita, per una grande scoperta, riesce a diventare Amaranto, ha in dono la vita eterna. E non solo la vita eterna; anche un miracoloso ringiovanimento e una scorta di surrogati da «empatizzare», pronti a prendere il suo posto se l'immortale Amaranto dovesse perire per un incidente o - in qualche caso più unico che raro - dovesse venire ucciso.

La morte, a Clarges, è la più orribile delle oscenità; nominarla è segno di pessimo gusto. Non si parla mai di morire perché tutti, fino all'attimo in cui i Sicari vengono a bussare all'uscio di casa, sperano di spuntarla, di raggiungere una tribù superiore e ottenere così un «bonus» di altri anni di vita, fino a raggiungere la condizione semidivina di Amaranto.

Tuttavia le limitate risorse economiche di Clarges permettono un solo Amaranto per ogni duemila cittadini mortali; così la lotta per l'ascesa si fa ossessionante; gli uomini non pensano ad altro che alla

loro carriera, non si fermano mai, sono sempre in preda a una tensione spasmodica. Due sole sono le vie di fuga da questa tensione insopportabile: Carnevalle, la folle città-luna park al di là del fiume Chant, un caleidoscopico turbinio di luci e baracconi dove vanno la notte i cittadini di Clarges a scaricare le loro frustrazioni; e i palliatori, i manicomi dove vengono ricoverati tutti quelli che non riescono a resistere alle pressioni troppo forti e continue e cadono in preda a una sindrome maniaco-catatonica.

In questo mondo favoloso e crudele, affascinante e tragico, pieno di follia e di razionalità al contempo, si muove Gavin Waylock, un uomo che afferma di essere il relitto (il surrogato non ancora empatizzato) dell'Amaranto Grayven Warlock, che aveva commesso, sette anni prima, un

terribile delitto, sia pure preterintenzionale: l'uccisione di un altro Amaranto. Grayven Warlock era stato condannato senza possibilità d'appello all'eliminazione per mano dei sicari, ma la sua

colpa era in realtà astratta: l'uomo da lui ucciso aveva ripreso a vivere dopo poche settimane nel corpo di uno dei suoi surrogati. Per sua fortuna, Grayven Warlock era riuscito a sfuggire ai Sicari, ed ora, dopo sette anni vissuti facendo l'imbonitore a Carnevalle, dopo sette anni in cui aveva abitato nel cuore del quartiere meno frequentato di Clarges, la malfamata sezione dei Mille Ladri, egli ritorna per rivendicare ciò di cui è stato ingiustamente privato: l'immortalità e la condizione di Amaranto.

Inizia così una storia dalla trama estremamente elaborata, insolita per Jack Vance. Con l'abilità che lo contraddistingue e che lo ha reso in seguito estremamente

famoso e popolare, Vance si sofferma a descriverci, in ogni minimo dettaglio, la società di Clarges; l'attenzione per il ritratto di società future e aliene è oggi una delle caratteristiche più note e apprezzate dell'opera di questo scrittore, ma qui, in *To Live Forever*, ne vediamo la prima piena dimostrazione. Con lo humour, l'intelligenza, il suo tipico approccio barocco, Vance ci mostra gli aspetti più peculiari di questa civiltà: il colorito mondo di Carnevalle, la cupa atmosfera dei palliatori, le fiorite pantomime dell'Anastasia de Fancourt, gli acquefatti del pilota spaziale Reinhold Bierbusson. Non c'è ombra di dubbio che ci troviamo di fronte allo stesso grande paesaggista che ha scritto il ciclo dei Principi Demoni e la serie dell'Ammasso Galattico di Alastor: nessun altro autore di fantascienza possiede questa ricchezza inventiva nel presentarci culture bizzarre e mondi alieni veramente remoti da noi nel tempo e nella filosofia di vita.

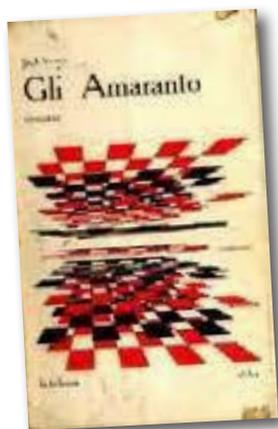
Su questo sfondo si staglia la figura del protagonista, Gavin Waylock (alias Grayven Warlock): figura curiosa e affascinante, granitica nel suo volere e nel perseguire il suo destino. Gavin Waylock ha molto in comune con Kirth Gersen, l'eroe monomaniaco del ciclo dei Principi Demoni; anche Waylock, come Gersen, si propone un solo scopo nella vita: vendicarsi di chi gli ha fatto torto. Come Gersen

vuole vendicarsi dei cinque pirati spaziali, i Principi Demoni, che gli hanno distrutto la famiglia, così Waylock vuole assolutamente ritornare a occupare la sua posizione di immortale Amaranto. Gersen e Waylock sono accomunati da questo impulso di vendetta, da questo desiderio di rivincita: ambedue sono travolti dal loro odio e non esitano ad adoperare tutte le armi a disposizione per ottenere il loro scopo. Come tutti gli eroi di Vance, sia Gersen che Waylock non sono però



dei folli brutali e feroci: sono due uomini furbi, intelligenti, che preferiscono l'astuzia, l'inganno alla forza bruta. Rifuggono dalla violenza, e ne fanno uso soltanto in circostanze disperate, se vi sono proprio costretti. A differenza di Gully Foyle, il titanico eroe di Destinazione Stelle di Alfred Bester (Cosmo Oro n. 23), figura davvero titanica e monolitica nel suo folle istinto di vendetta, Gavin Waylock, come quasi tutti i personaggi di Vance, è sottile, freddo, cinico e calcolatore come un vero Conte di Montecristo. Foyle si lascia spesso trascinare dal suo odio irrefrenabile; Waylock no, Waylock è sempre calmo e controllato. Entrambi, tuttavia, raggiungeranno il loro scopo e subiranno, in un certo senso, una sorte simile: la distruzione del mondo e della civiltà che li ha maltrattati coinciderà per essi con un destino di purificazione e di espiatione delle loro colpe che sarà anche un'apertura di nuove vie per l'umanità intera.

To Live Forever rimane in definitiva una delle opere più riuscite di Jack Vance, un romanzo che rappresenta la prima e forse la più compiuta espressione delle sue qualità migliori. «Una sofisticata narrazione futura in cui l'aspetto avventuroso va a integrarsi meravigliosamente in un'affascinante struttura di critica sociale»: queste sono le parole che abbiamo adoperato per descrivere Wyst: Alastor 1712 (uno dei romanzi più recenti di Vance, da noi pubblicato sulla collana Cosmo Argento). Ci sembra che queste stesse parole si adattino alla perfezione per definire questo To Live Forever che, oltre a essere il primo romanzo davvero importante di Jack Vance, rimane una delle opere fantascientifiche più valide e convincenti degli anni cinquanta.



# JACK VANCE

## Un breve profilo

a cura di **Sandro Pergameno**



Come ho osservato in più occasioni, Jack Vance è sempre stato ingiustamente e incredibilmente trascurato dalla critica ufficiale. Vance iniziò a scrivere sf nel lontano 1945 (anzi da prima, ma il suo primo racconto pubblicato risale al 1945), e la sua popolarità presso il pubblico è cresciuta molto lentamente col passare degli anni, e soltanto negli anni settanta/ottanta ha ottenuto quei riconoscimenti che avrebbe da tempo meritato. Certo, Vance non ha mai scritto capolavori assoluti come **La mano sinistra delle tenebre**, **Un cantico per Leibowitz** o **Nascita del superuomo**, ma è altresì vero che ha sempre prodotto opere valide e avvincenti, soprattutto sempre di piacevole lettura, come **L'odissea di Glystra**, **Gli Amaranto**. Il ciclo del pianeta **Tschai**, il ciclo dei **Principi Demoni**.

I fattori che hanno contribuito a questa ingiustizia sono vari: da una parte abbiamo il carattere stesso di Vance, così schivo, amante della riservatezza fino ad essere quasi scontroso; dall'altra lo standard stesso delle sue opere, che non hanno mai avuto quelle pretese di impegno sociale o letterario che sembrano essere la conditio sine qua non per venir ben considerati dai cosiddetti critici ed esperti del settore. Un altro fattore, decisivo a nostro avviso, è la sua primitiva identificazione con i «pulp» (in particolare con *Startling Stories* e con *Thrilling Wonder Stories*), con le loro associazioni di gaia e frivola superficialità e di impulsi adolescenziali. Molti dei suoi primi racconti (i migliori, a nostro modesto parere, sono raccolti nel volume della

Nord **La Terra di Ern**) apparvero infatti su queste due riviste, di certo molto meno accreditate della leggendaria *Astounding* di John Wood Campbell jr., che negli anni trenta e quaranta era considerata l'unico standard d'eccellenza nel campo fantascientifico.

Dovevano passare altri cinque anni prima di vedere la nascita di *Galaxy* e *The Magazine of Fantasy & Science Fiction*, che avrebbero offerto nuovi e più freschi mercati a tutti quegli scrittori che sentivano il desiderio di uscire dai limiti ristretti e idiosincratici di tematiche, stili e trattamenti imposti da Campbell.

E siccome Vance non fu mai uno scrittore di *Astounding* (soltanto un suo racconto vi apparve prima degli anni cinquanta) nel senso che lo furono Isaac Asimov, Robert Heinlein e Alfred Elton van Vogt, ecco questa sua primitiva identificazione con i «pulp». Quasi tutte le storie che egli compose nei primi sette anni della sua carriera apparvero su *Thrilling Wonder* e su *Startling Stories*, e ciò ovviamente ha piuttosto nuocciuto alla sua immagine di fronte agli occhi dei critici.

Eppure i «pulp», così derisi nei tempi passati, rappresentarono un'occasione per molti grossi nomi di fare un utile apprendistato; e rappresentavano anche la possibilità, l'unica possibilità, di scrivere qualcosa che usciva dai limiti angusti dell'*Astounding* di Campbell. Sempre famelici di materiale e privi di pretese letterarie, i «pulp» da uno scrittore volevano soltanto storie avvincenti, capaci di tenere desta fino in fondo l'attenzione del lettore; e questo è un fattore che non va



trascurato con troppa superficialità.

La godibilità di una storia è una qualità fondamentale, che viene prima forse di tanti altri attributi letterari così cari ai critici. E Vance, fin dagli inizi, fu sempre in grado di attenersi a questo criterio: le sue opere erano sempre di facile e gradevole lettura, e spesso nobilitate da punte di genio e ricche di speculazioni interessanti e affascinanti.

Vance, bisogna riconoscerlo, iniziò senza nessuna tecnica: aveva solo un eccezionale talento naturale, ma imparò presto. Nel 1952, James Blish (nella figura del suo alter ego William Atheling jr.) diceva, in una recensione di **Big Planet**: «Vance è un affascinante studio nell'evoluzione tecnica di uno scrittore. Egli iniziò con tre evidenti doni naturali: uno stile libero e geniale, privo di manierismi, un'immaginazione spaventosamente fertile, e uno speciale talento per la visualizzazione di colori e dettagli fisici. Uno qualunque di questi doni, posseduto in eccesso, potrebbe risultare fatale per un giovane scrittore, dato che possono esser adoperati per mascherare o sostituire carenze nella costruzione essenziale della trama. E questo è proprio quanto accadde a Vance nelle sue prime opere: egli gettava a profusione idee e macchie di colore e di nomi propri esotici, mentre la costruzione delle sue trame rimaneva rudimentale o addirittura inesistente».



Quanto dice Blish è effettivamente assai giusto: Vance, libero da limiti e critiche editoriali, fu in grado di sviluppare uno stile estremamente personale, davvero unico nel campo fantascientifico; al contempo, tuttavia, queste sue doti hanno nascosto le sue debolezze e non gli hanno dato incentivi per correggere le sue difficoltà con le trame. Soltanto col tempo egli è riuscito a raggiungere un certo equilibrio nella costruzione narrativa, tuttavia ancor oggi le sue trame sono piuttosto semplici e lineari. Forse è proprio questa caratteristica che lo ha fatto emergere a livello di grande romanziere e che ce lo rende così amato.

# Fantasy



illustrazione © Tiziano Cremonini

# LA RINASCITA DI SHEN TAI

## di Guy Gavriel Kay

RECENSIONE

a cura di **Stefano Sacchini**



**Q**ggi propongo una bella recensione di uno dei migliori libri di fantasy apparsi in Italia negli ultimi tempi. Per molti anni ho consigliato a Fanucci i romanzi di Guy Gavriel Kay, autore canadese dallo stile limpido e letterario (forse il maggior scrittore della fantasy moderna). Fanucci ha scelto infine l'ultimo romanzo scritto da Kay (in realtà ormai è uscito anche il seguito di questo *Under Heaven, River of Stars*), una magnifica e avvincente saga ambientata nella Cina del passato. Stefano Sacchini, appassionato di fantasy ma soprattutto esperto di letteratura orientale, ce lo racconta con dovizia di dotti particolari. Ottima la traduzione di Stefano Cresti e bella anche l'edizione rilegata.

“Gli spiriti vagavano per quelle terre in ogni stagione. Uscivano nelle notti illuminate dalla pallida luna e nel buio, appena il sole nascondeva il suo volto. Tai aveva imparato a riconoscere le loro voci. Le voci rabbiose degli spiriti in collera, i lamenti degli spiriti perduti, e quelle in cui un pianto sommesso e straziante non dava spazio ad altro che al dolore.”

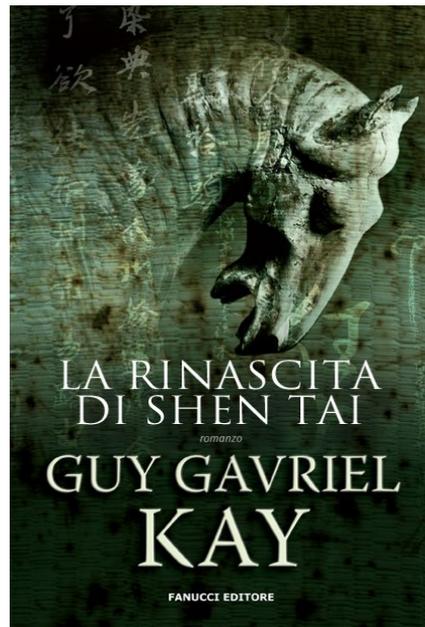
Dalla seconda di copertina:  
“Shen Tai è il figlio del generale che ha condotto le forze dell'impero di Kitai nell'ultimo scontro contro i Tagur,

vent'anni prima. Quarantamila uomini, su entrambi i fronti, hanno perso la vita in quella battaglia, sulle remote rive di un lago nascosto tra le montagne occidentali. Il Generale Shen Gao è ormai deceduto. Per onorare la memoria del padre, Tai decide di trascorrere i due anni di lutto ufficiale ritirandosi in eremitaggio sul sito della battaglia, tra gli spiriti dei defunti, sforzandosi di dare una degna sepoltura ai loro resti sparpagliati. Una mattina di primavera, però, apprende che la sua

veglia non è passata inosservata: la Principessa di Giada Bianca dei Tagur gli offre in dono duecentocinquanta cavalli sardiani, come ricompensa per il suo coraggio e il suo impegno nell'onorare la memoria dei defunti. Dona a un uomo uno dei rinomati cavalli sardiani e lo ricompenserai grandemente. Concedigliene quattro o cinque, e lo eleverai al di sopra dei suoi simili, attirandogli gelosie finanche mortali. Duecentocinquanta

cavalli sono un tesoro che va oltre ogni immaginazione, un dono in grado di sopraffare perfino un imperatore.”

Per scrivere *LA RINASCITA DI SHEN TAI*, romanzo del 2010, Guy Gavriel Kay (canadese, classe 1954) ha attinto a piene mani alla storia plurimillennaria della Cina, scegliendo i miti più fortunati e le leggende più amate. Come dimostra la ricca



bibliografia riportata in fondo al romanzo, il lavoro di preparazione è stato estremamente accurato.

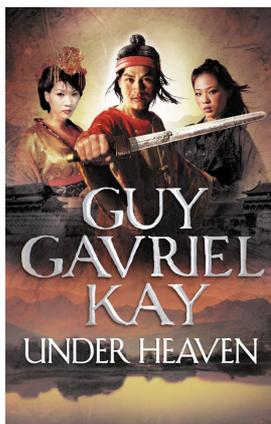
A questa base storica, Kay ha poi aggiunto alcuni elementi fantastici.

L'autore immagina una Cina alternativa, modellata su quella della dinastia Tang (617-907). In questo mondo al posto dei cinesi abbiamo i Kitai, invece dei tibetani (tangut) i Taguran, mentre il ruolo dei nomadi turchi è rivestito dai Bogü. A parte i cambiamenti di nome, i fatti, che fanno da sfondo alle avventure di Shen Tai e della sorella Li Mei, sono realmente accaduti. Soprattutto la vicenda dal finale drammatico, che riguarda l'anziano imperatore e la giovane

concubina, è una delle storie d'amore più popolari in Cina, paragonabile a quella di Romeo e Giulietta in Occidente. Anche l'elemento centrale della trama, relativo ai possenti cavalli sardi tanto desiderati nell'impero celeste, è ispirato a fatti

storici del II secolo a.C.

Kay, sul proprio sito web (<http://www.brightweavings.com>), dice che "If I base a book on a slightly altered past the reader who knows what happened in that time



and place does not know with any certainty what will happen in my story". Però, ne LA RINASCITA DI SHEN TAI, l'autore non si discosta dalla realtà del passato, si può dire anzi che la segue fedelmente. Nella seconda parte del romanzo, le vicende personali dei protagonisti passano in secondo piano a favore degli accadimenti che sconvolgono la pace dell'impero. A questo proposito la figura del generale ribelle An Li Roshan

è ricalcata sul personaggio storico di An Lushan, il comandante d'origine straniera che nel 763 tentò di rovesciare la dinastia Tang.

Per ammissione dello stesso Kay, anche il personaggio indimenticabile del poeta

e guerriero Sima Zian, amico di Shen Tai, altro non è che la versione letteraria di Li Bai, uno dei più grandi maestri cinesi della lirica, sempre di epoca Tang.

Di fatto, questo scenario alternativo permette a Kay di inserire diversi elementi originali, come i guerrieri Kanlin (ispirati ai ninja giapponesi) e di non curarsi di dettagli che, in un romanzo storico incentrato sul quel periodo, stonerebbero alquanto, come ad esempio i riferimenti ai campi coltivati a patate dolci (arrivate in Cina solo dopo la scoperta dell'America) e l'utilizzo del termine "mandarino" (parole d'origine portoghese riferibile ai funzionari imperiali solo dal XVI secolo). Detto questo sulle fonti di Kay, non si può dire che LA RINASCITA DI SHEN TAI non sia un buon romanzo, tutt'altro: curato sotto tutti gli aspetti, godibile sino in fondo e soprattutto avvincente e ricco di mistero, specie nelle pagine dedicate alle peripezie dell'eroina Li Mei. Ugualmente di qualità l'edizione della Fanucci, con una traduzione che rende alla perfezione lo stile scorrevole di Kay.



## Guy Gavriel Kay

Nato nel Saskatchewan, cresciuto a Winnipeg, dopo la laurea di primo livello nella Università della Manitoba, si trasferisce a Oxford dove collabora con Christopher Tolkien alla redazione del Silmarillion, opera postuma di J.R.R. Tolkien. Successivamente ritorna in Canada e si laurea in legge all'università di Toronto. La sua facoltà sarà lo scenario iniziale del suo primo romanzo, La Strada dei Re.

Dal 1981 al 1989 lavora come sceneggiatore e produttore alla CBC per il programma radiofonico The Scales of Justice, e nello stesso periodo pubblica i primi romanzi, il ciclo sulla tela di Fionavar (The Fionavar Tapestry). È sposato dal 1984 con Laura Beth Cohen, hanno due figli.

I romanzi di Kay sono quasi tutti ispirati a periodi storici e/o leggende classiche. La sua prima saga, The Fionavar Tapestry, è ispirata ai miti del ciclo arturiano e alla Terra di Mezzo di J.R.R. Tolkien. Nella maggior parte dei successivi romanzi di Kay, ci sarà un riferimento al "mito di Fionavar, il primo mondo".

L'unica altra opera tradotta in italiano prima del 2012 è stata "Il paese delle due lune" (Tigana), un romanzo autoconclusivo composto durante un soggiorno in Toscana ispirato principalmente al Rinascimento italiano.

### Bibliografia

The Fionavar Tapestry, in tre volumi:

- La strada dei re (The Summer Tree) (1984)
- La via del fuoco (The Wandering Fire) (1986)
- Il Sentiero della Notte (The Darkest Road), (1986)

Il paese delle due lune (Tigana) (1990), vincitore dell'Aurora Award 1991[2]

A Song for Arbonne (1992), ispirato alla Crociata albigese.

The Lions of Al-Rassan, (1995), ispirato alla Spagna medievale

The Sarantine Mosaic, ispirato all'Impero Bizantino, in due volumi:

Sailing to Sarantium (1998)

Lord of Emperors (2000)

Beyond This Dark House (2003), una raccolta poetica

The Last Light of the Sun (2004), ispirata all'invasione vichinga delle isole britanniche

Ysabel (2007), il ritorno alla urban fantasy di Fionavar, a cui è direttamente collegato. Vincitore del World Fantasy Award.

La rinascita di Shen Tai (Under Heaven) (2010). Ispirato alla dinastia tang cinese.

River of Stars, ambientato alcuni secoli dopo Under Heaven.

(fonte wikipedia)

# Le notti di Villjamur di Mark Charan Newton

RECENSIONE

a cura di **Stefano Sacchini**



**E**cco la recensione di un magnifico libro di scienze fantasy, ambientato in una Terra lontana nel tempo, dove un sole rosso e morente diffonde i suoi pallidi raggi su un mondo in cui convivono razze diverse e nelle cui notti si nascondono pericolosi individui e strumenti di magia e tecnologia ancora più terrificanti...

“All'improvviso guardarono tutti in alto e l'azione si fermò.

Un globo infuocato squarciò il cielo dalla profondità della foresta e si abbatté sulla nave superstite lanciando in aria grandi pezzi di legno...

La Guarnigione della Notte si ritirò velocemente dalla sponda.

<< Andiamo nella foresta!>>

Il fuoco si diffuse rapidamente, quindi un altro globo raggiunse l'acqua. Brynd contò i secondi impiegati dalle fiamme per raggiungere la nave.

Un bagliore chiaro illuminò il cielo quando esplose la terza nave, tanto intenso che dovette coprirsi gli occhi con il mantello, finendo a terra. Il frastuono impregnava l'aria, mentre i rottami sbattevano sulle rocce intorno a lui, colpivano a raffica l'acqua, scuotevano gli alberi.

Gli uomini colpiti dalle schegge roventi gridavano.”

Presentazione della Gargoyle:

“Rischiata dalla fioca luce di un rosso sole morente, si erge fiera l'antica città di Villjamur, capitale di un impero ormai inerme di fronte alla minaccia di un'incombente era glaciale. L'antica profezia si sta avverando: mentre migliaia di profughi si mettono in viaggio lungo il Cammino dei Rifugiati per cercare riparo dal Gelo, le strade della città si riempiono di violenza, stupri e disperazione. Nuove, inquietanti ombre sconvolgono la già precaria situazione a palazzo reale: l'Imperatore si suicida, costringendo sua figlia, Jamur

Rika, a fare ritorno dai Fiordi del Sud per fronteggiare la crisi, e il Consigliere Ghuda viene assassinato. Sullo sfondo di complotti, misteriose sparizioni e riti iniziatici, tre personaggi vedranno incrociarsi i loro destini: il valoroso capitano Brynd del Secondo Dragoni di Jamur; il giovane Randur, convocato a Villjamur per insegnare l'arte della danza alla sorella dell'Imperatrice e il rumelide Jeryd, a cui spetta il compito di indagare sul macabro omicidio del Consigliere. Sarà proprio questo caso a svelare un'intricata rete di corruzioni e di cospirazioni che minaccerà non solo la vita di Rika e di sua sorella Eir, ma anche il futuro della stessa città di Villjamur. Intanto dal lontano Nord, dove il lungo inverno è già iniziato, sta per giungere un pericolo ancora più grande; un'insidia proveniente da un altro mondo, contro cui qualunque potere, militare o magico, potrebbe rivelarsi inutile.”

Ottimo debutto, questo dell'inglese Mark Charan Newton (Classe 1981). In LE NOTTE DI VILLJAMUR (Nights of Villjamur, 2009), primo capitolo della quadrilogia delle Leggende del Sole Rosso, lo stile è deliberatamente conciso, tirato e senza fronzoli, e poco spazio lascia al lirismo.

L'autore rende omaggio ai suoi idoli, fra cui si riconoscono Jack Vance, Gene Wolfe, Michael Moorcock. Soprattutto

forte è l'influenza del connazionale China Miéville: in termini di paesaggio urbano e di popolazione variopinta Villjamur ricorda molto New Crobuzon, la metropoli partorita dalla vulcanica mente di Miéville in Perdido Street Station. Ecco quindi una città antica e corrotta, dove i livelli si sovrappongono l'uno l'altro per terminare in una selva di guglie, torri e pinnacoli che s'innalzano in un cielo illuminato da un sole morente. In questo ambiente, tra fantasy tradizionale e new weird, si muovono umani e umanoidi come i rumelidi, le sinistre banshee oppure esseri volanti metà uomini-metà uccelli come i Garuda, omaggio esplicito all'opera di Miéville. E non mancano meccanismi astrusi e bizzarre creature superstiti di epoche remote o provenienti addirittura da altri universi.

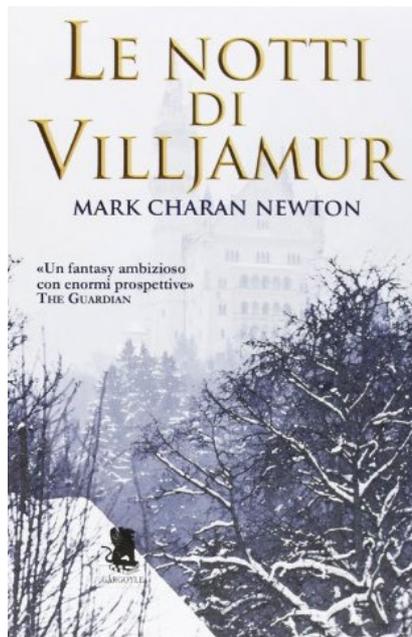
La narrazione segue le vicende dei quattro personaggi principali. Il comandante Brynd Lathraea è un guerriero impavido, albino e omosessuale. L'ispettore dell'Inquisizione Rumex Jeryd invece è un rumelide coinvolto in una difficile indagine e contemporaneamente alle prese con una crisi coniugale. Infine il damerino

Randur Estevu, nonostante le iniziali ambiguità, si ritrova a lottare per salvare il trono di Villjamur e, con esso, la ragazza che ama, la principessa Jamur Eir. Jamur Eir, da aristocratica altera e viziosa, prende progressivamente coscienza delle miserie della sua città e decide di opporsi a un futuro di morte e ignominia. La sostanziale onestà di fondo e il coraggio sono le qualità che tutti i protagonisti condividono.

Contro di loro si erge la figura subdola e traditrice del consigliere

Urtica il quale, approfittando del caos scatenato dall'imminente era glaciale, vuole rovesciare la dinastia Jamur e instaurare una teocrazia sanguinaria e schiavista.

Nei capitoli conclusivi del romanzo le atmosfere, lugubri e crepuscolari - da



imminente fine del mondo - ricordano quelle della meravigliosa trilogia di Philip Pullman, specialmente del volume conclusivo "Il cannocchiale d'ambra" (The Amber Spyglass, 2000).

Ma, al di là degli omaggi e dei riferimenti, comuni in molte opere prime, Mark Charan Newton riesce a costruire un universo credibile e complesso al tempo stesso, dove il confine tra magia e tecnologia è quanto mai ambiguo. A tale proposito un elemento interessante del libro è quello delle "reliquie". Meccanismi misteriosi e antichissimi, residui di civiltà scomparse da millenni, permettono ai loro possessori di manipolare la materia e sono la principale fonte di potere degli "iniziati". Costoro, maghi divisi in ordini sottoposti al potere di Villjamur ma in conflitto tra loro, si muovono sullo sfondo delle vicende principali, preparando il terreno ai capitoli successivi della saga.

In definitiva LE NOTTE DI VILLJAMUR è un libro difficile da abbandonare, dopo che si è cominciato. A poco a poco, con l'avanzare dei capitoli, i vari pezzi iniziano a combaciare, le storie si collegano fra loro. Niente è casuale, e la traduzione italiana aiuta ad apprezzare la complessità della struttura e l'eleganza del romanzo.

Un libro da gustare in ogni suo aspetto, per le macchinazioni politiche, le mille sfaccettature dei protagonisti e l'intrigante ambientazione.

La casa editrice Gargoyle non poteva fare scelta migliore.



## Mark Charan Newton

Per conoscere meglio questo giovane scrittore si può visitare il suo blog: <http://marknewton.com>.

# Il signore della neve e delle ombre di Sarah Ash

## RECENSIONE

a cura di **Stefano Sacchini**



**U**na delle migliori uscite di quest'anno, è **Il signore della neve e delle ombre**, dell'inglese Sarah Ash. Si tratta del primo volume di un ciclo che mi ha convinto in pieno (difficile che ciò avvenga per un ciclo nella sua interezza), una storia bella e originale, narrata con mano sicura e con uno stile limpido e cristallino. Ottimo il lavoro della Gargoyle, che poco a poco sta portando in Italia molti degli autori più importanti del fantastico (senza trascurare le notevoli uscite anche del settore fantascientifico).

"Il Capoclan sta morendo, ha gli occhi vacui, allunga la mano alla cieca e afferra il braccio del suo luogotenente.

"E' finita... finalmente... il mio vecchio amico..." La stretta si allenta, la testa canuta s'inclina da un lato, gli occhi ciechi roteano all'insù, limpidi infine, come se un velo scuro si fosse dissolto.

Il suo fedele amico rimane a guardare con la vista offuscata dalle lacrime, quando vede ergersi dal corpo inerte del suo signore un'ombra, nera come una nube minacciosa, che si leva e si addensa fino a incombere su di lui: un enorme demone-serpente alato, terribile e possente.

"Drakhaoul", sussurra impressionato e intimorito.

In quel momento tutti i guerrieri e i servitori ammutoliscono, alcuni guardano, altri si coprono il volto per la paura.

"Guidami, Drakhaoul", esclama a gran voce il vecchio soldato. "Mostrami dove si trova. E io ti seguirò, non importa quanto sia lontano. Conducimi dal nostro nuovo signore. Il nostro nuovo Drakhaon."

Presentazione della Gargoyle:

Tutto ciò che Gavril Andar conosce della vita è il clima soleggiato e pieno di calore della Smarna - l'amenissimo principato sito a sud di quello che un tempo è stato l'im-

pero di Rossya -, la casa accogliente che divide con la bella e protettiva madre, la passione per la pittura. L'arrivo di uno spietato manipolo di guerrieri provenienti dal Nord infrange tale armonia, segnando



per sempre il destino del ragazzo. I soldati vengono ad annunciare che Lord Volkh, il signore del gelido regno di Azhkendir, uomo nelle cui vene scorre il sangue ardente del guerriero-dragone noto come Drakhaoul, è stato assassinato. La vendetta è ineluttabile e soltanto Gavril può compierla dal momento che Volkh era suo padre, malgrado il ragazzo ne è stato finora all'oscuro.

Ferito e frastornato da quanto saputo, il giovane viene condotto contro la sua volontà nella fredda e innevata Azhkendir, la sua terra natia dove vigono leggi, consuetudini e alleanze tribali e cruente assai diverse da quelli cui è abituato.

Rinchiuso nel castello del Drakhaon, Gavril è controllato a vista dai suoi carcerieri; frattanto la notizia del suo arrivo si



## Sara Ash

Per maggiori informazioni sulla scrittrice, attiva da quasi venti anni, si può visitare il suo sito: [www.sarah-ash.com](http://www.sarah-ash.com).

diffonde nei principati vicini, intenzionati a studiarne le mosse per anticiparle attaccando a sorpresa Azhkendir.

Al centro di mille pressioni, mentre il suo popolo reclama guida e vendetta, il giovane dà inizio alla battaglia più importante della sua vita, quella per salvaguardare la sua parte umana, seriamente minacciata dal suo sangue Drakhoul: Gavril sta diventando, infatti, una creatura che non vuole diventare, una creatura dal potere incommensurabile... assecondarne la forza vuol dire cedere alla barbarie e a orribili crudeltà.

Successo meritato, quello ottenuto in patria dall'inglese Sarah Ash con il presente romanzo, primo capitolo della trilogia **"Le lacrime di Artamon"** (The Tears of Artamon).

**IL SIGNORE DELLA NEVE E DELLE OMBRE** (Lord of Snow and Shadows, 2003), da ottobre proposto al pubblico italiano dalla casa editrice Gargoyle, porta il lettore in un mondo dalle atmosfere algide e cupe, scaldato però da passioni accese. E sebbene il pensiero scientifico stia muovendo i primi passi, la magia regna ancora incontrastata.

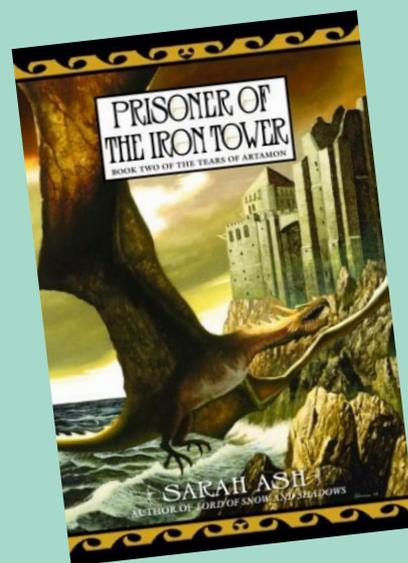
La terra di Rossiya, evocativa già nel nome, è divisa in stati che, negli usi e costumi, s'ispirano alla Svezia e, soprattutto, alla Russia del XVII secolo. Monaci barbuti, guerrieri che ricordano le milizie strel'cy dello zar Ivan il Terribile, spettri che si aggirano nelle burrascose notti invernali, boiardi e incantatrici popolano foreste nevose e brughiere desolate. In questa cornice l'autrice fa muovere i vari prota-

gonisti, maschili e femminili, che in comune hanno personalità forti e determinate. Gavril Andar, il personaggio principale, è deciso a proteggere la sua parte umana e a non farsi dominare dallo spirito-drago che ha già distrutto l'esistenza del padre; Elisya è una madre coraggiosa che non si arrende alle avversità e cerca con ogni mezzo di salvare il figlio da un destino apparentemente ineluttabile; la giovane e sensibile Kiukiu, da parte sua, non si tira indietro davanti a prove di inaudita difficoltà, come viaggiare nell'Oltremondo, dove dimorano gli spiriti dei guerrieri, o affrontare il demone che alberga nel cuore dell'amato Gavril. Particolarmente tormentata e degna di attenzione è la tragica figura del principe Eugene, sovrano del Tienen: uomo colto e combattente infaticabile, che la Ash ha modellato sulla figura storica di Carlo XII re di Svezia, Eugene insegue con ogni mezzo il sogno di unificare la terra di Rossiya sotto la propria corona. Ma, al tempo stesso, lotta per difendere il suo affetto inconfessabile per il giovane Jaromir.

Né si può tacere del perfido e machiavellico Kaspar Linnaius, che per astuzia e abilità nelle arti magiche non è secondo a nessun malvagio di altre opere.

Tra i meriti di Sarah Ash va ricordato quello di saper presentare uno dei leitmotiv del genere fantasy, il drago, sotto un punto di vista originale, con l'abbinamento alla licanthropia, e di raccontare una storia con uno stile semplice e godibile, che mantiene desto l'interesse del lettore: una storia a tratti inquietante ma al tempo stesso affascinante, ricca di luci e ombre, come le stesse fiabe russe a cui l'autrice si è ispirata.

Se proprio un'imperfezione si vuole trovare, bisogna dire che Rossiya, presentata come un continente, nei fatti sembra avere dimensioni non maggiori di quelle dell'Inghilterra. Il dato si può facilmente dedurre dal fatto che nei vari viaggi presenti nella trama, per terra o per mare, a dorso di cavallo o a bordo di vascelli a vela, sono sufficienti pochi giorni per coprire buona parte delle distanze da un capo all'altro, da nord a sud come da est a ovest, di questa terra fantastica.



# La trilogia del BAS-LAG di China Miéville ovvero l'apoteosi dell'immaginazione

RECENSIONE

a cura di **Stefano Sacchini**



**C**hina Miéville è uno degli autori inglesi di maggiore spicco degli ultimi tempi nel campo del fantastico. Vincitore dei maggiori premi britannici del settore ha già un seguito di fan accesi in tutto il mondo, e anche nel nostro paese è molto apprezzato da pubblico e critica specializzati. In attesa di leggere le ultime sue opere (in particolare l'attesissimo *Embassytown*), il nostro Stefano Sacchini si è lanciato in un'approfondita disamina della trilogia del Bas-Lag, l'opera che lo ha reso celebre in tutto il mondo. Se amate il new weird, o in generale il fantastico al di fuori dei canoni dell'epica tradizionale, non avrete a pentirvene.

"Il paesaggio al di sotto della superficie è costituito da montagne, canyon e foreste, dune mobili, caverne di ghiaccio e cimiteri. L'acqua è densa di materia. Isole impossibili galleggiano nelle profondità, intrappolate da maree incantate. Alcune hanno le dimensioni di una bara, piccole schegge di silicio e granito che si rifiutano di affondare. Altre sono fatte di rocce contorte lunghe mezzo miglio, a trecento metri di profondità, e si spostano lentamente seguendo arcane correnti. Ci sono comunità e regni nascosti su quelle terre inaffondabili.

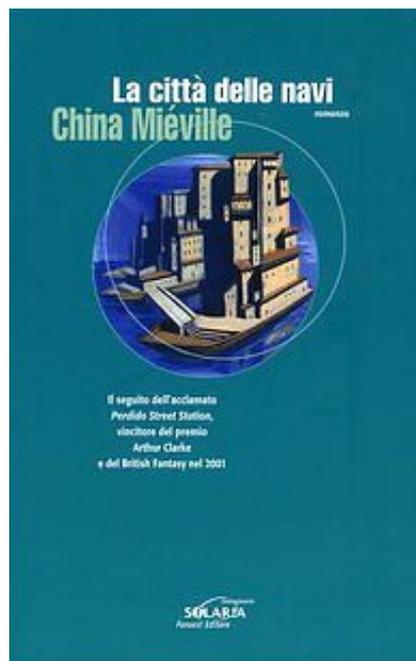
Conflitti eroici e brutali scoppiano sul fondo dell'oceano, inosservati dagli abitanti della terraferma. Ci sono dèi e catastrofi."

(da *LA CITTA' DELLE NAVI*, trad. di Elisa Villa)

China Miéville (classe 1972) è una figura controversa nel panorama della letteratura fantasy e new-weird inglese. Sebbene tenuto in grande considerazione da tanti lettori e critici, regolarmente è accusato di arroganza intellettuale, verbosità, persino di eccessiva carica immaginifica. Non sono state d'aiuto alla

sua popolarità la collocazione politica, nella sinistra estrema, e le critiche da lui mosse all'influenza di Tolkien sul genere fantasy.

I sostenitori ribattono che Miéville ha creato alcuni dei mondi più affascinanti così come le creature più bizzarre del genere fantastico, adottando uno stile di scrittura elegante e ricercato, ricco di neologismi e



vocaboli intriganti. E che dà filo da torcere al traduttore.

Il ciclo del Bas-Lag, che ha tenuto impegnato l'autore dal 2000 al 2004, è una trilogia nel senso che ci sono tre romanzi ambientati nello stesso universo: al di fuori di questo, pochi sono gli elementi in comune. Il nome della trilogia deriva da quello del mondo in cui si svolgono le storie, una realtà dove la magia, o "taumaturgia", convive con una tecnologia

ottocentesca dal sapore steampunk.

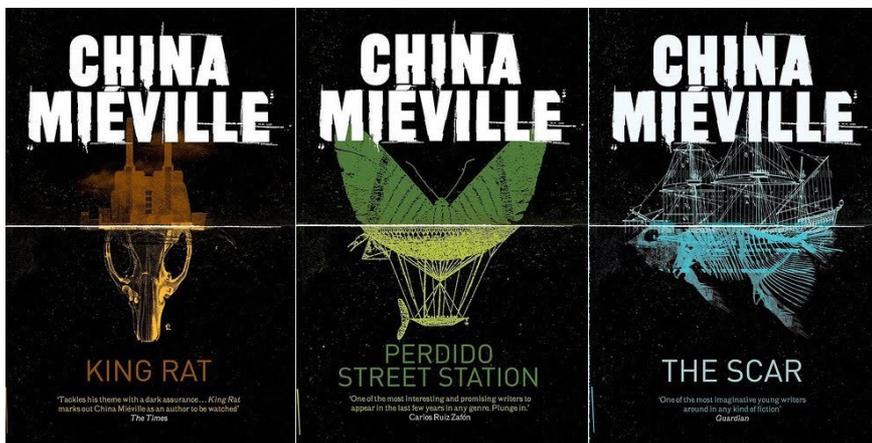
Un problema frequente nel genere fantasy è la scarsa credibilità dei mondi creati. Al di fuori delle guerre e delle crisi dinastiche spesso è difficile figurarsi la vita quotidiana della gente comune. Uno scrittore come George R.R. Martin ci è riuscito meglio di altri, con le sue *Cronache del Ghiaccio e del Fuoco*, ma a scapito dell'elemento propriamente fantastico, marginalizzato rispetto ad altre saghe.

Miéville, nonostante presenti esseri quanto mai stravaganti come uomini-cactus, rospi capaci di modellare l'acqua, congegni intelligenti a vapore, ragni trans-dimensionali e umani sottoposti a orrende mutazioni, crea una realtà assolutamente verosimile, tratteggiando la vita dei ceti sociali economicamente svantaggiati e denunciando situazioni di sopruso e pregiudizio. Per il lettore non è difficile immaginare la vita di ogni giorno, con le sue mille difficoltà, degli scaricatori portuali di New Crobuzon o dei marinai della città fluttuante di Armada.

Sebbene non sia il primo romanzo di Miéville - onore che spetta a *Un Regno in ombra* (King Rat, 1998) - **PERDIDO STREET STATION** è quello che ha spinto l'autore nell'Olimpo del genere fantasy.

Ambientato nella tentacolare città-stato di New Crobuzon, nel continente di Rohagi, **PERDIDO STREET STATION** (Perdido Street Station, 2000) racconta la storia di Isaac Dan der Grimnebulin, uno scienziato che, dopo essere stato espulso dal mondo accademico, prosegue le sue ricerche taumaturgiche in un magazzino abbandonato. Yagharek, un membro della razza alata nota come Garuda, va a trovarlo con una richiesta: restituirgli le ali che gli sono state amputate per un crimine che non vuole svelare. Isaac, nel corso dei suoi esperimenti volti a restituire a Yagharek la capacità di volare, accidentalmente scatena sulla città le terrificanti creature conosciute come le "falene estinguitrici", esseri originari di un altro piano esistenziale che si cibano dei pensieri delle creature senzienti, riducendole a gusci vuoti, privi d'intelletto. Lo scienziato, assieme a un gruppo eterogeneo di protagonisti, passerà gran parte del romanzo cercando di porre fine all'incubo in cui è sprofondata New Crobuzon.

Il romanzo è pieno di sottotrame, tutte coinvolgenti e collegate fra loro. Particolarmente interessante è la storia dell'amante di Isaac, l'artista Lin, una femmina di razza Khepri dal corpo uma-



no e la testa di scarafaggio, che ha il compito di creare una scultura del mostruoso criminale Mr. Motley.

Il romanzo è lungo, i detrattori sostengono anche troppo, e la trama procede con ritmo altalenante, a volte lento, a volte improvvisamente accelerato. Grazie all'accuratezza delle descrizioni, la metropoli di New Crobuzon emerge in tutta la sua potenza evocativa.

Miéville sfoggia una grande padronanza linguistica e dimostra una capacità innata nel creare quadri e scene dalle atmosfere indimenticabili. L'autore è altresì abile a evitare cliché nel delineare i protagonisti. Isaac, uno scienziato sovrappeso e sbadato, è circondato da personaggi ben più adatti di lui a rivestire i panni dell'eroe. Tra questi Derkhan, donna benestante e bisessuale che lavora segretamente per Il Rinnegato Rampante, giornale clandestino che critica aspramente il sindaco e il partito al potere del Grande Sole. Con Isaac siamo di fronte quindi a un protagonista credibile, con i difetti e le debolezze tipiche di ogni essere umano.

Il finale non è proprio lieto come si potrebbe sperare, neppure addolcito da elementi consolatori o di speranza per il futuro.

Non meno intenso e riuscito è **LA CITTA' DELLE NAVI** (*The Scar*, 2002).

Per questo secondo romanzo del Bas-Lag, Miéville avrebbe potuto seguire un percorso facile. La cornice, vivida e affascinante, di New Crobuzon era già pronta: un terreno fertile per innumerevoli altre storie. Ma, come succede con questo scrittore, sempre imprevedibile, Miéville evita di prendere il sentiero già tracciato e ambienta il nuovo libro al di fuori di New Crobuzon. La città continua a gettare la sua lunga ombra, con alcuni personaggi originari della metropoli e la sua flotta

da guerra, al centro di una delle migliori scene d'azione dell'intera produzione di Miéville.

Protagonista de **LA CITTA' DELLE NAVI** è Bellis Coldwine, una linguista ex fidanzata di Isaac Dan der Grimnebulin, costretta a fuggire da New Crobuzon a causa degli eventi successi nel precedente romanzo. Durante la traversata oceanica che dovrebbe portarla a Nova Esperium, colonia d'oltremare di New Crobuzon, la nave su cui sta viaggiando, la Tersicoria, viene attaccata da una flottiglia di pirati. Bellis e l'equipaggio superstite vengono poi portati su Armada, una città galleggiante, composta da centinaia di scafi collegati tra loro.

Bellis è ovviamente sconvolta dalla situazione, ma parecchi attorno a lei la pensano diversamente. A bordo della Tersicoria erano imbarcati molti detenuti, destinati a lavorare come schiavi nella colonia. Una punizione comune a New Crobuzon è quella di essere "rifatti", di avere cioè il corpo alterato, con parti sia biologiche sia meccaniche, per facilitare i lavori forzati ma anche come riferimento, crudelmente ironico, al crimine commesso. Una sorta di legge del contrappasso dantesca. Ad Armada i rifatti tornano a essere cittadini liberi e rispettati.

Pur essendo gli Armadiani governati da un insieme eterogeneo di leader e fazioni, su tutti sveltano gli Amanti, una coppia dal corpo ricoperto da cicatrici, frutto delle loro ossessioni sessuali. Gli Amanti

cercano di evocare un Avanc, una gigantesca creatura marina, per imbrigliarla e farle trainare Armada. La città fluttuante non solo acquisterebbe una maggiore velocità, in modo da sfuggire alle flotte di New Crobuzon, ma sarebbe anche in grado di raggiungere la misteriosa Cicatrice, luogo dove la realtà si altera e le leggi della natura mutano, partorita dalla scienza taumaturgica dell'antico impero dei Testafantasma.

Mentre **PERDIDO STREET STATION** è un romanzo in cui l'intera vicenda ha luogo entro i confini metropolitani, con atmosfere soffocanti e angosciose a volte reminiscenti di quelle di Gormenghast, capolavoro di Mervyn Peake, **LA CITTA' DELLE NAVI** ci racconta un'avventura itinerante attraverso gli oceani, ricca di scenari esotici e situazioni picaresche.

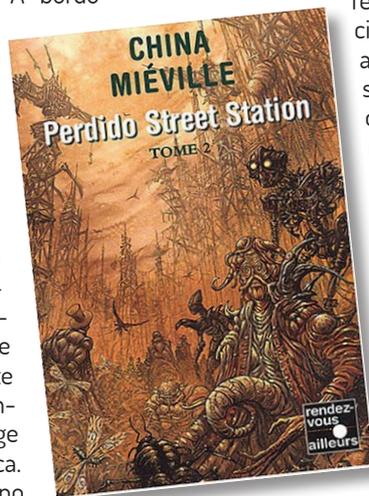
La vastità e le meraviglie del Bas-Lag non vanno però a detrimento della trama. **LA CITTA' DELLE NAVI** è un romanzo pieno di colpi di scena e incidenti, senza quelle pause o cali di tensione per cui **PERDIDO STREET STATION** è stato criticato. Anche nel caso de **LA CITTA' DELLE NAVI** i detrattori di Miéville hanno parlato di eccessiva prolissità, ma solo grazie ad essa l'autore è in grado di introdurre in un universo complesso come quello del Bas-Lag, con i suoi continenti, le sue razze e le sue strane, meravigliose isole. Tra queste, indimenticabile per il lettore, c'è Gnurr Kett dove risiedono gli ultimi Anofeli. Le

femmine di questa specie, succhiatrici di sangue, avevano in passato instaurato il Regno Malarico delle Regine, uno spietato regime matriarcale che aveva schiavizzato gran parte delle terre conosciute.

Come nel primo episodio della serie, varie sezioni sono dedicate al punto di vista di creature non-umane, se non anche di altri universi. I cambiamenti di stile, che caratterizzano tali parti, mettono in luce

quanto alieni siano i processi mentali di questi individui: fra questi spiccano i Grindylow, pericolosi e ambiziosi uomopisce.

Anche la protagonista principale, Bellis Coldwine, non è la tipica eroina guerriera del genere fantasy. Fredda, distaccata,



intellettuale, Bellis è circondata da figure altrettanto interessanti, tra cui il rifatto Tanner Sack, che grazie alla mutazione a cui è stato sottoposto scopre un vita nuova e sorprendentemente felice, la spia crobuzoniana Silas Fenec, il potente vampiro Brucolac, e Uther Doul, inquietante personalità al soldo degli Amanti che al termine della storia arriva a ispirare simpatia.

LA CITTA' DELLE NAVI è, a detta di molti appassionati, il romanzo della trilogia con il maggior spessore qualitativo, in quanto sposa l'indubbio talento di Miéville nella costruzione dei mondi e nella descrizione dei personaggi con una storia avvincente. **IL TRENO DEGLI DEI** (Iron Council, 2004) riporta l'azione a New Crobuzon nonché nei territori limitrofi, tra i quali spicca l'eccentrica e sorprendente macchia caca-topica. Venti anni sono trascorsi dai fatti descritti in precedenza.

Tre sono le trame seguite nel romanzo, di cui solo una si svolge a New Crobuzon.

La già opprimente milizia cittadina ha instaurato uno di stato di polizia, apertamente totalitario. Il governo è impegnato in una guerra con la remota metropoli di Tesh e, nonostante la censura e la propaganda ufficiale, la verità sugli orrori del conflitto comincia a filtrare in città, demoralizzando la popolazione. Ori è un giovane rivoluzionario collaboratore della pubblicazione illegale Il Rinnegato Rampante. Entrato nella banda di un gangster noto come Toro, partecipa al piano per assassinare il sindaco di New Crobuzon. A sua insaputa, un insospettabile lo sta manovrando per causare la rovina definitiva della potente città-stato.

Il secondo filo narrativo racconta di un altro giovane, Cutter, che per seguire il suo amante, un uomo di nome Judah, attraversa mezzo continente, trovando alla fine il Concilio di Ferro, un treno in perpetuo movimento, i cui binari vengono costruiti man mano che il convoglio avanza. Gli operai hanno dirottato la ferrovia dall'originario progetto governativo di espansione nel continente di Rohagi, dopo che i datori di lavoro non avevano soddisfatto le loro richieste. Il Concilio di Ferro si è trasformato in un paradiso socialista, senza alcuna valuta e significative lotte intestine, che riesce a sfuggire alle forze della milizia, ossessionate dalla riconquista del treno ribelle. Sul Concilio di Ferro i rifatti schiavizzati, le prostitute e gli operai, umani e no, hanno dato vita a una leadership comunitaria e godono tutti de-

gli stessi diritti. Una sfida inaccettabile per il regime totalitario di New Crobuzon, che non esista a sguinzagliarli dietro eserciti di taumaturghi e creatori di golem.

A queste due trame si devono aggiungere i corposi flashback, vissuti attraverso gli occhi di Judah e dedicati alla genesi della repubblica itinerante.

Si sono levate numerose critiche sulla visione politica e sociale di Miéville, in questo romanzo considerata troppo presente per non dire invadente. In particolare, a detta di molti, lo scrittore avrebbe sacrificato una storia ottima per promuovere il proprio programma politico, di stampo socialista. Indubbiamente questo libro riserva grande attenzione a temi quali la lotta di classe, l'omosessualità, il pacifismo.

Forse il problema principale del romanzo, più che la coloritura politica, è la struttura della trama. L'inserimento dei flashback a metà del racconto interrompe il flusso narrativo principale e rende impegnativo seguire le vicende degli innumerevoli protagonisti.

Anche la creazione dello scenario non è allo stesso livello dei primi due romanzi: in alcuni passaggi Miéville mostra una superficialità inconsueta. Se la vita a New Crobuzon o ad Armada è facilmente immaginabile, la stessa operazione non è altrettanto facile con la comune itinerante del Concilio di Ferro.

Ciononostante **IL TRENO DEGLI DEI** rimane un buon libro, a tratti geniale e addirittura commovente. Come nello splendido finale, per chi scrive la parte più riuscita dell'intero romanzo: l'apparente sconfitta costituisce l'innescò per l'imminente rivoluzione e il Concilio di Ferro si trasforma in un simbolo cristallizzato nel tempo (letteralmente) e imperituro della riscossa sociale, un inno alla libertà individuale, inattaccabile da qualsiasi tentativo di distruzione da parte delle frustrate autorità cittadine.

Miéville gioca con idee davvero interessanti, e la sua passione per gli ideali rivoluzionari traspare in tutto il romanzo, nei pensieri e nelle parole dei protagonisti. Sebbene **PERDIDO STREET STATION** e **LA CITTA' DELLE NAVI** siano di un livello sensibilmente superiore, **IL TRENO DEGLI DEI** non potrà non ammaliare coloro che hanno letto i precedenti romanzi e si sono innamorati del Bas-Lag e della sua straordinaria eterogeneità.

A proposito di ricchezza culturale, in questo universo la diversità razziale non è

una pluralità che porta verso uno sviluppo armonioso e pacifico. C'è sì molta più interazione materiale nella vita quotidiana tra Khepri, Cactacee, Garuda ed esseri umani, rifatti e normali, che non tra elfi, nani e Hobbit de Il Signore degli Anelli di Tolkien. Però, a differenza della Terra-di-Mezzo, sono scarse le possibilità che le molteplici razze del Bas-Lag possano entrare in una grande coalizione contro il Male, rappresentato in Miéville dal regime oligarchico e plutocratico di New Crobuzon. Gli interessi di parte, i rancori personali, le invidie, i sospetti interetnici, la corruzione impediscono tale tipo di collaborazione, agendo a favore del potere costituito.

Più volte Miéville ha elencato gli scrittori che maggiormente lo hanno influenzato nel corso degli anni e che hanno dato il loro contributo alla creazione del Bas-Lag: in primis Michael de Larrabeiti, con la sua trilogia dedicata ai folletti urbani Borribles, rivisitazione del mito di Peter Pan, il già citato Mervyn Peake, Michael Moorcock, H.P. Lovecraft, ma anche Tannith Lee, Thomas Disch, Ursula Le Guin, Gene Wolfe, senza dimenticare il folklore inglese, nordeuropeo e mediorientale, quest'ultimo conosciuto durante il suo soggiorno in Egitto all'età di diciotto anni. Per uscire dal campo del fantastico, vanno citati Charles Dickens e tutta la saggistica d'ispirazione marxista (Miéville è stato membro del Socialist Workers Party, col quale ha provato la carriera politica alle elezioni del 2001, senza però essere eletto nel parlamento inglese). Non solo fantasy quindi ma anche romanzo sociale, letteratura per ragazzi, horror, fantascienza steampunk si fondono, grazie all'intelligenza e all'abilità di Miéville, per creare uno dei capolavori del new-weird moderno.

Questa saga ha inoltre il pregio, non indifferente, di poter essere letta e apprezzata anche da parte di chi non ha mai frequentato il genere fantastico. Anzi è proprio dal lettore generico, libero da preconcetti e pregiudizi, che spesso arrivano le valutazioni più positive.

I tre romanzi del Bas-Lag, vincitori di premi come l'Arthur C. Clarke Award, il British Fantasy Award e il Locus Award, sono stati tradotti e pubblicati in Italia dalla Fanucci (l'ultima edizione di **PERDIDO STREET STATION** è del 2011), mentre il racconto "Jack", del 2005, che ne condive l'ambientazione, è ancora inedito nel nostro paese.

## China Tom Miéville

(Norwich, 6 settembre 1972), scrittore inglese di romanzi di fantasy e fantascienza, ama descrivere le sue opere come "new weird" (in omaggio a scrittori delle riviste pulp e horror come H. P. Lovecraft), e appartiene a un gruppo eterogeneo di scrittori definito talvolta New Weird che stanno cercando di liberare la fantasy dai cliché di genere e commerciali degli epigoni di Tolkien.

Miéville ha indicato la Trilogia di Borrible di Michael de Larrabeiti come una delle maggiori influenze sulla sua formazione. Miéville ha scritto un'introduzione per l'edizione del 2002 della trilogia, che però non è stata inserita nel volume; essa resta inedita.

Miéville è vissuto a Londra fin dalla più tenera età. Quando aveva diciott'anni è andato ad abitare in Egitto, dove insegna lingua inglese, ed è stato lì che ha sviluppato un interesse per la cultura araba e la politica mediorientale. Miéville ha un B.A. in antropologia sociale conseguito all'Università di Cambridge e un master e un PhD della London School of Economics. La sua dissertazione dottorale è stata pubblicata negli Stati Uniti nel 2005 da Brill Academic Publishers nella serie "Historical Materialism", col titolo *Between Equal Rights: A Marxist Theory of International Law*; il saggio è ispirato alle idee di Evgenij Bronislavovič Pašukanis, e verrà pubblicato nel Regno Unito da Haymarket Books nel 2006.

Miéville fa parte del Socialist Workers Party inglese, e si è presentato senza successo alle elezioni per il parlamento inglese nel 2001 come candidato della Socialist Alliance. La sua posizione politica di sinistra colora i suoi scritti (è particolarmente evidente nel suo *Il treno degli dei*) come pure le sue idee sulla letteratura (ha anche criticato *Il Signore degli Anelli* come romanzo reazionario); in diverse occasioni, partecipando a convention di appassionati di fantasy, le sue opinioni sulla relazione tra la politica e la scrittura hanno portato a discussioni accese.

(fonte Wikipedia)

Sito web dell'autore: <http://chinamievville.net/>



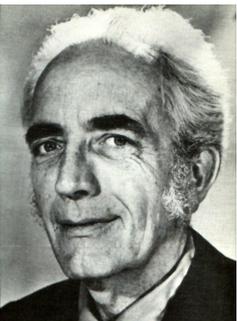
# LA SAGA DI FAFHRD E DEL GRAY MOUSER di Fritz Leiber

RECENSIONE | REWIND

a cura di **Stefano Sacchini**



Questo è il primo libro della Saga di Fafhrd e del Gray Mouser, i due più grandi spadaccini che mai esisteranno in questo o in qualunque altro universo della realtà o della fantasia, maestri della lama più abili di Cyrano de Bergerac, Scar Gordon, Conan, John Carter, D'Artagnan, Brandoch Daha e Anra Devadoris. Compagni fino alla morte e commedianti neri per tutta l'eternità, donnaioli, rissosi, sbevazzatori, fantasiosi, romantici, terreni, ladri, sardonici, spiritosi, perpetuamente alla ricerca d'avventure per tutto il vasto mondo, eternamente destinati a scontrarsi con gli avversari più tremendi, i nemici più perfidi, le donne più deliziose e i più terribili stregoni e belve sovrannaturali e altri personaggi. (dall'introduzione dell'autore al volume SPADE E DIAVOLERIE, libro primo delle Cronache di Nehwon, trad. di Roberta Rambelli).



**Fritz Reuter Leiber jr.** (1910-1992) è stato uno scrittore statunitense che ha saputo muoversi con successo sia nel campo della fantascienza - basti citare due capolavori come *IL GRANDE TEMPO* (The Big Time, 1958) e *NOVILUNIO* (The Wanderer, 1964) - sia in

quello dell'Heroic Fantasy. Anzi fu proprio in questo genere che Leiber mosse i suoi primi passi da scrittore, dando vita negli anni Trenta ad una coppia di spadaccini destinata a fama duratura: il gigantesco, collerico e (non sempre) onesto Fafhrd e il piccolo, astuto e machiavellico Gray Mouser ("L'acchiappatopi grigio"). Probabilmente senza Conan il Cimmero, di Robert E. Howard (1906-1936), e Tarzan, di E.R. Burroughs (1875-1950), le figure

del Gray Mouser e, soprattutto, di Fafhrd non sarebbero nate. Ma senza l'opera di Leiber, intrisa di cinismo e autoironia sino ad allora inusuali, il genere Fantasy e, più esattamente, il prolifico Sword & Sorcery (termine che parrebbe inventato da Leiber stesso) non avrebbe conosciuto un'ulteriore evoluzione. E oggi non potremmo apprezzare le gesta di Elric di Melniboné di Michael Moorcock, o Vazkor di Tanith Lee, personaggi ben più complessi e tormentati degli archetipi del Fantasy.

Come avvenne la genesi di questa importante serie?

Leiber partorì l'idea durante uno scambio epistolare con un amico dell'università, Harry Otto Fischer (1910-1986). Fu proprio Fischer che nel 1934 ideò i personaggi di Fafhrd e del Gray Mouser. Come rivelò lo stesso Leiber, Fischer prese a modello l'amico, alto e imponente, per l'aitante Fafhrd, mentre per il più mingherlino Gray Mouser s'ispirò a se stesso.

Entrambi gli autori lavorarono alternativamente, ampliando e arricchendo quello che sarebbe diventato Nehwon, uno degli universi più complessi e variegati del Fantasy. Fischer fu pure il creatore di Lankhmar, principale metropoli di Nehwon e scenario della maggior parte delle storie. Nonostante gli apporti iniziali di Fischer, fu Leiber a scrivere la quasi totalità dei racconti nei decenni a seguire. A partire dal 1939, con l'uscita del primo racconto "Le gemme nella foresta" (Two Sought Adventure) sulla rivista Unknown, Leiber non avrebbe più smesso di dedicarsi ai due eroi, tranne una parente-

si tra il 1953 e il 1959, sino al conclusivo "Il Mouser sottoterra" (Mouser Goes Below) del 1988. Il principale apporto di Fischer furono circa 10.000 parole nel racconto "I signori di Quarmall" (The Lords of Quarmall), completato da Leiber nel 1964.

Con il tempo la serie si sviluppò da un coacervo di storie in un ciclo organico, composto da decine di racconti e un solo romanzo vero e proprio, *LE SPADE DI LANKHMAR* (The Sword of Lankhmar, 1968), ampliamento del racconto *Scylla's Daughter* del 1963.

Le atmosfere sono molto varie; non mancano momenti introspettivi, dove i nostri eroi sono alle prese con veri e propri problemi esistenziali, che si alternano a rocambolesche avventure condite da umorismo e talvolta da un acceso erotismo. Quest'ultimo aspetto è particolar-

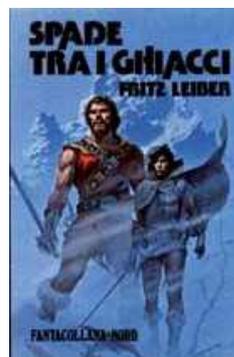
mente accentuato nelle opere dell'ultimo periodo, raccolte nell'antologia *IL CAVALIERE E IL FANTE DI SPADE* (The Knight and Knave of Swords, 1988). Elemento sempre presente è l'ampia gamma di trovate immaginifiche e originali.

Sfondo prediletto da Leiber è Lankhmar, città antica, nebbiosa e corrotta, della quale sono descritti minuziosamente i quartieri, i templi,

i mercati, le taverne, specie quelle più malfamate. Non sono trascurati neppure i meandri della Lankhmar sotterranea, regno di una schiatta di topi dall'intelligenza umana, probabile fonte d'ispirazione per la scrittrice Mary Gentle e del suo bizzarro fantasy *IL TRAMONTO DEGLI DEI* (Rats and Gargoyles, 1990).

Ma i due esuberanti e controversi protagonisti non disdegnano, nel corso degli anni, di visitare le varie terre che costituiscono il mondo di Nehwon, nome ottenuto anagrammando la parola nowhen, "in nessun tempo". Le coste del misterioso

continente occidentale e i burrascosi oceani equatoriali non soddisfano lo spirito d'avventura di Fafhrd e del Gray Mouser, che arrivano a spingersi fin nel dominio polare della Morte e addirittura nel nostro mondo, come nel racconto "Il



gambetto dell'adepto" (Adept's Gambit, 1947) in cui la coppia si ritrova nel Vicino Oriente di epoca seleucide (III sec. a.C. circa). La visita viene anche ricambiata e nel romanzo LE SPADE DI LANKHMAR incontriamo su Nehwon uno scienziato del nostro universo, un tedesco, in viaggio tra le dimensioni.

Spesso a spingere la coppia nelle imprese più rischiose sono due imperscrutabili stregoni, Ningauble dai Sette Occhi (Ningauble of the Seven Eyes) protettore di Fafhrad, e Sheelba dal Volto Senza Occhi (Sheelba of the Eyeless Face) protettore (o protettrice, il genere nel suo caso sembra incerto) del Gray Mouser. Compagne inseparabili in ogni vicenda sono le armi: per Fafhrad, oltre al pugnale Hearthseker, la spada Astagrigia (Graywand) e una grossa ascia senza nome, mentre il Gray Mouser si affida a Cesello (Scalpel) e a un pugnale chiamato Zampino (Cat's Claw).

Per creare il mondo di Nehwon e i suoi popoli, Leiber ha attinto a piene mani dal proprio bagaglio culturale: dalla mitologia classica alle saghe nordiche, dall'opera di Shakespeare (Leiber era figlio di attori) sino ad arrivare alle fiabe slave - la capanna di Shelba dal Volto Senza Occhi si muove su cinque pilastri mobili esattamente come la capanna della Baba Yaga della tradizione russa -. Non meno importante fu l'influenza dei pulp magazines dell'epoca: nel processo creativo ebbero il loro peso non solo R.E. Howard e E.R. Burroughs ma anche Clark Ashton Smith (1893-1961) e soprattutto H.P. Lovecraft (1890-1937), in particolare con le sue storie del cosiddetto ciclo dei sogni di Randolph Carter.

Come conigli dal cilindro di un prestigiatore, sgorgano dalle pagine di Leiber draghi, creature invisibili, abitanti mostruosi di mondi sotterranei e sottomarini, ghouls divoratori di cadaveri, perfide divinità, tiranni crudeli e soprattutto belle fanciulle in gran quantità che, di volta in volta, vanno ad affiancare in avventure indimenticabili i due spadaccini.

A differenza del mondo hyboriano di Conan, che contiene molti elementi facilmente collegabili alle culture del mondo reale, Nehwon è una creazione più surreale ed eccentrica. Il cenno più ovvio alla nostra Terra riguarda i feroci nomadi Mingol, che ricalcano negli usi e costumi i mongoli. Ma, in linea di massima, i popoli e i luoghi che Fafhrad e il Gray Mouser in-

contrano non hanno analoghi sulla Terra. Rispetto alla creazione di Howard, in Nehwon c'è anche più magia. Sotto questo punto di vista la similitudine con l'universo di Melniboné di Moorcock è evidente. Il Gray Mouser sfoggia una certa abilità magica e anche le donne del clan nordico, da cui Fafhrad proviene, praticano sortilegi. Inoltre i due eroi utilizzano, a più riprese, oggetti incantati, tra cui una pozione che

permette di ridursi alle dimensioni di un ratto e un fischietto che chiama in aiuto schiere di gatti guerrieri. Tutte queste storie conservano ancora oggi, dopo decenni, una freschezza e un'originalità tali da porre Fritz Leiber nell'Olimpo riservato ai maestri del genere.

L'insieme dei lavori fu riordinato dallo stesso Leiber e raccolto in sette volumi, editi in Italia dalla Editrice Nord, che vanno a formare il corpus delle **Cronache di Nehwon**:

#### **SPADE E DIAVOLERIE** (Swords and Devilry, 1970), trad. di Roberta Rambelli:

Induzione (Induction, 1970)

Le donne delle nevi (The Snow Women, 1970)

L'empio Graal (The Unholy Grail, 1962)

Brutto incontro a Lankhmar (Ill Met in Lankhmar, 1970), l'unica storia dell'intera saga ad aggiudicarsi il Nebula Award for Best Novella nel 1970, e lo Hugo Award for Best Novella nel 1971.

#### **SPADE CONTRO LA MORTE** (Swords Against Dead, 1970), trad. di Roberta Rambelli:

La maledizione ciclica (The Circle Curse, 1970)

Le gemme nella foresta (Two Sought Adventure - The Jewels in the Forest, 1939)

La casa dei ladri (Thieves' House, 1943)

L'approdo desolato (The Bleak Shore, 1940)

La torre che ululava (The Howling Tower, 1941)

La terra sprofondata (The Sunken Land, 1942)

I sette sacerdoti neri (The Seven Black Priests, 1953)

Artigli nella notte (Claws from the Night, 1951)

Il prezzo del sollievo (The Price of Pain-Ease, 1970)

Il bazaar del bizzarro (Bazaar of the Bizarre, 1963)

#### **SPADE NELLA NEBBIA** (Swords in the Mist, 1968), trad. di Roberta Rambelli:

La nube d'odio (The Cloud of Hate, 1963)

Tempi magri a Lankhmar (Lean Times in Lankhmar, 1959)

Il loro amore: il mare (Their Mistress, the Sea, 1968)

Quando il re del mari è assente (When the Sea-King's Away, 1960)

La diramazione sbagliata (The Wrong Branch, 1968)

Il gambetto dell'adepto (Adept's Gambit, 1947)

#### **SPADE CONTRO LA MAGIA** (Swords Against Wizardry, 1968), trad. di Roberta Rambelli:

Nella tenda della strega (In the Witch's Tent, 1968)

La rampa delle stelle (Stardock, 1965)

I due migliori ladri di Lankhmar (The Two Best Thieves of Lankhmar, 1968)

I signori di Quarmall (The Lords of Quarmall, 1964)

#### **LE SPADE DI LANKHMAR** (Swords of Lankhmar, 1968), trad. di Roberta Rambelli

#### **SPADE TRA I GHIACCHI** (Swords and Ice Magic, 1977), trad. di Roberta Rambelli:

La tristezza del carnefice (The Sadness of the Executioner, 1973)

La bella e le bestie (Beauty and the Beasts, 1974)

Prigionieri nella terra delle ombre (Trapped in the Shadowland, 1973)

L'esca (The Bait, 1973)

Sotto i pollici degli dei (Under the Thumbs of the Gods, 1975)

Prigionieri del Mare delle Stelle (Trapped in the Sea of Stars, 1975)

La Mostreme di ghiaccio (The Frost Mostreme, 1976)

L'isola della brina (Rime Isle 1977)

#### **IL CAVALIERE E IL FANTE DI SPADE** (The Knight and Knave of Swords, 1988), trad. di Carla della Casa:

La magia del mare (Sea Magic, 1977)

La sirena (The Mer She, 1983)

La maledizione delle piccole cose e delle stelle (The Curse of the Smalls and the Stars, 1983)

Il Mouser sottoterra (Mouser Goes Below, 1988)

Per un elenco esaustivo delle edizioni italiane dell'opera omnia di Fritz Leiber si può consultare il catalogo Vegetti: <http://www.fantascienza.com/catalogo/autori/NILF13134/fritz-leiber>

# ENDER'S GAME

## RECENSIONE FILM

a cura di **Flavio Alunni**



**I**l gioco di Ender è stato uno dei maggiori successi della fantascienza moderna. Con **Ender's Game** e con i suoi seguiti (in particolare **Speaker for the Dead**) Orson Scott Card, autore assai discusso per le sue idee politiche, ha vinto tutti i più importanti premi del settore e si è guadagnato una fama a mio avviso completamente meritata. Ora **Il gioco di Ender** diventa un film, con una figura mitica per noi fan della sf come Harrison Ford, Han Solo in **Guerre stellari** ma soprattutto cacciatore di androidi nel meraviglioso **Blade runner** di Ridley Scott (ma anche Indiana Jones ne **I Predatori dell'arca perduta** di Spielberg). L'amico Flavio ci racconta qui la sua visione del film. Ci sembra che, pur con qualche riserva, il suo giudizio sia nettamente positivo.

Astronavi solitarie contro mastodontici sciami di navicelle aliene a ridosso di un anello di asteroidi, un bambino di sei anni strappato alla famiglia per salvare il mondo, pazzeschi combattimenti simulati all'interno di ampie stanze a gravità zero e un sacco di altri contenuti fanno di questo film, da poco uscito nelle sale, una buona visione, sebbene rifletta come uno specchio il libro da cui è stato tratto, senza rivisitazioni da parte della regia, e malgrado la relativamente breve durata che rende obbligatorio l'approfondimento sul ma-

noscritto di Orson Scott Card (risalente al lontano 1985) per accorgersi pienamente della qualità di quanto si è visto. Essendo l'omonimo libro tra i più venduti romanzi di fantascienza di sempre, l'uscita del film era attesa solo un po' meno di quanto sia attesa quella del movie che sarà tratto dal Ciclo della Fondazione di Isaac Asimov. Parallelismi asimoviani a parte, nel ve-

dere **Ender's Game** si notano almeno due somiglianze col meraviglioso **Dune** di David Lynch. Evitando di approfondire il paragone scontato che vede le due opere cinematografiche tratte da capolavori della letteratura di fantascienza, entrambe le pellicole riescono nel compito di mettere, in appena due ore di lungometraggio, quasi tutte le tappe del libro da cui sono tratte. Difficile dire se la trama possa essere seguita e apprezzata al cento per cento da chi non abbia letto i due manoscritti, soprattutto per quanto riguarda l'affrettata introduzione iniziale che vede invece occupare un discreto numero di pagine nei rispettivi romanzi. Inoltre, per entrambi i film dobbiamo rassegnarci a non poter dire "era meglio il libro" con fare sprezzante, come capita spesso in questi casi. Il film di Lynch trionfa però nella sfida in termini di personalità e di inventiva registica dando agli spettatori/lettori qualcosa di nuovo,

che non s'aspettano. Lynch infilza più a fondo la lama della creatività, non temendo di esagerare e di rischiare ovunque ritenga opportuno farlo.

Per quanto riguarda **Ender's game**, nonostante la brevità del tempo a disposizione possiamo dire che il regista Gavin Hood riesce a centrare in pieno il personaggio principale, interpretato dal giovane Asa Butterfield. Bambino fatto nascere con tecniche di ingegneria genetica, Ender viene scelto a soli sei anni per fare parte della Scuola di Guerra, ente con poteri eccezionali in cui ai bambini vengono di fatto negate le gioie della fanciullezza. Nella scuola vengono allevati i futuri comandanti della flotta che attaccherà i Formics, alieni insettoidi che ottant'anni prima hanno assalito la Terra e per un soffio non hanno sterminato la specie umana. Personaggio assai peculiare, Ender riesce sia ad indurirsi esternamente sotto le violenze e la rigida disciplina della Scuola di Guerra, sia a mantenere ben salda l'integrità del proprio cuore.





Quel ragazzino è un tabù del cinema e della letteratura, arti che di norma tracciano una netta linea di separazione tra il bene assoluto (rappresentato da angeli vendicatori) e il male purissimo (espresso da bastardi fino al midollo, alla Quentin Tarantino). La capacità di infierire sul ne-

mico con la sua stessa violenza conservando stranamente un animo benevolo e sentendosi addirittura in colpa per le sofferenze inflitte ai suoi spietati avversari per la paura di essere come loro è qualcosa che forse risulta difficile immaginare persino nella realtà. Ender è una

personalità utopica. Chissà che non possa ispirare positivamente le future generazioni, anche grazie a questo film.



# LEGIONARI DI ATLANTIDE

## CINEMA FANTASTICO

a cura di **Michele Tetro**



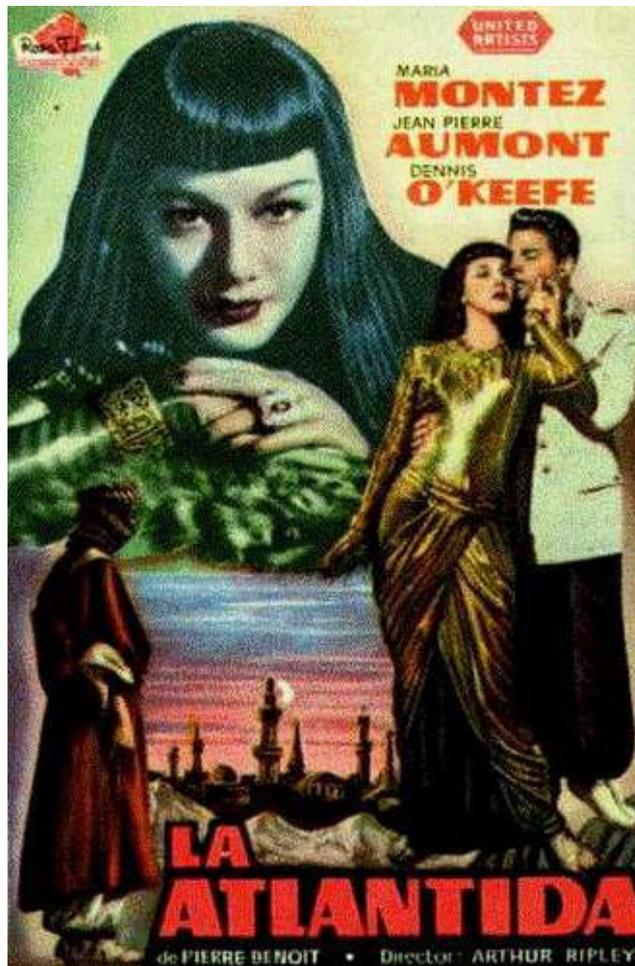
Comincia con questo post la collaborazione di Michele Tetro, caro amico e grandissimo esperto di cinema fantascientifico (io non sono un esperto, ma credo che al suo livello ci siano pochi in Italia; ricordo solo il mitico Vanni Mongini). Con il suo libro **Mondi Paralleli - Storie di fantascienza dal libro al film** (in collaborazione con Roberto Chiavini e Gian Filippo Pizzo) ha vinto il premio Italia 2012 e il premio Vegetti 2013. L'articolo che segue è dedicato al classico *L'Atlantide* del francese Benoit e alle sue varie trasposizioni cinematografiche.

Una storia avventurosa-fantastica di Pierre Benoit pone due ufficiali della Legione Straniera a confronto della letale regina Antinea nel luogo più mitizzato della storia: Atlantide. Quando *"L'Atlantide"*, il romanzo del diplomatico francese Pierre Benoit, uscì nel 1919 fu un immediato successo, subito tradotto in 15 lingue e destinato a diventare un caposaldo della narrativa avventurosa del Novecento (non fu esente, tra l'altro, da una polemica che vide Benoit difendersi dall'accusa di plagio di un'altra celebre opera fantastica, *"La donna eterna"* di H. Rider Haggard, uscita nel 1887: verosimilmente però entrambe parevano rifarsi al mito tuareg di Tin Hinan). Sono proprio due ufficiali della Legione Straniera i protagonisti di questa storia che ispirerà, nel corso degli anni, almeno otto versioni cinematografiche, a riprova dell'imperituro fascino esotico suscitato

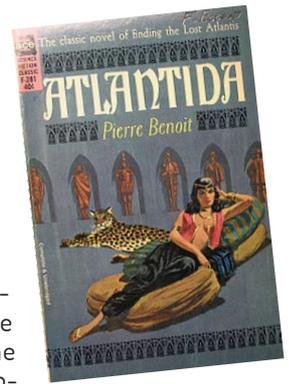
dal romanzo e dalla tematica trattata, relativa il famoso continente perduto di Atlantide e la sua leggenda. Benoit individua l'antico regno posidonio non in un'isola oceanica oltre le colonne d'Ercole bensì in una sorta di cittadella sotterranea della

sarebbe stata all'origine dell'immagine di terra circondata dalle acque). La trama è nota: il tenente André de Saint-Avit racconta al suo pari grado Ferrieres del 3° spahis cosa successe nel 1867 a lui e al suo compagno, il capitano Francois Morhange, durante la missione di soccorso di un contingente legionario perduto nel deserto. I due, colti da una tempesta di sabbia, salvano un beduino misterioso che dopo averli drogati li trasporta in una remota zona dell'Hoggar, stranamente lussureggiante, dove esiste una cittadella rocciosa all'interno del massiccio, fornita di una straordinaria biblioteca antica. Qui il linguista Morhange, ex novizio dalla mente predisposta alla conoscenza scientifica e quasi totalmente aliena dalle passioni terrene, scopre, leggendo il testo completo del Crizia di Platone (a noi giunto mutilo), che la cittadella è quanto rimane della mitica Atlantide della leggenda, sommersa e poi innalzata nuovamente da antichi cataclismi, ora circondata dalle sabbie, governata dalla bellissima e fatale regina Antinea, discendente diretta della schiatta del dio Posidone. Questa donna dal fascino irresistibile porta avanti una vendetta su tutti gli stranieri di sesso maschile, colpevoli di aver sedotto e poi abbandonato le regine barbare dell'antichità, facendo in

modo di donar loro il suo splendido corpo ma dominandoli con l'anima implacabile, rendendoli simili a inermi burattini proni al suo volere, incapaci di resistere e di-



catena montuosa dell'Hoggar algerino, in pieno deserto del Sahara (la presenza di una cerchia di remoti laghi ora scomparsi attorno al sito atlantideo continentale



mentichi di "famiglia, patria e onore". Il loro destino è invariabilmente "la morte per amore", l'imbalsamazione del corpo tramite l'immersione nell'oricalco e la trasformazione in statue umane. Quando 120 di questi simulacri eterni occuperanno tutte le nicchie loro riservate attorno al trono della sovrana di Atlantidea, Antinea potrà risorgere sul mondo in tutta la sua gloria. Se Morhange riesce a resistere alle lusinghe della regina, Saint-Avit ne cade vittima, perdendo completamente il senno, nonostante il fatto che gli sia perfettamente chiaro il suo fato finale (occupare da morto e mummificato il sacello numero 55). Di fronte alla resistenza del compagno, che non cade preda della passione morbosa, Saint-Avit matura una folle gelosia che va oltre lo spirito di corpo che unisce i due, e spinto dalla stessa Antinea uccide Morhange con un martello d'argento. Sconvolto per la sua terribile azione, fa ricorso a tutte le sue forze per sfuggire alle lusinghe ipnotiche di Antinea, scappando nel deserto. Salvato in extremis, Saint-Avit passa i successivi sei anni nel tentativo di dimenticare, ma il richiamo di Antinea è troppo forte e il legionario sarà costretto, una volta di più, ad avventurarsi nel deserto per tornare alla misteriosa cittadella perduta.

Un romanzo ancora oggi avvincente, nonostante i 93 anni dalla sua uscita, in cui lo spirito di avventura ben si bilancia con fantastico delle terre perdute e che non poteva fare a meno di suscitare l'interesse immediato del cinema (soprattutto quello francese, ansioso di emulare i film pepla dell'epoca del muto girati in Italia, veri e propri kolossal di quei tempi, come "Cabiria" e "Quo Vadis"). Così il produttore Louis Albert commissiona al regista Jaques Feyder la prima riduzione del romanzo, una

pellicola dal pauroso costo di 2 milioni di franchi, girata nei luoghi reali del deserto sud algerino, con gran sfarzo scenografico (imponenti le ricostruzioni atlantidee di Manuel Orazi) e con tanti problemi all'attivo (tempeste di sabbia nel deserto,

attacco di popolazioni indigene).

Il film, al pari del romanzo, cui è molto fedele (con l'aggiunta di un finale che contempla la catastrofica distruzione di Atlantide), ottiene un grande successo mondiale, anche se la critica del tempo trovò che la capricciosa star principale, la ballerina Stacia Napierkowska, chiamata a rivestire il ruolo di Antinea, fosse tutt'altro che fascinosa o dotata di talento recitativo. "L'Atlantide" di Feyder è stato restaurato nel 1992, sulla base di una rara copia a colori trovata al Nederland Filmmuseum. Già una seconda versione della storia, questa volta sonora, viene girata nel 1932, destinata a diventare il più famoso adattamento cinematografico del libro di Benoit, per la regia di George Wilhelm Pabst, che realizzò "L'Atlantide", pellicola in tre versioni, una tedesca, una francese e una inglese, tutte interpretate da Brigitte Helm, la statuaria protagonista di "Metropolis" di Lang. Anche in questo caso la critica lodò

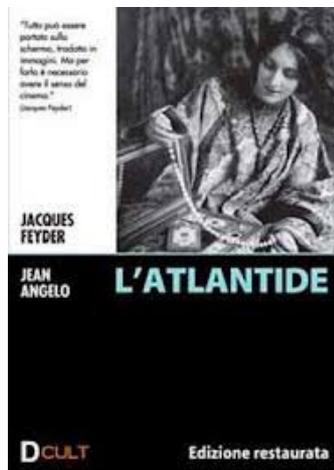
l'impegno produttivo profuso nel ricreare il magico mondo di Atlantide ma fu avara di lodi per la Helm, troppo algida, "robotica" davvero, priva del caldo fascino sensuale dell'Antinea del testo scritto. Dopo i due tentativi francesi, è la volta degli USA a produrre la terza versione cinematografica, "Atlantide o Le sirene di Atlantide", nel 1948, una pellicola-kolossal servita di faraoniche scenografie, sequenze glamour e impreziosita da una stra-

ordinaria caratterizzazione di Antinea, questa volta interpretata dall'attrice dominicana Maria Montez, in grado di trasmettere adeguatamente l'ambiguo ed esotico fascino della donna eterna. Ma a bocciare il film fu invece proprio la

critica, che lo giudicò inferiore alle precedenti versioni (anche perché fu rimarcata l'impersonalità della regia, passata in più mani, da Arthur Ripley a Douglas Sirk, da John Abrams a Gregg Tallas), pur apprezzando l'impegno della Montez.

Da ricordare anche la spassosa parodia "Totò sceicco", del 1950, diretta da Mario Mattioli, in cui il principe della risata, legionario ribelle, fa innamorare di sé una giunonica Tamara Lees. Nel 1961 esce l'italo-francese "Antinea, l'amante della città perduta", di Edgar G. Ulmer e Giuseppe Masini (dopo l'abbandono delle scene da parte di Frank Borzage), versione più attuale e quasi fantascientifica, che sostituisce ai due legionari protagonisti altrettanti e moderni geologi, impegnati in una

ricerca di fonti di energia nel Sahara. In Germania nel 1972 viene prodotta ma non distribuita in Italia una versione televisiva diretta da Jean Kerchbron mentre del 1991, sempre come film televisivo, appare il kolossal di Bob Swain "L'Atlantide", interpretato nei ruoli principali da Victoria Mahoney, Tchecky Karyo e Christopher Thompson. Più che altro si tratta di una variazione sul tema, che porta a dei cambiamenti rispetto alla storia originale e agli stessi predecessori cinematografici. Punto focale dell'opera non è più la regina Antinea ma il legionario Morhange, su cui s'indugia molto nel prologo a Tangeri, nelle situazioni sentimentali e psicologiche, nell'evoluzione del fatale decorso di eventi a lui dovuto. Si gioca molto su un ormai non più originale disequilibrio tra sogno o realtà, storia e mito, importanza del fantastico e della chimera sulla tragicità del reale vissuto. Il tutto in una dimensione cine-televisiva piuttosto monocorde, statica, stancante per mancanza di virtuosismo registico, dal ritmo sonolento non giustificato dalla ricerca di presunte istanze interiori e psicologiche, dove anche l'erotismo di Antinea è qualcosa di artificioso, manierato. In attesa di un'ulteriore scoperta del continente perduto, almeno a livello cinematografico.



# SCIFI GATE

**P**er quanto la fantascienza della carta stampata (in Italia) attraversi un momento di oggettiva crisi ed è abbastanza facile seguire almeno le uscite più interessanti, bisogna invece dire che sul vivace mondo del web le pubblicazioni di critica e letteratura on line dedicate al genere fantascientifico sembrano godere di una brillante fioritura, e non è semplice stare appresso a tutte le novità. Un'attenzione particolare va dedicata a **Sci-Fi Gate**, di cui è ora on line il numero due, sofisticatissimo nella sua impostazione grafica e assai interessante nelle sue rubriche di critica e informazione.

Nato da un'idea di Massimiliano-H7-24 e degli amici Michele Tetro e Michele Augello, Sci-Fi Gate n.2 è una rivista dedicata soprattutto al cinema, dove spicca la bella presentazione dell'atteso *Elysium* (con Matt Damon e Jodie Foster) e l'interessante intervista all'esperto degli esperti Michele Tetro. Nutrita l'iniziale rassegna delle novità; mi incuriosisce molto *Gravity*, con due grandi attori che amo molto, George Clooney e Sandra Bullock, mentre rimango un po' scettico sul terzo film dedicato a *Riddick*. Assai azzeccate le recensioni di due vecchi classici della fantascienza scritta: *L'astro dei nomadi del mio adorato Silverberg*, e *Dottori tra le stelle* (Star surgeon di Alan Nourse) sulla fantascienza "medica" nello spazio.

Da citare anche il corposo articolo dedicato agli *X-Files* (a cura di Massimiliano) e l'originale riscoperta di un film a me completamente sfuggito, *The Adventures of Buckaroo banzai Across the 8th Dimension* (a cura dell'amico Davide Mana), ed ancora un lungo saggio di Michele Tetro sulle contaminazioni tra sf e western nel cinema.

Insomma, da leggere e rileggere, guardare e riguardare. E poi è gratis. Che volete di più?



# Navigatori delle lunghe distanze

racconto di **Vincent Spasaro**

1

“È proprio sotto di noi.”

Il sole ne illuminava la fiancata. Ehrem indicò un punto di fronte a sé, dove il sensore organico respirava piano. Lo scafo mostrava i segni degli asteroidi. “È oceanica.”

Shinyan guardò nel vuoto. Aveva ragione Ehrem: doveva essere un vascello d'altura. Il sole non penetrava all'interno delle rientranze irregolari che i proiettili rocciosi di spazi lontani avevano scavato nella paratia. Il guscio sembrava butterato di punti neri, quasi una malattia spaziale avesse inciso la pelle della nave. “Il primo strato se ne è andato.” Osservò meglio. “... Quasi del tutto.” Eppure era splendida. “Credo che sia uno degli esemplari più belli. Siamo fortunati.”

Ehrem lo stava osservando. “Là sotto avrai molto da lavorare. Forse diverrai famoso.”

Famoso. Se fosse stata la volta buona, giù all'università avrebbero scritto libri su di lui. “Amico mio, per me quella nave è un libro aperto. Quando avrò finito con lei, non resterà più nulla da scoprire.”

“Bene. Tu sei l'archeologo. Ai tuoi ordini.” Ehrem era tornato completamente alla realtà. “Che facciamo?”

“Che facciamo, dici?” Shinyan sorrise. “Scendiamo giù e la rivoltiamo da cima a fondo. Non vedo l'ora. Dai, muoviamoci”. Andò in camera a preparare le attrezzature.

Ehrem rimase seduto in plancia a osservare il muro e il suo calmo respiro mentre guizzi attraversavano il suo volto disegnandovi le ombre della visione. Gli occhi divennero acquosi mentre nel soffitto del sensore organico gli sfinteri si allargavano. Le luci si fecero violente. Lo spazio prese il sopravvento.

Volava sopra il vascello. Scorgeva chiaramente il lato sinistro esposto ai raggi del sole bianco. La paratia aveva davvero perso i suoi strati esterni, ma la magnificenza del relitto ne risultava rinvigorita. Quello doveva essere fra gli esemplari meglio conservati. I musei delle città del Nord si sarebbero sbranati a vicenda non appena la notizia del ritrovamento avesse raggiunto i canali d'informazione universitari.

Il vascello mostrava una linea morbida e curva anche ora che i venti dello spazio avevano rosato i metalli. Il colore rosso brunito delle Sante risaltava sinistro ai



## VINCENT SPASARO

È stato tre volte consecutivo finalista al premio Urania e una al Solaria. Ha pubblicato l'horror sovranaturale **“Assedio”** (Mondadori 2011 e Anordest 2014), ambientato durante l'assedio di Sarajevo, e il dark fantasy **“Il demone sterminatore”** (Anordest 2013).

raggi incendiari di quel sole remoto.

“Ancora in visione? Ti sembra il momento?” Era Shinyan.

Si era concentrato troppo e l'altro lo aveva colto di sorpresa. Il sensore non aveva neanche avuto modo di avvertirlo perché la concentrazione profonda andava ben oltre la zona cerebrale che rispondeva ai richiami. La voce del compagno risuonava filtrata dal respiro del sensore, ma Ehrem avvertì comunque un certo fastidio oltre al senso di colpa per essersi lasciato andare a quel modo.

Shinyan aspettò che il pilota si ricomponesse. Gli occhi stavano rapidamente tornando al colore normale che in Ehrem era di un azzurro profondo. Dopo pochi istanti l'uomo si mosse con una certa goffaggine.

“Concentrazione profonda?” Shinyan sorrideva benevolo. “Ti capisco, sai. Anch'io muoio dalla voglia di restare solo con lei.” Fece un gesto molto vago, ma l'altro comprese il riferimento. “Metterci al lavoro faciliterà tutto.”

Giusto. Basta sogni, soprattutto quando si poteva dare un'occhiata di persona. “Hai preparato i cuccioli?”

“Eccoli.” Shinyan indicò il carrello che aveva trasportato sul ponte mentre l'altro era nel mondo dei sogni.

Dentro due cubi trasparenti lunghi un braccio ciascuno, si contorcevano grossi animali scuri. Le spine che correvano lungo la colonna vertebrale dei sensori erano alte a loro volta mezzo braccio e si levavano come spade conficcate per tutta la lunghezza degli animali. Per il resto i sensori erano simili a delle lumache rugose, senza occhi o bocca, e si appiattivano contro il pavimento della scatola come se la gravità fosse troppo forte per i loro semplici muscoli.

Con fare pratico, Shinyan tirò fuori il primo sensore e, mentre quello affondava tra le sue braccia quasi fosse sul punto di sfaldarsi, lo diede al pilota. Andò a pren-

dere l'altro e lo sollevò fino a issarselo sulle spalle, le spine rivolte in alto. Una delle due estremità gelatinose gli ricoprì la testa fino a pendere dalla fronte.

Guardò Ehrem che gli dava le spalle, le spine di metallo organico che fuoriuscivano dalla schiena del pilota. Sembrava un manichino: non aveva più capelli e il colore chiaro della pelle aveva lasciato il posto al bruno dell'animale. Quando si girò, Ehrem non aveva volto.

"Sto manovrando". Parlò senza muovere labbra. "Pochi minuti, dai. Preparati."

2

Shinyan guardò Ehrem e nessuno dei due aveva occhi.

"Pronti", riferì il pilota. "Adesso sei tu il capo." Si rilassò sulla sedia.

"Allora entriamo. Dillo al sensore."

"Già fatto. Sta aprendo la porta. Ci vorrà poco, a meno che non si sia fusa."

"Non sono mai fuse. Di solito è tutto in ordine." Questo è il problema.

"Che ne pensi?"

"Sembra la più bella. È quasi perfetta."

"Somiglia..."

"... Alla santa di Olem, certo. Ma è meglio." L'umanoide ebbe un sussulto. "Credimi, scriveranno i nostri nomi nei libri di archeologia anche solo per averla ritrovata. Senza contare il resto." Era felice. La pelle s'increspava, percepivane sensazioni e trasformandole in movimento.

"Devi essere eccitato." Ehrem osservava il suo corpo del compagno, i piccoli spasmi che lo attraversavano. "Il sensore dà in escandescenze."

"Lascialo fare. Tra un po' dovrà lavorare molto, e chissà che anche tu non metta a dura prova il tuo." Probabilmente sorrise, ma la pelle del sensore non lasciò trapelare nulla. L'altro era concentrato nell'apertura della nave. Il muro della plancia si gonfiò leggermente proprio di fronte a loro, poi iniziò a ritrarsi, lasciando al centro della parete un buco abbastanza grande per far passare i due uomini.

Le pareti del corridoio erano percorse da un leggero tremore e il quieto respiro di mantice del sensore accompagnò i due umanoidi per tutto il cammino fino al vascello.

Il tunnel organico era breve e fiocamente illuminato dagli sfinteri sul soffitto dove morbide luci gialle trapelavano dalle pieghe della pelle e spandevano un chiarore incerto sul manto scuro del sensore. In fondo al corridoio, il rosso bruno del portello aperto della Santa li attendeva carico di mistero. Un altro corridoio, metal-

lico e levigato, si perdeva tra le ombre oltre il portello.

"Di' al sensore di avvertirci se capta qualcosa." Shinyan era teso.

È il mio lavoro, pensò Ehrem. So benissimo cosa fare con la nave. Era il pilota, l'avevano addestrato alla concentrazione istintiva e il sensore reagiva perfettamente ai suoi stimoli. L'archeologo conosceva la sua professionalità e avrebbe potuto evitare certe scene da capitano spaziale, ma Ehrem non serbò rancore. Tutto sommato anche lui si sentiva a disagio.

Pochi passi e furono dall'altra parte.

"Dimmi cosa vedi. Voglio sapere tutto", chiese Ehrem mentre osservava mediante la pelle del sensore organico i particolari del relitto.

L'archeologo non si voltò, il corpo di manichino nudo che quasi si confondeva tra le ombre della nave, la sola criniera di spine brillante come un faro nell'oscurità. "Proprio tutto?"

Allungò una mano sulla parete del corridoio e nel palmo si aprì una fessura slabbrata che gettò un'intensa luce gialla su pochi centimetri di metallo. "Bene. Intanto fammi luce."

Sul corpo del pilota si schiusero quattro fessure, due sulle spalle e una sul dorso della mano sinistra. Le pareti acquistarono una luminescenza arancio. L'ultimo labbro si aprì sul volto senza tratti dell'umanoide, ed era una bocca verticale che correva dalla fronte al mento. All'interno si sarebbe potuto scorgere un magma ribollente di macchie rosse e gialle che si mangiavano a vicenda. Il chiarore aumentò generando luce per parecchi metri. "Così ti basta?"

L'archeologo annuì. Era concentrato sulla porzione di parete che aveva illuminato col palmo della mano. Il color ruggine, tipico dei relitti delle Sante, era particolarmente brillante. "Guarda qua: sembra appena costruita. Non ho mai visto niente di simile. Credimi, questa è la più grande scoperta sui Viaggiatori Solitari che sia stata mai fatta. Hai avvertito l'università?"

Domanda inutile. "Sì, capo."

L'altro non fece caso al sarcasmo. "Osserva le linee bianche." Indicava delle scanalature verniciate che correvano orizzontalmente in gran numero sulla parete. "Sono conservate perfettamente. Lì c'è tutto. Credo che i dati che tireremo fuori dalle linee ci daranno lavoro per decenni." Si voltò verso il pilota, fissando lo squarcio illuminato e ribollente nel suo viso. "Questa Santa risolverà il mistero dei Navigatori. Siamo entrati nella storia, Ehrem." Il suo tono era commosso. "Ora cerchiamo un nesso." Guardò verso il fondo del corridoio.



“Dovremo individuare la cabina di guida, giusto?”  
Shinyan annuì. S’incamminarono.

Il corridoio rosso costellato di sottili linee bianche svoltava dolcemente verso destra e saliva in maniera quasi impercettibile. “Hai mai visto una Santa prima d’ora?”, chiese l’archeologo.

“Dal vivo, vuoi dire? Solo al Museo Centrale. C’è un piccolo relitto anche al dipartimento di archeologia dell’università di Yem dove mi sono specializzato prima di trasferirmi presso l’equipe di Boldeh. Ma non ci sono mai entrato dentro.”

“Hai idea del labirinto?”

“Certo. Ho dato anch’io l’esame di Antichità Spaziali, anche se riguardo alle Sante c’era da studiare solo il libro di Boldeh.”

“Fra poco inizieranno i campi magnetici. Tieniti pronto.” Indicò le spine che dalla nuca dell’umanoide scendevano fino al coccige. “Quando le ciglia ti daranno l’allarme, dovrai staccare i sensi. All’inizio è piuttosto fastidioso, ma ci sia abituata.” Il corridoio si fece più ripido e prese a svoltare in senso inverso. “Non si conosce il perché del labirinto. Alcuni lo vedono come un percorso iniziatico. Un gomito da attraversare per accedere a più alte comprensioni dell’essere. Si sa che i Navigatori erano una razza di filosofi e avevano sviluppato teorie interessanti. Ma questa idea del percorso spirituale non mi ha mai soddisfatto. All’università di Nass c’è un professore che è convinto si tratti di un processo di decompressione sensoriale. Affascinante, ma non ci sono prove. Il fatto è che non c’è davvero nessuna ragione per propendere per una particolare teoria. Finora l’idea della camera mortuaria è la più accreditata e anche la più logica. Il labirinto porta alla cabina, che è il luogo di sepoltura, e poco prima c’è la camera del Pilota. La religione dei Navigatori imponeva un percorso così tortuoso per accedere alla tomba, tutto qui. Ovviamente non abbiamo traccia alcuna della loro vera religione. Tutto ciò che conosciamo è il frammento filosofico rinvenuto nella Santa di Olem, che poi è anche l’unico testo che sia stato decifrato. D’altronde siamo qui per saperne di più, no?”

Ehrem rimase zitto. “E i Piloti?”, chiese dopo un lungo silenzio.

Il corridoio ora scendeva ripido seguendo le sue assurde traiettorie curve.

“Nulla di realmente interessante. Appaiono, non ti riconoscono e lasciano perdere. Facciamo apparire il Pilota della Santa, giù all’università, almeno quattro volte al giorno. Ogni volta come fosse la prima. E ogni volta gira le spalle e se ne va.”

“Siete riusciti a stabilire se siano vivi?”

“Chi lo sa. è un bell’enigma. Ma le Sante sono piene di enigmi. Ormai ci abbiamo fatto l’abitudine e non ci danniamo più l’anima.”

La discesa si era fatta molto ripida. Il corridoio scese a spirale per qualche tempo, poi riprese a salire senza un motivo apparente. Fu allora che si manifestò il campo.

Le ciglia rigide, che fino a un attimo prima somi-

gliavano più a spilloni piantati nelle colonne vertebrali dei due umanoidi piuttosto che a estremità senzienti, all’improvviso schioccarono come fruste. Ehrem vide davanti a sé l’archeologo irrigidirsi per un istante, poi afflosciarsi dentro il sensore. Il corpo rimase in piedi solo per effetto della forza esercitata dall’organismo ospite.

Questo gli fu fatale. Per un attimo venne invaso da una sensazione di dolore insostenibile, come se tutte le torture possibili fossero all’opera sul suo corpo. Poi il sensore staccò i centri nervosi che lo mettevano in comunicazione con l’esterno.

Rimase al buio senza sentire più nulla. Il suo corpo non esisteva. Non aveva mani né piedi, e i sensi erano spenti. Credette di essere invaso dal nulla. I suoi pensieri erano privi di contenuto, non avevano luoghi dove posarsi. Non c’era spazio neanche per il panico: era diventato un cervello senza casa. Si sentì solo, sperduto, ma era una sensazione vaga, priva anch’essa di forma. Era vuoto.

E l’universo tornò. Fu come un interruttore che si riaccendeva. La realtà era di nuovo al suo posto. Non ricordò bene cosa avesse provato, ma qualcosa dentro di lui percepì ancora e per qualche attimo, senza saperla definire, la traccia di quella vacuità. Doveva essere una memoria periferica, lontana dal centro dei suoi processi mentali. Poi le sensazioni familiari tornarono a riempire tutto il corpo, ed Ehrem dimenticò.

### 3

I campi magnetici si succedettero per un tratto di corridoio, ma ormai il procedimento era chiaro. Bisognava mettere tutto nelle mani del sensore e attendere.

“Siamo arrivati al centro della nave. Guarda le pareti.” Shinyan indicò le linee bianche che si intersecavano in una ragnatela enorme, il bozzolo di qualche mostruoso ragno estinto da eoni.

“Che significa?”

“Non si sa, tanto per cambiare. L’unica cosa certa è che quando le linee parallele iniziano a fondersi, le camere non sono lontane.” Indicò la base del muro di destra. “Più o meno in questa zona della nave cinquant’anni fa è stato trovato il Frammento. L’hai studiato anche tu, vero?”

“Certo: le norme filosofiche dei Navigatori. Le tavole della legge.”

“Oppure la lista della spesa.”

“Cosa?” Ehrem si fermò.

“Senti questa, amico mio. Non si conosceva nulla di questi tizi. Non ne abbiamo mai ricavato lo straccio di un indizio. Quante Sante sono state trovate in giro per l’universo?” Era una domanda retorica. Evidentemente Shinyan conosceva la risposta meglio di Ehrem. Il pilota lo lasciò continuare: “Novantaquattro. Novantaquattro vascelli sparsi agli angoli di questo assurdo universo, e non un indizio sulla vita dei Navigatori. Poi esce fuori quel pazzo di Eleh e trova quella Santa in orbita attor-

no alla luna di Olem, quasi distrutta dai meteoriti ma ancora integra nei corridoi centrali.” Indicò di nuovo il pavimento. “E il Pilota, indeciso se riconoscere o meno le onde di Eleh, contro ogni logica accetta di leggergli un pezzo di muro. Ed esce fuori il Frammento. Ne abbiamo ricavato che il Pilota fosse avariato o qualcosa di simile. Infatti poi si è fermato e non c’è stato verso di farlo continuare.”

“E allora? Che c’entra col senso dei frammenti?”

“C’entra. Tutti lì a dire che le frasi filosofiche sull’immortalità denotavano l’alta evoluzione dei Navigatori. Ma in realtà nessuno ci garantisce che il Pilota non avesse letto la prima cosa capitata a tiro. Avrebbe potuto essere avariato anche nella scelta delle frasi. Insomma, altro che benvenuto rituale e simili idiozie degli antropologi. Quello magari aveva declamato davvero la lista della spesa e noi non sapremo mai la verità finché non troveremo qualcosa di più concreto.” Allargò le braccia. “Come questa nave.”

“Io invece credo che il benvenuto per i visitatori sia l’ipotesi più attendibile. L’unico problema è che le Sante sono in giro per lo spazio da milioni di anni ed è già un miracolo non trovarle allo stato di pulviscolo cosmico. Gli uomini che le hanno costruite le hanno fatte per durare, ed è per questo che hanno qualcosa da dire a tutti noi. Il Frammento del professor Eleh è solo l’inizio. I Navigatori vogliono parlarci attraverso i secoli. È meraviglioso.”

“Mah, sarà che li ho studiati per tanto tempo. Sono scettico. Non sappiamo neanche se siano stati esseri umani. Non conoscevano l’uso dei sensori. Erano così rozzi...”

“I Piloti hanno l’aspetto di uomini. Perché dei non umani intelligenti, ammesso che esistano in qualche angolo di universo, dovrebbero infilare un’immagine umana in ogni nave? E poi quello che ha riconosciuto le onde di Eleh doveva essere abituato a percepire qualcosa di molto simile nei suoi padroni”, rifletté Ehrem. “Hai mai visto un sensore che duri più di cento anni? Cosa resterà di noi, quando la nostra civiltà sarà estinta? Abbiamo astronavi fatte di carne che quando muoiono emanano solo una puzza nauseabonda, e in capo a pochi mesi l’unica cosa che rimane sono le vertebre dei sensori e le loro ciglia di metallo organico. Le Sante solcano gli spazi da secoli, Shinyan. Voglia il fato che noi possiamo fare altrettanto. Cosa puoi ribattere?”

“Nulla. Forse oggi troveremo qualche risposta alle tue domande, ma io per ora non ne ho.” L’archeologo s’incamminò, le ciglia rigide che si alzavano sulla sua schiena come spilli infilati in una bambola da una bimba sadica.

Ehrem provò a immaginare l’esistenza travagliata di quelle rovine immortali, quei templi dello spazio che avevano incrociato per intere ere del cosmo senza una meta, vagando fra pianeti i cui nomi erano andati persi secoli e secoli prima. Cercò di pensare alla solitudine dei Piloti, chiusi nelle viscere di quelle navi ad attendere qualcuno che non era mai venuto, dei nipoti forse

ormai troppo diversi per poterli anche solo riconoscere: gli uomini che regnavano nello spazio con lingue e gesti ormai così lontani dai loro. Le Sante, simulacri quasi indistruttibili che sarebbero sopravvissuti forse al destino stesso della razza umana. Attraverso radiazioni sconosciute, preda di buchi neri o stelle fameliche, persi nelle maree spaziali, i vascelli e il loro assurdo contenuto avrebbero vagato per l’eternità, nell’attesa che qualcuno si presentasse a dare un senso alla loro esistenza. Sentinelle senza un regno da difendere, monito a una civiltà che non li capiva.

4

Il Pilota apparve poco dopo.

Il corridoio era divenuto totalmente bianco perché le sottili nervature che correvano sulle pareti avevano coperto quasi del tutto la superficie rossa. Uscì dall’arco che sulla destra immetteva nella sua camera, e sembrava un fantasma. Era identico agli altri novantaquattro, col suo strano elmo di metallo che cingeva il cranio e il vestito di una moda dimenticata da tempi immemorabili. Sembrava alieno, così basso e tarchiato, i muscoli ipertrofici e lo scheletro davvero massiccio per appartenere alla stessa specie di Ehrem. Un ominide, forse un loro lontano parente. Nulla più. Eppure tutti sapevano, per aver studiato a fondo la conformazione dei Piloti, che quasi sicuramente gli uomini si erano evoluti dalla razza che li aveva costruiti. I Navigatori erano i loro nonni. E i nipoti ne avevano perso ogni traccia, a parte i vascelli fantasma che veleggiavano nei cieli bui.

Il Pilota avanzò sbiadito nel corridoio bianco e intimò l’alt con la mano destra alzata imperiosamente in segno di comando. Labbra elettriche s’incresparono nel labirinto, e il sensore captò e tradusse le sensazioni che quell’essere voleva esprimere.

“Siete i benvenuti in questa Santa.” Osservò i due con occhi penetranti, e c’era da credere che quell’immagine impalpabile fosse viva. “Eppure è necessario che vi si identifichi, signori, perché le Sante non sono aperte a tutti, come ben sapete.”

Era il solito saluto che i Piloti dei vascelli ripetevano ogni giorno ai visitatori e alle scolaresche elettrizzate nei musei di tutta la galassia. Shinyan poteva recitare a memoria ogni parola.

Sono tempi duri quelli che stiamo attraversando.

“Sono tempi duri, quelli che stiamo attraversando”

Perciò ora le vostre onde saranno sottoposte a verifica.

“Perciò ora le vostre onde saranno sottoposte a verifica”.

Col vostro permesso, stiamo procedendo.

“Col vostro permesso, stiamo procedendo”.

Spiacente, ma le vostre onde non sono state identificate. Vi suggeriamo di abbandonare la nave, poiché qui per voi non c’è nulla.

“Bentornati, signori. Spero che il vostro viaggio non

sia stato troppo faticoso.”

“Cosa?”, esclamò Shinyan.

“Sono a vostra completa disposizione. Volete effettuare subito la traslazione o avete prima domande da porre?”

“Non posso crederci!” L’archeologo, sconvolto, si rivolse al compagno. “Il Pilota non è avariato! Questa è la più grande scoperta archeologica del secolo!”

“E adesso che facciamo?” Ehrem fissava il volto etereo dell’uomo cercando di capire se fosse davvero un’immagine creata dalla tecnologia della nave oppure un essere vivente. Nessuna analisi era riuscita a dimostrare nulla in proposito. Semplicemente, quella figura non esisteva. Un fantasma.

“Adesso scopriremo qualcosa sui Navigatori. Ehrem, vuoi essere il primo a porgli domande? Che curiosità hai?”

A Ehrem non veniva nulla in mente. Guardava il Pilota alla luce della sua mano sinistra, mentre dall’altra era già fuoriuscita la proboscide velenosa.

“Cosa stai facendo?”, urlò Shinyan. “Riponi le armi. Il Pilota potrebbe impaurirsi.”

In realtà il fantasma se ne stava tranquillo e li osservava con occhi indagatori, vago e pallido nella piena luce dei sensori. Dietro di lui non era proiettata alcuna ombra.

“Quella cosa mi fa venire i brividi.”

“L’avrai visto mille volte nei documentari. Avanti, metti via il veleno.”

“Nei documentari non mi guardava in quel modo. Questo essere è intelligente.”

Si udì un sospiro. “Allora, ti decidi a tornare in te? Sei anche tu un pilota come lui, no? Che figura ci fai fare? Così perdiamo tempo. Può darsi che s’inceppi da un momento all’altro e addio domande.”

Ehrem abbassò la mano mentre la proboscide scivolava per metà dentro il palmo.

“Bravo. Adesso lasciami lavorare.” L’archeologo si rivolse all’uomo di fronte a loro. “Capisci la mia lingua?” Trascorse un attimo.

“Io vi comprendo, signori.”

“Sai chi siamo?”

“Siete coloro che devono entrare.”

“Cosa? Puoi spiegarti meglio?”

“Siete in attesa di traslazione. Bene, il permesso vi è stato accordato.”

“Che significa?” Shinyan guardò interrogativo il volto del compagno che ricambiò lo sguardo col taglio slabbrato dell’apertura sul viso ribollente di magma. Riprovò. “Puoi spiegarci cos’è accaduto a chi ti ha costruito?”

“Prego?” Il Pilota assunse un’aria desolata. In fondo ai suoi occhi sembrò brillare una luce ironica. “Non capisco.”

L’archeologo rimase pensieroso per qualche secondo. Annuì. “Va bene. Non è la strada giusta. Voglio sapere se sei vivo e qual è la tua funzione.”

L’uomo sorrise. “No. Non sono vivo nel senso che intende un essere umano. La mia immagine appartie-

ne a un uomo che sicuramente è vissuto, per quanto non possa dire se lo sia ancora. È passato tanto tempo.”

“Così va meglio. Per quale motivo sei stato creato?”

“Sono un traghettatore. Porto gli ospiti che desiderano essere traslati alle loro dimore. Sono un barcaiolo.”

“Ma cos’è questa traslazione?”

Il pilota restò interdetto. “Se non sapete cosa sia la traslazione, perché siete qui? Le onde corrispondono.”

“Va tutto bene. Non ti spaventare. Poi faremo la traslazione. Okay? Ma adesso fa’ finta che noi non ne sappiamo niente. Immagina di insegnare quel che sai a... a un bambino.”

“Sì, tutto torna. Siete intimoriti. È una cosa naturale, ma sappiate che non c’è nulla da temere. Venite con me. Vi spiegherò tutto.”

5

Quello era il centro della nave. La camera mortuaria.

Una cella bianca, le cui linee avevano preso interamente il posto della ruggine, e naturalmente l’altare nel mezzo della stanza.

Un tavolo di pietra, anch’esso bianco, era sorretto da una gamba centrale. Sopra il tavolo stava una vasca lunga poco meno di un essere umano disteso. Era vuota, ma gli scienziati avevano immaginato dovesse contenere le spoglie del Navigatore. La Santa non poteva ragionevolmente contenere più di un Navigatore. Le due salette bastavano a malapena alla vita di un uomo. Si era ipotizzato che il Navigatore passasse tutta la sua esistenza nelle viscere del vascello e si fosse preparato perciò un sarcofago adatto a facilitare il suo passaggio nell’aldilà.

Il Pilota era in piedi al centro della camera.

“Che funzione ha questo luogo?”, stava chiedendo Shinyan.

“Qui avviene il passaggio.” Non aggiunse altro.

“E la tua stanza?”

“Tutto questo è troppo complicato da spiegare. A cosa dovrebbe servirvi saperlo? Non c’entra nulla con la traslazione.” Sorrise soddisfatto, come se l’argomento fosse chiuso definitivamente.

“Dev’essere stato programmato per rispondere solo a certe domande. Non voglio farlo andare in tilt.” L’archeologo si rivolse al compagno. “Hai qualche idea su come condurre la conversazione in modo che ci si capisca qualcosa? Non vorrei che fosse avariato pure questo.”

Ehrem, a disagio, si schiarì la voce. “Dove sono i tuoi simili?”

“Simili?”

“Gli uomini. Li chiamate anche voi così, vero?” Sperò che il sensore traducesse bene il concetto. Non avrebbe saputo spiegarlo altrimenti.

“Naturalmente.”

“Sulle Sante non ne abbiamo mai rintracciato nessuno. In quale parte dell’universo si trovano?”

“Sono morti.” La voce del pilota era atona. In quel biancore il fantasma non si distingueva bene.

“Tutti?”

“Come, tutti? Voi siete qui.”

“A parte noi.”

“Per quel che ne so io, sono tutti morti. Se altri umani fossero ancora vivi, dovrebbero trovarsi abbastanza lontani da qui. Da parecchio tempo nessuno si presenta per la traslazione.”

Shinyan intervenne. “Perché sono morti?”

Il fantasma lo guardò come se non avesse afferrato la domanda. “Non lo sapete? Nessuno entra qua dentro se non lo vuole. Per libera scelta.”

“Che significa? Spiegati meglio. Ricorda che siamo dei bambini.”

“Hanno scelto di morire.”

Shinyan era sbalordito. “Perché? Perché hanno deciso di morire? Ci sarà stata una causa, no? Una malattia incurabile, una guerra...”

“No, signori. Che domanda assurda. Morire è una certezza biologica. Per superare la morte, bisogna morire.”

“Ehi!”, esclamò Ehrem. “Ma questo è il Frammento di Eleh! Probabilmente si tratta davvero di una religione!”

“Zitto! Lascialo parlare!” L’archeologo si rivolse al pilota: “Che intendi dire con questa storia della morte?”

“Vi prego, non prendetevi gioco di me. Come ci si può traslare senza morire?”

“Vuoi dire che il tuo popolo è scomparso per una qualsiasi religione del cazzo? Un suicidio di massa?”

“Religione? Nessuna implicazione religiosa. Se si vuole vivere per sempre, non si può fare affidamento sulla religione. In caso d’errore non si potrebbe rimediare in tempo.”

“Ci sta prendendo in giro.”

“Oh, no, signori. Non mi permetterei mai.”

“Se non è religione, per quale assurdo motivo gli uomini si sono suicidati?”, urlò Shinyan percependo nell’aria una tensione che andava oltre le parole.

“Ma gli uomini non si sono suicidati. Sono qui, presenti sulla nave come voi.”

Silenzio.

“è andato”, concluse l’archeologo. Poi, a voce più alta, cercando di apparire sarcastico: “E dove sarebbero? Io non ho visto nessuno.”

“Non può vederli, signore. Deve traslarsi anche lei per percepirla. Sono qui.” Indicò il muro bianco. “La trovo molto confusa, signore. Adesso le spiego, anche se non comprendo il suo stupore. Lei pensava forse di essere l’unico a volersi traslare? Nei filamenti chiari di questa stanza sono depositate le personalità, le memorie e le emozioni di cinque miliardi di persone. Immagino sia una delle Sante più capienti. Attendono come lei l’eternità, signore.”

I due si guardarono intorno. “In che senso sono pre-

senti?”

“Vivono, pensano. Parlano tra loro. Attendono.”

“Ma com’è possibile?”

“Oh, è possibilissimo. Anzi, l’unica cosa difficile per me è controllare le loro personalità. Le ho detto che sono un traghettatore, ma sarebbe meglio definirmi un pastore. Pastore di un gregge numeroso e per niente tranquillo.”

“Davvero questa gente è morta?”, domandò Ehrem osservando atterrito le nervature bianche che si sovrapponevano.

“Biologicamente, sì. Senza morte naturale non è possibile traslarsi. Ma la personalità dell’uomo viene copiata nell’attimo del trapasso e inserita in mezzo alle altre, dove continua la sua esistenza libera dal corpo.”

Ehrem aveva voglia di vomitare. “Ma perché si sono fatti ammazzare? A che serve?”

“Questo non mi riguarda. Sarebbero morti comunque, prima o poi. Invece ora attendono.”

“Cosa cazzo attendono?”

“L’eternità.” L’uomo sorrise.

“Perché tutti?”

“Non so. Perché lei è entrato qui? Io non faccio domande. Eseguo la sua volontà. Evidentemente tutti hanno voglia di aspettare l’eternità.”

Ehrem fu atterrito dall’immagine di un popolo di uomini che navigava nello spazio, sordo a ogni cambiamento, vivo e morto da milioni di anni in attesa di qualcosa che non sarebbe giunto. Era la perversione estrema, la fine di tutto, la condanna suprema. Era l’inferno.

“Basta!”, esclamò Shinyan. “Usciamo da qui. Sto male!”

“In effetti, signore, non può uscire ora. La traslazione è iniziata. Ho già preparato i vostri luoghi di allocazione. C’è molta gente che non vede l’ora di conoscervi.”

“Cosa stai facendo?” Shinyan girò lo sguardo cieco verso il compagno e vide le ciglia che si muovevano impazzite. Si rese conto che anche il suo sensore si agitava. Stava succedendo qualcosa.

Si avventò contro il Pilota. Le sue mani si strinsero attorno alla figura e afferrarono l’aria. Urlò con voce stridula, come se avesse intravisto oltre il Pilota qualcosa di tremendo. Le sue grida si alzarono di tono, divennero acute.

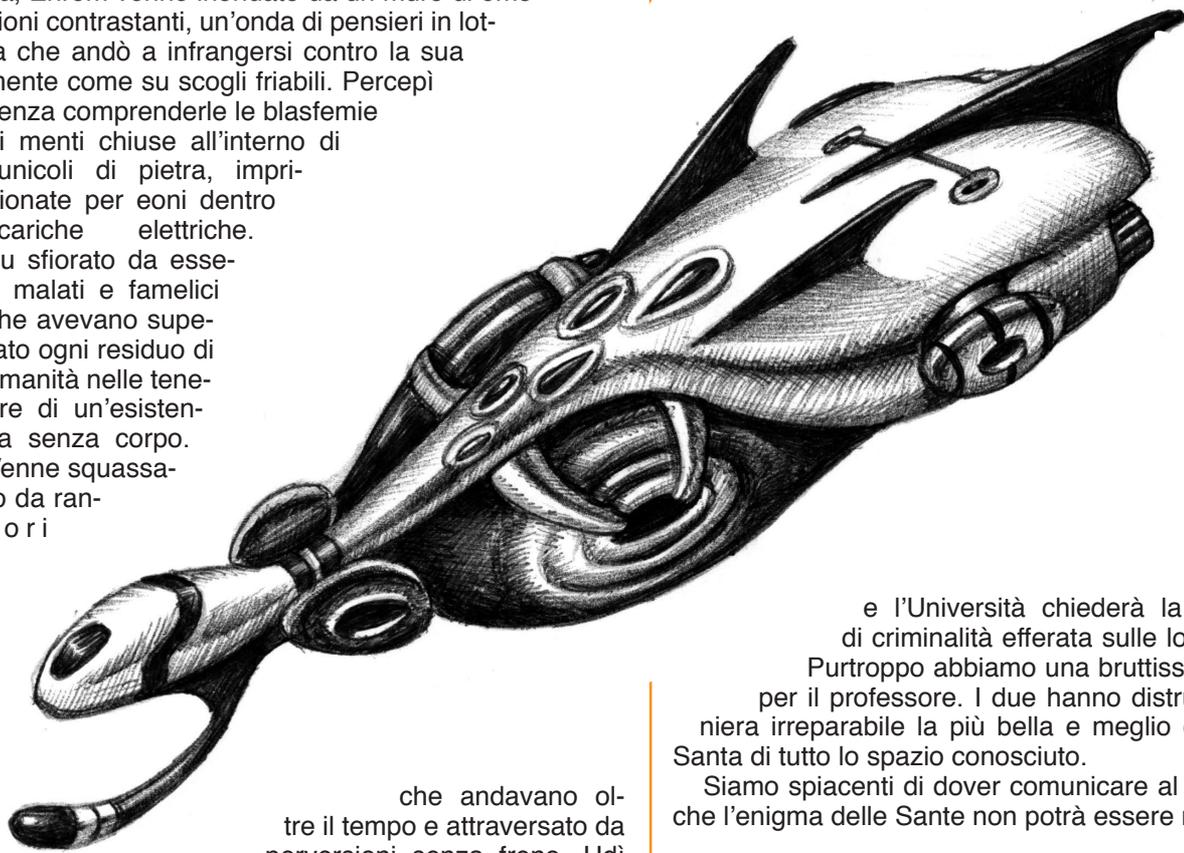
Ehrem lo vide divincolarsi, portarsi le mani alla gola. L’archeologo iniziò a strapparsi di dosso il sensore a pezzi, penetrando profondamente nella sua stessa carne.

“Cosa fai, Shinyan? Non puoi togliertelo di dosso in quella maniera! Qua dentro non c’è atmosfera!” L’altro stava scavando dentro di sé. “Ti scuoierei vivo! Il sensore è fuso con te! Dobbiamo tornare subito sulla nave...”

Parve che un pallone si gonfiasse e infine esplodesse dai buchi sul collo del sensore. Zampillò sangue che subito si raggrumò in aria in globi scarlatti e si disperse per la camera. Shinyan si accasciò sulla vasca.

Il pilota sorrise, poi guardò Ehrem. “Una è fatta.”

Mentre le ciglia si contorcevano sulla sua schiena, Ehrem venne inondato da un muro di emozioni contrastanti, un'onda di pensieri in lotta che andò a infrangersi contro la sua mente come su scogli friabili. Percepì senza comprenderle le blasfemie di menti chiuse all'interno di cunicoli di pietra, imprigionate per eoni dentro scariche elettriche. Fu sfiorato da esseri malati e famelici che avevano superato ogni residuo di umanità nelle tenebre di un'esistenza senza corpo. Venne squassato da rancori



che andavano oltre il tempo e attraversato da perversioni senza freno. Udì grida disumane e comprese che erano le sue. Allora alzò la proboscide nella mano destra e fissò il sorriso costernato del Pilota.

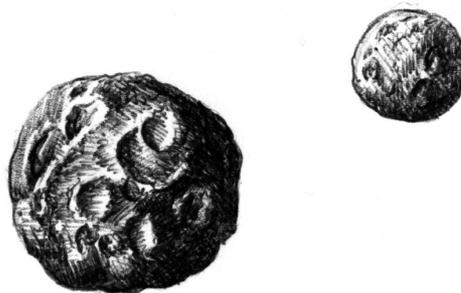
6

“Li abbiamo trovati!

Qui Pattuglia Oghdim. Ripeto: li abbiamo trovati! Siamo nel settore esterno della nova del Serpente, come da istruzioni: coordinate inviate precedentemente. La posizione è di difficile individuazione. Sono nascosti da un ammasso di asteroidi vaganti. Il sensore è incollato a una Santa, probabilmente la meglio conservata che abbia mai visto. La loro nave è morta e in avanzato stato di decomposizione. Tutta la Santa è in ottime condizioni, a parte la camera mortuaria dove i due devono avere usato gli acidi dei sensori simbiotici. Le ustioni sono gravissime e il danno è irreparabile. Non c'è traccia del Pilota. Tra gli acidi sono stati trovati i resti dei due studiosi. La causa della morte è ignota, ma ipotizziamo che i due abbiano compiuto l'atto vandalico sotto l'effetto di droghe illegali. Avvertite il professor Boldeh che gli studiosi della sua equipe hanno trovato un vascello in condizioni perfette, proprio come lui sperava. Trasmetteremo la richiesta di accusa post mortem per crimini contro il patrimonio archeologico,

e l'Università chiederà la menzione di criminalità efferata sulle loro schede. Purtroppo abbiamo una bruttissima notizia per il professore. I due hanno distrutto in maniera irreparabile la più bella e meglio conservata Santa di tutto lo spazio conosciuto.

Siamo spiacenti di dover comunicare al professore che l'enigma delle Sante non potrà essere risolto.”



Le illustrazioni di questo racconto sono ©Tiziano Cremonini

# La leggenda del cavaliere povero

racconto di **Claudio Cordella**

«L'armatura che indossava era antica, coperta di simboli che non riconobbi. Pensai che dovesse venire da molto prima: le Guerre delle Rune, forse, o l'era dei bambini, migliaia di anni prima della nostra era del ghiaccio». **LIZ WILLIAMS**, *The Age of Ice (L'era del ghiaccio)*, 2006.

01.

Il mondo di Kage non è una di quelle località turistiche che in genere si prendono in considerazione per le proprie vacanze. La lontananza dalla patria d'origine dell'umanità diviene spesso un pretesto per ignorarne il fascino antico e le bellezze naturali in favore di mete assai più vicine, come alcuni sistemi stellari del braccio galattico di Perseo o delle Nubi di Magellano. Eppure Kage, posto nel cuore della Galassia Nana del Drago, una piccola galassia-satellite della nostra Via Lattea distante circa 290 mila anni-luce dalla Terra, è un luogo unico.

Certo, oggi come oggi un viaggetto da quelle parti, pur impiegando una nave iperluce a velocità tachionica, vi porterebbe via qualche millennio di vita ma diciamo, cosa rappresentano 10mila o 20mila anni per dei post-umani la cui vita è calcolabile in eoni? Suvvia, in proporzione la spesa di tempo sarebbe analoga a quella fatta in qualche giorno di crociera da parte di un Antico dell'Era Pre-Singularità Tecnologica; prima che un branco di super-nerd ci liberasse da fame, malattia e morte. Vogliamo ricordarvi, se temete di annoiarvi durante il viaggio, che simili rotte vengono solcate da ibernavi, enormi vascelli su cui è possibile farsi mettere in ibernazione. Naturalmente dormendo "sotto ghiaccio", come si dice in gergo, in una capsula criogena non solo non ci si annoia ma non si invecchia neppure.

In buona sostanza Kage è un mondo periferico, colonizzato tardi e rimasto per un lunghissimo periodo isolato dal resto della civiltà umana. L'architettura, l'arte e l'artigianato sono singolari, qualcosa di raro e prezioso, così come la storia e le leggende folkloristiche di questa terra. Solo per visitare le meraviglie della metropoli più grande di Kage, Tafsut, impiegherete mesi e mesi. Se durante i vostri oziosi vagabondaggi



**CLAUDIO CORDELLA**

È nato a Milano il 13 luglio del 1974. Si è trasferito a Padova dove si è laureato prima in Filosofia e poi in Storia per poi diplomarsi nel 2009 nel master in Conservazione, gestione e valorizzazione del patrimonio industriale. Ha lavorato per alcuni anni con il giornale free-press **la Piazza** e tiene ancor oggi una rubrica fissa, Oriente vs. Occidente, per **Living Force Magazine**, la rivista postalizzata del club Yavin 4. Autore di diverse novelle fantascientifiche, è stato co-curatore con Alexia Bianchini dell'antologia **D-Doomsday** (CIESE Edizioni), dedicata a tematiche di carattere apocalittico. I suoi romanzi brevi **Ludosfera**, **Sarara** e **Inanna** sono stati pubblicati come ebook dalla Collana Imperium. È stato per diverso tempo il vice direttore del web magazine **Fantasy Planet** (La Corte Editore) e attualmente collabora con la rivista online **Speechless**.

passerete per la Piazza Centrale, sarà molto probabile che vi imbattiate in un gruppo scultoreo bronzeo, raffigurante un guerriero massacrato da una folla cenciosa e urlante. Si tratta di un'opera molto antica, risalente al periodo della Prima Restaurazione Imperiale, successiva sia alla caduta del dominio dell'Imperatrice-madre Victoria che alla Repubblica degli Sstraccioni, regime instaurato da un gruppo di popolani idealisti dopo la caduta di questa dispotica sovrana. Come è ragionevole aspettarsi il testo che accompagna la statua, inciso anch'esso su bronzo, è ricolmo di sentimenti patriottici e legittimisti nei confronti della neo-restaurata monarchia. L'imperatore-soldato Gabriel III del casato dei Bona, un generale proveniente dalla piccola nobiltà terriera, pensò bene che fosse ora di riscrivere la storia e che i popolani dovessero avere altri eroi. Quindi, una volta salito al potere dopo aver sbaragliato le forze repubblicane, diede ordine ai suoi sapienti di corte, cronisti, letterati e scribacchini alle sue dipendenze, di rintracciare tutti gli episodi del passato che dimostrassero la nobiltà d'animo, l'idealismo e la purezza d'animo dell'aristocrazia. È proprio a quest'epoca che risale la prima attestazione in nostro possesso della leggenda di Stokes dell'Alto Castello Landes, il Cavaliere povero di Kage. Da allora né è passata di acqua sotto i

ponti, come usavano dire gli Antichi Umani; monarchie e repubbliche, tirannie e democrazie, hanno continuato ad alternarsi tra loro sino a tempi recentissimi. Oggi il fortunato turista che arrivi ad ammirare il monumento di bronzo in onore del Cavaliere povero non trova ad attenderlo solo una vecchia iscrizione, corrosa e quasi illeggibile, ma ha a sua disposizione anche un moderno ipertesto olografico.

Leggendolo un coscienzioso viaggiatore potrà apprendere sia come le storie riguardanti il nobile Stokes si basino su un nucleo di verità, pur essendo state ingigantite ad hoc dalla propaganda imperiale, sia al contrario come le sue imprese siano state minimizzate dai repubblicani. Molto di quello che viene raccontato al riguardo è vero, la maggior parte però è falsa: che cosa sia accaduto realmente nemmeno le Intelligenze Artificiali più sapienti lo sanno. Di seguito daremo modo ai nostri lettori e alle nostre lettrici di leggere quello che di solito viene narrato ai visitatori di Kage sotto forma di novella.

## 02.

Stokes dell'Alto Castello Landes aveva sacrificato tutto in vista di quel giorno, il Sacro Torneo in onore dell'Imperatrice-madre, la matriarca immortale che aveva generato ben più di un sovrano della nazione. Ogni anno, in occasione del genetliaco di Sua Maestà, durante i primi caldi di awelan, la stagione secca, veniva indetto un combattimento tra i migliori cavalieri del regno mettendo di volta in volta in palio gioielli, antichità storiche, manieri e terreni. L'aristocrazia dava sfoggio di sé in una gara di magnificenza, di potere e di orgoglio. Le armature meccaniche erano le indiscusse protagoniste: portavano sulle loro corazze i simboli araldici dei diversi casati e rappresentavano meglio di qualsiasi altra cosa l'indiscusso dominio dei nobili sulla borghesia e sul contadiname. Erano qualcosa di più di metallo; materiali ceramici e plastica, incarnavano sia un sublime ideale estetico di bellezza sia il modo in cui l'élite planetaria credeva che dovessero esser usate le sofisticate tecnologie dei loro antenati. Non per migliorare le condizioni di vita dei sudditi del regno, privi di qualsiasi diritto, quanto piuttosto per intimorirli, stupirli e soggiogarli.

Durante il torneo, che si svolgeva secondo un cerimoniale contorto quanto sfarzoso, il compito dei comuni cittadini era solo quello di presenziare e di applaudire la nobiltà radunata, inneggiando ai cortigiani recatisi a presenziare all'evento (comodamente seduti sulle loro tribune di legno dorato), e incitando i guerrieri aristocratici che duellavano tra loro per primeggiare, spalancando gli occhi ricolmi di meraviglia di fronte a simili esibizioni di abilità. Rendendosi al tempo stesso conto, seppur nell'euforia e nell'eccitazione di quei ludi marziali, di quanto le loro vite fossero misere, meschine e insignificanti rispetto a quelle dei loro signori. Esseri privilegiati per virtù di nascita, titani con i quali era

impossibile competere, nei confronti dei quali l'unica cosa sensata da fare era chinare la testa e obbedire in silenzio. In poche parole, il torneo rispecchiava l'arcaica quanto dispotica struttura sociale di Kage, ribadendo il rapporto di sudditanza tra dominati e dominatori.

Si trattava di una di quelle rare occasioni in cui l'Imperatrice-madre Victoria lasciava i suoi alloggi per mostrarsi in pubblico, permettendo a chiunque, nobile o popolano che fosse, di ammirare la sua eterna bellezza. La sovrana trascorreva gran parte del suo tempo tra le mura di un'apposita cittadella, riservata a lei e ai suoi servitori, interdetta a chiunque altro se non espressamente invitato oppure ricevuto in udienza durante i ricevimenti ufficiali. Così ogni volta che Sua Maestà si recava in città, dove vivevano i nobili decaduti privati dei loro castelli ancestrali, i borghesi con le loro sporche fabbriche, artigiani, osti, prostitute e giocatori d'azzardo, borseggiatori e tagliagole, tutta questa plebaglia affollava gli ampi boulevard della Capitale per renderle omaggio.

Il corteo imperiale, sontuoso e magnifico, sfilava lungo queste grandi vie dinanzi a loro. La folla era un oceano di mani innalzate in segno di saluto e di devoto omaggio. Le vie cittadine venivano trasformate in vasti alvei fluviali, ricolmi di carne vivente invece che di acqua, popolate da esseri antropomorfi vestiti alla meno peggio con stracci variopinti. I loro mantelli rattoppati in luogo delle squame dei pesci tropicali servivano a donare all'ambiente un po' di colore.

Quel popolaccio riempiva i balconi delle loro dimore, ricche o povere che fossero, arrampicandosi sui tetti, urlando a squarciagola e sventolando fazzoletti colorati. Per i meno fortunati, i più poveri, gli anziani, i malati o residenti in quartieri posti al di fuori del consueto percorso del corteo, c'erano sempre gli ologrammi. Quei fantasmi elettronici, preziosi frutti della Tecnologia antica che erano stati tramandati di generazione in generazione, fluttuavano alti nel cielo. Evanescenti sculture tridimensionali che riproducevano, attimo dopo attimo, l'avanzare della sfarzosa processione affinché nessun suddito potesse perdersi un simile spettacolo. D'altra parte, chi sarebbe stato così folle da voler perdersi la possibilità di poter rimirare il bellissimo volto della imperatrix augusta Victoria?

Molti anni prima, Stokes aveva avuto la fortuna di vedere da vicino Sua Maestà quand'era ancora solo un ragazzo. Era stato accompagnato a corte da entrambi i genitori e in quel luogo magico, dove ogni cosa era di un indicibile splendore, per puro caso aveva avuto l'opportunità di scorgerla una mattina mentre era intenta a passeggiare da sola tra le siepi fiorite e i giochi d'acqua delle fontane. Il suo aspetto era quello di una giovane donna poco più che ventenne, dai lunghi capelli neri e dai seni floridi che debordavano dal fluttuante vestito di seta porporina. Il colore della sua pelle era incredibile, e gli portò subito alla memoria gli antichi servizi da tè in porcellana della sua famiglia. Gli occhi della nobildonna erano blu, di una tonalità così intensa al cui confronto sfigurava persino il più

limpido cielo estivo. Tutto lo induceva a pensare a una bambola vivente, capace di muoversi, di respirare e di parlare con la voce soave della più brava delle cantanti. Stokes aveva visto le bambole della collezione della madre, pregevoli oggetti di antiquariato conservati da secoli in polverose teche di cristalli di rocca.

La maggior parte di quelle creature, preziosi giocattoli per adulti che i bambini non potevano toccare, raffiguravano immaginarie dame elfiche nelle loro lussuose vesti di corte. Queste fiabesche principesse indossavano collane di argento massiccio con perle incastonate, orecchini con pendenti di avorio, retine per capelli di oro bianco e platino diafane come raggi di luna. Corpetti e gonne erano intessuti con fibre assemblati dai microscopici nano-robot dell'Antichità. Ai suoi occhi di bimbo quelle creature erano fatte della stessa sostanza dei sogni. Eppure simili riproduzioni, nate dal lavoro di molti anni di artigiani infaticabili, erano ben poca cosa rispetto alla visione che gli si era parata davanti. Quelli erano solo miseri oggetti, non esseri viventi: in essi risplendeva appena un barlume di quella vera bellezza che al contrario si trovava incarnata nell'Imperatrice-madre Victoria. Quando la vide, tale era il fulgore emanato dal suo volto che il povero Stokes temette di diventar cieco tutto a un tratto. Per qualche istante gli parve che una qualche luce divina lo colpisse per punire il suo sguardo impuro, indegno di ammirare un simile essere celestiale. Si trattava di un sogno a occhi aperti, ma Stokes ebbe la sensazione che la sua pelle ardesse, che i suoi bulbi oculari iniziassero a sfrigolare e bruciare, pronti a colare come pappa per terra. Quegli attimi rappresentarono per lui sia il culmine dell'estasi tanto quanto i più oscuri abissi del tormento.

Furono effettivamente momenti meravigliosi e tremendi per lui, decisivi per l'intero corso della sua esistenza, anche se la potente sovrana non si accorse nemmeno della sua presenza. Quando un servitore in livrea, mandato dai suoi a cercarlo, lo ritrovò, lui se ne stava ancora lì, con la bocca spalancata in una "O" di muta sorpresa e gli occhi sbarrati. Al confronto nemmeno un grande asceta, uno di quelli capaci di rimanere in meditazione per interi decenni, avrebbe potuto mostrare uno stupore simile nel momento del raggiungimento di quell'illuminazione spirituale così a lungo cercata. Per Stokes quella fu una vera folgorazione, un qualcosa di paragonabile solo a una visione mistica. Lei era tutto, il fulcro di ogni cosa, un'eterna bellezza che non poteva sfiorire. Si trattava di una verità incontestabile che solo ora riteneva di aver compreso appieno.

In realtà, quello era un dogma i cui semi erano stati

già piantati nel suo cervello da suo padre David sin dalla più tenera infanzia. «Sua Maestà è il cuore di questa nazione, figliolo» era solito ricordargli ogni giorno, con il suo consueto tono di voce sommesso. Tutte le sere sedevano entrambi su grandi sedie di legno di noce, illuminati dalle fiamme del camino del salone centrale dell'Alto Castello Landes. Parlavano di tutto per ore e ore. Spesso sua madre Sophia si univa a loro e non era raro che l'alba li cogliesse ancora svegli, con le braci del fuoco spente da ore. A quei tempi Victoria, la suprema monarca, era uno dei soggetti preferiti di quelle lunghissime serate salottiere.

«Io l'ho vista, è bellissima!» rammentava loro ogni volta Stokes con fierezza. Una sera, tre mesi dopo quel magico incontro, volle condividere per l'ennesima volta con i suoi quel ricordo, ancora vivido nella sua memoria. Entrambi i genitori, pur avendo ascoltato quel racconto già molte volte sino alla nausea, non solo non si persero una sola parola di quel che aveva da dire ma alla fine annuirono soddisfatti: «La sua bellezza è eterna, non potrà mai sfiorire! La Profetessa Crocefissa in persona è scesa dal Paradiso celeste per donarle le conoscenze necessarie a vincere le insidie del tempo!» aveva dichiarato Sophia. «Rammenta bambino mio, non è l'imperatrice a esistere per il bene di tutti noi ma è la nazione che esiste all'unico scopo di compiacere la nostra beneamata sovrana» aveva

proseguito la nobildonna.

«Il nostro è un mondo corrotto, sprofondato secoli fa nella barbarie, tagliato fuori dal resto dell'umanità. Dunque è cosa buona e giusta che noi si paghi il fio dei peccati dei nostri antenati servendola e onorandola in ogni maniera. Ella è la nostra sovrana e il nostro destino non può che dipendere da lei. La salvezza, o la distruzione, del casato più potente di Kage non risiede che nelle sue mani. Attento, così come il suo favore può recare con sé grandi benefici, alla stessa maniera lutti e devastazioni accompagnano la sua collera!» volle precisare David.

Stokes, questi e altri discorsi simili, li aveva ormai assorbiti nel suo intimo come una spugna da bagno imbevuta d'acqua. Molto tempo dopo, orfano e nell'ora del bisogno, avrebbe avuto modo di rivedere la monarca e di ripensare a quelle parole: da lei provenivano premi e punizioni, era quella donna dagli attributi ultraterreni l'arbitro supremo delle fortune così come delle sfortune delle genti del regno. In seguito, da uomo fatto, Stokes si ridusse a vivere a Tafsut, la capitale, come un qualsiasi nobiluccio di terz'ordine, costretto alla vista giornaliera di borghesi e plebei di tutte le risme. Ogni fibra aristocratica del



suo essere si ribellava a un simile orrore, al dover vivere fianco a fianco con creature talmente mondane e ordinarie.

In quel frangente ebbe però l'occasione di rivedere l'oggetto della sua sempiterna adorazione. Alcuni contadini, accusati di sedizione e brigantaggio, erano stati massacrati dagli esoscheletri imperiali e l'intera metropoli era stata tutta addobbata a festa. C'erano stendardi e bandiere ovunque, urla di giubilo e boccali di birra, che cozzavano tra loro in sonori brindisi, risuonavano in ogni vicolo. Eccezzionalmente, Sua Maestà aveva deciso di partecipare ai festeggiamenti per la vittoria in onore delle truppe imperiali con un'imprevista parata attraverso le vie principali di Tafsut. Questa volta poté scorgerla solo da lontano, dalla terrazza di un grande albergo del centro storico, eppure l'emozione fu intensa come la prima volta. Fu allora che Stokes iniziò concretamente a pensare che solo il Sacro Torneo potesse essere una risposta a tutti i suoi problemi. Le sembianze della donna erano le stesse di allora seppure da quel giorno lontano fossero passati la bellezza di trent'anni. Certo, la famiglia imperiale aveva da sempre gelosamente serbato nei suoi archivi privati molti dei segreti della perduta Tecnologia antica, eppure solo Victoria aveva osato togliere i sigilli a certi saperi proibiti.

Appena salita al trono si era garantita una solida base di potere; in seguito aveva convinto gli scienziati di palazzo, quelli che il volgo nella sua stoltezza chiamava maghi o alchimisti, a riscoprire per lei il segreto dell'eterna giovinezza. Una delle conoscenze più importanti del passato che aveva finito con il perdersi nelle nebbie del tempo. Una volta raggiunto l'agognato successo, l'Imperatrice-madre poté instaurare pienamente il suo nuovo regime, un fulgido regno millenario destinato a durare in eterno.

Per Victoria figli, nipoti e pronipoti non divennero nient'altro che marionette nelle sue mani, nullità a cui concedeva, o toglieva, lo scettro del comando a suo capriccio. Non avrebbe mai avuto un autentico successore: avrebbe solo scelto di volta in volta degli effimeri sovrani fantoccio con cui fingere di governare e a cui accollare l'onore delle cerimonie di corte più inutili e noiose. Dal suo punto di vista nessuno dei suoi discendenti sarebbe mai stato degno di indossare il diadema imperiale e di avere un qualsivoglia potere effettivo. Il suo dominio era come un'estate infinita che non sarebbe mai stata minacciata da alcun autunno, un impero su cui il sole della gloria non sarebbe mai tramontato. Fu lei a cambiare il nome della capitale del regno, in precedenza nota semplicemente con l'appellativo di Prima Città, in Tafsut, che voleva dire primavera, a simboleggiare l'eterno fiorire del suo potere. Questa era la convinzione di Victoria, così come del resto anche della famiglia Landes, una delle più leali alla sua

persona di tutti i suoi domini.

Del resto Stokes aveva sempre pronunciato parole di fedeltà e lealtà verso l'imperatrice, e ribadiva ogni giorno dinnanzi ai genitori il suo credo profondo nella monarchia e nella cavalleria. David in particolare era sempre soddisfatto delle risposte del figlio, così ricettivo agli insegnamenti che gli venivano impartiti, privo di qualsiasi spiacevole traccia di un pensiero critico.

Purtroppo né la nazione, né il casato dei Landes versavano in buone condizioni. I procedimenti necessari ad assicurare alla sovrana l'immortalità erano troppo costosi. Gli Antichi, coloro che erano sbarcati millenni prima su Kage per colonizzarlo, erano in grado di allungare la durata della vita umana con sistemi meno dispendiosi e complicati di quelli escogitati dagli scienziati di corte. Questo però ai tempi di Stokes non era più possibile. Lui stesso aveva visitato il distretto industriale che era sorto nella periferia orientale della capitale, fabbriche intere costruite al solo scopo di produrre questo o quel componente indispensabile all'elisir di lunga vita. Alla fine un simile sforzo produttivo, volto all'esclusivo benessere di una singola persona, aveva portato l'Impero al collasso. Inoltre quella calamità economico-finanziaria, che aveva riempito vicoli e bassifondi di cenciosi mendicanti affamati, aveva a sua volta dato nuovo vigore alle idee di quelle poche voci ribelli che avevano voluto riesumare parole perdute come democrazia, libertà e repubblica.

Stufi dei molteplici soprusi a cui erano sottoposti, impoveriti e malnutriti, molti cittadini iniziarono a pensare che dovessero avere qualche voce in capitolo nel governo imperiale. In particolare per quanto riguardava i soldi delle loro tasse. La maggior parte dell'aristocrazia, compresi i Landes, si dimostrò insensibile sia alle miserie e alle sofferenze del popolo, tanto quanto a quel nuovo fervore intellettuale. Dal loro punto di vista che Victoria piegasse un'intera economia ai suoi capricci, mandandola completamente in rovina, non era né una prova di parassitismo sciagurato, né di follia dispotica. Si trattava di un fenomeno naturale, come la pioggia o la neve, che bisognava imparare ad accettare. Le cause dell'imminente rivoluzione era davanti ai loro occhi ma essi continuavano a non volerle vedere. Dal canto suo, Stokes era concentrato su problemi a lui ben più vicini.

03.

Dopo la morte di entrambi i genitori, scomparsi durante un'epidemia di vaiolo mutante, si era ritrovato a esser lui il capofamiglia dei Landes. Era stato solo allora che aveva scoperto i buchi nei registri del bilancio. Suo padre David era stato un uomo sincero, onesto,



leale alla Corona, dai pensieri semplici e trasparenti, privo di vizi così come di malizia. In conclusione si era dimostrato la vittima perfetta per falsi amici e amministratori disonesti, buoni solo a farsi prestare ingenti somme di denaro senza dare alcuna garanzia in cambio.

Questi ultimi erano ladri senza scrupoli, e appena si era diffusa la voce che l'Alto Castello dei Landes aveva un nuovo signore, intenzionato a ispezionare proprietà e libri contabili, si erano dati alla macchia da un giorno all'altro. Derubato della propria eredità e offeso nell'onore, Stokes aveva prontamente fatto intervenire gli armigeri imperiali affinché arrestassero quei manigoldi. Contemporaneamente si era appellato all'Alta Corte di Giustizia affinché costringesse i lord, da anni in debito con la sua famiglia, a versargli il dovuto. Purtroppo tutti i suoi sforzi si dimostrarono del tutto inutili. Sottrarsi alla giustizia, rifugiandosi in lande selvagge o in ricche città-stato indipendenti, a conti fatti sembrava essere assai semplice. Alla fine, riprendere i suoi vecchi servitori corrotti e farsi restituire il maltolto si dimostrò impossibile. D'altro canto i suoi creditori erano aristocratici ricchi e corrotti: ottennero dilazioni di pagamento, fecero girare bustarelle e misero in dubbio la buona fede nella parola di suo padre.

Con amarezza, Stokes scoprì che David, senza consultarsi con sua madre o con qualsiasi altro membro del loro clan, aveva dato via intere fortune solo sulla base di vaghe promesse, sigillando contratti verbali unicamente con una vigorosa stretta di mano. La fede paterna nel codice d'onore dei gentiluomini aveva portato l'Alto Castello alla rovina. In breve tempo Stokes fu costretto a venderlo, e la dimora avita della sua famiglia finì in mano a un gruppo di mercanti.

Si trasferì dapprima a Tafsut. Qui, dopo aver rivisto l'Imperatrice-madre, l'idea che aveva iniziato a far capolino nella sua testa divenne presto un'ossessione, il miraggio di un audace colpo di mano che gli avrebbe permesso di raddrizzare la sorte dei Landes dall'oggi al domani. Istruito nelle regole della cavalleria, perfetto conoscitore delle arti della guerra, Stokes decise che avrebbe seguito la via della spada. Avrebbe potuto comprarsi una carica da ufficiale, servire con onore l'esercito come capitano o tenente, combattendo tribù di barbari e ribelli. Ma poi gli venne in mente una mossa ancor più ambiziosa: partecipare al Sacro Torneo e vincerlo. A questo scopo vendette per prima cosa i campi ereditati dal padre, per poi disfarsi anche della fabbrica tessile che ai suoi tempi aveva costituito la dote di sua madre. Ingenti somme vennero investite in ardite speculazioni, favolose quantità di denaro entrarono nelle sue tasche e quasi altrettante ne uscirono.

Fu costretto a un nuovo trasloco, portando con sé gli ultimi averi rimasti in una magione di campagna semi-diroccata. Eppure, dopo poco tempo, alla fine anche quella venne messa all'asta. A quel punto, per non esser costretto a spender soldi in locande e in costosi capannoni industriali, chiese a un nobile vicino il permesso di poter soggiornare per qualche tempo

nella diroccata città-cattedrale della papessa Irina. Costruita mille anni prima, ricolma di sculture d'avorio e di marmo, dai pavimenti in porfido e dalle ampie vetrate colorate, era un'autentica meraviglia, una cittadella costruita in onore della Dea e della Profetessa Crocefissa. Saccheggata e devastata da alcuni eretici tre secoli prima era disabitata da generazioni. Ottenuto il permesso di venirci a vivere, si trasferì in quelli che erano stati gli appartamenti privati della papessa, gettò il suo giaciglio in un angolo e quella fu la sua camera da letto. Dormiva al massimo quattro ore per notte, si risvegliava ogni volta con l'ansia di continuare il lavoro che aveva iniziato. Passava le giornate così, ghermito come tutti i sognatori della sua specie da una febbre che non gli dava tregua. Non si guardava nemmeno intorno.

Studiava assiduamente i video dei passati incontri, analizzando ogni mossa e qualsiasi particolare dell'esoscheletro di tutti i cavalieri che in passato avevano trionfato durante gli incontri, riuscendo a distinguersi e ad aggiudicarsi la vittoria finale. Le armature delle famiglie nobili orientali, con le loro piastre corazzate color scarlatto e gli ideogrammi araldici d'argento, si erano sempre dimostrate non solo le più splendide dal punto di vista estetico ma anche le più efficienti dal punto di vista delle prestazioni sull'arena dei duelli. Il motivo era semplice: le navi stellari dei coloni originari di Kage erano sbarcate in quelle terre che in seguito sarebbero diventate i loro feudi. La memoria del passato pareva essere più forte in quei luoghi che in qualsiasi altra regione: difatti lì si trovavano i resti archeologici dei primi insediamenti.

In particolare, era possibile ritrovare tra le rovine manuali tecnici dal valore inestimabile assieme a manufatti appartenenti alla Tecnologia antica. Indizi e tracce utilissimi nel ricostruire le conoscenze degli antenati, di cui i locali maestri armaioli facevano largo uso nell'assemblare le loro corazze. Non appena qualche frammento dell'ancestrale età pionieristica veniva dissepellito, essi non se ne stavano con le mani in mano e passavano subito all'azione. Cercavano subito di comprenderne l'utilità e di carpirne i segreti. Se era il caso si affrettavano ad aggiornare le loro fucine, i metodi di lavoro che vi venivano impiegati, i processi metallurgici adottati e tutto quanto poteva essere modificato per creare macchine antropomorfe sempre più superbe. L'unica speranza che Stokes aveva di competere con loro era quella di carpire qualche loro segreto, seppur solo guardando le immagini dei loro capolavori in azione. D'altra parte non poteva che accontentarsi delle informazioni che aveva a sua disposizione. I maestri armaioli d'Oriente erano estremamente gelosi delle loro conoscenze, i loro laboratori erano delle piccole fortezze, cui solo i maestri assieme ai discepoli più fidati potevano accedere.

Era circondato dalla storia, dall'arte e dalle testimonianze delle tragedie del passato, mentre al di fuori di quel suo piccolo mondo sconvolgimenti simili si stavano preparando. Eppure Stokes volle ignorare qual-

siasi cosa che non riguardasse il Sacro Torneo. Non si curava dei sacri bassorilievi erotici mutilati, che mostravano ogni genere di accoppiamento tra uomini e donne, né dei mobili in legno marciti o ridotti in polvere, delle ceramiche fracassate, o delle bellezze artistiche di ogni tipo sfregiate e bruciate. Aveva trasformato una cappella, consacrata in origine alle due Sacre Amanti, nella sua officina. La statua dei due avatar divini della Dea, due giovani fanciulle seminude che si baciavano tra uno svolazzo di panni marmorei, era ancora intatta. Quella non poteva proprio fingere di ignorarla: non voleva peccare di blasfemia, perciò ogni mattina, quando ricominciava il suo duro lavoro, Stokes rivolgeva una breve preghiera alle divinità. Rimase mesi e mesi isolato dal mondo, poi infine giunse il giorno tanto atteso. Il suo esoscheletro potenziato era l'arma più bella e letale che fosse mai esistita, un'armatura meccanica splendida a vedersi, elegante e magnifica.

Per sua fortuna la città-cattedrale nascondeva ancora dei segreti: il terrore dei fantasmi che aveva ostacolato i ladri, unita all'abilità dei chierici nel nascondere piccoli tesori, si rivelarono un vantaggio per lui. Con sua grande sorpresa, Stokes era riuscito a racimolare un certo quantitativo d'oro, argento e gemme. Rompendo muri per far passare cavi elettrici, o facendo danni involontari alle strutture durante i test di mobilità della sua armatura, era riuscito casualmente a scoprire un certo quantitativo di monete antiche e di monili. Oggetti preziosi che il clero aveva occultato e che i saccheggiatori, nonostante le loro accurate spedizioni, non erano mai riusciti a scoprire. A rigor di logica quei tesori non sarebbero stati suoi ma del padrone del terreno, delle rovine e di quel che si trovava all'interno. Stokes però, a differenza del padre, non era un cieco idealista. Decise che per il momento non avrebbe dichiarato nulla e che se ne sarebbe stato con la bocca chiusa. In futuro, ricostituita la fortuna della famiglia Landes, avrebbe confessato tutto al suo ospite e avrebbe pensato di rinfondergli quello che aveva preso con gli interessi. Dal suo punto di vista si trattava di un prestito, da un nobiluomo ad un altro, piuttosto che di un furto. Effettivamente, con quello che era riuscito a trovare, realizzò degli autentici miracoli.

Un rubino grande come il pugno di un uomo adesso ornava l'elmo della sua armatura, mentre lo scudo a losanga era decorato da complessi motivi calligrafici in argento massiccio. Inoltre ora poteva pagare la tassa di iscrizione al torneo, senza dover contrarre ulteriori debiti. Avrebbe anche potuto permettersi dei servi, erigere una tenda a bolla ornata dello stemma del suo casato e forse concedersi qualche altro piccolo lusso. La nobiltà del suo sangue era sempre stata fuori discussione e adesso che qualsiasi problema finanziario relativo all'iscrizione era stato risolto una volta per tutte, si sentiva al settimo cielo. La fiducia che riponeva nel suo esoscheletro era totale.

Il resto del mondo di Kage aveva però altri problemi. Le sommosse per il pane si erano succedute una dopo l'altra: nelle grandi megalopoli urbane così come nei piccoli centri rurali, la gente scendeva in piazza per protestare contro i prezzi troppi alti della farina, denunciando gli accaparratori e gli speculatori. Insomma, tutti quegli avidi che la nascondevano nei loro magazzini, assieme ai commercianti disonesti che l'adulteravano mischiandola con castagne e noci in polvere, se non addirittura con il gesso. Stranamente, a differenza di quanto era sempre avvenuto nel corso di occasioni simili, il semplice uso della violenza non sembrava ottenere i risultati sperati.

Il massacro indiscriminato dei dimostranti da parte di esercito e polizia, che usavano senza tanti complimenti le loro lance elettriche contro anziani, casalinghe e bambini armati solo di cartelli e striscioni, non serviva ad arrestare del tutto le proteste. Certo, il giorno seguente la gente aveva il terrore di uscire di casa: il lezzo della putrefazione dei cadaveri degli infelici che erano rimasti sul selciato delle piazze e delle vie dov'erano caduti, senza che nessuno potesse o volesse provvedere alla sepoltura delle loro spoglie, ammorbava l'aria. Le teste dei vari caporioni decapitati, maschi o femmine che fossero, facevano bella mostra di sé nei luoghi strategici delle principali città. Infilzate nelle picche, in compagnia di briganti e di assassini, a eterno ludibrio di chi osava sfidare l'ordine costituito. Ologrammi di severi funzionari governativi ammonivano i passanti riguardo ai pericoli della disobbedienza e della sedizione, indicando i macabri resti dei giustiziati come destino ineluttabile per qualsiasi ribelle.

Eppure, una volta che erano trascorsi pochi giorni e che le autorità si erano riadagate nella consueta routine, convinte che tutto fosse ritornato a essere come sempre, l'incendio tornava a divampare. Allora nuovi macabri resti venivano ad aggiungersi a quelli vecchi, creando selve di aste insanguinate che non arginavano affatto il fenomeno. La pace e la tranquillità, associate al rispetto di uno status quo plurisecolare, divennero tutto a un tratto qualcosa di fragile ed effimero. Ogni cosa pareva pervasa da un fuoco che non si riusciva a spegnere: il meglio che si riuscisse a fare era di metterlo a dormire per qualche tempo. Un sonno covato sotto calde ceneri che ricominciava ad ardere alla prima occasione, bruciando direttamente nel cuore delle persone e spingendole all'azione.

Gli intervalli tra una ribellione e l'altra diventavano sempre più brevi: inoltre ogni volta era sempre più difficile disperdere e annichilire gli insorti, dato che sia il loro numero che la loro forza non facevano che aumentare. Addirittura divennero sempre più frequenti i casi di disobbedienza nei ranghi inferiori delle forze dell'ordine e tra i militari, poliziotti e soldati semplici. Persone comuni, d'estrazione popolare e non gentili-

zia come gli ufficiali, si rifiutavano sempre più spesso di caricare i loro compatrioti inermi. Le corti marziali lavoravano a pieno regime, pronunciando sentenze di morte in serie, come in una catena di montaggio, eppure il deterrente non serviva. Le esecuzioni capitali non arginavano quella marea crescente di gente affamata e arrabbiata, che non aveva nulla da perdere, vivendo nella miseria più nera, ammalata dai nuovi ideali utopici che si stavano diffondendo su tutto Kage. Visioni profetiche che promettevano a tutti un domani migliore, un futuro esaltante privo di nobili nel quale la servitù sarebbe stata abolita.

La corte imperiale ribadì la sua ferma intenzione di reprimere qualsiasi focolaio di sedizione, mentre al tempo stesso vennero annunciati provvedimenti contro gli speculatori. Si annunciò solennemente al popolo che per la prossima amewan, il periodo della mietitura e della semina, il raccolto sarebbe stato eccezionalmente abbondante. In aggiunta a questi provvedimenti tampone, quanto mai insufficienti, venne annunciato un programma straordinario legato al Sacro Torneo. Prima del suo inizio ufficiale si sarebbero svolti dei combattimenti extra, grazie alla disponibilità di alcuni cavalieri che avevano già aderito a quest'iniziativa eccezionale. A presenziare l'evento, onde dargli la necessaria patina di prestigio, ci avrebbe pensato il nobilissimo podestà di Tafsut accompagnato dalla locale vescovessa e da svariati appartenenti al bel mondo nobiliare. Sua Maestà Victoria invece si sarebbe fatta vedere solo l'indomani, con l'inizio effettivo dei duelli validi per la rappresentazione.

L'idea era quella di distrarre la plebaglia urbana, in fermento come altrove, con il consueto show a base di tecnologia, lignaggi di sangue blu e paramenti religiosi. Il Campo di Marte avrebbe ospitato una mischia multipla tra ben otto armature meccanizzate, due schieramenti composti da cavalieri occidentali ed orientali. L'area di sicurezza venne ampliata: l'urto simultaneo tra così tanti colossi avrebbe prodotto una pericolo-

sa onda d'urto. Non per niente i duelli regolari prevedevano la partecipazione di solo due macchine; gestirne di più diventava difficile ma con i dovuti accorgimenti era possibile organizzare delle splendide zuffe. Truppe regolari e poliziotti avevano circondato tutta l'area, badando a tener lontana la gente che rumoreggiava e attendeva il cozzare degli esoscheletri. Ologrammi che raffiguravano l'imperatrice, scene di combattimento risalenti alle passate edizioni del Sacro Torneo, animali mitologici tratti dagli stemmi araldici nobiliari svolazzavano tutt'attorno nel cielo, sputando fuoco elettrico e cantando lodi alla magnificenza della corte imperiale. Ad un segnale convenuto i quattro esoscheletri orientali, posti all'estremità sinistra della piazza, sganciarono i loro grandi manti di porpora, ampi come le vele di un galeone e di valore inestimabile.

Le loro corazze, illuminate dal sole di metà mattina, scintillavano come pietre preziose mentre il loro aspetto, esile e vagamente femminile, faceva pensare a delle amazzoni che impugnavano delle lance. Le micro - telecamere e i sensori, collocati sulle teste, erano protetti da elmi blindati dalle fogge fantastiche, simili a bestie cornute o a busti di regine incoronate. I loro avversari occidentali, schierati dalla parte opposta del Campo di Marte e dotati di macchinari non meno

barocchi, si liberarono parimenti dei loro candidi mantelli di seta e impugnarono le loro armi. L'ologramma del podestà, proiettato al centro del vasto spazio urbano, libero e vuoto come il deserto, diede il segnale d'inizio. Il rimbombo fu spaventoso, la terra tremò come se fosse scossa da un terremoto, e molti degli astanti caddero al suolo presi di sorpresa da quella violenza.

Se in tanti aspettavano il momento i cui i contendenti avessero incrociato le lance, altri avevano ben altri pensieri per la testa. Borghesi e ufficiali di basso rango, assieme a qualche idealista appartenente alla piccola nobiltà, avevano deciso che quello era il momento giusto per dare inizio alla rivoluzione, a quell'immane bagno di sangue che secondo i loro sogni utopisti-



ci avrebbe dovuto rigenerare il mondo. Aprendo una nuova era dopo il debito massacro degli oppressori, dei parassiti e di tutti coloro che sarebbero stati giudicati ostacoli al progresso. La notte prima i rivoluzionari, con la complicità di svariati agenti di polizia, avevano collocato delle cariche esplosive nel sottosuolo. Furono le vibrazioni indotte dai passi dei giganti di metallo e plastica, lanciatisi uno contro l'altro a passo di carica, ad attivarle.

Le lastre di ossidiana che costituivano la pavimentazione della piazza, protette da uno speciale strato protettivo molecolare di diamante, seppur in grado di reggere agevolmente il peso degli esoscheletri, non riuscirono a contenere la deflagrazione. Taglienti frammenti neri vennero scagliati ovunque, mutilando e uccidendo a casaccio tra la folla, mentre le armature meccanizzate venivano gravemente danneggiate, buttate qui e lì come altrettante bambole rotte. Un urlo, se possibile ancor più possente, si levò allora tra il popolo. Mentre in tanti, singhiozzando e sanguinando, soffrivano e spiravano per le ferite ricevute, altri iniziarono ad agire. Gli ufficiali furono i primi a farne le spese, sgozzati dai loro sottoposti senza tanti complimenti come tanti vitelli al macello. Persino i piloti superstiti, sino a qualche minuto prima dei tronfi cavalieri pieni di sé, furono tirati fuori dagli abitacoli dei loro veicoli per esser fatti a pezzi. Il podestà, noto al popolino come accaparratore di granaglie, non riuscì a sfuggire alla furia dei suoi concittadini, che lo seviziarono e lo decapitarono con sanguinaria soddisfazione.

Victoria si stava godendo il suo tè pomeridiano nel suo Padiglione d'Avorio, uno dei suoi preferiti. Eretto nel mezzo di un vastissimo roseto, era stato costruito impiegando il materiale estratto dai denti di una particolare specie di cetacei. Certo, in mattinata le erano stati consegnati i rapporti relativi a delle sollevazioni nella capitale. La residenza imperiale era un'autentica città-satellite, edificata abbattendo la foresta che circondava il nucleo urbano e posta a una certa distanza da esso. Dal suo punto di vista non vi era nulla di che preoccuparsi. Aveva ordinato una severa repressione degli insorti, delegando l'intera questione ai suoi ministri competenti e dimenticandosene completamente nelle ore successive. Quel pomeriggio, in compagnia di cinque fidate dame di compagnia, sorseggiava il suo tè, leggermente aromatizzato alla menta, servito in tazzine di ceramica decorate con dettagliate scene pornografiche. Le dame presenti ridevano, scherzavano, giocavano a dadi o a carte, ingannando la noia in attesa dell'ora in cui sarebbero state congedate in modo che potessero cambiarsi e prepararsi per la cena. Victoria, per deliziare le sue compagne, aveva iniziato a raccontare alle gentildonne storie di sesso vecchie di svariate decadi, rievocando le imprese amorose di alcuni suoi amanti, alcuni dei quali ormai ridotti in polvere da almeno un secolo.

«Sta per venire a piovere, mi è sembrato di sentire un tuono. Quest'anno le piogge dell'amewan iniziano davvero presto!» osservò una delle nobildonne tutto

a un tratto. Non si trattava però di un temporale ma di una turba di rivoltosi proveniente dalla città, costituita soprattutto da massaie dei quartieri più poveri, abituate a una vita di infinita disperazione e squallore. Le guardie palatine non opposero una grande resistenza, non essendo né sufficientemente addestrati, trattandosi soprattutto di damerini che amavano pavoneggiarsi in uniforme, né dei martiri votati al sacrificio. Gli storici di Kage ci dicono che le cinque dame, quelle che durante quel pomeriggio avevano avuto l'onore di intrattenere l'imperatrice, vennero impiccate seduta stante alle travi di sostegno del Padiglione d'Avorio. Victoria invece per il momento venne solo tratta in arresto. I rivoluzionari avevano programmato un processo farsa che si sarebbe dovuto tenere quella stessa notte, contando di poter organizzare la pubblica esecuzione della monarca per l'indomani. Anzi, stavano già erigendo un patibolo in Piazza Centrale, preferita per questioni di ordine pratico al devastato Campo di Marte. Secondo una tradizione folkloristica, rifiutata però con decisione dagli eruditi, i capelli di Victoria si tinsero di bianco dal terrore mentre veniva portata in una cella provvisoria di una vicina fortezza, accompagnata dalle urla delle madri che l'accusavano di essere l'affamatrice dei loro figli, dal lancio di frutta marcia e di pietre contro le lamiere del blindato su cui viaggiava.

05.

Stokes era sicuro che nessun'altra famiglia nobile dell'impero avrebbe potuto mettere in campo un'armatura meccanica dotata di una simile forza e di una tale magnificenza. Pieno di speranza si mise in cammino in direzione di Tafsut. Lungo la strada non vide nessuno, ma avvicinandosi al centro urbano intravide i primi capannelli di popolani agitati. Sin qui non c'era nulla di strano, sapeva benissimo quanto alla plebaglia piacesse assistere ai combattimenti tra aristocratici. Senza contare che quell'anno la awelan, la stagione secca, aveva sin dall'inizio mostrato il suo volto più feroce, si erano susseguite ondate di calore, non c'era quasi vento e l'aria era irrespirabile.

Tutta la metropoli pareva il forno di un panettiere; Stokes pensò che in quel momento di sicuro in molti stavano prendendo d'assalto taverne e venditori ambulanti di bevande. Però il fiume di gente che incontrava pareva concentrarsi verso la Piazza Centrale, luogo deputato al mercato e alle esecuzioni pubbliche. Non al Campo di Marte, dove la tradizione voleva che si svolgessero i tornei tra i cavalieri meccanizzati. Stokes iniziò a temere che fosse stato deciso qualche cambiamento nell'organizzazione del Torneo di cui lui, avendo vissuto per lungo tempo come un eremita, fosse rimasto all'oscuro. Era sempre possibile che si fosse deciso di tenere almeno parte dei duelli in Piazza Centrale.

Se ci pensava, stando ai racconti che aveva sentito dai suoi vecchi maestri d'armi e di suo padre, già in passato era capitato qualcosa del genere. Sorpreso e

incuriosito, decise di incamminarsi anche lui in quella direzione. Valeva sempre la pena cercare di capire che cosa stesse succedendo. «È solo una deviazione di poco conto» si disse Stokes. «Sono in perfetto orario, non è neanche mezzogiorno e ho tempo sino al calar del sole per iscrivermi al Sacro Torneo!».

La gente era tanta ma in molti si scansavano per farlo passare senza farsi pregare. Altrettanti però iniziavano a mormorare al suo passaggio e gli lanciavano strane occhiate. Infine, dopo una marcia interminabile in mezzo a tutti quei popolani, giunse ai margini dell'ampio spazio aperto. Il suo esoscheletro era alto come quattro uomini mentre la sua cabina di comando si trovava nel torace. Lui scostò di lato la griglia di protezione, situata all'altezza degli occhi, per poter vedere meglio. Ai suoi piedi la folla rumoreggiava. Non capiva cosa quei borghesucci dicessero ma sembravano infuriati. Davanti a lui scorse un patibolo: c'era una ghigliottina montata su quel palco. Scorse una figura femminile accompagnata da un boia.

«Quella maledetta ci ha ridotto alla fame, tutta colpa di quelle sue dannate cure alchemiche! Gli anni che ha vissuto son stati rubati a noi, che restituisca il maltolto adesso!» sentenziò una voce tonante sotto di lui. In molti risero. Stokes ne rimase sconvolto; solo dopo qualche minuto i suoi occhi si aprirono e allora comprese. C'era stata la rivoluzione, la monarchia era stata abbattuta, il potere dell'Imperatrice-madre era finito per sempre. Stava ancora pensando cosa ne sarebbe stato di lui che non si accorse dei popolani, armati di coltelli da macellaio e di intenzioni assai poco amichevoli, che iniziavano ad arrampicarsi sulla sua armatura.

Quando il boia alzò in alto la testa mozzata della sua sovrana, mentre l'intera Piazza Centrale inneggiava alla nuova repubblica con urla di giubilo, Stokes iniziò pian piano a singhiozzare. La più bella tra le belle, la fonte di ogni grazia e gioia del mondo era scomparsa, fatta a pezzi come una bambola da una bimba cattiva. Come avrebbe potuto salvare il casato dei Landes? Ogni sua speranza era morta con Victoria, ora ridotta a una carcassa sanguinolenta che iniziava già a putrefarsi nell'afa estiva. Per fortuna la sua sofferenza fu breve, solo il tempo necessario affinché Tom il Maniscalco, destinato in futuro a diventare uno dei capi popolo più carismatici, potesse aprire l'abitacolo del suo esoscheletro e tagliargli la gola con un colpo netto. Per diversi giorni Tom e i suoi amici, tra una bevuta in osteria e l'altra in onore del nuovo governo repubblicano, si chiesero chi mai fosse quel messer cavaliere così stolto da farsi massacrare in quella maniera. I membri delle famiglie più in vista, quelli della grande nobiltà, erano morti combattendo oppure erano stati fatti a pezzi nelle loro lussuose dimore. Passati a fil di spada, fucilati o arsi vivi nelle loro case senza alcuna pietà per le loro mogli, per i figli e neppure per i loro anziani. Nessuno veniva risparmiato, non c'era riguardo né per il sesso, né per l'età. Persino quei servitori che venivano giudicati come complici dei loro padroni, traditori del

popolo e alleati dell'aristocrazia, finivano con il condiderne la sorte.

Qualche nobile spiantato, per credo politico, paura o interesse, aveva voluto allearsi con i repubblicani ed era stato accettato. La gente in strada non aveva assalito subito Stokes perché aveva pensato che potesse stare dalla loro parte. Alla fine, non vedendo sull'armatura nessuno dei simboli che contraddistinguevano i loro alleati tra la nobiltà o i reparti ribelli dell'esercito, i popolani erano passati all'azione. Dal punto di vista di Tom, quello era stato solo un miserabile poveraccio, un disgraziato che aveva cercato intenzionalmente la morte. Un aspirante suicida insomma. Per la capitale era il tempo delle esecuzioni sommarie, dei saccheggi e degli stupri sistematici, in cui folle in delirio si accanivano senza far distinzione sui corpi inermi delle nobildonne come delle loro cameriere. Uscire in un tale inferno sfoggiando le insegne imperiali, legate a un regime dispotico al tramonto, odiato dalla maggioranza della popolazione, era qualcosa di più di uno sfidare il destino.

«Un Cavaliere povero» stabilì infine Tom «un nobile poveraccio, né più né meno che un disgraziato, che gli dei abbiano pietà della sua anima!».

Decenni dopo costui, vecchio e debole, fu colpito a sua volta dalla brutale repressione della restaurazione guidata da Gabriel III. Tutta la sua famiglia, compresi i bambini e i neonati, venne sterminata senza pietà. Una ripetizione delle atrocità del passato con carnefici e vittime intenti a scambiarsi i ruoli. Tom venne impalato vivo al centro della Piazza Centrale, proprio sullo stesso patibolo su cui trovò la morte l'Imperatrice-madre Victoria. Questo martirio, barbarico al di là della più fervida immaginazione, solo di rado viene associato al Cavaliere povero. Si tratta a tutti gli effetti di un'altra storia e quindi dovrà essere raccontata un'altra volta.

Le illustrazioni di questo racconto sono ©Federico Cinque (ISIA Faenza)



# La minaccia degli Kzur | 2

©T.Cremonini | U.Rossi 2013



8

Lamanna venne condotto con la massima priorità al Comando Flotta Terrestre, dove avrebbe dovuto riferire tutto quello che aveva appreso sul mistero degli Kzur...





**9** Quando Lamanna terminò di presentare il suo rapporto, l'ammiraglio che aveva ascoltato con la massima attenzione le sue parole dichiarò: "Lamanna, a quel che risulta quel pianeta non è abitato. Anche per questo vi abbiamo mandato lì con una scorta ridotta. Questo significa che gli Kzur ci sono andati, come noi. Ma perché? Avete trovato qualcosa che giustifichi il loro interesse?"



**10**

"Veramente, ecco... terre rare... qualche metallo pesante... quello che ci aspettavamo di trovare..."

"Ma allora perché gli Kzur non hanno esitato ad attaccarci? Cosa c'è lì?"

**11**



E non finisce certamente qui. Ormai ci abbiamo preso gusto e ce la metteremo tutta per mantenere vivo l'interesse di amici e lettori. E quindi vi promettiamo che all'inizio del prossimo anno uscirà un nuovo numero, ricco come questo di rubriche sul mondo italiano della fantascienza e del fantastico, con **le novità del settore**, gli **aggiornamenti sui premi e sulle prossime uscite**, una **montagna di recensioni**, **profili di autori classici e nuovi** e, perché no?, anche **qualche racconto di giovani autori italiani**.



**Non mancate il prossimo appuntamento con la vostra letteratura preferita!**