

cronache di

UN SOLE LONTANO

Il meglio del blog di Sandro Pergameno

4

NUMERO

PROFILI D'AUTORE
SAGGI
RECENSIONI
INTERVISTE
NEWS
NARRATIVA
CINEMA



illustrazione © Tiziano Cremonini



Italcon 2014 | Premio Italia
siti web e riviste amatoriali

04 RECENSIONI

IL POZZO DEI MONDI di Henry Kuttner
LO SPAZIO DESERTO di M. John Harrison
IL FUTURO DI VETRO a cura di David Hartwell
DESOLATION ROAD di Ian McDonald
LA CROCIATA DEI BAMBINI di Tullio Avoledo
PERMUTATION CITY di Greg Egan
PERCHÉ NULLA VADA PERDUTO (trofeo RILL)
PSICOPATOLOGIA SESSUALE DI UNA PROSTITUTA
CYBORG di Massimo Mongai
ROBOT 70 I Delos a cura di Fabio F. Centamore
HYPNOS 1 - Ed. Hypnos a cura di Flavio Alunni
UN'ODISSEA MARZIANA di S. G. Weinbaum
IL CICLO DELL'INVASIONE di Harry Turtledove
LE MERAVIGLIE DEL POSSIBILE di Solmi e Fruttero
WAR e WAR 2 di Dario Tonani
ASSURDO UNIVERSO di Fredric Brown
CICLO DELLE YILANÉ di Harry Harrison
TERRA BRUCIATA di J. G. Ballard
PASSEGGERI di Robert Silverberg
ELEGIA PER ANGELI E CANI di W. J. Williams
L'ORRORE E ALTRE STORIE DEL SOPRANNATURALE
di John Berwick Harwood
THE SHINING GIRLS di Lauren Beukes
GLI DEI DI MOSCA di Michael Swanwick
I PIRATI DEL CIELO di Chris Wooding
THE HEROES di Joe Abercrombie
WARRIOR La Vendetta Del Guerriero di A. Lanzetta
LA LUNA CHE UCCIDE di N.K. Jemisin
I CENTOMILA REGNI di N.K. Jemisin

12 SAGGI

TERANESIA (G. Egan) di Sandro Pergameno
NEAL STEPHENSON, ALCHEMISTA DI FINE
MILLENNIO di Nico Gallo
IL PALAZZO DEL MUTANTE (T. Powers) di Nico Gallo
I MUTANTI di S. Pergameno
WILLIAM MORRIS E IL FANTASY di S. Pergameno

16 PROFILI D'AUTORE

LUCIUS SHEPARD di Massimo Luciani
MICHAEL MOORCOCK di Nico Gallo
STANISLAW LEM di Nico Gallo

27 INTERVISTE

DARIO TONANI, WALTER JON WILLIAMS, PAUL DI
FILIPPO, LAUREN BEUKES, MICHAEL SWANWICK
di Fabio F. Centamore

38 NOTIZIE

NASCE BIBLIOTECA DI UN SOLE LONTANO di
Sandro Pergameno
CRONACHE DI UN SOLE LONTANO a ITALCON 2014
di Flavio Alunni e Marco Corda
IL CLUB CITY - CIRCOLO DI IMMAGINAZIONE di
Mario Sumiraschi

78 CINEMA

LEI di Flavio Alunni
HUNGER GAMES: LA RAGAZZA DI FUOCO di Flavio
Alunni
ROBOCOP (2014) di Marc Welder

84 NARRATIVA

I NOMI DEL CAOS di Fabio F. Centamore
BATTERIOLOGICAL NIGHT FEVER di Nico Gallo
LA MACCHINA DEL TEMPO di Natale Figura

113 GRAPHIC NOVEL

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

UNIVERSE



Illustrazione © Tiziano Cremonini

STAFF

Recensioni & contenuti:

Flavio Alunni
Michele Augello
Vincenzo Cammalleri
Fabio F. Centamore
Roberta Corbò
Marco Corda
David Frati
Nico Gallo
Massimo Luciani
Antonello Perego
Sandro Pergameno
Umberto Rossi
Stefano Sacchini
Arne Saknussemm
Michele Tetro
Marc Welder

Coordinamento: **Sandro Pergameno**

Grafica e impaginazione: **Tiziano Cremonini**

Immagine di copertina: © **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 # 4

EDITORIALE

di Sandro Pergameno



Il tempo passa e noi forse nemmeno ce ne accorgiamo. Il tempo passa ma i ricordi restano vivi. Mi sembra ieri quella domenica pomeriggio del marzo 2013 che qui, seduti nel soggiorno della mia casa-biblioteca, davanti al mio pc, io e tre baldi giovani (Flavio Alunni, Stefano Sacchini e Vincenzo Cammalleri), abbiamo deciso di creare un nostro blog, decisi a mostrare all'Italia fantascientifica la nostra passione per un genere in grande difficoltà. E invece è passato già più di un anno.

Un anno ricco di piccole e grandi soddisfazioni, segnato dall'amicizia di tanti altri esperti e appassionati (impossibile citarli tutti, ma una citazione particolare va a Umberto Rossi, Nico Gallo, Marc Welder, Marco Corda, Roberta Corbò, Silvio Sosio, Roberto Kriscak, Vincent Spasaro, Andrea Vaccaro, Marcello Benatti, Michele Augello, Antonello Perego, Fabio F. Centamore, Arne Saknussem) e dalla nascita del magazine ad opera di Tiziano Cremonini, rivelatosi amico e sostenitore attento e affettuoso, oltre che grafico di grandi doti e qualità. Un anno coronato dal riconoscimento prestigioso del premio assegnatoci dagli amici di Bellaria alla Italcon a fine maggio (ancora devo vederlo, eh Flavio?).



E dunque quale modo migliore di festeggiare questo premio che non un nuo-

vo numero del magazine, il quarto come numerazione (il quinto in totale, contando anche lo zero), un numero ancora più ricco dei precedenti, con tutte le sezioni che i nostri amici lettori già conoscono: recensioni e saggi a bizzeffe, racconti di autori italiani, un paio di saggi del sottoscritto dei tempi d'oro della fantascienza in Italia, composti ai tempi della Nord e della Fanucci (richiesti esplicitamente da molti) e dedicati a due tematiche a mio avviso molto significative, l'evoluzione dei mutanti e la nascita del fantastico, e soprattutto la parte finale (per ora, o almeno in questa forma visuale) della saga degli kzur (e finalmente ne vedremo uno!).

Ma ciò che davvero conta è che forse stiamo assistendo a qualche piccolo movimento nel panorama statico dell'editoria italiana del settore. Piccole case editrici come Zona42 dell'amico Giorgio Raffaelli e Hypnos di Andrea Vaccaro stanno producendo sforzi significativi per portare in Italia opere importanti e inedite (come ad es. **Desolation Road** di Ian MacDonald e **Sun of Suns** di Karl Schroeder). Altre case editrici collegate indirettamente alla sf come Multiplayer si stanno avvicinando al genere con romanzi importanti come **La ragazza meccanica** di Paolo Bacigalupi (e presto dovremmo vedere anche l'ultimo romanzo di Cory Doctorow), e l'ultimo Metro 2033 di Tullio Avoledo (**La crociata dei bambini**), indice di un interesse e di una volontà di inserirsi in un mercato davvero bloccato (ma forse è proprio la mancanza di una vera concorrenza a lasciare spazi enormi per chiunque abbia il coraggio di osare). E altre grosse case editrici che non hanno mai smesso di curare la fantascienza (come Mondadori con Urania nelle sue varie manifestazioni) dimostrano di volere rimanere saldamente nel settore, pubblicando, dopo lo splendido **Il fiume degli dèi** di Ian MacDonald dello scorso

anno, la possente saga spaziale di Alastair Reynolds e del suo ciclo della Rivelazione con **L'arca della redenzione**, secondo episodio previsto per il Jumbo estivo. Ed è notizia dell'ultima ora l'acquisto da parte di Fanucci, a cui sono stato molto legato in passato, del magnifico **Ancillary Justice** di Ann Leckie, vincitore dei maggiori premi dell'anno (Nebula in primis, e candidato allo Hugo).

Il panorama mostra dunque segni di risveglio, anche se è davvero presto per mostrare entusiasmo. Ed è in questo nuo-



vo panorama che si inserisce una iniziativa che mi coinvolge in prima persona e che nasce soprattutto per il sostegno particolare della Delos Digital e di Silvio Sosio, che ancora una volta dimostra in maniera concreta la sua passione per la sf. Nonostante abbia già in campo numerose collane e iniziative, sia cartacee che digitali, Silvio ha voluto credere alla mia proposta: è nata così **Biblioteca di un sole lontano**, collana digitale dedicata ai racconti e romanzi brevi della fantascienza moderna, soprattutto inediti. Ma non voglio fare ulteriore pubblicità a iniziative personali: già sono usciti racconti importanti di autori come Robert Silverberg, Walter Jon Williams, Robert Reed. Altri sono già in traduzione e saranno presto in commercio. Altro non dico. Se son rose fioriranno. Incrociamo le dita.

Per ora dunque concludo con un "buona lettura" a tutti i nostri amici e lettori fedeli, nella speranza che ancora una volta i nostri sforzi siano apprezzati con la dovuta ocularità, considerando sempre che si tratta di un prodotto basato sulla passione di pochi appassionati, spinti solo dal loro amore per la fantascienza (e il fantasy).

Il pozzo dei mondi di Henry Kuttner

RECENSIONE

a cura di **Arne Saknussem**



Uerso la fine degli anni quaranta e l'inizio degli anni cinquanta Henry Kuttner raggiunse l'apice della sua popolarità. Da solo, o assieme alla moglie, Catherine Lucille Moore, Kuttner produsse una serie impressionante di racconti e romanzi che va da classici della fantascienza come *Furia* e *Mutant* (la serie dei Baldies) a opere più avventurose nella vena di Edmond Hamilton e Abraham Merritt, come *Valley of the Flame*, *Earth's Last Citadel*, *The Dark World* e questo *Il pozzo dei mondi* (*The Well of the Worlds*) che Giuseppe Lippi ci ripropone nell'Urania Collezione di questo mese di gennaio.

Si tratta di un romanzo godibile, forse leggermente datato ma comunque dignitoso. Va preso, a mio avviso, come un omaggio a questo grande scrittore e a un'epoca lontana della fantascienza. Chiamarlo "capolavoro" sarebbe senz'altro fuori luogo, ma mi pare che nessuno si sia mai sognato di farlo...L'oculata recensione del nostro Arne Saknussem ci sembra cogliere alla perfezione lo spirito di questa ristampa.

L'Urania Collezione di questo mese riporta nelle edicole e nelle nostre librerie un autore che meriterebbe una rivalutazione ed una riscoperta, un autore che ha prodotto tanto tra romanzi, romanzi brevi e racconti, molti dei quali mai tradotti in Italia, un autore che ha lasciato il segno nella SF; parliamo di Henry Kuttner.

E il nome di Kuttner è indissolubilmente legato a quello di Catherine Lucille Moore, sua moglie, nonché a quello di Lewis Padgett, Lawrence O'Donnell ed almeno un'altra decina di pseudonimi dietro i quali si celavano i coniugi Kuttner.

I 2 scrivevano infatti a 4 mani e la simbiosi era totale, tanto che loro stessi, una volta finito di scrivere un racconto, non ricordavano più chi avesse scritto cosa. L. Sprague De Camp, loro buon amico,

dichiarò che spesso uno terminava il foglio lasciato dall'altro nella macchina da scrivere. Basti pensare che tutti i loro lavori posteriori al 1940 sono assegnati per convenzione ad entrambi gli autori.

I due si completavano anche dal punto di vista stilistico: la Moore più sensibile ed attenta ai personaggi ed alla loro psicolo-



gia, interessata alla metastoria, e Kuttner più diretto e portato per storie vorticosi e dal ritmo veloce.

Nei primi anni '40 la coppia, sotto lo pseudonimo di Lewis Padgett, la faceva da padrona sulle pagine delle riviste americane di SF e Fantasy ed erano molto amati dal pubblico.

Entrambi membri del "Lovecraft Circle", erano abilissimi nel campo del Fantasy e dell'Horror, oltre che nella SF, e spesso mesolavano tra loro questi generi.

Il romanzo appena uscito in edicola

è "Il pozzo dei mondi" (*The Well of the Worlds*, 1952).

Come dicevamo, non è dato sapere quanto abbia contribuito la Moore nella stesura di questo romanzo, ma è certo che ritroviamo in pieno il classico stile di Kuttner: un mix di fantascienza e fantasy, un rapido sviluppo della storia, senza cadute di ritmo, senza tregua, e la scienza usata in maniera molto particolare, ingegnosa ed originale: basti pensare che in questo romanzo Kuttner, partendo dai concetti base della fisica nucleare (ovviamente parliamo del '52, quando questa branca della scienza era ancora agli inizi) arriva ad immaginare una razza che è "isotopo" della razza umana, ma derivante dalla fissione di una razza originale, ed immagina una divinità/forma di energia che altro non è che una metafora dell'energia che eccita gli elettroni di un atomo e li porta su orbitali più esterni rendendoli spesso instabili ... insomma concetti che non calzano molto bene in quelle che sono le attuali conoscenze nel campo della chimica e della fisica nucleare (nonchè quantistica), che contribuiscono a rendere particolarmente datato questo romanzo, ma grazie ai quali Kuttner riesce comunque a costruire una storia originale ed affascinante.

A questo Kuttner mescola la teoria degli universi paralleli e la storia è servita.

Il romanzo ha per protagonista Clifford Sawyer, investigatore privato che lavora per conto di una multinazionale. Sawyer viene catapultato in un mondo parallelo al nostro e si trova coinvolto, suo malgrado, in una rivolta ed in una feroce lotta per il potere. Per di più Sawyer non può tirarsi indietro perchè dall'esito di questi conflitti dipende il destino della Terra e dell'intero universo, ed anche perchè ha un piccolo meccanismo nella scatola cranica (impiantatogli da un losco terrestre che come lui viene trasportato nel mondo parallelo di Khom'ad) che potrebbe ucciderlo all'istante: l'unica alternateva che gli resta è quella di eseguire gli ordini che gli vengono dati.

Tutto questo occupa le prime 20-30 pagine del romanzo, un inizio che non da tregua al lettore, che ti tiene incollato alla pagina.

Poi ci sono due razze aliene, strane forme di energia, un mondo esotico e tanta azione

Molto bello anche il finale: ben congegnato, adrenalinico ed inquietante.

Ad onor del vero bisogna dire che il romanzo ha sì dei meriti ma è anche molto,

molto datato; per la sua struttura e per gli argomenti che tratta risente in maniera pesante dei suoi 60 anni di vita; e se date un'occhiata ai vari commenti che si possono trovare in giro per la rete noterete come questi siano per lo più negativi.

Urania Collezione aveva già pubblicato, tempo fa, un romanzo di Kuttner, il bellissimo "Furia" e personalmente credo che riproporre materiale dell'autore sulla stessa collana sia un merito: un piccolo passo verso la riproposta/riscoperta di un autore fondamentale ma trascurato.

La scelta del titolo è discutibile?

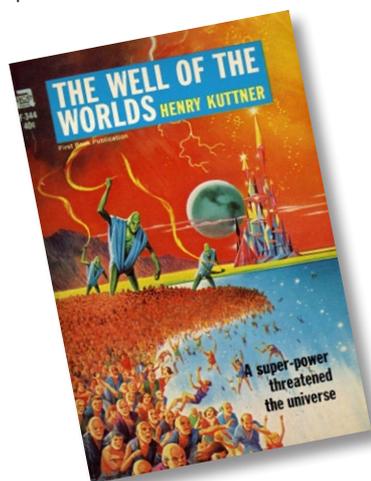
Mah... probabilmente sì.

Probabilmente, visto l'esiguo numero di pagine del romanzo, sarebbe stato bello se in appendice avessero aggiunto alcuni racconti di Kuttner; i racconti sono probabilmente la parte più interessante della produzione di questo autore e sono certamente quelli che reggono meglio il peso del tempo.

Probabilmente sarebbe stata più interessante la riproposizione de "I robot non hanno la coda" o di "Il Twonky, il Tempo e la Follia", e personalmente mi auguro che queste raccolte possano comparire prima o poi sulle pagine di Urania Collezione. Certamente sarebbe bello se venisse tradotto in italiano qualcosa di inedito, pescando dal corposo catalogo dell'autore.

Credo comunque che qualcuno tra i giovani lettori di SF si godrà questo breve romanzo e andrà a cercare le altre opere di Kuttner.

E probabilmente anche qualcuno tra i lettori più smalzati passerà piacevolmente un paio d'ore leggendo questo romanzo che è certamente gradevole ed originale e che va letto come se fosse una favola fantasy-scientifica senza troppe pretese.



LO SPAZIO DESERTO

di M. John Harrison

RECENSIONE

a cura di Arne Saknussemm



Lo Spazio Deserto di M. John Harrison è l'ultimo romanzo del ciclo del "Fascio Kefahuchi", ciclo al quale appartengono anche i 2 romanzi "Nova Swing" e "Luce dell'Universo".

I 3 romanzi sono legati tra loro dalla presenza di alcuni personaggi e dall'ambientazione, e sebbene sarebbe il caso di leggerli nell'ordine nel quale sono stati scritti, è possibile leggerli separatamente.

La trilogia è ambientata in una parte dell'universo caratterizzata dalla presenza del fascio Kefahuchi: la Spiaggia.

Quando l'incomprensibile anomalia conosciuta come "fascio Kefahuchi" si espanse, alcune sue parti sfiorarono dei pianeti la cui fisica fu stravolta dalla incomprendibile fisica del fascio (Harrison fa spesso riferimento alla fisica quantistica). Questo fronte di pianeti è appunto conosciuto come "la Spiaggia".

L'Uomo poté iniziare ad esplorare il Fascio solo dopo aver scoperto le equazioni necessarie per muoversi nelle sue 11 dimensioni; viaggiando nel Fascio gli uomini trovarono le tracce archeologiche di chi aveva risolto prima di loro il problema del viaggio nello spazio ad 11 dimensioni: intelligenze artificiali, divinità aragosta, uomini lucertola dal tempo profondo, lucertoloni Aztechi da un'altro universo... ma non erano solo tracce, nel fascio c'erano anche oscure presenze.

Harrison ci porta tra mosaici policristallini autofilanti, metafisici ragazzi ombra, entità un pò donna ed un pò gatto che vengono dal futuro, armi biominerali, apparizioni "spettrali", "maghi" e cadaveri fluttuanti, in un universo dove tutto è sfocato, indefinito e si fa fatica persino a distinguere ciò che è vivo da ciò che non lo è; lo stesso autore scrive "In un universo che ribolliva di algoritmi qualunque cosa poteva comportarsi come se fosse viva."

L'azione si svolge su mondi in decadenza (perfino le astronavi sono arrugginite e sporche di escrementi), tra strade polverose, locali malfamati e personaggi di dubbia moralità, in un'atmosfera da noir/thriller.

Difficile quanto inutile riassumere qui la trama del romanzo così come è difficile

URANIA

1604

M. JOHN HARRISON
LO SPAZIO DESERTO



fare un quadro dell'universo dipinto da Harrison.

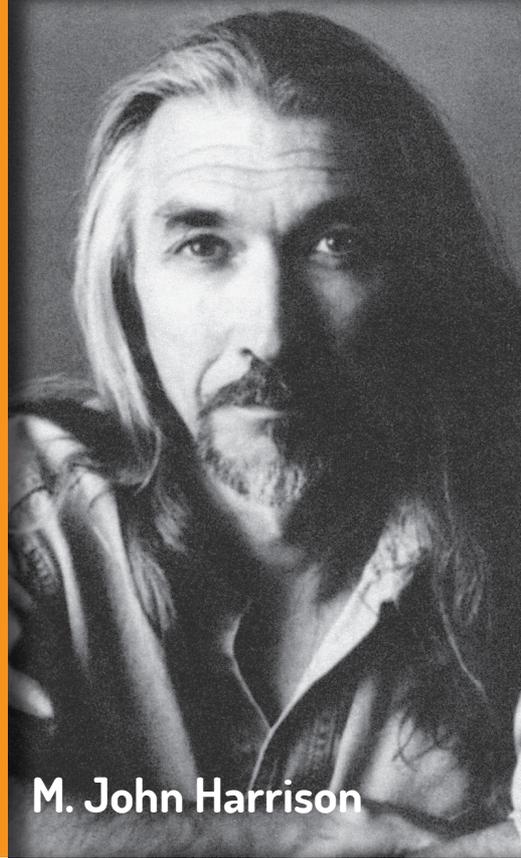
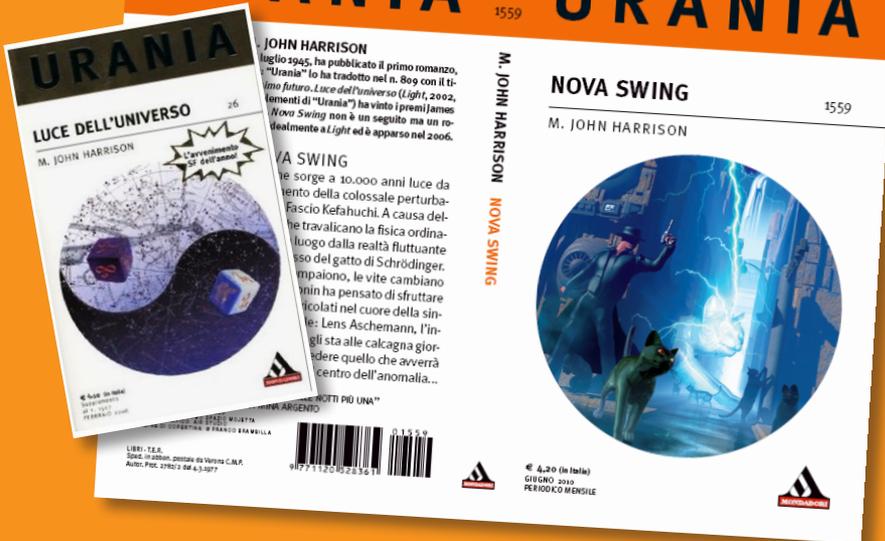
Uno dei personaggi di "Lo Spazio Deserto" ad un certo punto dice "Non mi sono mai fermata a guardare la mia vita, ho solo voluto starci dentro.", ed Harrison fa proprio così: non si ferma a guardare e descrivere l'universo nel quale si svolge l'azione ma ci passa semplicemente in mezzo.

E dopo tutto la trama e la location sono relative... relative tanto quanto la leggi della fisica sui mondi della Spiaggia.

Questo romanzo è fatto di sensazioni.

URANIA URANIA

URANIA
1559



M. John Harrison

Sensazioni che ti si appiccicano addosso come gli odori, i sapori ed i suoni di quei mondi lontani, come gli stati d'animo evocati.

Certo, devo ammettere che non si tratta di una lettura semplice, anzi !!

E' difficile seguire il filo del discorso, identificare un nucleo di riferimento intorno al quale depositare strato dopo strato le varie fasi della storia.

Leggendo le prime 100 pagine del romanzo sono stato tentato più volte di lasciar perdere, eppure era troppo forte la curiosità verso questa "strana cosa" che avevo sotto gli occhi, quindi ho stretto i denti e sono andato avanti. E devo dire che lo sforzo e l'impegno sono stati premiati.

In tutta sincerità devo ammettere che tanti dubbi restano e ad alcune parti del romanzo non sono riuscito a dare un senso, ma quello che conta, in questo caso, è l'esperienza della lettura.

Tutti i personaggi di "Lo Spazio Deserto" sono alla ricerca di una identità, di se stessi, di un perchè, e sembra che non si riesca mai a dare un senso o una spiegazione a qualsivoglia fenomeno; e credo che il punto sia proprio questo: non esiste "la verità", ci sono solo diversi punti di vista, non è possibile conoscere davvero se stessi come non è possibile conoscere davvero il mondo che ci circonda... figuriamoci conoscere o comprendere l'uni-

verso che ci ospita e tutto ciò che gli sta dentro.

Sul blog personale di Harrison leggiamo:

"The nightmare of the self: whatever you discover, it will never actually allow you to say anything about the foundation of things. Each discovery will only open up another scale, which, probed, will almost immediately begin to imply a further scale, a finer-grained space. The very small always has something smaller inside it. Whatever you find isn't the end, it's only ever the beginning of something else. Worse, the characteristic of these successive foundational states is that they're composed increasingly of emptiness, of the gaps between things. Everything diffuses out into nothing. And the tools you develop operate only at the scale for which you develop them—though they have just enough sensitivity to alert you, as you push towards each outside edge, to the possibility of the need for another, yet more subtle, tool-set."

Quella di Harrison è una fantascienza figlia di quel filone alternativo a cui appartengono i racconti di Cordwainer Smith, il "Solaris" di Lem, "Ubik" di Dick, "Roadside picnic" dei fratelli Strugatsky, "Miracle visitors" di Ian Watson, o i romanzi di Delany, una fantascienza tanto lontana dalla space opera avventurosa

quanto da quella di stampo campbelliano che guarda alle scienze per immaginare il futuro.

Una fantascienza onirica, dell'anima.

Un romanzo difficile, impegnativo, a tratti poco chiaro, ma una volta terminata la lettura ti senti parte di quell'esperienza, ti resta qualcosa attaccato addosso.

Sì, questo romanzo è veramente "un'esperienza".

Bella ? Brutta ?

Personalmente sono contento di aver trovato la voglia di arrivare fino alla fine e credo che la SF contemporanea abbia bisogno di autori del calibro di M. John Harrison, che spostano il confine sempre un pò più in là.

P.S. Un piccolo consiglio, se posso permettermi: questo romanzo va letto in tempi brevi perchè una lettura troppo frammentata renderebbe davvero impossibile seguire il filo e spezzerebbe il flusso emozionale.

IL FUTURO DI VETRO

a cura di David Hartwell

RECENSIONE

a cura di **Sandro Pergameno**



C'è voluto un po' ma alla fine ho completato l'ultimo Millemondi, e cioè *Il futuro di vetro*, i migliori racconti del 2012 scelti da David Hartwell. Il Millemondi contiene stavolta tutti i racconti dell'antologia originale: ben 28 racconti e romanzi brevi che danno una buona panoramica di quanto è stato pubblicato sostanzialmente negli USA. Confesso di aver fatto un errore: leggere di seguito tutti i 28 racconti non è stata una buona idea, e sconsiglio vivamente gli amici dal fare questa scelta. Intercalando con altri romanzi si può gustare meglio questa ottima raccolta, che arriva a sfiorare le cinquecento pagine.

Ciò detto, passiamo ad esaminare nel dettaglio le storie che IMHO spiccano sul resto (penso che parlare di tutti i 28 racconti risulterebbe alla fin fine noioso).

Prima di tutto la Aliette de Bodard, autrice di origini franco-vietnamite che ha ormai raggiunto una solida reputazione con il suo ciclo ambientato in un universo futuro dominato da un impero di chiara impronta "viet" (di cui fa parte anche il bellissimo *Stazione Rossa*, già uscito in Italia). Il sapore cupo delle sue vicende di guerra futura, intrise di rigorosa filosofia orientale, le fa risaltare al di sopra delle altre storie. *Due sorelle in esilio*, qui presente, ne è un ulteriore e chiaro esempio.

Incontri ravvicinati di Andy Duncan, premio Nebula per la miglior novelette, ci racconta con grande umanità (un po' alla maniera del grande Clifford Simak) la storia di un vecchio paesano che ha avuto la fortuna di incontrare un UFO, e la cui vita è stata segnata da questa meravigliosa esperien-

za. La sua fede negli alieni che hanno mutato la sua esistenza e che gli hanno promesso di tornare da lui è andata tuttavia scemando nel corso dei decenni; quando ormai non si aspetta più nulla accadrà un fatto singolare che servirà a ravvivare le antiche speranze.

La figlia di Liberty di Naomi Kritzer è una sorta di juvenile alla Robert Heinlein: l'adolescente Rebecca (Beck) vive col padre su un'isola artificiale costituita da vecchie navi assemblate assieme e popolata da dissidenti, lestofanti, e in genere persone che hanno scelto di vivere in maniera indipendente e al di fuori delle restrizioni delle leggi governative. Beck vive ricercando oggetti di difficile reperimento su un mondo così lontano dalla terraferma e dagli scambi commerciali normali.

Nel corso delle sue ricerche andrà a scontrarsi con attività al di fuori della legalità anche per questo piccolo mondo: la sua caparbia spingerà ad affrontare pericoli e misteri. Una storia gialla raccontata con molta competenza dalla Kritzer in un milieu assai intrigante e a cui la scrittrice è già tornata varie volte.

Elettrica di Sean McMullen è una divertente avventura steampunk ambientata ai tempi delle guerre napoleoniche. Il tenente Fletcher, giovane e brillante "deco-dificatore" dello staff di Lord Wellington,

viene inviato a indagare sulle potenzialità belliche della scoperta dell'eccentrico Sir Charles Calder, che ha inventato un insolito trasmettitore su base semaforica. A sue spese scoprirà che il semaforo elettrostatico è stato usato dal suo inventore per comunicare con una malevola intelligenza aliena che vive racchiusa in un blocco d'ambra.

Il Picco della Luce Eterna dimostra ancora una volta il genio di Bruce Sterling, capace di passare da un genere all'altro con estrema disinvoltura. Dopo la cupa moralità del mondo post-catastrofe del Signore delle voliere (presente nell'altra antologia di Hartwell uscita sui Millemondi quest'anno, *Il fantasma di Leika*) Sterling ci racconta qui i bizzarri costumi matrimoniali e le strane usanze degli abitanti post-umani di Mercurio.

Lacrime-per-il-giorno dell'indiano di Kolkata (residente però in Canada) Indrapramit Das è la vera scoperta di questo volume. Con pochi tratti meravigliosamente disegnati il giovane autore riesce a descrivere un mondo diviso in due zone opposte, una dove regna un giorno permanente e una governata dalla notte eterna, popolata dai mostruosi Incubi, che l'umanità combatte da tempi immemorabili.

Lacrime-per-il-giorno, narra, dal punto di vista della giovane protagonista, il viaggio ai confini delle tenebre per vedere dal vivo uno degli Incubi, catturato e tenuto prigioniero nelle segrete di un lontano castello. Il mondo ideato da Das ricorda a tratti *La Terra dell'eterna notte* di William Hope Hodgson mentre la prosa poetica riporta alla mente quella di autori importanti come Roger Zelazny o Gene Wolfe.

Holmes Sherlock: Un mistero hwarhath di Eleanor Arnason è un altro mystery, ambientato nell'universo degli Hwarhath, la razza umanoide ed eterofoba che combatte con l'umanità per il dominio galattico. La guerra tra umani e hwarhath era al centro anche dell'ottimo *Meduse*, uno dei due romanzi della Arna-



son apparso in Italia. La Arnason è nota per i suoi approfondimenti antropologici: qui l'autrice ci racconta gli sforzi di una studiosa hwarhath per comprendere la psicologia umana attraverso la traduzione e la lettura dei romanzi di Sherlock Holmes, una lettura che la porterà a impersonificare la figura dell'investigatore e a risolvere un dilemma ambientato in una sperduta comunità marina.

Una citazione meritano anche *La sinfonia della Struttura Sigma*, dove il fisico Gregory Benford si lancia in un'interessante e bizzarra estrapolazione scientifica sul progetto SETI e sulla comunicazione con altre intelligenze galattiche attraverso la conversione delle musiche di Bach in strutture matematiche, e l'ottimo *Rapido come un sogno e fugace come un sospiro* di John Barnes, che descrive le sensazioni di un'AI di immensa sapienza al confronto degli amori e delle preoccupazioni degli individui umani che cercano il suo consiglio.

Il volume è completato da molte altre storie di buon livello di autori importanti come Paul McAuley, Gene Wolfe, Michael Swanwick, Megan Lindholm/Robin Hobb, Robert Reed, Pat Cadigan, ecc. ecc. In sostanza, un volume indispensabile nella biblioteca degli amanti della narrativa breve fantascientifica.



Ian McDonald

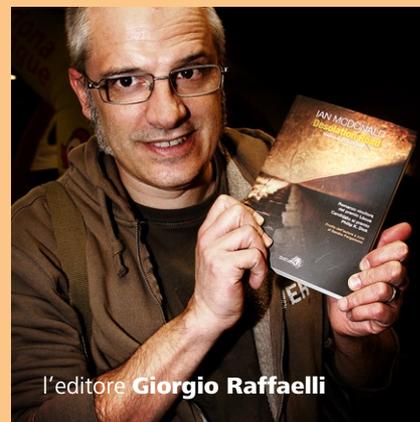
Scrittore inglese di romanzi di fantascienza, è nato a Manchester nel 1960 da padre scozzese e madre irlandese. Si è trasferito molto piccolo con la famiglia a Belfast, dove ha vissuto fino ad ora.

Ha venduto il suo primo racconto ad una rivista di Belfast a 22 anni e dal 1987 è uno scrittore a tempo pieno.

Ha vinto alcuni dei più prestigiosi premi del settore oltre ad innumerevoli candidature. Si segnala il premio Philip K. Dick nel 1991 per King of Morning, Queen of Day e il premio Hugo per il racconto La moglie del djinn (The Djinn's Wife).

- Desolation Road (1988)
- Empire Dreams (1988) (storie brevi)
- Out on Blue Six (1989)
- King of Morning, Queen of Day (1991), vincitore del premio Philip K. Dick
- Hearts, Hands and Voices (1992)
- Speaking in Tongues (1992) (storie brevi)
- Kling Klang Klatch (1992) (graphic novel, illustrato da David Lyttleton)
- Forbice vince carta vince pietra (Scissors Cut Paper Wrap Stone, 1994)
- Necroville (Necroville, 1994)
- I confini dell'evoluzione (pubblicato in Gran Bretagna come Chaga e negli Stati Uniti come Evolution's Shore, 1995)
- Sacrifice of Fools (1996)
- Kirinya (1998)
- Tendeléo's Story (2000)
- Ares Express (2001)
- Il fiume degli dei (River of Gods, 2004), candidato al premio Hugo, vincitore del premio BSFA
- La moglie del djinn (The Djinn's Wife, 2006), vincitore del premio Hugo per il miglior racconto
- Brasyl (2007), candidato al premio Hugo, vincitore del premio BSFA
- Cyberabad Days (2009)

(Fonte (wikipedia))



l'editore **Giorgio Raffaelli**

Nasce la nuova casa editrice Zona42, creata dall'amico Giorgio Raffaelli & Co. e dedicata alla migliore fantascienza moderna (in cartaceo e in digitale). Sapevo da qualche tempo dell'iniziativa di Giorgio (in arte IguanaJoe: ottimo il suo sito/blog, una miniera di informazioni per tutti i lettori), ma non conoscevo i titoli in programma. Ora è pronto il primo volume della nuova collana, e mi pare che non ci potesse essere un miglior inizio. Si parte infatti con *Desolation Road*, il primo ottimo romanzo del grande Ian McDonald, uno dei migliori scrittori britannici e autore di romanzi importanti come *Necroville*, *I confini dell'evoluzione* e *Il fiume degli dei*.

Nel secondo volume è previsto il primo romanzo del ciclo di Virga di Karl Schroeder, una delle migliori serie di fantascienza spaziale che siano uscite negli ultimi tempi.

Ribadisco dunque un fortissimo "in bocca al lupo" a Giorgio e alla sua meritoria iniziativa. C'era proprio bisogno di aria nuova nel settore...



DESOLATION ROAD

di Ian McDonald | Edizioni Zona42

RECENSIONE

a cura di **Sandro Pergameno**



Desolation Road non dovrebbe esistere: una fermata non prevista lungo i binari della Ferrovia Bethlehem Ares, nata per errore, cresciuta ostinata come i suoi abitanti. È una parentesi nella Storia, nell'attesa che si compia il suo destino.

A *Desolation Road* non conta il passato e il presente è un'incognita polverosa: che si viaggi nel tempo all'inseguimento del futuro o si percorrano le sue strade a bordo di un risciò.

A *Desolation Road* ci sono solo due regole: si bussa prima di entrare e non si disturba durante la siesta.

Tra angeli meccanici e locomotive nucleari, matrimoni poliamorosi e spettacoli itineranti, gli abitanti di *Desolation Road* nascono, crescono, si innamorano, muoiono. Uccidono, a volte.

Desolation Road è una storia di frontiera in cui le suggestioni marziane di Ray Bradbury si fondono con il senso del magico e dell'ineluttabilità del destino di Gabriel García Márquez - mescolate con una buona dose d'ironia pop - per creare un tessuto narrativo fatto di personaggi, storie e luoghi che si intrecciano, si perdono e si ritrovano, dando vita a un romanzo indimenticabile.

Considerato ormai uno dei migliori scrittori di fantascienza viventi, e appartenente alla nutrita pattuglia britannica che oggi è davvero leader nel genere e comprende autori come Alastair Reynolds, Paul McAuley, Ian R. McLeod, Ken MacLeod, e lo scomparso Iain Banks, Ian McDonald è nato nel 1960 a Manchester, in Inghilterra, ma si è trasferito da piccolo

con la famiglia a Belfast, nell'Irlanda del Nord, dove oggi risiede. Ian McDonald iniziò a pubblicare fantascienza con «The Islands of the Dead», uscito sulla rivista

Extro nel 1982. Questo racconto, insieme ad altri raccolti in *Empire Dreams*, del 1988, e ai suoi primi romanzi, sempre di quell'epoca, dimostrarono subito la sua passione per ambientazioni complesse e raffinate e per una ricerca narrativa molto elaborata dal punto di vista stilistico e di costruzione della vicenda.

Il suo primo romanzo è proprio questo *Desolation Road*, che la nuova casa editrice Zo-

na42 (fondata dall'appassionato modenese Giorgio Raffaelli) porta ora in Italia e ha scelto per inaugurare la sua collana di fantascienza, dedicata alle novità più interessanti del settore e a tutti quei romanzi e autori che l'editoria italiana ha colpevolmente trascurato negli ultimi vent'anni. *Desolation Road* è apparso negli Usa nel 1988 (guarda caso proprio in una collana dedicata agli autori più innovativi e ai romanzi più stimolanti), ed è stato definito come un incrocio tra le *Cronache Marziane* di Bradbury e il realismo magico di *Cent'anni di solitudine* di Gabriel García Márquez.

Più che scrivere 'pastiche' di autori classici, si può dire che McDonald mostri la loro influenza in un'intelligente appropriazione di certe angolazioni narrative: tali appropriazioni sono necessarie per far risaltare in maniera fortemente emotiva le implicazioni psicologiche delle trasformazioni ambientali causate dal processo di 'terraforming' di Marte, o della trasposizione in cyborg del fisico umano.

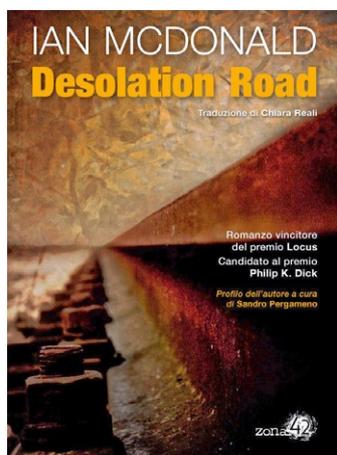
Desolation Road è la storia epica e complessa della città omonima, fondata su Marte nel momento in cui il dottor Alimantado si allontana nel deserto verso un misterioso incontro alieno, e cresciuta attorno a un eccentrico gruppo di rifugiati e pionieri che si sono radunati presso l'oasi di Alimantado.

McDonald non si fa scrupoli nel creare un Marte pieno di prodigi tecnologici: macchinari intelligentemente avanzati sono attivi nell'opera di 'terraforming' e di controllo meteorologico del pianeta, e fanno parte di un bizzarro pantheon dominato da arcangeli meccanici ben integrati nelle vite dei mistici della città marziana. I sogni dei memorabili protagonisti di *Desolation Road* sono mitici o razionali, alcuni colmi di odio, altri avidi di meraviglie. Essi attraggono sempre più gente nella città marziana; sempre più uomini e donne con ideali contrastanti, finché un Neo Feudalesimo verrà a regnare sopra ideali diversi come la solidarietà dei lavoratori, la rivoluzione nichilista e la religione delle macchine.

Desolation Road è un romanzo di fantascienza ma anche di realismo magico. Nel romanzo tutto ha un senso narrativo e tecnologico, come nelle buone opere di fantascienza, ma la prosa lirica e raffinata di McDonald dà all'opera un tocco fantastico che si può riscontrare in pochi romanzi di sf. Soprattutto, in poche opere l'autore riesce a mantenere la storia in un equilibrio così difficile e precario senza cadere nelle trappole del fantasy.

Ma McDonald dimostra già in questa sua prima impresa di essere autore di prim'ordine, come verrà poi confermato dai suoi romanzi successivi, come *Necroville*, *I confini dell'evoluzione*, e soprattutto il grandioso e affascinante *Il fiume del dèi*. Va detto che Ian McDonald non è mai uno scrittore facile: ogni suo romanzo richiede un impegno intellettuale che non tutti i lettori gradiscono, ma le ricompense, per chi ama la buona fantascienza e le buone letture in genere, sono sempre assai superiori agli sforzi spesi.

Concludo ricordando l'ottima traduzione di Chiara Reali, a suo agio con una prosa quanto mai complessa, lirica e di alto livello qualitativo come quella di McDonald, e invitando tutti i veri appassionati a non lasciarsi sfuggire questo piccolo gioiello. Un enorme "in bocca al lupo" a Zona42, una ventata di freschezza in questo triste panorama editoriale, nella speranza che riesca a portare presto in Italia qualche altro titolo di valore.



LA CROCIATA DEI BAMBINI

di Tullio Avoledo | Multiplayer Edizioni

RECENSIONE

a cura di **Fabio F. Centamore**



Fabio Centamore ci parla dell'ultimissimo romanzo di Tullio Avoledo, uno dei pochi scrittori italiani di successo che dichiara apertamente il suo amore per la fantascienza. *La crociata dei bambini* è il seguito de *Le radici del cielo* (un'avvincente avventura in un cupo mondo italo postatomico), ed è ambientato nell'universo di *Metro 2033*.

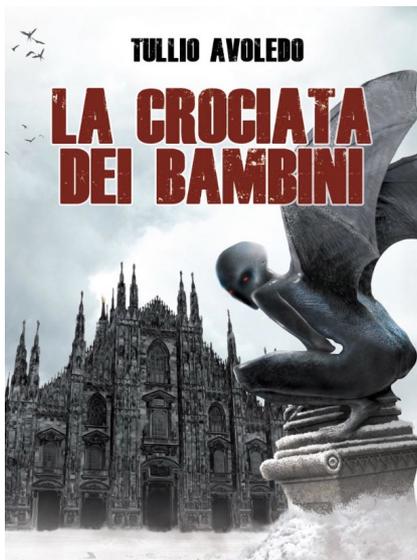
Rinsecchito come un vecchio ramo gelato, eppure ancora conserva la fiamma della vita. Gli esploratori non possono che portarlo alla madre di guarigione, sanno che non vivrà comunque. Trarre via un uomo dalla morte è un compito impegnativo, chiede molte energie e c'è bisogno di tutti. Serve la magia più potente della madre di guarigione: il defibrillatore. Una volta era energia vera, prima dell'Emergenza. Volt che scorrevano dentro il corpo a riattivare il cuore stanco. Ora è solo energia simbolica, volontà pura. Concentrati. Tutti. Un fremito scorre per i loro piccoli corpi, dritto nel tronco dello straniero. Il corpo vecchio ed esaurito dal gelo trema, si inarca, riprende a lottare. Una, più volte. Come nascere una seconda volta ma con i ricordi della vita precedente intatti. Sporco, scarmigliato e talmente infreddolito da non sentirlo più, padre John Daniels riapre i suoi occhi ormai vuoti e inerti. Stanno parlando di lui...

Secondo volume della saga di *Metro 2033 Italia*, dopo il primo capitolo del 2011 (*Le radici del cielo* - Multiplayer Edizioni), che ha segnato una svolta significativa nella carriera dell'autore. Si tratta di un libro ricco di suggestioni diverse ed eterogenee fra loro, eppure perfettamente integrate. Anzitutto il soggetto. La catastrofe, la distruzione della Terra e la popolazione ridotta a pochi sopravvissuti. La civiltà precipitata in un nuovo medioevo perennemente sottozero. Inevitabile il riecheggiare delle suggestioni di un classico della fantascienza: Un cantico per Leibowitz. Nel capolavoro di Walter M. Miller si respirava una costante tensione spirituale, la certezza che la fede avrebbe trattato l'umanità dalla barbarie. Nella concezione di Miller la chiesa avrebbe costituito il perno della rinascita, l'ancora a cui il genere umano si sarebbe potuto aggrappare per iniziare la risalita. Così non è in Avoledo. Qui tutto è tuffato nel senso di colpa. Tutto il mondo passato è stato cancel-

lato. Perfino la chiesa, colpevole insieme al resto del mondo della catastrofe, è regredita ad una nuova età del ferro. Questo avevamo letto nel volume precedente. Qui sono in primo piano altre dinamiche correlate. È il bambino dentro ognuno di noi l'interlocutore che sale alla ribalta. Le paure che ci portiamo dentro, i ricordi del nostro passato.

Frammenti, sensazioni, immagini in lotta col presente. Il viaggio fra le rovi-

ne di Milano è un itinerario costellato di ricordi infantili. Quando tutto andava bene e il male non si avvertiva. L'autore costruisce un complesso gioco di rimandi e interazioni fra citazioni di videogiochi, concetti etici estrapolati dai fumetti, classici d'avventura per ragazzi. Il tutto velato dal rimpianto per ciò che non è più, tramutato da una fitta rete di sensazioni (colori, odori, stati d'animo) che sostituisce quasi le parti descrittive. Lo struggente contrasto con il disumano presente: i bambini del dopo. Figure a metà. Legate a sbiaditi ricordi di un mondo che più non esiste; proiettate verso un presente che non concede tregua. Crudeli nella loro logica di sopravvivenza, tenerissimi nelle loro speranze future e nei confusi miti del loro passato. Anche la chiesa degli intrighi politici e delle congiure di palazzo diventa una sorta di ombra diafana. Un regno popolato di ombre e confinato in un angusto sotterraneo, apparentemente lontano dall'inverno radioattivo e dalla lotta per sopravvivere. Una contraddizione più che un mistero, come la fede. Ridotta a puro simbolismo, senza poter contare su vino e ostie consacrate, cosa ne rimane oltre la pura liturgia? Eppure la spiritualità sembra resistere. Forse ammantata di nuovi misteri e nuove credenze, eppure eccola ancora intatta trascinata dalle domande dei bambini fra le pieghe della dura logica del sopravvivere. Questo il mondo di Avoledo. Sospeso fra il "prima" e "l'ora". Non così lontano da non ricordare, eppure ormai senza alcun rimedio. Una somma di privati inferni. Bisticcio di colpe, rimpianti e orride necessità sullo sfondo del gelo perenne.



lo scrittore **Tullio Avoledo**

Permutation city

di Greg Egan | Shake edizioni

RECENSIONE REWIND

a cura di Vincenzo Cammalleri



Permutation City è un romanzo di Greg Egan che possiamo considerare quasi un classico della hard sf moderna, pubblicato in Italia nel 1998 dalla casa editrice Shake nell'ottima collana Cyberpunkline, in cui uscirono opere come *Snowcrash* di Neal Stephenson e *Mindplayers* di Pat Cadigan.

Permutation City è il terzo romanzo (il secondo di fantascienza, dopo *Quarantine*) composto dall'australiano Greg Egan. Pubblicato nel 1994 riprende gli stessi temi del racconto *Dust* (1992).

Il romanzo tratta temi complessi e affascinanti quali la vita artificiale, la realtà virtuale, la computabilità dell'intelligenza (e dell'identità) umana, il solipsismo.

Ci troviamo alla metà del ventunesimo secolo e i progressi della tecnologia hanno reso possibile la scansione della mente umana e la sua computazione digitale. Le "Copie" sono quindi computate dai computer del futuro, e "vivono" grazie ai loro calcoli.

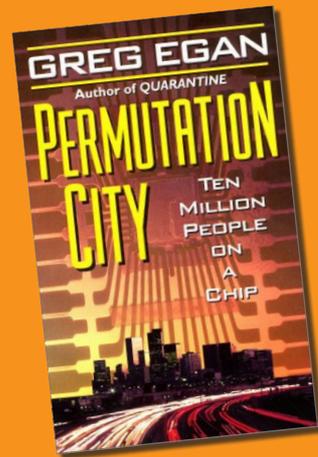
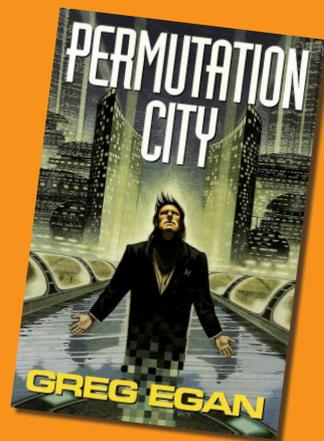
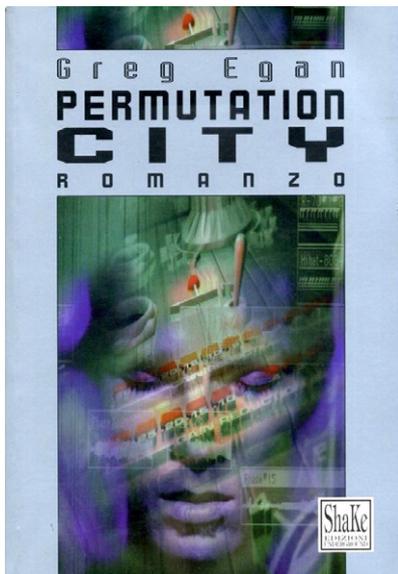
Coloro che ritengono che le Copie siano vive, come è vivo un essere umano in carne, ossa e spirito, possono adesso aspirare all'immortalità. L'unico pericolo rimasto è, ovviamente, uno spegnimento dei computer, un attacco delle masse spaventate dalla crisi economica che potrebbero riversare il loro odio sulle Copie, colpevoli di usare delle risorse che potrebbero essere offerte a prezzo più basso per tutti. Paul Durham, forte di esperienze passate

che ne hanno influenzato le convinzioni sulla realtà fisica e materiale, offre ad una ristretta cerchia di ricche Copie la possibilità di superare questo problema con un upload in un programma di automa cellulare autoriproduttore. Nella vicenda si inserisce anche Maria, programmatrice di batteri per l'Autoverso, una simulazione virtuale che, con leggi fisiche e chimiche semplificate, permette di sviluppare organismi unicellulari semplici e studiarne poi l'evoluzione in miliardi di cicli di riproduzione.

Come suo solito Egan scrive dell'ottima Hard Science Fiction. Essendo un autore di idee (spesso estreme) l'australiano dà probabilmente il meglio nelle short stories, ma per chi ha il coraggio di andare fino in fondo anche i suoi romanzi possono essere letture stimolanti. A differenza di *Incandescence*, pubblicato da Urania nel recente passato, *Permutation City* non richiede al lettore uno sforzo particolare per seguire le speculazioni dell'autore. La storia si dipana lentamente, a

volte troppo, con qualche accelerazione sporadica. Lo stile non è entusiasmante, ma bisogna dire che chi sceglie di leggere Egan non lo fa in genere per lo stile, bensì per l'elevata concentrazione di idee che si trova nei suoi scritti.

Egan si interroga su cosa è la vita, su cosa significa essere umani, cos'è la libertà (l'eterna domanda sul libero arbitrio), cosa è l'identità, cosa distingue il reale da ciò che non è tale. Fra le questioni



poste in *Permutation City* vi è anche la teologia: il lettore più smaliziato non potrà non apprezzare il riferimento a diversi piani di "realtà" gerarchicamente legati uno all'altro.

Egan non offre risposte, non in senso filosofico e teologico, ma pone domande. Domande preziose, affascinanti, domande esistenziali. Domande sul senso ultimo e sull'origine di tutto. Probabilmente penalizzato da uno stile spesso astruso e non propriamente brillante esteticamente, ma la sua letteratura è traboccante di "contenuti" nella migliore tradizione della Science Fiction. In definitiva una lettura stimolante, molto, anche se un po' arida per chi predilige un certo stile ricercato. Ma, se si vuol entrare nelle questioni filosofiche che la scienza e la tecnologia hanno aperto negli ultimi decenni, Egan è una fonte inesauribile di punte di spillo. E scusate se è poco...

Cosa sono io? I dati? Il processo che li genera? Il rapporto tra i numeri? Tutto questo messo insieme?

TERANESIA

di Greg Egan

SAGGIO

a cura di Sandro Pergameno



Colgo l'occasione della recensione di *Permutation City* a cura di Vincenzo Cammalleri, per riproporre un mio saggio introduttivo a *Teranesia* (uscito sulla collana Solaria, della Fanucci), sempre di Greg Egan, autore meritevole di approfondimento.

Nato a Perth, in Australia, nel 1961, Greg Egan è uno degli esponenti di maggiore spicco della nuova fantascienza tecnologica, uno dei migliori seguaci, assieme all'inglese Stephen Baxter, della scuola 'hard' che riprende la tradizione degli Asimov e dei Clarke, e, in tempi più recenti, dei Benford e dei Niven.

Egan ha iniziato la sua carriera letteraria nel 1983 con il romanzo di fantasy *An Unusual Angle*, cui sono seguiti altri racconti anch'essi dello stesso genere.

A partire dalla metà degli anni Ottanta tuttavia il suo interesse si è andato concentrando sempre più su opere strettamente fantascientifiche, caratterizzate anzi da un'attenzione agli aspetti scientifici e tecnologici sempre più preponderanti, a partire da storie come «*The Caress*» (1990) e «*Learning to Be Me*» (1990)

Quarantine (La Terra moltiplicata, 1992) mostra già tutte le doti di questo scrittore: una visione caleidoscopica del nostro futuro, una miriade di idee nella migliore tradizione della sf tecnologica, un controllo notevole della trama e della tecnica narrativa. *Quarantine* parte come un techno-thriller ambientato nell'Australia del ventesimo secolo dove, tra le altre cose, si può anche scaricare del software nel proprio cervello per migliorarne le capacità.

È questo appunto il caso di Nick Stavrianos, l'investigatore privato che ha il compito di ritrovare Laura, una donna scomparsa da un ricovero per malati mentali nel modo più inconsueto e diretto possibile: passando attraverso i muri.

È in questo mondo dove tutto sem-

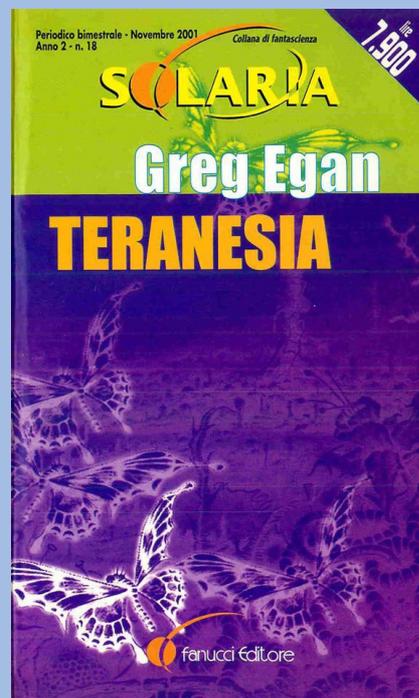
bra possibile che è comparsa una bolla, un impenetrabile scudo grigio che si è piazzato attorno all'intero sistema solare nel corso di una notte del novembre del 2034. Le stelle sono sparite dal cielo cancellate da questa sfera misteriosa con cui qualche ignota entità ha deciso di porre la Terra in quarantena, isolandola dal resto dell'universo. Le sonde inviate in esplorazione hanno subito un destino ignoto, e gli umani hanno dovuto imparare a convivere con questo strano destino, cercando di non lasciarsi sopraffare dall'isteria collettiva e dalle deliranti sette religiose che danzano nelle strade e vedono la bolla come la vendetta di un Dio folle o come una protezione da qualcosa di ancor più minaccioso e terribile.

È un mondo pieno di novità incredibili, dove la cibernetica e la biologia hanno fatto passi da gigante: in realtà Egan non sviluppa appieno queste visioni di un futuro inquietante ed eccitante, e tende a concentrarsi sulla metafisica della meccanica quantistica.

Il romanzo si riallaccia, come accennavamo in precedenza, alla tradizione della grande fantascienza tecnologica, e Egan tenta di dare una spiegazione scientifica allo scenario esterno che va configurando e agli stessi fenomeni mentali che condizionano le azioni dei suoi protagonisti, portando le sue assunzioni alle conseguenze logiche più estreme.

Anche *Permutation City* (*Permutation City*, 1994) è un romanzo pieno di concetti originali e affascinanti. Nonostante sia ormai molto difficile inventare qualcosa di nuovo nel campo della fantascienza Egan sembra avere a disposizione una riserva incredibile di idee.

Ambientato ancora una volta verso la metà del ventesimo secolo (come *Quarantine* e il successivo *Diaspora*) *Permutation City* riprende le tematiche cibernetiche già intraviste in *Quarantine*. Potremmo anzi affermare che qui Egan dimostri



Greg Egan

Nato a Perth il 20 agosto 1961, è uno scrittore di fantascienza australiano.

Egan è famoso per le sue storie di fantascienza hard con forti basi di matematica e fisica quantistica, inclusa l'analisi della natura della coscienza. Altri temi da lui trattati sono la genetica, la realtà virtuale, l'ontologia quantistica, il trasferimento della coscienza, la sessualità e l'intelligenza artificiale. Ha vinto il Premio Hugo (per il quale è stato candidato più volte) e il Premio John Wood Campbell Memorial per miglior romanzo, due dei tre più importanti premi fantascientifici. Alcuni dei suoi primi racconti contengono inoltre alcuni elementi sovranaturali e horror.

Il suo romanzo più noto, *Permutation City*, è un'esplorazione dell'argomento del trasferimento della personalità e della mente umana in elaboratori elettronici e della sua copia. Il protagonista stravolge il concetto di identità stessa di una persona, rendendo la lettura dei suoi libri una sfida intellettuale per il lettore.

« *L'Universo può essere più strano di quanto possiamo immaginare, ma sarà difficile che riesca ad esserlo più di quanto se lo immagina Egan.* »

I racconti di Egan sono stati pubblicati su molte riviste del settore e sono apparsi regolarmente su *Interzone* e *Asimov's Science Fiction*.

Egan svolge anche la professione di programmatore di computer. È vegetariano (fonte wikipedia)

di avere assimilato e rielaborato alla sua maniera gli stilemi e i canoni del cyberpunk di Gibson e Sterling, riformulando in modo originalissimo la fondamentale questione della natura della realtà e della realtà virtuale all'interno della teoria della «polvere cibernetica»: il concetto chiave alla base del romanzo, che fa da spunto anche al successivo *Diaspora*, è quello del «download», dello «scaricare» la mente umana con le sue sinapsi all'interno della memoria di un computer. A parte la «sospensione dell'incredulità» che richiede l'accettazione da parte del lettore di una simile teoria, Egan ci presenta uno scenario di esseri umani e «copie» computerizzate e «scaricate» ben delineate e abbastanza plausibile. Il romanzo naturalmente presenta anche un'altra serie di temi, di minore importanza ma comunque affascinanti, tra cui va citato in particolare quello dell'auto verse, un software che permette il controllo completo sul proprio mini-universo virtuale, ed è capace di modellare oggetti complessi come i batteri, fino al livello basilare dei singoli atomi.

La parte umana in realtà non è sviluppata eccessivamente: come in gran parte della vecchia fantascienza tecnologica i personaggi sono solo i veicoli delle idee, tanto che a volte si ha l'impressione che Egan faccia una divulgazione scientifica troppo evidente attraverso le parole dei suoi protagonisti, tutti eruditi e intelligenti.

In *Distress* (1995), ambientato ancora una volta nel nostro vicino futuro (siamo nel 2055), l'evoluzione narrativa di Egan presenta una piccola svolta; per la prima volta, pur mantenendo l'accento sui toni scientifici, l'autore dimostra maggiore interesse per la psicologia dei personaggi, un interesse che assumerà toni più netti e narrativamente compiuti soltanto in questo *Teranesia*.

Andrew Worth è un giornalista scientifico in un mondo di ignoranti. Incaricato di preparare un servizio sulla studiosa di fisica quantistica Violet Mosala, Worth lascia Sydney e il suo matrimonio (ambedue in rovina) per stabilirsi a Stateless, un'utopia di stampo anarchico costruita su un'isola del Pacifico attraverso l'uso di biotecnologie piratate. Mentre il mondo sembra in preda a una terribile epidemia di stress ansioso (Acute Clinical Anxiety Syndrome, cioè *Distress*), la Mosala e Sta-

teless vengono fatti oggetto di trame e attacchi misteriosi.

Complesso e avvincente, *Distress* è uno dei migliori romanzi prodotti da Egan: ricco al solito di idee nuove, con protagonisti finalmente ben delineati, *Distress* contiene molte riflessioni significative sul ruolo sociale della scienza e sugli impatti della tecnologia sulla vita quotidiana.

Anche in *Diaspora* (1997) Egan continua la sua esplorazione della condizione «digitale», vale a dire dell'umanità cibernetizzata nelle forme più svariate. L'umanità si è infatti evoluta in tre gruppi distinti. I programmi software dotati di coscienza e autodeterminazione sono i «cittadini» veri di questa civiltà, esseri umani immortali, digitali e aessuati sviluppati da un seme mentale in una vasta rete di sonde, satelliti e server che collegano in un unico paesaggio globale (l'insieme delle «polis») l'intero sistema solare. Altri hanno scelto invece la forma di «gleisnen», corpi robo-

tici rinnovabili a piacimento, per rimanere in contatto con il mondo fisico della forza e dell'attrito. Molti di questi ultimi hanno abbandonato per sempre il sistema solare a bordo di astronavi dotate di motori a fusione nucleare. E infine ci sono i reietti, i «fleshers», gli uomini ancora in carne e ossa abbandonati e rintanati nelle giungle terrestri, alcuni addirittura regrediti alla forma scimmiesca, altri come forme libere che sguazzano nei mari o svolazzano in aria.

Ma la compiacenza dei cittadini nei confronti dei «fleshers» viene distrutta quando un disastro cosmico imprevedibile colpisce questi ultimi, e rivela la possibilità che le «polis» stesse possano essere in pericolo per colpa di bizzarri processi astrofisici che sembrano violare le leggi fondamentali della natura. Il disastro cosmico costringe i tre gruppi di umani a formare un'alleanza per esplorare l'universo in cerca di possibilità sconosciute, e forse inconoscibili, per fermare la catastrofe incombente.

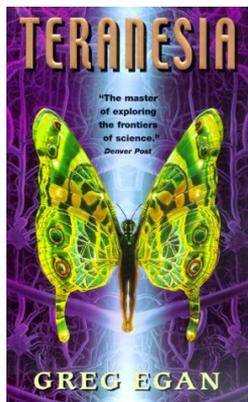
La notevole capacità di Egan nel rendere immediata e comprensibile la difficile materia delle teorie fisiche e nel creare personaggi originali che sembrano allargare con vibrante simpatia la definizione di umanità, portano a risultati eccezionali e alla creazione di un'avventura galattica che ha pochi eguali nell'attuale fantascienza e che richiama alla mente i mi-

gliori sforzi di Greg Bear, Larry Niven o Gregory Benford.

Un importante riconoscimento al suo talento e alla sua crescente popolarità giunge nel 1999, quando il suo romanzo breve *Oceanic* (apparso su *Isaac Asimov SF Magazine* nell'agosto del 1998 e pubblicato in Italia come Il culto degli oceani nel volume *Strani Universi 2 della Nord*, e poi ristampato dalla *Delos*) viene consacrato con il premio Hugo quale migliore «novella» dell'anno passato. Si tratta di un'opera fantasiosa e avvincente, ambientata su un mondo di grandi oceani dove la vita umana si svolge praticamente sempre sul mare e su enormi barche e in cui vige un bizzarro culto religioso. È un'opera che ricorda vagamente *Pianeta d'acqua* (*The Blue World*), uno dei migliori romanzi del grande Jack Vance (apparso molto anni fa in Italia nella collana *Futuro della Fanucci*).

Un'ulteriore svolta nell'evoluzione letteraria di Egan avviene con questo *Teranesia* (1999), accolto con grandi plausi da tutti i critici del settore. *Teranesia* dimostra finalmente che Egan è in grado di raggiungere la perfetta sintesi tra trama, concetti scientifici e descrizione dei personaggi. *Teranesia* è infatti l'umanissima storia di due indiani orfani che hanno la fortuna di vivere la loro infanzia, assieme ai genitori (due biologi), su un paradiso tropicale, un'isola tutta per loro: come nelle fiabe e nei sogni di tutti i bambini, Prabir Suresh (nove anni) e sua sorella Madhusree (due anni) hanno a disposizione un regno inesplorato da popolare con mostri immaginari più strani di ogni animale selvaggio. Le inesplicabili mutazioni biologiche delle farfalle che popolano l'isola e che hanno spinto la famiglia a raggiungere questo angolo remoto del pianeta (le Molucche del sud) non influenzano più di tanto la vita di Prabir, impegnato a divertirsi tra le spiagge e le giungle dell'isola. Quando però la guerra civile sconvolge l'Indonesia anche questo paradiso dovrà scomparire, e la vita di Prabir cambierà profondamente.

Profondo e toccante, scritto in una prosa possente e a tratti addirittura lirica, *Teranesia* rappresenta a nostro avviso il capolavoro di Greg Egan, un'opera che dimostra come la fantascienza tecnologica e di idee sappia produrre, quando dietro c'è un grande autore, storie ricche e coinvolgenti anche dal punto di vista umano.



NEAL STEPHENSON, alchimista di fine millennio

PROFILO D'AUTORE

di Nico Gallo

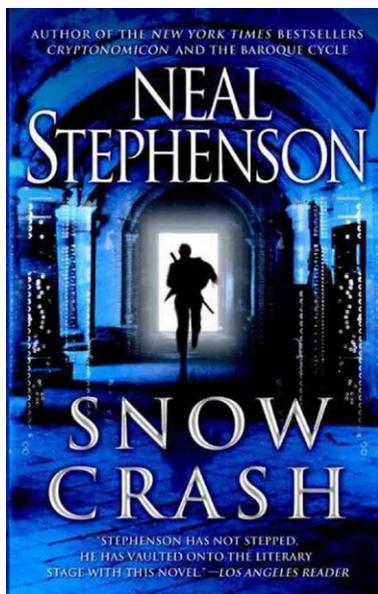


Rileggendo *L'età del diamante*, romanzo cardine del cyberpunk (assieme a quelli di Gibson e Sterling), composto da uno degli autori più colti e importanti della letteratura americana di questi decenni, Neal Stephenson. Mi è venuto in mente che avevo a disposizione questo magnifico profilo a cura di Nico Gallo (uscito a suo tempo su *Pulp*) non potevo esermi dal pubblicarlo.

Nel giugno del 1954, il matematico inglese Alan Turing decise di togliersi la vita avvelenandosi, forse morsicando volontariamente una mela intinta nel cianuro, trovata a fianco al suo cadavere. Alcuni storici, tra cui Andrew Hodges, autore di *Storia di un enigma. Vita di Alan Turing*, sospettano che possa essere stato ucciso dai Servizi Segreti di Sua Maestà, proprio come Lady D. Indubbiamente la gratitudine non è una qualità diffusa tra i regnanti, visto che, anche se Turing non venne assassinato, certo fu costretto al suicidio dalla bestiale legislazione inglese che condannava l'omosessualità come un crimine. Così morì Turing, insieme a Wittgenstein il più grande matematico del Novecento, anch'egli additato quale omosessuale.

La vita scientifica dei primi cinquant'anni del secolo è tuttora poco considerata dagli intellettuali, poco inclini per indole alla profondità del pensiero, e sarebbe destinata a essere dimenticata se quei cialtroni del cyberpunk non avessero re-

suscitato Einstein, Heisenberg, Kantor, Turing, Hilbert e Gödel, nel tentativo di sondare le premesse culturali dei fenomeni di fine millennio. La letteratura cyberpunk è stata l'unica espressione artistica in grado di porsi davanti ai fenomeni di globalizzazione e di diffusione dell'information technology senza pregiudizi, e per questo ha avuto in mano alcune delle chiavi necessarie per decifrare l'enigma del presente. Soprattutto la perdita d'importanza politica e sociale di alcuni settori produttivi, quali le aristocrazie operaie statunitensi, ha portato milioni di garantiti a osservare inermi l'incedere del proprio declino.



di una civiltà statunitense legata alla terra e alle tradizioni. Si tratta di tradizioni quasi costituzionali, antirazziste, dalle quale emerge uno spirito cooperativo e solidale di stampo contadino, una discendenza intellettuale delle lotte sociali tra agricoltori e allevatori. Questo spirito americano

Il declino dell'occidente, che vede negli USA il luogo di storica anticipazione, è lo strato su cui si poggiano le opere di Neal Stephenson, sia i romanzi di science fiction come *Snow Crash* e *The Diamond Age*, che i political thriller firmati con lo pseudonimo di Stephen Bury, *Interface* e *Cobweb*. I risultati sono diseguali, spesso ambigui, tanto che le opere a firma di Bury, di cui Stephenson divide le responsabilità con tal Frederick George, sono apertamente reazionarie e orientate alla nostalgia

latente in alcune persone, indipendentemente dalla loro collocazione politica - tanto è vero che i "buoni" aderiscono al Partito Repubblicano- conduce a unioni sovversive per sventare un gigantesco e diabolico complotto. In *Cobweb*, romanzo scorrevole tanto da meritare l'affronto di essere considerato come un mancato bestseller, viene affrontata la minaccia batteriologica di Saddam Hussein, ma in *Interface* il complotto è più saggiamente multinazionale, portato avanti da imponderabili gruppi di pressione economica, da holding fantasma, da strutture deviate dello Stato. Gli Stati Uniti protagonisti di *Interface* ricalcano la descrizione di Jeremy Brecher. I paesi del Terzo Mondo, attraverso legislazioni compiacenti, offrono il loro territorio a sperimentazioni tecnologiche e produzioni impossibili negli Stati Uniti e in Europa, persone colte vengono espulse dal mondo del lavoro in seguito ai processi di downsizing aziendali e ridotte in stato di povertà, i salariati convivono con debiti strutturali da cui non riescono a liberarsi, intere comunità, a bordo di pickup, si spostano in cerca di lavoro e si accampano nei pressi delle aziende per il tempo dell'impiego. A causa di questa corsa verso il basso aumenta l'odio razziale tra i bianchi che vedono aumentare la concorrenza degli emigrati, che si accontentano di salari più bassi, di orari irregolari, di condizioni di lavoro meno sicure. In questi Stati Uniti post reaganiani descritti molto realisticamente, lo stesso presidente, grazie a un chip impiantato nel cervello che lo interfaccia agevolmente con un software in grado di determinarne le azioni, è in mano ai media, e con lui l'intera nazione. Se il presidente è un oggetto dei media, come la fist lady Nicole de *I simulacri* di Philip Dick, allora tutti gli USA altro non sono un grande talk show.

L'esaurimento del paradigma modernista e l'avvento di una nuova era, forse una New Age propriamente detta, come suggerisce Mark Dery in *Escape Velocity*, assumono ben altra tensione in *Snow Crash* e in *The Diamond Age*. Intanto la narrazione perde il contesto socio-culturale del presente, consentendo a Stephenson impareggiabili descrizioni di società future che spingono al massimo l'accelerazione dei segni di mutazione. Se per recapitare una pizza, come accade in *Snow Crash*, si attraversano normalmente stati grandi come un rione ed enclavi esclusive dai confini resi impenetrabili da



Neal Stephenson

Nato a Fort George G. Meade in Maryland - sede della National Security Agency - la famiglia di Stephenson è composta di ingegneri e scienziati. Il padre è un professore di ingegneria elettrica il cui padre era un professore di fisica; la madre lavorava in un laboratorio biochimico, e suo padre era un professore di biochimica. La famiglia di Stephenson si trasferì a Champaign-Urbana, Illinois nel 1960 e poi ad Ames, Iowa nel 1966. Dopo il diploma ottenuto presso la Ames High School nel 1977, Stephenson continuò gli studi presso l'Università di Boston, inizialmente specializzandosi in fisica, poi, dopo aver scoperto di poter passare più tempo sul mainframe dell'università, passò a geografia. Si laureò nel 1981 con un bachelor in geografia. Il suo primo romanzo, *The Big U*, fu pubblicato nel 1984.

Sebbene abbia scritto in precedenza altri romanzi, come l'eco-thriller *Zodiac*, giunse alla fama nei primi anni novanta con *Snow Crash* (1992), che fonde memetica, virus informatici, ed altri temi tecnologici con la mitologia sumera.

Oltre alla narrativa, Stephenson scrive articoli sulla tecnologia in pubblicazioni come *Wired Magazine*, e collabora a tempo parziale con la *Blue Origin*, un'azienda (fondata da Jeff Bezos) che sta sviluppando un sistema di lancio suborbitale per missioni con un carico umano.



tecnologie militari letali, nuove forme di stato prendono il sopravvento. Si tratta di non-lieux, i non luoghi introdotti da Marc Augé, geografie nemiche della residenza, come il raft, quasi uno sciame di imbarcazioni che solo da lontano assume un'unità, dei confini, ma, avvicinandosi, si mostra come un brulicare di enti autonomi, diversi tra loro, ma orientati a un unico fine: la sopravvivenza biologica. Sono le conseguenze dirette dell'information technology, della dislocazione dei processi produttivi, dell'espandersi dell'unica vera merce: l'informazione. Se la geografia è l'attributo più appariscente e immediato delle radicali modificazioni che si coagulano in una nuova era, è la tecnologia a indurre le modificazioni stesse. Come scrive Kevin Kelly, il futuro delle macchine è la biologia, ed è forse per questo che le descrizioni delle nanotecnologie che troviamo in *Diamond Age* le rendono costantemente associabili agli insetti. In questo contesto diventa sempre più difficile distinguere tra ciò che è natura, quasi dato a priori rispetto all'avvento dell'uomo, e ciò che è fatto dall'uomo, artefatto. Come verifica la piccola Nell di *The Diamond Age*, le macchine possono costruire altre macchine, anche attraverso le strutture ricorsive tanto care a Turing, e, in particolare, macchine diverse da se stesse, comprimendo in un'unica generazione gli effetti della selezione naturale. In questo senso si appresta una nuova era della natura, in cui la tecnica si è evoluta fino a ricongiungersi con la natura stessa. Ma la natura di Stephenson è Natura, in quanto dotata di attributi primordiali, violenti, sessuali. Come scopre il protagonista di *Snow Crash*, la nascita dell'informatica risale almeno ai Sumeri, e le conoscenze dell'uomo, in modo particolare quelle più avanzate, tendono a mescolarsi con saperi dimenticati. Il grande segreto di *The Diamond Age*, il "seme", riconduce direttamente alla trilogia de *Gli Illuminati* di Robert Shea e Robert Anton Wilson, a una cultura underground con i suoi atteggiamenti alternativi puntati sul futuro e sul passato non ufficiale, in contrasto con il migliore dei presenti possibili progettato da Richard Nixon.

The Diamond Age presenta molteplici aspetti che richiamano *Zardoz*, il discusso film di John Boorman del 1973. Il complotto planetario che consente la creazione del "seme" attraverso l'utilizzo strumentale dell'esistenza delle persone e la predeterminazione delle esperienze, come nel caso della protagonista Nell e dell'ingegnere nanotecnologico

Hackworth, è del tutto simile alla strategia di distruzione del *Vortex*, la comune agricola high tech i cui membri hanno raggiunto l'immortalità. Anche in quel caso la natura era capace di insorgere con violenza per ricondurre a un percorso insondabile, ma nel caso di Stephenson la tecnologia non ha allontanato l'uomo dalla natura, semmai è stata in grado di ricondurlo proprio attraverso l'information technology.

Viene dunque rivisitato il dilemma di Turing su cosa sia macchina e su cosa sia umano, e secondo Stephenson non c'è più alcuna differenza. Congegni nanotecnologici annidati nel sangue umano passano da una persona all'altra attraverso i rapporti sessuali, si fondono per costituire una nuova macchina più complessa, come pacchetti TCP/IP dispersi per internet in attesa di essere letti e assemblati, e formano un nuovo sistema di comunicazione in cui le persone stesse sono i server e router. "Come la Rete Asciutta (fatta di cavi a fibra ottica e rame) questa Rete Umida poteva essere usata per compiere calcolo, per fare girare programmi". Umida perché immersa nel sangue, nello sperma, nella saliva, nei sieri fisiologici, parente lontana dell'AIDS ma fornita di ben altre informazioni.

The Diamond Age, come ogni storia esoterica e di complotto che si rispetti, ruota attorno alla ricerca di un personaggio misterioso, l'Alchimista, che altro non è che la persona stessa che lo cerca, l'inconsapevole ingegner Hackworth. Caso vuole che "l'alchimista" sia stato anche il soprannome di Alan Turing, almeno così lo chiamava amichevolmente la scrittrice Lyn Newman.

- *Snow Crash*, 1992 (tr. it. Snow Crash, ShaKe, Milano, 1995, pp. 413, L. 28.000)
- *Interface*, 1993 (tr. it. Interface, Nord, Milano, 1995, pp. 467)
- *Cobweb*, 1996 (tr. it. Cobweb, Nord, Milano, 1997, pp. 345, L. 26.000)
- *The Diamond Age or, A Young Lady's Illustrated Primer*, 1995 (tr. it. *L'era del diamante. Il sussidiario illustrato della giovinetta*, ShaKe, Milano, 1997, pp. 429, L. 35.000)

LUCIUS SHEPARD ci ha lasciato

PROFILO D'AUTORE

a cura di Massimo Luciani



Li ha lasciato uno dei maggiori autori della narrativa fantastica contemporanea, Lucius Shepard, uno scrittore che amavo moltissimo per lo stile limpido e al contempo elaborato ma soprattutto per la bravura nel coniugare storie di tipologia weird/horror (con qualche escursione nella fantascienza pura, come nel magnifico "A Spanish Lesson", o nel cyberpunk "Skull City") con ambientazioni esotiche centro-americane od orientali. In questo era un vero maestro e spero che qualche editore abbia ora il coraggio e la volontà di presentare o ripresentare al pubblico italiano qualcuna delle sue meravigliose antologie di racconti e romanzi brevi (ne ho contate almeno nove, di cui una sola edita nel nostro paese, la bellissima "I

confini della Terra", uscita su *Altri Mondi* della Mondadori ma ormai introvabile). La Delos ha pubblicato in Italia alcuni dei suoi romanzi brevi più importanti, come "Radiant Green Star" e "Barnacle Bill, lo spaziale". L'amico Massimo Luciani ci ha permesso di utilizzare il suo puntuale e preciso necrologio (apparso sul suo blog <http://netmassimo.com/2014/03/21/r-i-p-lucius-shepard/>). RIP Lucius...

Ci ha lasciato martedì 18 marzo 2014 lo scrittore americano Lucius Shepard (foto ©Harmonia Amanda). Era apprezzato nel mondo della fantascienza, dell'horror e fantasy e occasionalmente scriveva anche storie di altri generi.

Lucius Taylor Shepard nacque il 21 agosto 1943 a Lynchburg, in Virginia, negli USA, anche se molte fonti riportano il 1947 come anno di nascita. Suo padre avrebbe voluto che lui facesse lo scrittore e gli aveva fatto leggere moltissima storia e letteratura classica ma per anni pubblicò solo qualche poesia. Dopo aver frequentato per un breve periodo la North Carolina University si trasferì prima a New York e poi cominciò a viaggiare per il mondo, principalmente per l'Europa, facendo vari lavori, non sempre legali.

Tornato negli USA, si era sposato. Dopo aver lavorato come musicista, all'inizio degli anni '80 Lucius Shepard stava trascorrendo un periodo in cui era disoccupato quando sua moglie lesse un articolo su un gruppo di scrittori di fantascienza. Quasi per caso, si mise a scrivere un racconto che venne pubblicato.

Dopo aver pubblicato vari racconti, Lucius Shepard ne espanse uno ottenendo il suo primo romanzo, "Occhi verdi" ("Green Eyes"), una rivisitazione del tema degli zombie in chiave fantascientifica, che venne pubblicato nel 1984. Con questo romanzo Shepard vinse il premio John W. Campbell come miglior autore esordiente.

Tra le ambientazioni preferite di Lucius Shepard c'era il Centro America, un'area in cui aveva vissuto per un periodo e che trovava adatta per storie di vari generi. Li venne raccontata una guerra nella giungla del prossimo futuro di alcune storie di fantascienza. Il romanzo breve "R&R" del 1986 vinse il premio Nebula e venne sviluppato ulteriormente nel romanzo "Settore Giada" ("Life During Wartime") del 1987, che vinse il premio tedesco Kurd-Laßwitz-Preis.

Nel corso degli anni '90, Lucius Shepard scrisse poca letteratura ma riuscì comunque a vincere un premio Hugo e un Locus per il romanzo breve "Barnacle Bill the Spacer" del 1992 e un Locus per la categoria horror per il romanzo "The Golden" del 1993.

Lucius Shepard scriveva anche recensioni cinematografiche per "The Magazine of Fantasy & Science Fiction" e per il sito electricstory.com. Nel decennio scorso era comunque tornato a scrivere anche letteratura in maniera regolare. Vinse il premio Locus per romanzo breve "Radiant Green Star" del 2000 e l'International Horror Guild Award per i romanzi "Louisiana Breakdown" del 2003, "Viator" del 2004 e "Softspoken" del 2007. Il suo romanzo breve "Vacancy" del 2007 vinse il Shirley Jackson Award, un premio dato alla letteratura di suspense psicologica, horror e fantastico "dark".

L'anno scorso, Lucius Shepard aveva avuto vari problemi di salute da cui si stava riprendendo ma un infarto lo ha ucciso. È uno dei casi in cui le note biografiche e bibliografiche davvero dicono poco di una persona che ha vissuto in maniera spesso avventurosa e di uno scrittore davvero speciale. Al suo esordio, era stato inquadrato nel movimento cyberpunk ma fu ben presto chiaro che il suo stile e i temi di cui scriveva andavano molto oltre un unico sottogenere, tanto che le sue opere hanno abbracciato vari generi.

Bibliografia

- *Occhi verdi* (Green Eyes) (1984)
- *The Man Who Painted the Dragon Griaule* (L'uomo che dipinse Griaule il drago) (1984)
- *A Spanish Lesson* (Spagna: una lezione) (1985)
- *The Jaguar Hunter* (1987, raccolta)
- *Settore Giada* (Life During Wartime) (1987)
- *The Sun Spider* (Il ragno del sole) (1987)
- *The Scalehunter's Beautiful Daughter* (La bellissima figlia del cercatore di scaglie) (1988)
- *The Father of Stones* (1989)
- *Ai confini della terra* (The Ends of the Earth) (1990, raccolta)
- *Kalimantan* (1990)
- *The Golden* (1993)
- *Sports & Music* (1994, raccolta, chapbook)
- *The Last Time* (1995)
- *Vermillion* (1996-1997, comic book series: writer)
- *Barnacle Bill the Spacer and Other Stories* (1997, raccolta)
- *A Handbook of American Prayer* (1999)
- *Valentine* (2002)
- *Louisiana Breakdown* (2003)
- *Two Trains Running* (2004)

PERCHE' NULLA VADA PERDUTO

e altri racconti dal Trofeo RILL e dintorni

RECENSIONE

a cura di **Stefano Sacchini**



Stefano Sacchini ci parla, com'è ormai sua abitudine, dei racconti presenti nella nuova antologia del trofeo RILL, organizzato dall'amico Alberto Pannicucci e dedicato alle nuove tendenze della fantascienza italiana.

"Nel vento dell'alba, petali densi di fiori così simili a rose da colmarmi di ricordo, sbocciati forse questa stessa notte, colano come pioggia cremisi nei miei occhi spalancati su questo mattino."

(incipit di *Perché nulla vada perduto* di Davide Camparsi)

Con l'antologia del 2013, il Trofeo RILL, giunto alla diciannovesima edizione, allarga i suoi confini. Infatti ai primi quattro classificati del concorso, che hanno dovuto sconfiggere la solita, agguerrita concorrenza, sono stati aggiunti altrettanti racconti che hanno vinto contest analoghi in Francia, Finlandia, Irlanda e Regno Unito. Anche in questa edizione non manca ovviamente il meglio di Sfida, concorso parallelo destinato agli autori che siano giunti almeno una volta in finale al RILL: tema di quest'anno "la conquista" (titolo comune a tutte le storie di questa sezione).

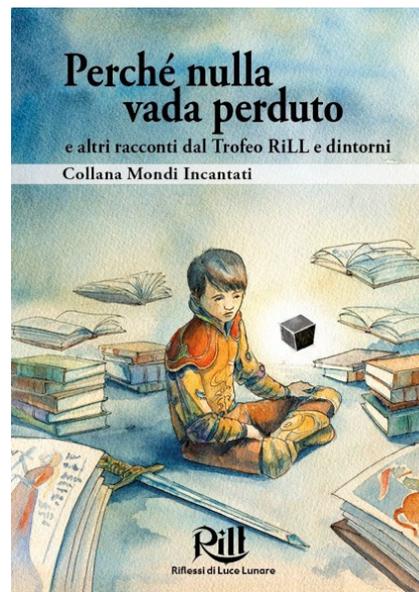
Per chi non lo sapesse, il Trofeo RILL – Riflessi di Luce Lunare è un premio letterario di consolidata tradizione (nasce nel 1994), dedicato a storie di genere fantastico, intenso nel senso più ampio del termine: fantascienza, fantasy o "semplicemente al di là del reale".

A parte i racconti stranieri, tutti di buona fattura e caratterizzati da tematiche prevalentemente fantastiche e new weird, ciò che emerge dalla lettura di questa antologia, con storie molto diverse le une dalle altre, sono le influenze che vanno per la maggiore nel mondo del fantastico italiano. H.P. Lovecraft e P.K. Dick sono sempre in cima alla lista delle preferenze degli autori nostrani,

come si evince dalla lettura del tenebroso racconto di Luigi Masolino o di quello di Massimiliano Malerba, veterano del RILL, incentrato sulla figura ambigua del sicario perfetto. Anche le ucronie e la figura di Ettore Majorana continuano a stimolare l'immaginazione dei nostri scrittori.

Il racconto vincitore, che come tradizione dà il nome all'antologia, dimostra la bravura stilistica nonché la profonda conoscenza in materia fantascientifica di Davide Camparsi.

Infine una segnalazione particolare la merita Antonella Mecenero, con una storia originale, struggente, intrisa di realismo magico che meriterebbe di essere ampliata alle dimensioni di un romanzo.



Indice dell'antologia:

Perché nulla vada perduto, di Davide Camparsi (vincitore del XIX Trofeo Rill).

Il Tanatofono, di Davide Carnevale (secondo classificato del XIX Trofeo Rill).

Parole proibite, di Luigi Rinaldi (terzo classificato del XIX Trofeo Rill).

I silvani non dimenticano, di Luigi Musolino (quarto classificato del XIX Trofeo Rill).

Sopravvissuto, di Sylvie Miller e Philippe Ward (vincitori del Prix Masterton, Francia).

Blu Urali, di Tomi Jänkälä (vincitore del Premio Nova, Finlandia).

La nebbia di Tokyo, di Michael Banker (vincitore dell'Aeon Award Contest, Irlanda).

La prima volta l'hai incontrato in parrocchia, di Shannon Fay (vincitrice del James White Award, Regno Unito).

La conquista, di Antonella Mecenero (concorso Sfida).

La conquista, di Massimiliano Malerba (concorso Sfida).

La conquista, di Andrea Viscusi (concorso Sfida).

La conquista, di Enrico Di Addario (concorso Sfida).

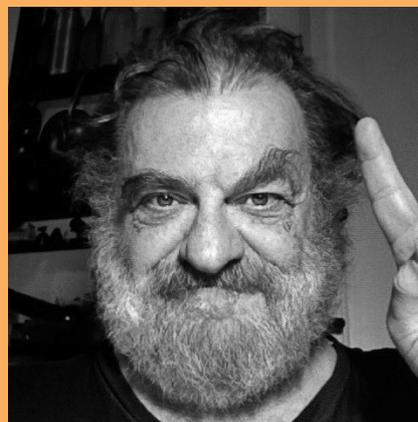
La conquista, di Angela di Bartolo (concorso Sfida).

PSICOPATOLOGIA SESSUALE DI UNA PROSTITUTA CYBORG

di Massimo Mongai | Edizioni Della Vigna

RECENSIONE

a cura di **Fabio F. Centamore**



Massimo Mongai

Nato a Roma, il 3 novembre 1950, è di padre toscano e madre friulana, dall'età di 12 anni è un attento lettore di fantascienza. I suoi autori di riferimento sono Isaac Asimov, A.E. Van Vogt, Poul Anderson e, soprattutto, Philip José Farmer.

Laureatosi in giurisprudenza, prima di diventare uno scrittore a tempo pieno si dedica a varie occupazioni, tra le quali art prima, e copywriter poi, in qualità di freelance, per varie agenzie pubblicitarie.

Dopo 15 anni decide di scommettere tutto sul proprio talento di scrittore, dapprima come sceneggiatore, poi come autore di noir e, soprattutto, fantascienza. Nel 1997 scrive *Memorie di un cuoco d'astronave*, un divertito bozzetto in bilico tra saga spaziale e manuale di cucina, con il quale vince il Premio Urania e a cui ha dato un seguito, *Memorie di un cuoco di un bordello spaziale* (2003).

Tra gli altri suoi romanzi *Il gioco degli immortali*, *Tette e pistole*, *Cronache non ufficiali di due spie italiane*, la raccolta di racconti ucronici *Il fascio sulle stelle di Benito Mussolini e Alienati*, un romanzo che narra in tono umoristico di un immaginario convegno tra esperti in malattie mentali di tutta la galassia.

Oltre all'attività di scrittore, collabora con vari premi letterari (tra cui Solinas e RiLL), insegna scrittura creativa, scrive su varie riviste, tra cui *Il Falcone Maltese*, primo magazine italiano dedicato al giallo.

(fonte: Wikipedia)

L'amico Fabio Centamore ci parla dell'ultima fatica di Massimo Mongai, autore di spicco della fantascienza italiana (e della ricca colonia romana), dalla personalità vivace ed esuberante, come dimostrano queste sue storie prodotte nel corso degli ultimi quindici anni della sua brillante carriera.

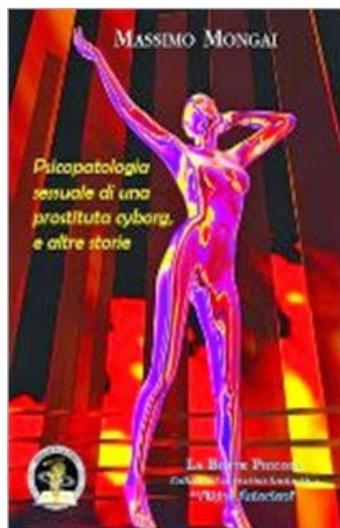
Rudy "Basilico" Turturro ama fare nuove esperienze. Dopotutto l'Agorà è grande e sono molte le navi spaziali dove un cuoco terrestre può essere benvenuto. Tuttavia, quella volta che le prostitute cyborg presero in ostaggio i propri clienti (da *Psicopatologia sessuale di una prostituta cyborg*)... Si dice che per essere grandi bisogna saper dire di no. Così è stato anche per Garibaldi. Il famoso "Signornò" all'ordine di ritirarsi dopo la battaglia di Bezzeca ha cambiato le sorti della storia d'Italia, parola di monsignor Bettino Craxi vescovo di Palermo (da "Signornò!")... Ero un virus, pensato per intrufolarmi nelle reti e nei computer. Una volta dentro, mi replicavo e inviavo copie di me stesso a tutti i contatti email. Dico "ero" perché tutto ciò avveniva nella prima parte della mia esistenza, poi fui catturato e divenni oggetto di esperimento: ecco la mia vera nascita (da *Supervirus*)...

Dal 1996 al 2013 l'autore impegna in vari sottogeneri, dal giallo fantascientifico alla space opera, dal catastrofismo all'ucronia. Più che una raccolta di racconti, il libro sembra una sorta di Mongai-abbuffata. Ogni singola storia, infatti,

sembra riportare una sfaccettatura della strabordante personalità del suo autore. Lo fa attraverso le tematiche, dove il cibo e il sesso rappresentano sicuramente filoni conduttori prioritari. Lo fa attraverso i protagonisti, i quali (quasi sempre) danno l'impressione di assomigliare allo stesso autore. Lo fa perfino nei dialoghi e nelle

idee che qui e là prendono corpo. Viene il sospetto che tali idee e dialoghi possano essere tipici dell'autore. Ci si immagina, insomma, un Mongai spesso impegnato a "tartassare" amici e conoscenti proprio sugli stessi temi. Di certo buona parte del mestiere di uno scrittore è raccontare. Non v'è dubbio che Massimo Mongai sappia farlo benissimo, sebbene a volte le idee scricchiolano. In questa raccolta dimostra di poter vendere al lettore le situazioni e i futuri più

incredibili e impossibili, se ci si ragiona a mente fredda. Con una prosa essenzialmente semplice, ma ricca di ammiccamenti eruditi, Mongai coinvolge il lettore e lo rende complice delle sue elucubrazioni. Lo fa quasi onestamente, come un prestigiatore che ha appena dichiarato di eseguire un trucco. Soprattutto, lo fa con una buona dose di autoironia che dirige più a se stesso che al pubblico. Proprio questa è la vera costante di tutto il libro. La visione del futuro è spesso tetra, a volte da incubo? "Non pensiamoci troppo", sembra voler dire l'autore, "dopotutto è solo letteratura e non è proprio il caso di drammatizzare". Questi racconti chiedono di pungere estremizzando (a volte all'eccesso) molteplici input derivati dalla



Robot 70

DELOS Edizioni

RECENSIONE

a cura di **Vincenzo Cammalleri**



Agli abbonati è arrivato il numero 70 della rivista Robot, il trentesimo dell'era moderna.

Come sempre, tra alti e bassi fisiologici, la rivista cerca di offrire i migliori racconti del panorama mondiale e italiano, intermezzi da articoli di approfondimento su tutto quel che riguarda la fantascienza.

Ed è mandatorio sottolineare come in questo numero l'offerta ai lettori sia impreciosità da ben due racconti premiati dai maggiori premi per la letteratura fantascientifica in lingua anglosassone. Robot 70 si fa infatti notare per la presenza fra le sue pagine di Pat Cadigan con il racconto "La ragazza che uscì per il sushi", Premio Hugo 2013 nella categoria miglior racconto; e dal racconto "Immersione" di Alette de Bodard, vincitrice del Premio Nebula 2012 nella categoria miglior racconto breve. Di Alette de Bodard si parla ancora nel saggio di Salvatore Proietti, che paragona la scrittrice di origini franco-vietnamite alla ormai famosissima Nancy Kress, con una panoramica sulle opere più recenti.

Tornando ai racconti, bisogna sottolineare la presenza di quindici microracconti ispirati all'universo di "Livido" di Francesco Verso, vincitore del Premio Odissea 2012, una sorta di omaggio all'opera che segna lo sbarco per l'autore nella lontana Australia. Livido, infatti, sarà pubblicato nel 2014 in Australia.

Gli altri racconti presenti nel volume sono "Vera Sisko" di Danylù Louliette Kazham (ispirato a Mondo 9 di Dario Tonani), "Il Vento Mutante" di Massimo

Pandolfi, "Casa dolce casa" di Lukha B. Krem, "Travaso di Felicità" di Marco Migliori e "780 giorni" di Enrico Lotti. In tutto più di cento pagine di narrativa di ottimo livello.

Il resto del volume, oltre al già citato articolo di Proietti, ospita la solita rubrica "l'ambasciata di Urania" e un secondo intervento di Giuseppe Lippi con un'interessante analisi di Arancia Meccanica e delle differenze con la famosa trasposizione cinematografica.

Interessantissimo poi è il saggio di Alessandro Fambrini, che prende spunto dalla classifica di Locus sul meglio della fantascienza nel XX° secolo. Trova sempre il suo posto anche la rubrica videoludica, e per i più nostalgici vi sono infine i due articoli su Frederik Pohl e Karel Thole.

Come sempre la rivista curata da Silvio Sosio offre un'ampia varietà di temi e racconti che possono stuzzicare e soddisfare i sempre più raffinati palati degli appassionati di fantascienza.

Nonostante la crisi che la Delos sta attraversando l'impegno nella selezione e nell'offerta ai propri lettori rimangono sempre altissimi, cosa non da poco vista la triste situazione nel nostro paese per l'editoria del settore. Un plauso quindi per chi continua a offrire ai propri lettori il meglio della letteratura fantascientifica, senza trascurare l'aspetto critico e speculativo senza il quale la fantascienza perderebbe gran parte della sua dirompente forza sociale.



SEGNALAZIONE

TERRA PROMESSA

10 racconti sulla "fanta-decrescita"

a cura di **Gian Filippo Pizzo**
Edizioni Tabula Fati

È vero che rinunciando a qualcosa della nostra modernità si vivrebbe meglio?

Questa domanda sicuramente non sintetizza nel modo migliore il concetto di "decrescita felice", che è molto più ricco, complesso e estremamente interessante. Che, secondo i suoi fautori, prevederebbe la rinuncia alla tecnologia più sfrenata (ma mantenendo quella effettivamente utile), l'abbandono del consumismo, una migliore distribuzione delle risorse sia economiche che naturali (anche grazie al riciclo).

Ottenendo in cambio la salvaguardia della natura, il ritorno ad un ritmo di vita meno convulso, una società più equa.

La domanda è però servita da input per alcuni scrittori che, stimolati da essa, hanno deciso di accettare la (difficile) sfida e esprimere la loro opinione, sebbene sotto forma di testi narrativi.

Sono nati così dieci racconti di "fanta-decrescita" che riescono a coniugare la riflessione sul tema proposto con storie interessanti, anche ricche di movimento e azione, e con personaggi quanto mai vividi e convincenti.

Ci sono i decisamente favorevoli alla decrescita, gli apertamente contrari - ed è significativo notare come in questo caso la critica venga tan-



HYPNOS # 1

to da destra quanto da sinistra - e quelli che ne mettono in luce le criticità e le possibili devianze, fino a chi si mantiene neutrale.

Dieci racconti, nove autori noti nell'ambito della fantascienza italiana e un promettente esordiente, nove inediti scritti per l'occasione e uno già pubblicato ma da cui non si poteva prescindere, una presenza femminile non esigua. Dieci racconti di taglio diverso ma accomunati dall'argomento, per una antologia che fa pensare ma anche che diverte.

GLI AUTORI

Francesco Grasso

Due volte vincitore del Premio Urania, autore di diversi romanzi anche non di fantascienza.

Vittorio Catani

Nome storico della fantascienza italiana, vincitore del primo Premio Urania e diverse volte del Premio Italia di fantascienza.

Franco Ricciardiello

Vincitore del Premio Urania e del Premio Italia di fantascienza, autore di romanzi e di numerosi racconti.

Milena Debenedetti

Vincitrice del Premio Italia per il fantasy, autrice di vari racconti anche di SF.

Gian Filippo Pizzo

Curatore della presente antologia (e di altre), più noto come saggista in particolare nell'ambito del cinema fantastico.

Donato Altomare

Due volte vincitore del Premio Urania, più volte vincitore del Premio Italia di fantascienza, autore di svariati romanzi e racconti.

Giulia Abbate

Editor e coach di scrittura, autrice di racconti pubblicati in varie antologie.

Andrea Morgando

Ingegnere, esordiente assoluto nel campo della scrittura, ma sicura promessa.

Claudia Graziani

Autrice di diversi racconti pubblicati in varie antologie e riviste.

Sandro Battisti

Esponente del movimento Connettivista, redattore editoriale, autore di un romanzo e diversi racconti.

RECENSIONE

a cura di **Flavio Alunni**



L primo numero della rivista Hypnos trabocca di sense of weird, di quel bisogno umano di stranezze, paura e mistero sovrastante forse la necessità di sense of wonder. La letteratura weird, a cui fa riferimento la rivista, non è di facile definizione e, nel caso fosse divorati dalla curiosità di venirne a capo, sappiate che la lettura dei racconti presentati in Hypnos n. 1 varrà più di qualsiasi spiegazione.

Premesso che chi scrive ha ancora difficoltà nel trovare una definizione del termine "weird", i racconti di questo genere letterario sembrano far leva sui misteri ancora insondati della scienza o su quei fenomeni in cui, nonostante gli sforzi della comunità scientifica, molte persone nutrono ancora dei dubbi o si rifiutano di accettarne una visione materialistica. Uno di questi misteri riguarda per esempio il mondo dei sogni, tutt'ora poco compreso (così afferma la psicologa Daniela Delfrate nella stessa rivista qui presentata), come non è stata ancora

compresa la gran parte della capacità cerebrale umana. Ecco dunque personaggi che, come nel racconto Hypnos di H. P. Lovecraft, compiono viaggi indescrivibili col solo ausilio della mente. Elemento riconducibile ad opere fantascientifiche come Anni senza fine e L'anello intorno al sole di Clifford D. Simak o L'uomo che credeva di essere se stesso di David Amrose, i cui personaggi passano da un

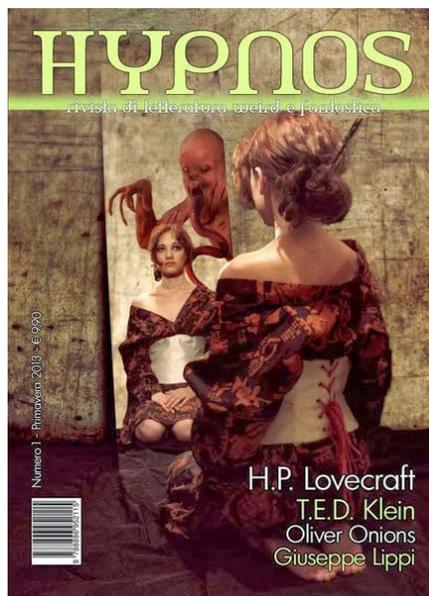
universo parallelo all'altro con un click della mente.

Ma il weird è un mondo che include anche una visione strettamente realistica dei fenomeni che ci circondano. Quante meraviglie e quanti orrori dobbiamo scoprire nel mondo reale è ormai sotto gli occhi di tutti. Le specie esistenti sulla Terra che devono ancora essere scoperte sono milioni, ogni giorno vengono scoperti organismi assurdi nei fondali marini e in altre parti del globo, creature inimmaginabili (per quanto spesso piccole) che neanche i grandi alienologi della fantascienza avrebbero potuto ipotizzare.

E lo spazio ci riserva sempre nuove sorprese. Centinaia di esopianeti sono stati scoperti e continuano ad essere svelati giorno dopo giorno da parte di sonde e telescopi spaziali, ed è di pochi giorni fa la notizia che la missione Kepler della NASA ha annunciato la conferma di 715 nuovi esopianeti, alcuni già dall'aspetto paurosamente simile alla Terra, pianeti la cui atmosfera sarà analizzabile tra qualche anno. Diceva un tale di cui non conosco la fonte certa:

«Abbiamo due possibilità: o siamo soli nell'Universo o non lo siamo. Entrambe sono ugualmente terrificanti».

Siamo attratti da pianeti misteriosi che con pari probabilità possono mostrarsi come scrigni preziosi o come finestre verso orrori inenarrabili, eppure ne siamo



attratti. Anche questo dovrebbe essere il weird. Buona parte della letteratura fantascientifica e tutti i libri gialli si basano sull'irresistibile fascino del mistero ma il weird incarna questo bisogno (o istinto) umano nel modo migliore. Il weird incarna inoltre un fatto indiscutibile, ben spiegato nell'editoriale di questo primo numero della rivista: ciò che governa il mondo è invisibile agli occhi. E forse persino alla coscienza. Onde elettromagnetiche, atomi, energia, cellule... anima?

Ad aprire le danze di Hypnos n. 1 ci pensa infatti il racconto Benlian di Oliver Onions datato 1911 il quale fa leva proprio su uno dei misteri ancora irrisolti dell'esistenza, il concetto di anima, lasciando ampio spazio alle divagazioni spirituali. Se quella cosa chiamata anima esistesse veramente, se fosse composta di puro spirito immateriale, perché non giocare di fantasia immaginando che uno scultore possa travasare la sua anima all'interno di una statua? Anche il racconto Accadde a Hollywood uscito su Hypnos n. 2 si basa sul mistero esistente attorno all'anima.

Vale la pena citare a proposito un articolo uscito sul sito della rivista Le scienze dal titolo Perché la vita, in realtà, non esiste (un estratto dell'articolo completo di Ferris Jabr uscito su *scientificamerican.com*) dove si legge un'opinione materia-

lista che vuol togliere la speranza ad ogni apertura spirituale. Secondo tale articolo la vita non esiste, non è diversa da qualsiasi altro fenomeno fisico che si conosca, non ha niente di speciale se non che sia un fenomeno complicatissimo, talmente complicato che ancora non l'abbiamo capito interamente ma, tra qualche secolo o millennio, sarà possibile comprendere ogni aspetto dei nostri corpi scoprendo di non essere altro che macchine molto complesse. Dei robot organici. Se ciò accadesse veramente, come viene profetizzato da Ferris Jabr, nessuno si alzerebbe più dal letto la mattina. Nel frattempo possiamo continuare a sognare.

Il weird, come la letteratura fantastica in generale, sembra sottintendere la consapevolezza che quella sotto i nostri occhi non sia l'unica realtà possibile, che forse non sia nemmeno la vera realtà. Paradossalmente questo modo di vedere le cose è più realistico del realismo. In pratica un iper-realismo. Nel weird il contatto con la vera realtà è sempre un shock orrendo, che può condurre alla pazzia o alla morte o allo sconvolgimento totale. Da un momento all'altro potremmo scoprire la verità che si cela dietro la nostra placida esistenza, e se ciò accadesse potrebbe non essere affatto piacevole. Il genere weird, a cui fanno capo autori storici quali Lovecraft e Edgar Allan Poe, prova a portarsi

avanti con l'immaginazione verso una simile eventualità.

Al di là di ogni possibile elucubrazione i racconti di Hypnos n. 1 sono complessivamente racconti di paura. Epidemie mostruose che incalzano in una città ottocentesca, demoni che imperversano in tranquille fattorie americane, innocenti fanciulle invecchiate di colpo a causa di un maleficio, orripilanti viaggi onirici verso mondi oscuri e terrificanti... Se non tremeranno le gambe durante la lettura, di sicuro si sfoglieranno le pagine febbrilmente, e il cuore si fermerà in diverse occasioni.

La rivista Hypnos si distingue per la selezionatissima scelta dei racconti e per le proposte sulla letteratura weird in lingua inglese, dimostrando in tal modo non solo una grande onestà intellettuale ma anche un notevole rispetto nei confronti dei lettori. In particolare, a parte la preziosa bibliografia che segue al racconto di ogni autore e autrice proposti, va fatto un elogio alla rubrica *Weird New World*, nella quale vengono indicate alcune tra le migliori novità della letteratura weird in lingua inglese.

A questo punto non resta che augurare buon lavoro a tutto lo staff, restando in attesa che esca il prossimo numero.

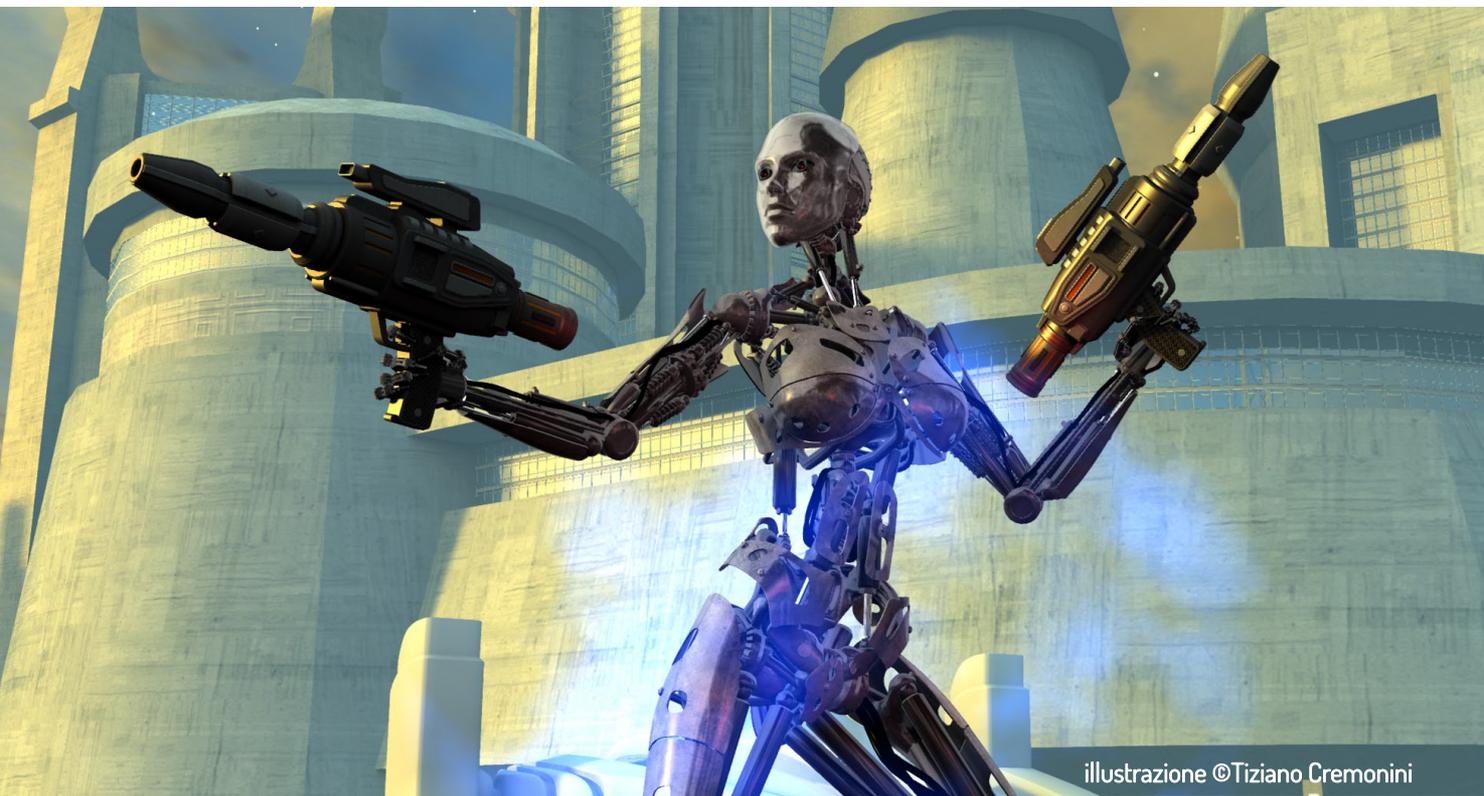


illustrazione ©Tiziano Cremonini

UN'ODISSEA MARZIANA

e altre storie di Stanley G. Weinbaum

RECENSIONE

a cura di **Fabio F. Centamore**



Morto di cancro a soli 33 anni, nel dicembre del 1935, Stanley Grauman Weinbaum riuscì comunque, nei suoi due anni di attività letteraria a rivoluzionare la fantascienza e soprattutto il suo modo di vedere gli alieni e di rapportarsi con loro. Già con il suo primo e più famoso racconto di fantascienza, *Un'odissea marziana*, pubblicato nel 1934, Weinbaum presentò creature intelligenti ma dalla psicologia incomprensibile all'uomo, superando il diffuso stereotipo degli alieni mostruosi e ostili all'umanità.

Per la serie "riproposte di classici poco noti" vi parlo oggi di Weinbaum e di una sua bella raccolta di racconti proposta dalla Nord molti anni fa'. Per chi volesse approfondire quest'autore così importante nell'evoluzione del genere consigliamo anche la recente antologia *Volo su Titano* (Fratini editore).

Dieci giorni all'inizio dell'esplorazione di Marte e succede l'imprevedibile. Dick Jarvis, ingegnere chimico, è scomparso nel nulla. Manca ormai da più di dodici ore, da quando si sono interrotti i contatti con il piccolo razzo da esplorazione che stava pilotando. Gli altri tre componenti della missione discutono come e dove cercarlo. Sembra un compito impossibile scovare un solo uomo sperduto nel vastissimo deserto marziano, se non ché... (da *Odissea marziana*)

Venere è sempre stata un ambiente fin troppo ostile per i cercatori di alghe, soprattutto la faccia illuminata. Enormi distese di fanghi tossici e urticanti possono sbucare all'improvviso sotto i piedi, inghiottire uomini

e abitazioni con incredibile velocità. E che dire della temperatura perennemente rovente? Per fortuna di "Ham" Hammond, con un bel paio di scarpe da fango ai piedi, si può arrivare lontano e forse ritardare il disastro... (da *Il pianeta dei parassiti*)

Il sistema di Giove non brilla per la tranquillità del clima. Caldo umido e torrido, indigeni minuscoli come ratti ma rissosi e, infine, la febbre gioviana che ti contagia all'improvviso. Ti sembra che tutto l'universo si sia capovolto, come in un prolungato, assurdo, sogno. E, proprio quando la realtà è uscita fuori dai cardini, ecco che ti piomba fra capo e collo una sconosciuta mai vista... (da *La luna pazza*)

Quasi una discesa nell'oltretomba l'esplorazione della faccia oscura di Venere. Il sole qui non arriva da miliardi di anni, l'aria è gelida e ventosa. Proprio quaggiù si trovano le catene montuose più alte del pianeta, nell'impero delle ombre e del silenzio. Hammond e la moglie Patricia sembrano esseri del tutto fuori posto fra quelle montagne... (da *I mangiatori di loto*)

Mai autore fu meno conosciuto, citato, considerato importante per la letteratura fantascientifica. In questa raccolta Stanley Grauman Weinbaum (1902 - 1935) è presentato al meglio, una sintesi quasi completa delle sue no-

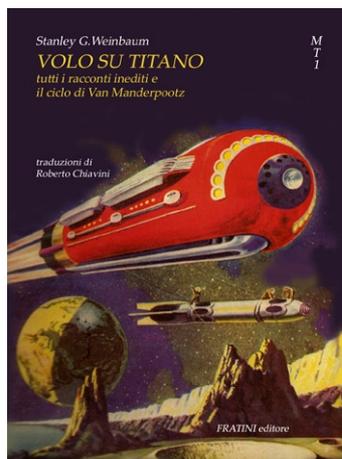
tevoli potenzialità. Tutti racconti, novelle e romanzi brevi apparsi fra il '34 e il '35 e ancora perfettamente attuali e godibili. Certo qui i pianeti e le lune del sistema solare sono raffigurati come ambienti più che estremi, popolati da creature del tutto singolari, e soprattutto pensanti.

Ecco la grande innovazione di Weinbaum: creature aliene che pensano quanto e anche meglio degli esseri umani ma che sono ben lungi dal pensare "come" gli esseri umani. Gli extraterrestri di Weinbaum sono quanto di più vicino a noi eppure, allo stesso tempo, quanto di più imponderabile. La loro logica rappresenta spesso una sfida per gli avventurieri terrestri, qualcosa che non risponde alle consuete categorie. Non sono creature buone o cattive, rispondono a strategie di pensiero dettate da un ambiente estraneo spesso inafferrabile per la concezione umana. Già, altro tipico tratto di Weinbaum: per quanto imponderabili e sfuggivevoli alla logica umana, queste creature sono indissolubilmente legate al loro ambiente. Se da un lato il loro comportamento risulta incomprensibile, d'altra parte offrono sempre una chiave di lettura legata all'habitat in cui vivono.

Ecco, dunque, il reale perno attorno a cui ruota la fantascienza di Weinbaum: la mappa logica è sempre legata all'ambiente. E davvero l'attenzione alla natura aliena in cui sono ambientate queste storie è totale. Gli ambienti di Titano, Io, Urano, Venere sono costruiti così bene da risultare quasi veri.

Ad esempio, nella narrazione delle peripezie di Dick Jarvis, il territorio marziano è descritto con la cura di un cartografo (su wikipedia potete addirittura trovare una mappa raffigurante il percorso compiuto dal protagonista). Costruita alla perfezione anche la natura di Io, satellite gioviano assolutamente sconosciuto negli anni '30, con la mitica invenzione della febbre gioviana al centro della trama.

E non dimentichiamo la faccia oscura di Venere, montuosa, gelida e buia; habitat di Oscar, la celeberrima creatura metà senziente e metà pianta. In quest'ultimo caso sono addirittura ben evidenti echi dell'epica classica di Omero (i "lotofagi" riportati fin nel titolo del racconto). Pur





Stanley G. Weinbaum

Weinbaum nacque a Louisville, in Kentucky, frequentò la scuola a Milwaukee e si iscrisse all'Università del Wisconsin. Qui studiò prima ingegneria chimica per poi passare all'inglese, ma non si laureò: lasciò l'università nel 1923.

Decise di tentare la carriera di scrittore. Il suo primo successo, *The Lady Dances*, fu un romanzo romantico pubblicato sotto lo pseudonimo di Marge Stanley, una combinazione del suo nome e quello di sua moglie. Avido lettore di fantascienza, Weinbaum si dedicò anche ad essa, ma le prime opere - *The Mad Brain* e *The New Adam* - gli furono pubblicate postume.

La sua carriera come scrittore di fantascienza iniziò nel luglio 1934, con la pubblicazione di *Un'odissea marziana*, accolto molto favorevolmente dai lettori e dalla critica: Howard Phillips Lovecraft scrisse che Weinbaum «sapeva immaginare situazioni, psicologie ed entità totalmente aliene, escogitare eventi coerenti prodotti da motivi del tutto alieni ed evitare i melodrammi di bassa lega in cui sguazzano gli scrittori pulp».

Tra il 1934 e il 1935, Stanley G. scrisse opere che sono diventate classici della fantascienza, come i racconti *La Peri Rossa* e *Adattabilità*, la serie di racconti con protagonisti "Ham" Hammond e Patricia Burlingame, il romanzo *L'arrivo della fiamma*.

Nell'estate del 1935, dopo un'operazione alle tonsille, Weinbaum fu colpito da quella che si ritiene essere polmonite. Continuò a scrivere per alcuni mesi, ma il peggiorare della sua salute ed i trattamenti sempre più pesanti con i raggi X lo costrinsero a prendere una pausa. Morì nel dicembre di quello stesso anno.

(fonte: Wikipedia)

essendo stata breve dunque, la produzione di Weinbaum risulta alquanto ricca e complessa di elementi anche eterogenei fra loro, quali le fonti mitologiche classiche e lo studio e l'attenzione alla costruzione dell'ambiente alieno. Elementi sintetizzati in un cosmo non tanto variegato, come ad esempio poteva essere il Marte di Burroughs, quanto vario. La diversità delle forme, però, è intesa quale stimolo imprescindibile. Una vera e propria calamita impossibile da ignorare per gli umani che si avventurano oltre la loro propria atmosfera.

IL CICLO DELL'INVASIONE

di Harry Turtledove

RECENSIONE | REWIND

a cura di Vincenzo Cammalleri



Nel filone dei grandi classici della fantascienza, parliamo del più importante ciclo fantascientifico prodotto dal prolifico Harry Turtledove, storico e scrittore che si è dedicato prevalentemente alla stesura di ucronie, a partire dal celebre ciclo di Videssos, il suo primo successo.

E se tutto a un tratto arrivasse sulla Terra una flotta di invasione aliena pronta a soggiogare la razza umana? Una domanda mille volte riproposta nelle pagine della letteratura di fantascienza. La questione è stata rielaborata in mille diverse versioni, ma una delle più divertenti e affascinanti è certamente quella di Harry Turtledove.

Lo scrittore americano, nato nel 1949, ha infatti scritto sull'argomento ben otto libri raccolti in due cicli facenti parte di un'unica saga.

L'idea che da' origine alla saga è semplice. In pieno svolgimento della Seconda Guerra Mondiale una razza aliena dalle forme rettiloidi raggiunge la terra con una flotta agguerrita pronta alla conquista. La Razza (questo è il nome con cui i rettili si autodefiniscono) si aspettava però di trovare una popolazione di selvaggi a malapena capaci di colpir di spada. Immensa,

e indiscutibilmente spiacevole, è quindi la scoperta che gli esseri umani hanno invece raggiunto un discreto livello tecnologico e che, seppur ancora nettamente inferiori, possono tener testa agli invasori. L'idea, a giudizio di chi scrive assolutamente geniale, è che la Razza sia sì indubbiamente superiore tecnologicamente ai terrestri, ma non eccessivamente. Il distacco tecnologico è quantificabile in qualche decennio. I terrestri quindi potranno tener testa agli invasori essendo avvantaggiati dall'enorme superiorità di numero rispetto agli invasori.

Non sarà sfuggito al lettore più curioso che a questo punto si presenta l'occasione di gettarsi a capofitto in una trama che prevede alleanze improbabili, ad esempio tra Russi e Tedeschi, per combattere l'invasore, così come di indubbio fascino sono le descrizioni della disperate battaglie tra gli umani e la Razza. Quali alleanze gli umani saranno disposti a stipulare pur di difendersi dal comune nemico?

I lettori di fantascienza non potranno poi non apprezzare il personaggio di Sam Yager, mediocre giocatore di baseball e avido lettore di pulp fantascientifici che si troverà, in virtù di questa sua passione, nella posizione di comprendere meglio di tanti altri le menti aliene che invado-

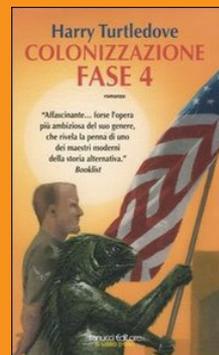


Il Ciclo dell'Invasione, formato da 4 romanzi scritti tra il 1994 e il 1996, pubblicato dalla Nord

- *Invasione anno zero* (In the balance, 1994)
- *Invasione fase seconda* (Tilting the balance, 1994)
- *Invasione atto terzo* (Upsetting the balance, 1996)
- *Invasione atto finale* (Striking the balance, 1996)

Il Ciclo della Colonizzazione, 4 romanzi scritti tra il 1999 e il 2004, pubblicato da Fanucci

- *Colonizzazione fase 1* (Second Contact, 1999)
- *Colonizzazione fase 2* (Down to Earth, 2000)
- *Colonizzazione fase 3* (Aftershocks, 2001)
- *Colonizzazione fase 4* (Homeward Bound, 2004)



no la Terra. La storia evolve nel corso dei due cicli fino a un naturale epilogo che ovviamente non sveleremo al lettore interessato.

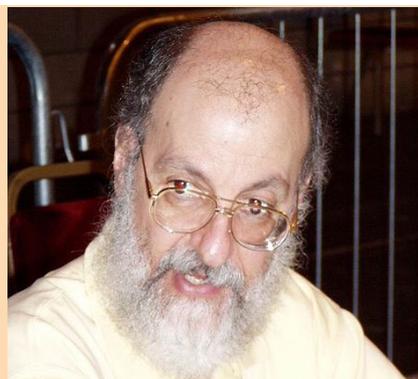
Il Ciclo dell'Invasione è caratterizzato da una trama movimentata, avvincente e piena di colpi di scena. Come si addice a uno scenario bellico assistiamo a scontri armati, guerriglie, voltafaccia. I Rettili sono descritti minuziosamente soprattutto sotto l'aspetto psicologico. Sono per certi versi diversissimi dagli esseri umani: possiedono una biologia riproduttiva basata su periodi di calore e periodi di totale disinteresse verso l'altro sesso, non

possiedono il concetto di famiglia e sono sconvolti dall'idea di potersi ribellare ai propri superiori. Allo stesso tempo soffrono le fredde temperature delle regioni terrestri essendo abituati a temperature ben oltre i 30° e hanno difficoltà a relazionarsi con i terrestri a causa della babele di lingue e culture che caratterizza il nostro amato pianeta.

Il Ciclo della Colonizzazione invece narra gli eventi dall'arrivo della seconda flotta, quella che porta i civili per colonizzare la Terra, quando la presenza dei rettili è ormai stabilizzata in alcune regioni della Terra e si viene a creare una sorta di stal-

lo tra le maggiori potenze mondiali e gli alieni. La storia diventa quindi qualcosa di simile a una "guerra fredda", durante la quale i terrestri cercano di raggiungere il livello tecnologico degli invasori e poter quindi competere alla pari con la Razza.

Certamente i primi quattro volumi presentano una narrazione maggiormente avvincente rispetto ai successivi, ma è altrettanto indubbio che anche questi ultimi meritino una lettura. Seppur negli ultimi volumi si percepisca una certa stanchezza nella penna dell'autore resta grande il fascino di una saga che potrà sicuramente divertirvi.



Harry Turtledove

Nato nel 1949 da una famiglia ebrea, Harry Turtledove conseguì nel 1977 un dottorato in storia bizantina presso l'Università di California (UCLA). Raggiunse un grande successo grazie al ciclo fantasy di Videssos e ai successivi cicli ucronici dell'Invasione e della Colonizzazione. La Saga di Videssos si basa sulla storia di un luogo immaginario chiamato Videssos, creato ad immagine dell'Impero bizantino, di cui lo stesso Turtledove è un esperto essendosi laureato in storia bizantina presso la UCLA. La sua formazione da storico risulta evidente dalla precisione con cui descrive sia le civiltà reali sia quelle immaginarie. Inoltre tratta molto spesso il tema del genocidio, in un'ottica che supera la divisione bene/male e approfondisce i problemi connessi con questo argomento.

ALTRE OPERE:

CICLO DI ELABON

Il libro dei poteri (Wereblood, 1979 e Werenight, 1979, entrambi pubblicati sotto lo pseudonimo Eric Iverson ed uniti nell'edizione italiana del 1996 della Editrice Nord)
Prince of the North (1994)
King of the North (1996)
Fox and Empire (1998)

I CICLI DI VIDEOSOS

SAGA DELLA LEGIONE DI VIDEOSOS
La legione perduta (The misplaced legion, 1987)
Un imperatore per la legione (An Emperor for the legion, 1987)
La legione di Videssos (The legion of Videssos, 1987)
Le daghe della legione (Swords of the legion, 1987)

SAGA DI KRISPOS

L'ascesa di Krispos (Krispos rising, 1990)
Krispos di Videssos (Krispos of Videssos, 1991)
Krispos l'imperatore (Krispos the Empeereor, 1994)

L'ERA DEI DISORDINI

Il trono rubato (The Stolen Throne, 1995)
L'ora della vendetta (Hammer and Anvil, 1996)
Le mille città (The Thousand Cities, 1997)
La città assediata (Videssos Besieged, 1998)
THE BRIDGE OF THE SEPARATOR
The Bridge of the Separator (2005)

LA GUERRA DEI REGNI

Una serie fantasy che narra di una guerra mondiale combattuta tra stati che usano la magia come arma.
Nell'oscurità (Into the Darkness, 1999)
Scende l'oscurità (Darkness Descending, 2000)
Attraverso l'oscurità (Through the Darkness, 2001)
I signori dell'oscurità (Rulers of the Darkness, 2002)
Le fauci dell'oscurità (Jaws of the Darkness, 2003)
La fine dell'oscurità (Out of the Darkness, 2004)

TIMELINE 191

Una serie che comprende 11 libri, divisi in varie serie, in

cui si ipotizza una vittoria confederata durante la guerra di secessione americana e le successive conseguenze in Nord America fino alla metà del XX secolo.

How Few Remain (1997)
The Great War: American Front (1998)
The Great War: Walk In Hell (1999)
The Great War: Breakthroughs (2000)
American Empire: Blood And Iron (2001)
American Empire: The Center Cannot Hold (2002)
American Empire: The Victorious Opposition (2003)
Settling Accounts: Return Engagement (2004)
Settling Accounts: Drive to the East (2005)
Settling Accounts: The Grapple (2006)
Settling Accounts: In at the Death (2007)

SERIE CROSSTIME TRAFFIC

Una serie di fantascienza in un futuro in cui gli uomini possono viaggiare attraverso mondi alternativi. Al momento sono stati tradotti in italiano il primo, Guerre imperiali ed il secondo: L'ultimo Reich
Guerre imperiali (Gunpowder Empire, 2003)
L'ultimo Reich (Curious Notions, 2004)
In High Places (2006)
The Disunited States of America (2006)
The Gladiator (2007)

SERIE ATLANTIS

Una trilogia ancora incompiuta di romanzi ucronici che descrive un mondo dove la costa orientale americana dalla punta della Florida a New Brunswick si stacca dalla terraferma milioni di anni nel passato ed ha un'isola simile alla Nuova Zelanda.
Opening Atlantis (2007 - finalista per il Prometheus Award 2009)
The United States of Atlantis (2008)
Liberating Atlantis (2009)

(fonte: Wikipedia)

LE MERAVIGLIE DEL POSSIBILE

a cura di Sergio Solmi e Carlo Fruttero

RECENSIONE | REWIND

a cura di Flavio Alunni



Le meraviglie del possibile è forse la migliore raccolta di racconti di fantascienza che sia mai stata pubblicata in Italia. Curata da Sergio Solmi e Carlo Fruttero, fu stampata per la prima volta nel 1959 ed è tutt'ora nelle librerie, più viva che mai. Viene da chiedersi perché, nonostante la "vecchiaia" delle storie presentate, queste siano ancora tutte così dannatamente stupefacenti. Come mai un essere umano del ventunesimo secolo resta ancora folgorato da racconti così "antichi"? La risposta nelle migliori convention del paese e nelle più divertenti e accese discussioni tra appassionati.



Il titolo cerca di sintetizzare il senso della narrativa sci-fi, a cui sono state attribuite le più varie definizioni. Lungi dal dare una definizione che circoscriverebbe il suddetto genere letterario strozzandolo e minimizzandolo, bisogna però dire che le varie definizioni di fantascienza colli-

dono su due punti fondamentali. Prima di tutto, il sense of wonder. In secondo luogo, la fantascienza cerca di immaginare fatti che il mix tra realtà e immaginazione suggerisce come potenzialmente (e follemente) verificabili. Da qui il titolo Le meraviglie del possibile.

L'antologia inizia con un racconto di Herbert George Wells, uno dei padri della fantascienza moderna, dal titolo L'uovo di cristallo, in cui lo scrittore prevede le telecamere. La trama è semplice, almeno apparentemente, eppure cattura per il messaggio che lascia e per la meraviglia che trasmette.

Dopo il racconto di Wells l'antologia prosegue con Pioggia senza fine di Ray Bradbury, altra piccola storia ambientata su un pianeta dove piove a tal punto che i protagonisti non vedono a un palmo dal proprio naso. Che cosa stupida, direbbe qualche sprovveduto, sottovalutando quanto possa essere aliena e drammatica una tale situazione, e quanto possa risultare difficile descriverne i tratti più empatici in modo tale da emozionare chi legge.

Seguono a ruota libera quattro racconti di Fredric Brown, tra cui Sentinella (racconto flash da far accapponare la pelle) e Il duello (che sprizza materia grigia e mistero da tutti i pori), insieme a due opere dell'altro maestro dei racconti brevi quale è Robert Sheckley, che si esibisce con La settima vittima (per cui il cinema italiano può vantare una riproduzione cinematografica con la regia di Elio Petri e l'interpretazione di Marcello Mastroianni) e Il costo della vita, due racconti sociologici che non lasciano indifferenti e anzi fanno molto riflettere e aprono la mente "come una scatola di tonno".

Ma selezionare i racconti migliori fra i ventinove totali è un'impresa difficile, perché sono tutti (proprio tutti) di ottimo livello, sebbene possano avere diverse caratteristiche. Sbilanciandosi un po', si

potrebbe dire che il racconto più emozionante sia Fiori per Algernon di Daniel Keyes, indiscusso capolavoro strappalacrime che l'autore ha in seguito riadattato con successo a romanzo, anche se nell'ambiente gira voce che il racconto sia di migliore qualità.

Le più sincere congratulazioni vanno ai curatori e a chi ha tradotto i vari pezzi (che in alcuni casi coincide con i curatori). A Solmi e Fruttero va riconosciuto il coraggio di aver tralasciato autori come Isaac Asimov e Arthur C. Clarke, proba-



bilmente perché hanno voluto lasciare spazio ad autori meno conosciuti come lo stesso Daniel Keyes o Charles F. Obstbaum o Katherine McLean. Fatto sta che Dick, Asimov e Clarke partecipano con un solo racconto ciascuno.

Discostandosi dai peggiori stereotipi che allontanano molti potenziali lettori dalla letteratura di fantascienza, questo volume di oltre cinquecento pagine non può che conquistare chiunque abbia l'ardire di aprirlo. E' bene regalare il libro qui presente ai potenziali lettori e alle potenziali lettrici per sfatare in loro qualsiasi pregiudizio e per dare nuovi adepti a questo genere letterario tanto appassionante.

LA GUERRA DI DARIO: WAR e WAR 2 di Dario Tonani

RECENSIONE

a cura di **Fabio F. Centamore**



Alterniamo novità e classici. Parliamo di un breve ciclo di racconti bellici di uno degli autori di punta della fantascienza italiana, Dario Tonani.

"Bosnia, primi anni del Duemila. Bande di cani sciolti girano per i villaggi dissestrati dagli eccidi, cataste di cadaveri sconosciuti. È in atto una strana forma di "pulizia etnica", qualcosa di mai visto. Perfino la K-FOR sembra ignorare il fenomeno. Solo Monaldi, Leclerc e gli altri cacciatori sanno bene cosa accade e cosa stanno combinando i militech fin dalla seconda guerra mondiale. Priorità adesso è catturarne uno senza che si autodistrugga (da WAR - Necroware)..."

"Misha e Karlo sono giovani e sbandati, vivono di espedienti. Il vecchio cantiere è abbandonato ormai da anni, si dice che i militari vi abbiano lasciato delle armi molto pericolose. Perché non andarne a prendere qualcuna? Varranno un sacco al mercato nero, ci si potrebbe mangiare per molto tempo. Certo non è facile, se le armi in questione sanno reagire secondo la tattica militare (da WAR - Poliarroidi)..."

"Il motore scoppietta inondando di fumo la cabina di pilotaggio. Puzza di olio bruciato, la cloche si fa incandescente. Rudolf non la molla, anzi, la stringe con tutt'e due le mani. Non sente il dolore Rudolf, come può sentir dolore uno che è già morto? Il messershmitt s'impenna, un colpo secco e il motore smette di fumare. Anche l'elica smette di girare. Peccato, la fusoliera inizia a piegarsi in giù. Inizia a gracchiare la radio. Al centro

di controllo l'hanno localizzato, magari riusciranno a spegnere Rudolf prima che si schianti al suolo (da WAR 2 - Zombiedrone)..."

"Novo Sarajevo 2032. La storia si ripete senza nulla imparare dal passato. Palazzi dotati di intelligenza artificiale comandano truppe di cecchini militech, nessuno è al sicuro per strada. Stavolta non basta la morte per far cessare

l'incubo, morire non da diritto alla pace eterna. A meno che il cadavere non sia portato via dalle strade e distrutto. Ecco perché squadre di volontari percorrono le vie di Novo Sarajevo senza sosta (da WAR 2 - Sarajevo DUM-DUM)..."

Polvere, macerie, sudore, stanchezza, sangue, pallottole, schegge e imboscate. Non passo di Giava o papaveri rossi. Questa è la guerra di Dario Tonani, nel suo ciclo di

racconti WAR, due ebook pubblicati da Mezzotints Editore. Tutto nasce da un racconto dal titolo Necroware, apparso nel 2003 nella raccolta Urania In fondo al nero e, immagino io, dall'idea dell'autore di dare una nuova veste editoriale al racconto stesso. Ecco, dunque, che il buon Dario ci riprova con WAR 2 dopo l'uscita del primo capitolo nel 2013.

A differenza di WAR, in cui appariva anche un racconto tratto dall'antologia Infected files (Delos Books - 2011), in questo secondo capitolo tutte le storie si concentrano sulle terrificanti figure dei militech. Totengänger, zombiedrone o semplicemente mitech il concetto non cambia: disumana passione per le carneficine e continuo bisogno di "pez-

zi di ricambio" umani. Agli orrori tipici di una guerra, insomma, Tonani combina lo shock di una tecnologia dall'origine sconosciuta e totalmente priva di uno scopo razionale, semplicemente orientata a trasformare qualsiasi cadavere in una macchina da guerra. Nessuna sensibilità, nessuna visione o disegno d'insieme. Null'altro che meccanica esigenza di perpetuare la propria specie. Una tecnologia del tutto fuori controllo, perfino a se stessa. Nemmeno i militech, del resto, conoscono lo scopo delle proprie azioni.

Le gerarchie militari per loro sono ormai pura forma privata del senso originario, unico scopo infiltrarsi fra le linee e nel mezzo dei combattimenti per "bonificare" il mondo dalla razza umana. Tutto ciò è sostenuto da uno stile narrativo molto dinamico, pregno di continui cambiamenti di punti di vista. Tutto intriso di suoni, odori, sensazioni che esplodono all'improvviso. Il nuovo terrore, insomma, corre fra gli impulsi elettrici dei microchip e delle nanotecnologie impossibili da decifrare e tira in ballo uno fra gli incubi peggiori: l'impossibilità del controllo, l'inarrestabilità del caos. A ben vedere, non sono tanto le azioni abiette, o la natura sordida, dei militech a provocare il moto di terrore.

Non quanto l'assoluta caoticità delle loro imprese. L'assenza di umanità si declina anche così, attraverso la caoticità fine a se stessa. Questo si riverbera anche nei singoli episodi che, pur ambientati nei conflitti storicamente avvenuti, non rappresentano alcuna strategia bellica. Anche le azioni dei soldati umani, insomma, sembrano scollegate dalle ferree logiche militari. Una guerra che assomiglia più ad una somma di azioni singole.



Intervista a Dario Tonani

INTERVISTA

a cura di **Fabio F. Centamore**



Lo conosciamo tutti molto bene, credo. Chi non lo conosce personalmente, di certo ne apprezza la passione da fan della FS e la scrittura dinamica, ricca di sensazioni e immagini scoppiettanti. Chi di noi non lo conoscesse come scrittore o come fan, ha di certo sentito parlare del recente boom del suo ciclo di Mondo 9 in Giappone. Insomma non abbiamo bisogno di grosse presentazioni, giusto? Dario Tonani è uno di noi.

Cominciamo da una domanda facile, giusto per scaldare i motori. Come è stata l'esperienza di "Deepron" a Fiuggi?

Splendida, come sempre. La "Deepron" è uno sfizio irrinunciabile che mi tolgo con grande piacere ogni primavera, un appuntamento tra amici che non vedi da tanto tempo. E anche l'occasione d'incontrare ospiti molto interessanti, come è stato il caso di quest'anno, con Ian McDonald.

Interessante. E com'è stato incontrarlo?

McDonald è una persona squisita e un intrattenitore sopraffino. In un momento di calma, ci siamo presentati e abbiamo posato per un paio di foto con i rispettivi libri. Era molto impressionato dalla pubblicazione di Mondo 9 in Giappone; tra l'altro conosceva l'editore che mi ha pubblicato...

Quale aspetto della vita da scrittore (costruire storie, girare librerie, visitare le convention, etc...) ti piace di più?

Non è un mistero, stare al computer e... praticare. Il che non significa necessariamente scrivere e basta: spesso vuol dire vivere in modo diretto l'abbraccio e il sostegno dei lettori, attraverso social network, email, chat e quant'altro.

A proposito, perché scrivere? Perché scrivere fantascienza?

Per me scrivere equivale a respirare

storie, non riesco a farne a meno. Sono un sognatore incallito e impenitente. Perché fantascienza? A volte me lo domando anch'io. E giungo alla conclusione che sia per una sorta di spirito masochistico...

Quali sono, se ne hai, i tuoi modelli letterari?

Modelli? Tanti! Dick, Ballard, McCarthy. Di loro tre prenderei il pacchetto completo a occhi chiusi. Di altri, invece, pescherei solo certi aspetti, che però m'intrigano molto: la visionarietà di Chuck Palahniuk e China Miéville, il modo d'intendere la scrittura a tutto tondo - tra libri, fumetto e videogiochi - di Neil Gaiman, il talento nella costruzione delle storie di Stephen King.

Ho notato che preferisci scrivere romanzetti brevi o racconti. È solo una mia impressione o c'è una ragione ben precisa per questa tua preferenza?

Onestamente, "romanzetti brevi" non mi fa impazzire come definizione, direi che suona con un'accezione piuttosto negativa. In realtà, sai bene, che nella fantascienza, novelette e novella hanno una lunga e nobilissima tradizione. Che peraltro l'avvento del digitale ha ulteriormente rinvigorito. Sì, ammetto di scrivere molti racconti e romanzetti brevi, ma parte della colpa deriva dallo sviluppo di progetti seriali, che alla fine del lavoro producono comunque un fix-up assimilabile a un vero e proprio romanzo, almeno dal punto di vista della foliazione e dell'impegno profuso.

Com'è nato il progetto WAR? Puoi raccontarcene qualche retroscena?

Da un lungo brainstorming con Alessandro Manzetti, AD di Mezzotints Ebook. L'idea era appunto quella di sviluppare con una logica seriale un bacino di idee molto fertile, che tra gli autori italiani di fantascienza non aveva ancora prodotto nulla: quello della Military Science Fic-

tion. Avevo scritto una storia per un Millemondi del 2003 ("In fondo al nero", a cura di Gianfranco Nerozzi, con racconti di Carlo Lucarelli, Pupi Avati, Tiziano Sclavi, Douglas Preston, Eraldo Baldini ecc.) che poteva fare da apripista; ne affiancai una seconda e calcai sull'aspetto action. Confezionai poi un titolo decisamente evocativo, di cui ancora oggi vado molto orgoglioso: "W.A.R.", acronimo di "Weapons. Androids. Robots.", tutti ingredienti di cui i due racconti traboccavano. Con "WAR 2" appena uscito, la saga, grazie anche all'ottimo team di editor con cui ho lavorato, ha assunto una sua fisionomia ben precisa.

Secondo te quale può essere la valenza letteraria della guerra oggi, dopo l'undici settembre e quel che ne è seguito?

Oggi della guerra - qualsiasi guerra - tutti possono avere una percezione quantomeno "visiva", scenica, mediatica; e questo prima non accadeva, perché ogni episodio bellico era per forza di cose mediato dalla memoria storica dei sopravvissuti e dalla fiction che se ne faceva. Culturalmente e letterariamente, la guerra è diventata territorio al quale tutti possono accedere, nella pienezza dei propri strumenti espressivi. Le storie sono diventate più sfaccettate, forse addirittura più "vere", perché chiunque può vantare un rivolo di voyeurismo, se non addirittura una piccola scheggia di esperienza, nell'offerta mediatica globale che ai vari conflitti - piccoli o grandi che siano - attinge ogni giorno.

Cosa ti ha affascinato di più nella stesura di WAR? La fase di documentazione, immaginarti le armi e le uniformi, cos'altro?

La mera scrittura. Torno sempre lì, al lavoro principale di ogni autore: alla fase in cui tutto - documentazione, immaginazione, sviluppo della storia a tavolino,

scaletta - si amalgama in una struttura concreta, assumendo dimensione e carattere personali. Se mi permetti poi di spendere una parola sullo stadio successivo del lavoro, devo dire che ho vissuto davvero una splendida esperienza di squadra con il team di editor che si è preso carico di dare alla storia il sapore che ha adesso.

Spesso nelle tue storie si parla di realtà difficili, dove la lotta per sopravvivere ha poco di umano. Come mai?

Sensibilità? Attitudine a guardare... il lato oscuro? Parecchio di entrambe, direi.

Questa è una mia curiosità. Come influisce la tua formazione "bocconiana" nella scrittura?

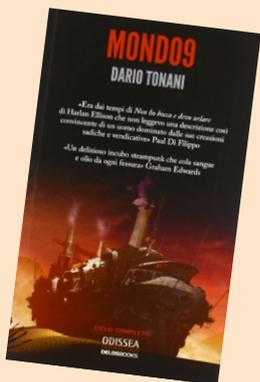
Presto detto: in nessun modo. Comunque le si vogliono guardare, nelle mie storie non vedo nulla di bocconiano (vedi comunque alla risposta sopra, anzi - meglio - alla domanda sopra!)

Perché Mondo 9 piace ai giapponesi? Che risposta ti sei dato?

In realtà, alla domanda ha risposto tempo fa il mio traduttore Koji Kubo, che sottolineava quanta spiritualità ci fosse in "Mondo9" e quanta se ne trovasse nel bagaglio interiore del lettore nipponico, per sua natura predisposto a coglierne e ad apprezzarne i segnali. I giapponesi sono un popolo che, soprattutto nei giovani, ama profondamente le storie con una forte carica visiva, perché tra cinema, anime e manga, le mangia a colazione.

Scriverai mai un bel romanzo? Cosa dobbiamo aspettarci per il prossimo futuro?

Sì, il romanzone, quello che si sa di dover assolutamente scrivere, prima o poi. Ci arriverò. Nell'attesa, ho molta carne al fuoco: il sequel di "Mondo9", un romanzo in stand-by da tanto, troppo tempo e molti, moltissimi racconti... Grazie della chiacchierata, Fabio. E stay tuned!



ASSURDO UNIVERSO

di Fredric Brown

RECENSIONE

a cura di **Fabio F. Centamore**



Uno dei grandi classici della fantascienza, un'opera che conserva, a 65 anni di distanza dalla sua pubblicazione originale su "Starling Stories", ancora intatti il suo fascino, l'umorismo e il "sense of wonder" che la caratterizzano.

Keith Winton è un trentunenne di discreto successo. Dirige una delle riviste di fantascienza più lette del suo gruppo editoriale, ha una discreta forma fisica (sebbene cominci a sentire il fiatone dopo una bella partita a tennis), è innamorato. Sì, gli succede spesso di innamorarsi. Stavolta, però, la cosa sembra davvero seria. Lei ha il passo leggero e la testa bionda delle ragazze in gamba, fa girare la testa con quello sguardo vivace e le labbra morbide da svenire. Certo, Keith non può dire davvero di non essere un uomo fortunato. Lì, nella villa del suo editore, il week end sembra scorrere fin troppo tranquillo. Unica sfortuna, la sua bella biondina deve lasciarlo per tornare immediatamente a New York. Peccato. D'altra parte anche lei ha una rivista da dirigere, un lavoro da fare al meglio. Keith, invece, si è portato il lavoro alla villa ed è costretto a rimanere per osservare il lampo sulla luna. Fra un'ora, quando il razzo spedito sulla luna cozzerà sulla sua superficie...

Questo romanzo del 1949 rappresenta l'esordio letterario dell'autore nel mondo dei romanzi di fantascienza. Un esordio da romanziere col botto, si potrebbe dire. Brown, in effetti, si era già segnalato al grande pubblico con numerose storie brevi da considerare oggi come veri e propri

gioielli della narrativa del genere. Con questo suo primo romanzo non si smentisce lanciandosi, anzi, in maniera definitiva nell'olimpo dei maestri della fantascienza. La storia trabocca di invenzioni narrative di ogni genere. Chi, del resto, non ricorda la "totalnebbia" (ripresa insieme ad altre invenzioni del romanzo perfino in un episodio del fumetto Dylan Dog) o i "lunari" o le insidiosissime "spie arturiane"? Perfino Federico Fellini ne rimase tanto affascinato da firmare un accordo con De

Laurentiis, in cui si impegnava a realizzare un film proprio da questo romanzo. Del film, purtroppo, si perse poi ogni traccia e rimase solo una suggestiva intenzione. Cosa sarebbe potuto nascere dall'incontro fra l'immaginazione di Brown e la vena onirica di Fellini? Il romanzo, comunque, nasce dal concetto dell'esistenza di infiniti universi possibili. Da questo punto di vista, se ne possono esistere infinite versioni, ogni immaginazione

può tramutarsi in realtà. Lontano da ogni genere di tecnicismo scientifico, eppure di una consistenza e credibilità unica, l'universo alternativo di Brown è insieme densamente colorato e desolante per chi lo osserva dall'esterno. Solo in superficie simile al nostro, questo universo ha il potere di destabilizzare il lettore. L'autore qui raggiunge un risultato interessante: l'identificazione fra protagonista e lettore. Le peripezie e disavventure di Keith Winton sono anche le nostre. I continui fraintendimenti che lo mettono sempre in pericolo, sono i nostri. Questo meccanismo qui funziona talmente bene da esaltare la credibilità di una pura costruzione lettera-



ria. Brown, però, utilizza anche ben altre due fra le sue micidiali armi da scrittore. Il ritmo narrativo e l'arguzia satirica. Il linguaggio è al contempo semplice, diretto e molto arguto, punge più di uno spillo. Ideale per ciò che l'opera vorrebbe essere: storia dinamica e ricca di azione ma, al contempo, satira acuta e divertente del mitico mondo delle riviste pulp che tanto hanno dato alla letteratura americana fantastica. Il protagonista è un giovane, brillante direttore di una rivista che pubblica storie di fantascienza. Sportivo, un po' farfallone, eppure serio e competente nel suo lavoro, forse una personificazione del mitico Campbell? Di certo, non manca la caricatura del classico appassionato lettore. Ostenta competenze, offre consigli non richiesti, pretende di essere sempre ascoltato. Brown, insomma, ne ha per tutti e non risparmia nemmeno le trame FS più acclamate. La struttura del romanzo, del resto, non è innovativa: l'eroe si trova lì per caso, affogato nelle peripezie che lo trasformeranno in qualcosa di più dell'uomo comune. Questa, insieme all'immancabile romanzetto sentimentale, la ricetta fondamentale di quegli anni. Brown, però, la ripropone in chiave satirica. Le disavventure del protagonista spesso hanno del paradossale, quasi ai limiti della ragione. Lo stesso tema sentimentale qui è molto sfumato e anch'esso alquanto desueto (non dico di più per non spoilerare). Non si discute il ritmo narrativo. I colpi di scena e le invenzioni dell'autore si snodano rapide e sicure. Una dopo l'altra, nel breve giro di poche pagine, il lettore vede cadere ogni certezza e si ritrova a girare le pagine per il puro gusto di vedere cosa succederà dopo. Lungi dallo stancare o appesantire, insomma, il romanzo sembra attizzare e rinfocolare l'immaginazione di chi legge. Non solo a causa delle meraviglie presenti in questo assurdo universo, ma anche grazie ai continui colpi di scena. Pur rimanendo consistente, l'intreccio è reso vivido dall'azione e dalla densità delle svolte narrative. Dote assai rara negli scrittori di ogni epoca, questa capacità di rendere la lettura leggera e scorrevole rende Brown perfettamente godibile ancora oggi. Tornare a leggere oggi questo romanzo, può risultare intrigante all'appassionato lettore per varie ragioni, una in particolare: tornare a guardare la fantascienza per quel che essenzialmente è, un genere popolare. Una lettura sempre da consigliare anche a chi desidera avvicinarsi alla fantascienza come ottima introduzione al genere.

CICLO DELLE YILANÉ

di Harry Harrison

RECENSIONE | REWIND

a cura di **Michele Augello**



Un "classico" degli anni novanta, il ciclo degli Yilané del grande scrittore britannico Harry Harrison (1925-2012). In questo trittico di romanzi, l'autore di celebri capolavori come *Un eroe galattico* e soprattutto *Largo Largo!*, descrive un divertente e originalissimo mondo alternativo dove i dinosauri non si sono mai estinti, e anzi hanno sviluppato una loro cultura e società ben delineata, con caratteristiche molto diverse da quella degli uomini.

Il ciclo è composto di 3 romanzi:

L'era degli Ylané (West of eden, 1984),

Il nemico degli Yilané (Winter in eden, 1986)

Scontro finale (Return to eden, 1988).

I tre romanzi furono pubblicati separatamente dall'Editrice Nord nella collana Cosmo Oro e nella collana Grandi Classici in un unico corposo volume comprendente tutti e tre i romanzi.

Quello che rende singolare questo ciclo è, innanzitutto, il fatto di essere un raro esempio di ucronia preistorica, (dove per ucronia si intende il genere letterario della fantascienza dove la storia si differenzia dalla storia comunemente conosciuta, con la sostituzione di eventi immaginari a quelli reali).

Che cosa sarebbe accaduto se i dinosauri, scomparsi 65 milioni di anni fa, fossero invece sopravvissuti fino all'avvento dell'uomo? E' questo l'interrogativo che si è posto Harry Harrison, creando un affresco preistorico di notevole spessore narrativo. Le vicende si svolgono sulla Terra, ma una Terra diversa dalla nostra, sulla quale l'asteroide che ha ucciso i dinosauri non è mai precipitato (o è precipitato con esiti diversi; in effetti ciò non viene chiarito dall'autore).

Parallelamente alla razza umana si è sviluppata una razza di sauri eretti, molto più civilizzata dell'uomo. Una specie che sa combattere e che si pone subito come nemica indiscussa degli uomini: i rettili infatti hanno continuato a evolversi, finché

una razza di creature parzialmente acquatiche, le Yilané, ha raggiunto una intelligenza paragonabile a quella umana. Dico "le" Yilané perché la loro è una società matriarcale: i maschi, benché non siano meno intelligenti delle femmine, vengono tenuti in speciali harem e usati solo per l'accoppiamento, dopodiché molto spesso muoiono.

Le Yilané sono una razza molto particolare: come abbiamo detto sono creature parzialmente acquatiche, depongono le uova, e dopo che esse si sono schiuse passano la loro infanzia nell'oceano, e quando hanno raggiunto l'adolescenza, lasciano il mare e si uniscono alle loro simili sulla terraferma, dove vengono instradate e istruite secondo le loro abilità individuali.

Le Yilané vivono in città-stato rette da un matriarcato, e le loro città sono situate in prossimità del mare (questo a causa del loro ciclo riproduttivo); hanno una tecnologia molto sviluppata e per certi versi molto più avanti della nostra, mentre per altri versi sono ancora fermi alla preistoria.

Hanno sviluppato in maniera fantastica la loro ingegneria genetica: infatti trasformano animali e piante secondo le loro necessità. I loro edifici vengono costruiti piantando un seme, e da quel seme cresce una casa con stanze che si sviluppano dal tronco stesso dell'albero piantato. Non usano metalli, nè hanno scoperto la ruota, e nemmeno elettricità; si tratta quindi di una vera e propria società ecologica ad impatto zero.

Grazie alla loro avanzata scienza e civiltà, il dominio delle Yilané sembrerebbe totale, ma in un altro continente al di là dell'oceano si è sviluppato l'Uomo, ancora fermo all'età della pietra, e nemmeno paragonabile per intelligenza e sviluppo sociale alle Yilané; in teoria gli uomini dovrebbero essere innocui.

Ma una nuova glaciazione incombe, per cui le Yilané, sentendo che le loro città

sono minacciate dall'imminente freddo, pensano di attraversare l'oceano e colonizzare le nuove terre, e qui, nel nuovo continente avviene lo scontro.

Harrison ha usato un punto di vista semplice per narrare l'incontro tra le due razze. Infatti il protagonista è un uomo allevato dalle Yilane per scopi scientifici nella prima città da esse costruita una volta sbarcate sul nuovo mondo. Tutto il ciclo quindi si dipana intorno alle esperienze di quest'uomo: gli umani, che nel romanzo si chiamano "tanu", dovranno combattere con belve feroci e dinosauri, e conosceranno altre razze umane, dal corpo interamente coperto di peli o dagli

occhi a mandorla. Razze che si affiancheranno ai tanu per combattere gli yilanè in scontri violenti e senza esclusione di colpi. In preda al dubbio se ritenersi umano o Yilanè, il protagonista darà alla fine sfogo alla sua ricerca di evasione e di libertà. Ciò lo porterà a scappare e ad unirsi agli altri uomini e a combattere per la loro stessa esistenza: nel corso di questa lotta egli crescerà e maturerà, e cercherà di mettere fine ad una guerra, ad uno scontro tra due civiltà diverse che non porta vantaggi a nessuna delle due.

Questa narrazione in tre volumi potrà sembrare per certi aspetti ostica nella lettura: l'autore si dilunga infatti nella

descrizione degli aspetti sociali delle due civiltà, con le Yilanè che a volte sembrano stupide e crudeli (ma l'uomo verso i suoi "diversi" non lo è mai stato?), e altre volte mostrano invece aspetti molto intelligenti, fino a riuscire addirittura simpatiche al lettore. In compenso, gli uomini vengono rappresentati come ignoranti, combattivi e fanatici (dejà Vu).

In definitiva si tratta di un ciclo che unisce in maniera abbastanza omogenea e riuscita momenti descrittivi a momenti di azione, e che quindi consiglio assolutamente di leggere!



Harry Harrison

Harry Harrison, nato Henry Maxwell Dempsey (Stamford, 12 marzo 1925 – Crowborough, 15 agosto 2012), è stato uno scrittore, glottoteta ed esperantista statunitense, autore di romanzi di fantascienza. Ha vissuto in diversi parti del mondo come il Messico, l'Inghilterra, l'Irlanda, la Danimarca e l'Italia. Fu un forte sostenitore dell'Esperanto tant'è che il linguaggio appare spesso nei suoi romanzi ed in special modo nelle serie del Ratto d'acciaio (Stainless Steel Rat) e del Pianeta impossibile (Deathworld). È stato anche presidente onorario dell'Associazione Irlandese per l'Esperanto nonché membro di altre simili associazioni nel mondo. Ha prestato servizio nell'USAAF (aeronautica militare statunitense) durante la seconda guerra mondiale come istruttore e meccanico di artiglieria. Da ultimo visse in Irlanda, conservando un alloggio a Brighton in occasione delle visite in Gran Bretagna.

Prima di diventare uno scrittore, Harrison fece l'illustratore per due riviste di fantascienza per la EC Comics, Weird Fantasy e Weird Science. Nelle sue prime storie brevi usava spesso degli pseudonimi come 'Wade Kaempfert'. Harrison ha anche scritto una striscia a fumetti dove ha creato il personaggio di 'Rick Random'.

Harrison fu conosciuto per le sue opere letterarie e per il suo stile di scrittura intriso di humour e satira. In tal senso le sue opere più note sono la serie del Ratto e

il romanzo Bill, the Galactic Hero (parodia di Fanteria dello spazio (Starship Troopers) di Heinlein).

Durante gli anni sessanta fu lo scrittore principale della strisce di Flash Gordon che apparivano sui quotidiani. Una delle sue storie fu serializzata sulla rivista Comics Revue. Harrison disegnava anche degli schizzi per aiutare i disegnatori ad essere più precisi nei dettagli tecnici e scientifici che però venivano quasi sempre ignorati.

Non tutte le opere di Harrison sono commedie o in generale opere leggere. Scrisse molti libri su temi più impegnativi tra i quali il più noto è senz'altro Largo! Largo! (Make Room! Make Room!), sulla sovrappopolazione e l'esaurimento delle risorse globali. Il suo testo è stato alla base per la sceneggiatura del film 2022: i sopravvissuti (Soylent Green, 1973).

Harrison ha lavorato per un periodo fianco a fianco con Brian Aldiss specialmente in una serie di antologie. I due negli anni settanta cercarono di sensibilizzare pubblico e critica a ricercare una fantascienza di più alta qualità. Venne insignito del Damon Knight Memorial Grand Master Award 2009.

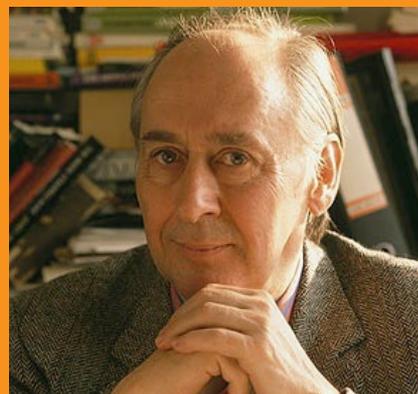
(fonte: Wikipedia)

Terra Bruciata

di J. G. Ballard

RECENSIONE | REWIND

a cura di **Antonello Perego**



James Graham Ballard

Nato a Shanghai il 15 novembre 1930 da genitori inglesi ivi residenti per motivi di lavoro, è morto a Shepperton il 19 aprile 2009.

È stato uno scrittore britannico, autore di romanzi e racconti di fantascienza, autobiografici e di satira sociale. Fortemente ispirato dalla pittura surrealista, Ballard è prossimo agli autori postmodernisti.

(fonte: Wikipedia)

Noto anche come *The Drought*, *Terra bruciata* (*The Burning World*, 1964) è uno dei primi capolavori di James Graham Ballard (1930-2009), autore britannico ormai di fama mondiale e le cui opere sono state osannate anche dai critici mainstream e al di fuori del genere fantascientifico. *Terra bruciata* (apparso per la prima volta su *Urania* più di quaranta anni fa) rappresenta il terzo capitolo di

pubblicazione dell'autore nonché il terzo romanzo della tetralogia degli elementi; romanzi incentrati su catastrofi legate agli elementi naturali, terra, aria, fuoco e acqua. Questo romanzo in particolare, riguarda appunto il fuoco.

Una siccità globale flagella il mondo. L'autore non perde molto tempo a spiegare in dettaglio le cause: in pochi paragrafi ci descrive con grande abilità un mondo ove gli oceani sono ricoperti da uno strato di polimeri oleosi causato dagli scarichi industriali e petroliferi che non permette l'evaporazione dell'acqua e quindi nemmeno la formazione delle nuvole e delle piogge. Si tratta dunque di un tema molto attuale, nonostante il romanzo sia stato pubblicato nel lontanissimo 1964.

Come abbiamo accennato, siamo di fronte a un romanzo catastrofico, ma a differenza di molti romanzi e film del genere Ballard concentra il suo interesse sulle vicende di pochi protagonisti e di come interagiscono tra di loro e col duro contesto che devono affrontare. Gli effetti della siccità, i panorami di dune e sale, il fiume asciutto e la terra rugosa e frammentata, le barche reclinata e rugginose, le auto in fila, una dietro l'altra. Ballard riesce benissimo a esporre questi panorami di una terra desertificata con i sopravvissuti che faticosamente arrancano, sporchi, stanchi e soprattutto assetati.

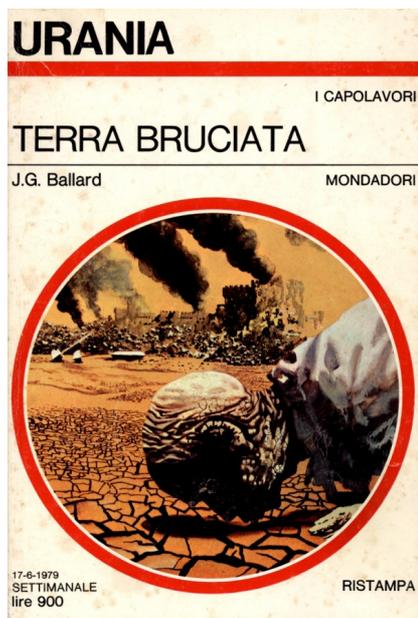
Il romanzo si svolge principalmente in un paesino sulle rive di un lago, Larchmont. Il protagonista, Charles Ransom, è un medico. Ransom osserva quotidianamente gli effetti della siccità, il fiume che si riduce giorno dopo giorno, l'acqua che scarseggia e il lento esodo degli abitanti verso la costa, e la tenacia forse cieca gli irriducibili che decidono di rimanere. Il protagonista alla fine, insieme a pochi altri, decide di raggiungere la costa.

Personalmente, ho apprezzato la descrizione del viaggio che viene intrapreso per raggiungere la costa, con le scorte di ac-

qua che scarseggiano, le tappe dove passare la notte. Raggiunta la costa il gruppo si separa, e Charles Ransom si ritrova a fare il ladro d'acqua, togliendola a chi cerca di strapparla al mare. La vita per tutti i sopravvissuti sulla costa è ardua, piena di stenti e i disordini sono all'ordine del giorno.

Dopo dieci anni la vista di un leone fa decidere a Ransom di tornare a Larchmont: una volta resa nota questa decisione, anche gli altri appartenenti al gruppo decidono di aggregarsi a Ransom in questo viaggio disperato, senza speranza. E a Larchmont infatti essi ritroveranno le persone che erano rimaste, ma ormai devastate nella mente dall'isolamento e dalla pazzia.

Un romanzo che mette sete. Non basta la carenza di acqua; ci si metterà sabbia a intasare tutto quanto, a rovinarti la pelle e ad assorbire la poca acqua strappata al mare, e come se non bastasse c'è anche il sale, estratto dai desalinizzatori; a tonnellate, che si secca e si indurisce, e il cielo terso col sole a picco. I pesci messi a seccare e null'altro da mangiare, scheletri di animali e non solo corrosi dal sale o sommersi dalla sabbia. Una storia incastrata a matryoska, con i due viaggi che iniziano e concludono la vicenda.



una ideale tetralogia dedicata da Ballard agli "elementi" come causa di catastrofi naturali. Dopo *Il vento dal nulla* (*The Wind from Nowhere*, 1961), incentrato sulla violenza dell'aria, e *Deserto d'acqua* (*The Drowned world*, 1962), in cui si ipotizza lo scioglimento delle calotte polari e l'inabissamento dell'Europa nelle acque oceaniche, e prima di *Foresta di cristallo* (*The Crystal World*, 1966), viene infatti questo cupo ritratto di un mondo morente e desertificato.

Terra bruciata è il terzo libro in ordine di

IL PALAZZO DEL MUTANTE

di Tim Powers

SAGGIO

di Nico Gallo



Approfondiamo in questo saggio il futuro descritto da Tim Powers, autore geniale assai sottovalutato e padre dello steampunk assieme ai suoi amici James Blaylock e Kevin W. Jeter, nel *Palazzo del mutante*, opera del 1985 a noi molto cara (riescato da Fanucci agli inizi degli anni '90).

"Il miglior punto di osservazione sulla Los Angeles del prossimo millennio sono le rovine del suo futuro alternativo."

Mike Davis, *La città di quarzo*

Elly, pronunciata el ei, altro non è che la nostra L.A. Los Angeles, la mitica città di quarzo, dove viene prodotta una parte preponderante dell'immaginario contemporaneo, dove le architetture reali si mescolano ai progetti di Hollywood, dove si fondono le lingue e le razze e vengono tragicamente sperimentate nuove sovversioni e nuove repressioni.

Leggere *Dinner at Deviant's Palace* oggi, il romanzo di Tim Powers pubblicato negli Stati Uniti nel 1985, offre molteplici spunti d'interesse. Il primo è senza dubbio utilizzare la riflessione geografica che questo testo propone attraverso il viaggio nella California meridionale di Gregorio Rivas, il protagonista, per verificare come un romanzo di fantascienza sia in grado di parlare, e con profondità, delle metamorfosi e delle tendenze del territorio di Los Angeles. Da *Blade Runner* ai romanzi di Kevin Jeter, ma con inscindibili connessioni con altri generi letterari che pescano in Ray-

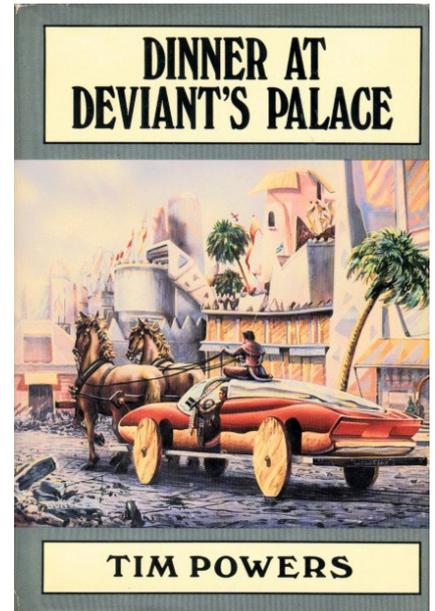
mond Chandler e James Elroy, si è stabilito un rapporto tra la città e i suoi dintorni e l'immaginario. Forse, in origine, la città del cinema aveva fabbricato i sogni e i modelli per l'intero pianeta, partecipando a un progetto sociale in cui diffondeva stili di vita; ora sperimenta immediatamente su se stessa modificazioni materiali che provengono dalle suggestioni dell'immaginario, o meglio, nel caso di Los Angeles è diventato impossibile distinguere un primato tra reale e immaginario, visto che la sua immagine si presenta a noi come unica. È come dire che si è confusa la metafora con la sua origine materiale, ed entrambe si influenzano con un'intensità tale da non poter più essere separate. Se leggiamo *Ecology of Fear* di Mike Davis, tradotto in italiano da Feltrinelli come *Geografie della paura*. Los Angeles:

l'immaginario collettivo del disastro, troviamo nei due capitoli finali (*"La distruzione letteraria di Los Angeles"* e *"Oltre Blade Runner"*) oltre 150 pagine dedicate alla dimostrazione di come si è sviluppato questo complesso rapporto.

Ma *Invito al Palazzo del Deviante* è una lettura di grande interesse anche nel contesto della fantascienza stessa. Tim Powers, nato nel 1954, noto come autore di romanzi quali *Il Re Pescatore*, *Le porte di Anubis*, *Mari stregati*, *Lamia*, e l'eccellente e

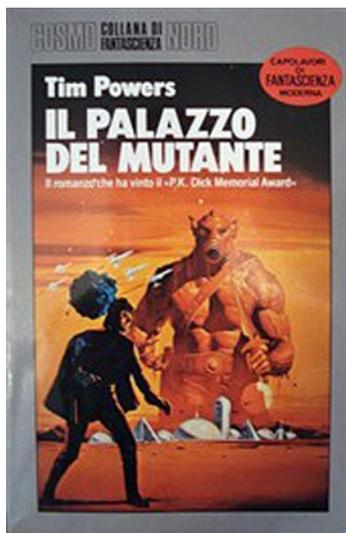
visionario *L'ultima chiamata*, appartiene all'ultima generazione di scrittori, ovvero quelli che hanno avuto a disposizione per esprimersi un linguaggio molto articolato. Poco attratto dal cyberpunk tecnolo-

gico, Powers ha visto nella contaminazione dei generi grandi possibilità creative, utilizzando atmosfere steampunk quanto i canoni dell'horror e del racconto mitologico. *Invito al Palazzo del Deviante*, invece è un romanzo di fantascienza che deve molto a Philip K. Dick. Tim Powers gli è stato amico e aveva frequentato lo scrittore durante gli incontri che si tenevano a casa sua il martedì sera. Come è noto, l'ultimo periodo di Philip Dick (morì nel 1982) fu emotivamente intenso. Veniva da una serie di esperienze estremamente



ture che hanno lasciato traccia in romanzi come *Un oscuro scrutare* e *Scorrete la carne*, disse il poliziotto, e che lo avevano posto di fronte alla morte, alla solitudine, al dolore, alla rassegnazione. In lui, già sensibile per natura, si sviluppa un senso della pietà eccezionalmente forte.

Il Greg Rivas di Powers è un duro esperto nel riportare a casa giovani che vengono attratti da una religione capace di esercitare un controllo della mente totale; è uno dei pochi capaci di opporsi a una sorta di potere ipnotico in grado di azzerare la volontà degli adepti e che ha il coraggio di avventurarsi in zone selvagge e radioattive. Compie questi recuperi per denaro, ma quando gli si chiede di trovare la ragazza di cui è stato perduto innamorato per anni, la ricerca assume significati molto più profondi. Questo viaggio, che lo porterà prima a Irvine, la Città Santa, e poi a Venice, attraverso i pericoli e gli incontri che costituiscono la trama, costituirà un itinerario spirituale



destinato a produrre cambiamenti irreversibili nell'interiorità del protagonista. Come ricorda Franco Moretti nel suo saggio *Il romanzo di formazione*, "la gioventù non dura in eterno" e i grandi traumi emotivi che Rivas subirà nel romanzo lo porteranno a scoprire la pietà. Pietà per i drogati, per gli esseri umani all'ultimo stadio dell'esistenza, per ridicole e tragiche creature come gli uomini-rottame (trash men), per i bambini mutanti, per le sue stesse vittime, fino a diventare incapace di uccidere, fino a riconoscere quella parte di se stesso che faceva di lui un cinico.

Questa pietà è una conquista difficile, lenta e contraddittoria, che la fantascienza è capace di esprimere attraverso meccanismi letterari che le sono propri e che costituiscono la sua eccezionale possibilità d'impatto. Tutta la narrazione è pervasa dai pensieri di Rivas, dalle domande retoriche che pone a se stesso. L'elaborazione dei suoi pensieri coscienti si interseca e si sovrappone agli avvenimenti e al lettore è concesso di controllare l'evoluzione interiore di Rivas verso la pietà.

Se nella tradizione del novel questa contrapposizione tra due parti dell'io del protagonista è descritta come una lacerazione individuale e psicologica, nella fantascienza assistiamo a una letteralizzazione di questo scontro tra le componenti interiori. Brian McHale, nel suo saggio "Elementi per una poetica del cyberpunk" apparso sulla rivista *Alpha-ville*, chiama questo meccanismo "letteralizzazione della metafora", indicando come la fantascienza assuma un significato proprio istituendo un rapporto con il mondo reale (e quindi con il novel che ne è la rappresentazione letteraria diretta), che viene rielaborato attraverso la costruzione di personaggi ed episodi che hanno le caratteristiche fisiche che vengono metaforizzate. Quando Rivas si trova ferito e in fuga scopre che da sé si è liberata un'entità ectoplasmatica, un hemo-goblin (spiritello di sangue) che ha assunto alcune sue caratteristiche. Dopo questa creazione, o meglio separazione da sé di alcuni attributi di se stesso, la creatura tenta di ricongiungersi, ma Rivas, nella sua quest verso un'altra dimensione spirituale, combatte fisicamente con lei

fino a distruggerla. Dunque il travaglio psicologico di molta letteratura che vede nell'esterno solo occasioni per alimentare il conflitto interiore, qui diventa una lotta letterale tra due entità autonome. Nella narrativa di Philip Dick, lo scrittore che davvero ha influenzato Powers più di ogni altro, molto spesso vengono descritti gruppi composti di personaggi, ognuno con psicologie semplici e molto accentuate, e anche in queste opere i conflitti psicologici tipici della complessità di una mente vengono rappresentati attraverso le interazioni multiple dei personaggi che incarnano ognuno un singolo aspetto.

Un viaggio dunque che non è e non può essere solo geografico, dove il viaggiatore Rivas si ripresenta nel luogo della partenza radicalmente diverso da come era partito. Una nuova persona che ha capito che solo sacrificando una parte di sé avrebbe potuto mantenere quella scomoda empatia che è andata crescendo lungo tutto il romanzo, quello stesso sentimento che i cinici androidi di *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* non provano.

Invito al Palazzo del Deviante è fantascienza pura e deve essere letto come tale, anche se la California post catastrofe, regredita a uno stadio quasi pre-industriale (anche se sopravvivono reperti funzionanti e impressionanti catene di montaggio di taylorista memoria), si presta a utilizzare forme descrittive che provengono dalla magistrale cultura horror di Powers.

Chi ha letto le raffinate descrizioni di Lamia, un volume scritto successivamente e immancabile per chi ama la tradizione del romance, gusterà le inquietanti presentazioni del Palazzo del Deviante e di Irvine, Città Santa del romanzo e prestigiosa sede universitaria nella realtà. In quelle pagine c'è uno sforzo di raffigurare l'inumano e, come anche era accaduto per Lovecraft, la geometria euclidea diventa una sfida, un ostacolo da superare. Certe linee architettoniche, certe prospettive irrisolte, sembrano rievocare alcune insoddisfacenti rappresentazioni grafiche delle geometrie di Riemann e di Lobachevskij, qualcosa che si scontra con le usuali consuetudini della percezione umana.



Timothy Thomas Powers

(Buffalo, 29 febbraio 1952) è uno scrittore statunitense di romanzi di fantascienza e fantasy.

La maggior parte delle storie di Powers si basa su avvenimenti o personaggi storici in cui l'autore inserisce elementi occulti o soprannaturali.

Powers è cresciuto in California da una famiglia cattolica. Ha studiato letteratura inglese alla California State University di Fullerton dove per la prima volta incontrò James Blaylock and K. W. Jeter. I tre sono rimasti buoni amici anche dopo il college e hanno talvolta lavorato insieme. Durante tale periodo Powers conobbe e diventò amico del grande scrittore Philip K. Dick tanto che il personaggio di "David" nel romanzo di Dick *Valis* si basa appunto su Powers.

La prima opera di Powers a riscuotere un certo successo fu *Il Re Pescatore* (*The Drawing of the Dark*) nel 1979 ma l'opera che lo fece conoscere al grande pubblico fu *Le porte di Anubis* (*The Anubis Gates*), vincitore del premio Philip K. Dick e tradotto in numerose lingue.

Attualmente vive con la moglie, Serena, a Muscoy in California.

(fonte: Wikipedia)

Michael Moorcock,

astounding sounds, amazing music

PROFILO D'AUTORE

di Nico Gallo



In occasione dell'uscita de *Il corridoio nero* su Urania Collezione riproponiamo un bellissimo ed erudito profilo di Michael Moorcock a cura di Nico Gallo. In effetti si tratta di una recensione di *Madre Londra*, apparso anni fa per Fanucci, ma Nico è molto attento ad approfondire tutti i lati della personalità del grande autore britannico.

"Shakey Mo continuò ad avere allucinazioni da droga sulla strada davanti a lui. Sul suo cammino marciavano armate; i nazisti istituivano blocchi stradali; ragazzini sgambettanti inseguivano palloni; improvvisamente divampavano grossi fuochi e apparivano e scomparivano demoni succhiasangue"

(M. Moorcock, *A Dead Singer*, 1976)

La science fiction degli anni Sessanta, la New Wave, è tutt'oggi un'esperienza letteraria ignorata o sottovalutata. Eppure la narrativa cyberpunk, esageratamente celebrata, deve tutto o quasi a un gruppo di narratori praticamente sconosciuti come Brian Aldiss, Thomas Dish, Norman Spinrad, Samuel Delany, Barry Malzberg e Michael Moorcock. Solo James Ballard, uno scrittore nato all'interno della rivista anglosassone *New Worlds*, diretta da Moorcock tra il 1964 e il 1969, ha oggi il suo meritato riconoscimento letterario.

Se è il cyberpunk la scrittura che, a giudizio di tutti, attraverso Gibson, Sterling, Shirley e pochi altri, ha innovato la letteratura popolare usando l'immediato futuro per sviscerare il presente, i meccanismi di potere e di controllo sociale, le modalità di sviluppo e di utilizzo delle tecnologie e dei media della comunicazione, la diffusione delle droghe e la commistione con le culture

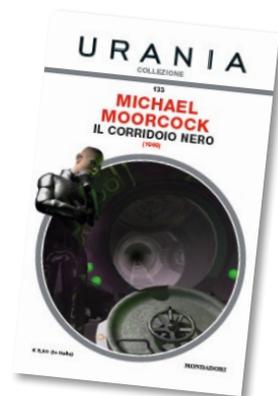
alternative come quella hippy e rock, allora chi oggi rileggerà le opere datate di Moorcock e degli altri scrittori della New Wave scoprirà un periodo molto ricco, stilisticamente raffinato, colto e sovversivo. Anzi si evidenzierà come il cyberpunk abbia diradato gli spunti e le provocazioni della New Wave e ne abbia attuato una sorta di specializzazione, focalizzando solo alcune delle novità che, come nel caso eclatante di Samuel Delany, attendono ancora qualcuno che raccolga le sfide lanciate da questa vecchia fantascienza.

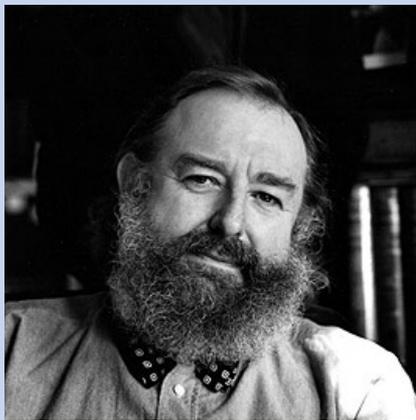
Michael Moorcock, scrittore contraddittorio come pochi, è presente in libreria con interessanti romanzi heroic fantasy come *La saga di Elic di Melnibolè* e i suoi seguiti (*La fortezza della perla* e *La vendetta della rosa*), pubblicati dell'editrice Nord e poi ristampati da Fanucci. Certo l'heroic fantasy è, in generale, roba letterariamente di poco conto, a parte il repertorio storico antecedente la Seconda guerra mondiale o casi isolati come Moorcock, e se ne sconsiglia caldamente la lettura, ma il focus su Moorcock, oggi, è giustificato dal suo ritorno in libreria con un romanzo attesissimo come *Mother London*. Noto in Italia come scrittore di avventura, appunto, Moorcock, invece, è un autore raffinatissimo di science fiction con opere come il ciclo di Jerry Cornelius (*Programma finale*, *A Cure for Cancer*, *The English Assassin*, *The Condition of Muzak*), o come *I.N.R.I.*, *Il veliero dei ghiacci*, *Il corridoio nero*, pubblicati quasi tutti oltre vent'anni fa.

Ora, la prima edizione di *Madre Londra*, per l'editore Fanucci, impone nuovamente il problema di Michael Moorcock.

Nato a Londra, nel 1939, inizia giovanissimo ad amare la fantascienza. Già

a quindici anni ha dato vita ad alcune fanzine dedicate a Edgar Rice Burroughs, l'autore di Tarzan, e nel 1956 inizia a collaborare come sceneggiatore di fumetti con Tarzan Adventures. Collaboratore anche di *Sexton Blake Library*, una rivista di racconti polizieschi, all'inizio degli anni Sessanta si avvicina a *New Worlds* dove, inizialmente, pubblica le prime storie di *Elic*, l'inquietante principe albino soggiogato dal potere della propria spada. Nel 1962, inaspettatamente, entra in politica, diventando direttore della propaganda per il Partito Liberale, poi fa il suo ingresso come direttore di *New Worlds*, rivoluzionando il panorama della fantascienza mondiale. La New Wave intendeva rompere i confini che comprimevano la fantascienza, colpire l'autoreferenziazione, farsi contaminare da altre culture. In quegli anni Londra era un eccezionale crogiolo di avanguardia, trasgressione, sovversione. Lì nasce e si sviluppa la cultura rock, e un intellettuale come Michael Moorcock non poteva restarne indifferente. Già nel 1966, in *Programma finale*, la prima avventura ambientata a Londra del trasgressivo Jerry Cornelius ("beve, si droga, è vagamente omosessuale", commenta Jacques Sadoul, storico della fantascienza), la musica ha una parte importante nella descrizione dell'ambiente e nella contestualizzazione storica. Siamo alla fine degli anni Sessanta, e il protagonista ascolta Beatles, Rolling Stones, Moody Blues, Who, Manfred Mann, Animals e Zoot Money. La controcultura irrompe in questi romanzi e modifica l'immaginario fantascientifico per sempre. Ma Moorcock non si limita a portare la realtà e le innovazioni dell'underground in una letteratura popolare come la science fiction. Lui stesso, in quegli anni, è forse l'unico





Michael Moorcock

Nato a Londra il 18 dicembre 1939, è un prolifico scrittore britannico di fantascienza e di fantasy.

Divenne redattore per Tarzan Adventures nel 1956, a soli sedici anni, collaborando successivamente con Sexton Blake Library. Come curatore della controversa rivista di fantascienza inglese New Worlds, dal maggio 1964 fino al marzo 1971 e quindi nuovamente dal 1976 al 1996, Moorcock incoraggiò lo sviluppo della New Wave nel Regno Unito e indirettamente negli Stati Uniti. La sua edizione a puntate di Jack Barron e l'Eternità (Bug Jack Barron) di Norman Spinrad fu tristemente famosa perché portò un membro del parlamento appartenente al partito conservatore a condannare in aula il finanziamento della rivista da parte dell'Arts Council.

In questo periodo scrisse occasionalmente sotto lo pseudonimo di "James Colvin", uno "pseudonimo di casa" usato da altri critici su New Worlds. In seguito apparve un falso necrologio di Colvin su New Worlds. In seguito Breakfast in the Ruins, un romanzo letterario, incluse un'introduzione che menzionava la precedente morte di Moorcock. Alcuni lettori vi credettero. Moorcock, infatti, usa molto le iniziali "JC", e non è interamente una coincidenza che siano anche le iniziali di Gesù Cristo (Jesus Christ in inglese), il soggetto del suo romanzo del 1967 I.N.R.I. (Behold the Man). Quest'opera, pubblicata per la prima volta su New Worlds come una novella, racconta la storia di Karl Glogauer, un ebreo agnostico, insicuro e dall'incerta sessualità che, ossessionato dalla figura di Gesù Cristo, diventa viaggiatore del tempo per cercare di incontrarlo, ma scopre, con suo orrore, che "Gesù di Nazareth" non è altri che un ritardato storpio, figlio di una donna di facili costumi che racconta di averlo concepito con un angelo: a quel punto Glogauer, per "riparare" a quello che gli sembra un insopportabile "torto cosmico", inizia a viaggiare per la Palestina predicando il messaggio cristiano come lo ricorda dalle sue numerose letture dei Vangeli e, infine, arriva a "inverare" la leggenda biblica della crocefissione attraverso un paradosso di predestinazione. Questo lavoro vinse il Premio Nebula per il miglior romanzo breve del 1967.

Nel 1997 Moorcock è stato uno degli ospiti d'onore alla Worldcon di San Antonio e Ospite d'Onore alla World Fantasy Convention di Corpus Christi, Texas (2000), dove ricevette un "Howie" World Fantasy Award alla carriera. Nel 2002 entrò a far parte della Science Fiction Hall of Fame.

Negli anni novanta Moorcock si trasferì in Texas, negli Stati Uniti, in modo da poter meglio comprendere la società americana giacché il suo romanzo The Skrayling Tree doveva basarsi sull'incontro/scontro di Elric con questa. Nel 2004, annunciò di essere intenzionato a tornare in Europa, probabilmente stabilendosi in Francia e Spagna.

(fonte: Wikipedia)

personaggio del mondo della fantascienza a essere, contemporaneamente, anche impegnato nel mondo del rock.

Moorcock, nel 1973, scrive i testi per l'album Space Ritual degli Hawkwind, uno dei più interessanti gruppi inglesi che vide nella sua formazione anche il poeta e performer Robert Calvert. L'immaginario della fantascienza diventa così determinante per questo gruppo, come per Magma e Gong o per i deliri free jazz della Sun Ra Arkestra. Moorcock partecipa attivamente alla vita del gruppo e spesso interviene come solista. Nel disco Warrior on the Edge of Time è solista e suonatore di banjo, mentre è autore di The New Worlds Fair, firmato da Michael Moorcock & the Deep Fix, con Simon House, Simon King, Alan Powell e Dave Brock. Nel 1976, per la Charisma, esce il disco Astounding Sounds, Amazing Music, un omaggio ai vecchi pulp di fantascienza che Moorcock aveva tanto amato in gioventù.

Ma la più prova interessante dell'impulso innovativo di Moorcock sta, quasi sicuramente, nell'aver sondato con la fantascienza le potenzialità della cultura pop. Jerry Cornelius, l'eroe dai mille volti protagonista di una delle prime serie della fantascienza moderna, è un laboratorio narrativo di come le esistenze fittizie del mid-cult e delle comunicazioni di massa irrompano in un testo, di come si contamina. L'immaginario di cui Jerry Cornelius è certamente meno complesso e trasgressivo di quello di Danald Barthelme, e il suo valore deve essere visto in rapporto al genere con cui si confronta, la fantascienza, e con l'esperienza di New Worlds. Più che configurare un montaggio di presenze rese vive e autonome dai media, Moorcock sembra aver optato per una cosciente incursione della realtà degli anni Sessanta e Settanta in un genere che aveva, di fatto, sterilizzato le maggiori provocazioni che venivano dalla letteratura alta.

Ma l'ascendente di un personaggio eclettico come Moorcock rimane nella parte meno commerciale del fenomeno rock, e i personaggi dei suoi romanzi si ritrovano per tutti gli anni Settanta nei testi di dischi più o meno noti.

Ed è proprio l'eclettismo che consente ora di leggere Madre Londra non come un'opera anomala (del resto la sua produzione recente segue un taglio decisamente orientato alla tradizione letteraria anglosassone), ma come l'evoluzione di un autore di pulp e di musica rock, dell'intel-

lettuale che ha incarnato la fase più creativa e sperimentale di New Worlds, che ha saputo (forse anche solo per denaro) scrivere letteratura avventurosa (come il ciclo di *Michael Kane, guerriero di Marte*) o di heroic fantasy.

La padronanza della scrittura è forse una delle caratteristiche di *Madre Londra* che colpisce di più. La precisione e l'equilibrio tra esterno, formato dal paesaggio londinese, e interno, creato progressivamente dall'esteriorizzarsi della coscienza dei personaggi, sono davvero mirabili. E Londra, contenitore inquieto di tante storie, da Derek Raymond fino a Martin Amis e Hanif Kureishi, è vera madre che partorisce i suoi figli e che li ascolta mentre parlano di lei. Un incessante brusio di rumori, d'immagini, di dialoghi e di pensieri costruisce la città, una strada dopo l'altra.

Madre Londra viene raccontata da un gruppo di eleganti svitati che frequentano una clinica per le malattie mentali. Come i fisici di Friedrich Dürrenmatt, i pazzi di questo romanzo sembrano orfani di una realtà condivisa, di una memoria. Così il romanzo avanza e retrocede, sempre tessendo il filo dei rapporti tra i personaggi, spesso molto delicati, alla ricerca di un passato descritto in modo meticoloso. Ma, se è vero che c'è chi legge i pensieri, non sembra che questa indiscrezione possa impedire la perdita della loro identità, né che, perduta un'identità, un'altra ne avanzi in sostituzione. Il zigzag che la vita dei tre protagonisti percorre tra gli anni della battaglia aerea su Londra fino al 1985 è così ricco di rapporti da ricordare le migliori opere di Charles Dickens, e sembra essere un romanzo su questo secolo, su come l'atroce bombardamento, forse, sia l'ultimo atto di un'epoca, quella Vittoriana, a cui i protagonisti ancora appartengono. Se Mary Gaselee, con la sua amnesia lunga 15 anni, è in assoluto il personaggio che rappresenta meglio questa conclusione epocale, viene da pensare che Moorcock, scrittore del futuro come del passato remoto, abbia voluto riflettere proprio su come si struttura il rapporto tra mente e spazio-tempo (Londra attraverso i decenni).

E ora c'è solo da sperare che qualche editore coraggioso ripresenti ancora le opere di Michael Moorcock, da quelle ormai introvabili degli anni Settanta ai numerosi materiali inediti.

Nasce BIBLIOTECA DI UN SOLE LONTANO

NEWS

a cura di Sandro Pergameno



Era un po' che questa idea mi frullava per la mente. Il mondo dell'editoria sta cambiando: difficile, quasi impossibile convincere gli editori tradizionali (piccoli, medi o grandi che siano) a lanciarsi in nuove iniziative nel campo della fantascienza. Un pubblico sempre più difficile e la concorrenza spietata di altri "mezzi di divertimento" alternativi alla lettura rendono oggi molto complicato fare una collana dedicata alla fantascienza e soprattutto alle novità attuali del settore.

qualcosa (forse anche più di qualcosa) siamo riusciti a combinare, d'accordo con Silvio Sosio (che si è mostrato subito interessato all'iniziativa e che ringrazio per la disponibilità) e la Delos Digital, abbiamo progettato una collana di edizioni digitali di racconti e romanzi brevi dedicati alle opere più importanti della fantascienza moderna. Si tratterà di un mix di autori nuovi o ancora poco noti nel nostro paese (come Robert Reed, Kristine Rusch, Walter Jon Williams) e di autori classici,



Ma anche in questo mondo di cambiamenti turbinosi ci sono opportunità che si possono sfruttare: l'editoria digitale, su cui la Delos Digital ha puntato già da qualche tempo, consente di contenere alcuni costi (stampa, distribuzione, diritti), lasciando un barlume di speranza agli appassionati del genere e a quei pochi che ancora vogliono darsi da fare per questo genere letterario così particolare ma anche così affascinante. E io sono comunque un tipo testardo, ostinato... Alla fine

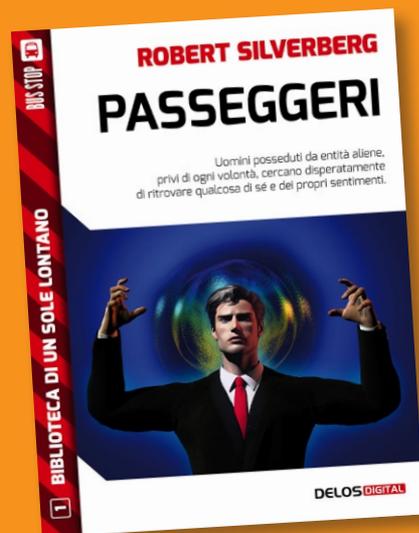
come ad es. Robert Silverberg, cui abbiamo concesso l'onore del numero 1 con la ristampa di *Passeggeri*, un racconto che vinse nel 1969 il premio Nebula e che è apparso in Italia solo una volta negli anni settanta. Qui a fianco vedete le bellissime copertine di Tiziano Cremonini (che sarà il nostro illustratore) per i primi due numeri, il Silverberg, appunto, e poi *Elegia per Angeli e Cani*, un romanzo breve di Walter Jon Williams ispirato al mondo di Roger Zelazny dal tono assai barocco e

sofisticato. Per ora mi fermo qui, anche per una certa scaramanzia. Non voglio fare annunci altisonanti o promesse difficili da mantenere. Come si dice, "se son rose fioriranno". I primi 2 numeri sono acquistabili sul DELOS STORE e sui principali e-book store.

Nel frattempo attendiamo l'arrivo di altri titoli attualmente in traduzione.

Confidando nell'affettuosa attenzione degli amici lettori e appassionati incrocio le dita e vi rimando alle prossime novità.

Tanto, il blog e il magazine continuano comunque nella loro vita a parte...



<http://www.delosstore.it/ebook/46364/passeggeri/>



<http://www.delosstore.it/ebook/46373/elegia-per-angeli-e-cani/>

PASSEGGERI

di Robert Silverberg | Delos Digital

RECENSIONE

a cura di Fabio F. Centamore



La stanza è in frantumi al suo risveglio. Posacenieri pieni, mozziconi di sigaretta ovunque. Molti hanno tracce di rossetto, è stato in compagnia di una donna o, forse, di diverse donne. Chi può saperlo? I pensieri rimbombano dentro la testa. Sono pensieri confusi, domande senza risposta. Cosa avrà fatto col mio corpo l'ultimo passeggero? Bocca secca, sapore orribile ovunque. Avranno usato la bocca per mangiare cosa? Fanno anche questo, loro fanno di tutto quando sono nei corpi umani...

Insignito del prestigioso premio "Nebula" nel 1970, questo racconto appartiene alla seconda e più importante fase della produzione di Silverberg. Nato come autore di storie avventurose, presto l'autore passò a narrare temi più complessi e "impegnati" contribuendo al famoso passaggio dalla fantascienza come genere popolare alla fantascienza come letteratura evoluta e, dunque, collocandosi appieno fra gli autori "New Wave". Utilizzando un classico stile stream of consciousness, iniziato da autori come Svevo e Joyce, Silverberg qui mette a nudo ogni sorta di straniamento dalla normale condizione umana.

Lo stesso tema darà poi origine anche al successivo romanzo *Morire dentro* (1972), dove Silverberg descriverà la condizione di un telepate in procinto di perdere i suoi poteri mentali. Nel romanzo l'esplorazione psicologica del protagonista avrà la funzione di vivisezionare le fasi sempre più drammatiche di una perdita. Per un telepate tutto ciò rappresenta certo molto più che lo smarrimento di se

stessi, equivale ad una sorta di pre-morte. Il protagonista vive un destino ineluttabile, privo di logica e senza via d'uscita. La perdita dei poteri è un fenomeno inevitabile e a cui non c'è rimedio, a nulla vale la ricerca di sé o qualsiasi tentativo di dare un senso a ciò che gli sta accadendo. In questo racconto l'aspetto psicologico è già ben evidente nella sua drammaticità, ma esplora la fase precedente a quella attraversata dal protagonista di *Morire dentro*. Qui il fenomeno ha gli stessi effetti ma una causa molto evidente.

Sono i passeggeri a sconvolgere l'io dei loro ospiti, a spargere la coscienza in vari piccoli frammenti.

La storia, allora, si snoda attorno alla ricerca di se stessi più che sull'analisi delle diverse fasi della rassegnazione. A differenza del romanzo, è la realtà esteriore a scompaginare il mondo interiore.

La violazione del proprio corpo, infatti, conduce alla perdita dell'io e di se stessi.

E dunque essa diventa automaticamente una sorta di riflesso interiore, più che un qualcosa di reale. Certo alla fine è il mondo ad apparire come frammentato in una serie di elementi caotici, mero disordine esteriore, nient'altro che lo specchio della propria condizione. La ricerca di un proprio ordine è, allora, anche ricerca di sé e l'avventura si sposta dal mondo futuro alla propria frammentata coscienza.

Questo l'intreccio alla base del racconto, una fantascienza che assume i toni dell'esistenziale e tende verso le avanguardie letterarie del Novecento. Una fantascienza che guarda, così, oltre i propri stessi stilemi e tematiche e si emancipa in parte dai suoi modelli tradizionali.



Eppure, al contempo, ancora saldamente ancorata alla tradizione: una storia che si regge su un possibile sviluppo tecnologico di un possibile futuro.

Anche il tema del viaggio interstellare attraverso la mente, il trasferimento della sola coscienza su altri corpi estranei che si trovano su mondi lontanissimi, fa assolutamente parte della fantascienza più tradizionale. Se ne era già servito addirittura Jack London ne *Il vagabondo delle stelle*, romanzo del 1915 in cui si narrano i "viaggi" di un detenuto nella cella d'isolamento del carcere di San Quentin.

Darrell Standing, detenuto in attesa di condanna a morte per omicidio, riesce ad evadere dal proprio corpo e reincarnarsi in altri corpi appartenenti a epoche e luoghi lontani. Qualcosa di simile accadeva anche al famoso John Carter nel primo volume del fortunato ciclo di Marte di Edgar Rice Burroughs, *Una principessa marziana* (1911). Stavolta, però, John Carter riusciva a "traslare" su Marte insieme al suo corpo, per puro desiderio di evasione dalla Terra e dal dolore causato dalla perdita della sua famiglia. Esempio di certo più calzante è dato da due fra i più noti classici della fantascienza più tradizionale. Nel primo volume del ciclo dedicato a *I sovrani delle stelle* (1949, con un seguito del 1971) Edmond Hamilton adotta lo stesso espediente, facendo incarnare il protagonista terrestre nel corpo del principe di un mondo lontanissimo interi parsec.

Lo scambio mentale, causato da un esperimento, produrrà una serie di peripezie e disavventure. Più complesso ed evoluto, ma certo nel solco della tradizione anni quaranta, è il caso di Clifford Simack.

Nel romanzo *Pescatore di stelle* (1961) si immagina un futuro in cui l'esplorazione delle stelle è affidata a un gruppo di scelti telepati, capaci di proiettare la propria mente nelle sonde robotiche sparse per il cosmo. L'innovazione di Silverberg, dunque, si innesta su un solco antico e già ampiamente percorso da altri maestri prima di lui. Proprio questo ci permette di comprenderne meglio la peculiarità.

Titolo: **Passeggeri**
Autore: **Robert Silverberg**
Traduzione: **Tiziana Tagliamonti**
Copertina: **Tiziano Cremonini**
Genere: **Fantascienza**
Casa editrice: **Delos Digital**
Anno: **2014**

Elegia per angeli e cani

di Walter Jon Williams | Delos Digital

RECENSIONE

a cura di **Fabio F. Centamore**



Le coppie danzano pigre, ruotano dolcemente nei loro costumi scintillanti. Avvolte dal torpore tipico della bassa gravità, in orbita perfetta attorno ad Ariele nel sistema di Nettuno. Quasi a benedire il ritmo lento della danza, il gigante sfolgora di azzurrino candore a dare un tocco di romantica complicità.

Certo i media saranno più che soddisfatti dal tutto, pensa Lamoral osservando le coreografie dal bar. L'intera sala da ballo è incapsulata sotto una grande cupola trasparente, l'ideale per esaltare la magnifica scenografia offerta da Urano e i suoi satelliti. In onore della festa, Lamoral indossa un'elegante armatura in polimeri che riproduce quella di Macbeth. Il grande bardo Shakespeare dopotutto avrebbe certo apprezzato.

Tutti i membri del Giro delle Feste hanno reso onore al mitico poeta, ognuno nella sua piccolezza. Quella riceviuto, tuttavia, ha una nota triste. Sandy lascia il Giro, questa è la sua ultima festa (da *Elegia per angeli e cani*)...

Questo romanzo breve ha una storia particolare. Apparve nel 1990, quando la figura di Williams si era ormai consolidata come elemento di rilievo nel panorama FS. L'opera venne scritta quasi di getto, per aderire all'interessante progetto di creare una raccolta di racconti in cui autori attuali riprendevano trame e personaggi di vecchi autori New Wave. Fu

lo stesso Williams a scegliere l'opera su cui scrivere il suo sequel. *Elegia per angeli e cani*, quindi, nasce come seguito di un vecchio racconto di Roger Zelazny (*The Graveyard Heart* - 1964).

Era un periodo in cui tutti, o quasi, indicavano in Williams proprio l'epigono di Zelazny, la storia poi dimostrò che il giu-

dizio era alquanto restrittivo. Proprio in questo piccolo romanzo, a detta dello stesso Williams, vi è l'inizio del distacco dall'influenza di Zelazny. Williams desidera nuovi terreni di sfida letteraria, vuole mettersi alla prova e capire se davvero è un "clone" del suo maestro. Questo mini romanzo, allora, rappresenta una sorta di sfida a se stessi. Pur utilizzando l'ambientazione e i personaggi, qui Williams si emancipa dall'ombra

del maestro e inizia una nuova fase letteraria che culminerà nei successivi romanzi *Aristoi* (1992) e *Metropolitan* (1995).

Il linguaggio si mantiene alto, ricco di citazioni letterarie, ma non complesso per il lettore. La lettura è resa stimolante dalla particolarità dei personaggi che, aristocratici del futuro, vivono un'esistenza quasi totalmente staccata dalla realtà. Le loro avventure appaiono decadenti, certo. Eppure, non del tutto avulse dal mondo, impattano fortemente col destino dei comuni mortali. Ne causano disordini e scandali politici, ne gestiscono perfino crisi e fasi economiche. Nuovi dei e comuni mortali, insomma, legati ad un destino unico. Va in scena l'eterno gio-

co del potere. Chi lo esercita quasi senza rendersene conto, chi lo subisce e basta, chi lo esercita brutalmente, chi non lo ha ma lo vorrebbe e per questo è disposto a tutto. Le varianti del gioco sono certo molteplici, ogni personaggio a suo modo ne rappresenta una. Così, perfino l'esistenza di questi signori apparentemente avulsi dal mondo reale e quasi intrappolati in una dimensione tutta loro, sembra una raffigurazione del mondo. Tanto che nemmeno loro, angeli o cani che siano, non sfuggono alla logica di fondo dell'universo: tutto cambia, nulla rimane uguale. Davanti a questa fondamentale legge tutto può perdere di significato, anche la ricerca del potere e tutti gli sforzi profusi in tale obiettivo. Certo, la ricerca ossessiva del potere, il prolungato desiderio di esso, può rodere l'individuo fino a consumarlo del tutto. Eppure l'azione umana può essere del tutto inutile e insignificante davanti alle sorprese che può riservare l'universo. Da una parte, quindi, abbiamo gli istinti umani, le passioni (una soprattutto, la voglia di potere) e ciò che ne consegue per gli stessi destini umani. Dall'altra c'è l'universo e i segreti che sornionamente nasconde alla conoscenza umana. Cosa accadrebbe se una sola scoperta scientifica azzerasse in un botto solo ogni ambizione umana, ogni sorta di lotta per il potere e ogni sorta di impegno nella vita reale? Questa, forse, la domanda fondamentale a cui giunge l'autore alla fine del percorso narrativo di questo mini romanzo. Un percorso alquanto tortuoso, si rivela solo alla fine, ma privo di alti e bassi. L'autore tiene in pugno la materia e, come un calabano della scrittura, la plasma e la disfa a piacimento. Il lettore, così, viene agganciato in una rete che lo terrà come invischiato fino allo scioglimento finale.

Proprio il finale, gli ultimi tre capitoli, rappresenta forse il punto meno riuscito dell'opera. Forse un po' troppo raccolto, forse avrebbe richiesto uno sviluppo più ampio per non lasciare al lettore quel retrogusto di leggera insoddisfazione.



Titolo: *Elegia per angeli e cani*
Autore: Walter Jon Williams
Traduzione: Enzo Verregha
Copertina: Tiziano Cremonini
Genere: Fantascienza
Casa editrice: Delos Digital
Anno: 2014

Intervista a Walter Jon Williams

INTERVISTA

a cura di **Fabio F. Centamore**



Come è cominciata la tua passione per la scrittura?

Decisi di fare lo scrittore appena seppe che la persona che mi aveva dato le storie che amavo era uno scrittore. Non sapevo ancora leggere e scrivere: dettavo le storie ai miei genitori, che le scrivevano per me.

Cos'è la fantascienza per te?

La fantascienza è una forma di letteratura che mette a confronto tutte le questioni esistenziali: il significato della vita, la natura dell'universo, lo scopo dell'umanità, il punto sul progresso. Perfino la fantascienza peggiore e più derivativa deve avere l'attitudine a questi temi.

Inoltre, la fantascienza aggiunge degli elementi di speculazione e immaginazione. Rifletto sempre sul futuro e desidero una letteratura che faccia la stessa cosa.

Ti definisci come un autore, un game designer, una cintura nera e un subacqueo. Cosa accomuna tutte queste attività secondo te?

Non ho mai voluto essere "solo" uno scrittore. Non desideravo essere solo la persona che siede davanti a un muro bianco tutto il giorno e cerca di pensare a qualcosa da scriverci sopra. Ho sempre voluto affrontare il mondo fuori dalle mie mura.

Così viaggio molto e cerco di parlare con chiunque incontri. Le storie sono ovunque si possa guardare.

Le immersioni sono la cosa più vicina al viaggio spaziale che io possa affrontare. Ti sembra di fluttuare in uno spazio senza peso, con gli alieni che si avvicinano a darti un'occhiata. Respirare sott'acqua poi è molto liberatorio.

Le arti marziali esistono come interfaccia fra il mondo esteriore e quello interiore. L'arte è interna, ma deve ingaggiarsi in modo pratico con il mondo, altrimenti diventa solipsismo.

Le arti marziali sono un modo di inne-

starsi nel mondo da un unico punto di vista e anche un modo di programmare la coscienza attraverso il movimento. Il mio cervello è stato programmato da un gruppo di ragazzi cinesi morti! Penso che sia davvero fantastico.

In quale delle tue attività ti trovi più a tuo agio?

Dipende moltissimo dal mio umore, ma con tutta probabilità sono più a mio agio seduto in una poltrona a leggere.

Cosa rappresenta la figura di Zelazny per te e la tua ispirazione? Hai altre influenze letterarie?

Sono cresciuto leggendo la New Wave degli anni sessanta, tanto che l'intero movimento è stato importante per me. Zelazny mi ha influenzato moltissimo, ma lo stesso si può dire di Samuel R Delany, insieme a Joanna Russ, Ursula LeGuin, Norman Spinrad, Thomas Disch e Michael Moorcock, sia come scrittore sia come curatore.

Com'è nata l'idea di scrivere *Elegia per angeli e cani*?

L'idea venne dal curatore Martin Harry Greenberg, il quale voleva pubblicare una serie di romanzi brevi che fossero seguiti di altri romanzi brevi scritti da scrittori famosi. Suggerì Zelazny ma lasciò individuare a me la novella. Rilessi la mia collezione di Zelazny--- un piacere in ogni momento--- e decisi che "The Graveyard Heart" era stato ingiustamente negletto, quindi decisi di scriverne un seguito.

Roger molto cortesemente dette il suo permesso.

Una delle motivazioni che mi portò ad accettare la commissione fu un po' inusuale: volevo dimostrare che non scrivevo come Roger Zelazny. Poiché mi sono ispirato a Roger nel mio lavoro, la gente pensava che cercassi di scrivere come lui, ma io non ne avevo intenzione. Ero orgoglioso dell'accostamento, ma volevo davvero essere percepito per lo scrittore

che sono. Allora pensai che se avessimo messo i due lavori uno accanto all'altro, le differenze sarebbero state evidenti.

L'unica imitazione deliberata di Roger è in poesia, dove ho fatto del mio meglio per replicare lo stile poetico di Roger. (penso di essere più breve, ora.)

Sei uno scrittore davvero eclettico. Ma c'è qualcosa che accomuna le tue storie?

La fantascienza offre l'opportunità di scrivere praticamente di tutto, in qualsiasi stile, fintanto che ci sia una sorta di elemento fantastico. Ho volutamente cercato di scrivere più storie di tipo diverso che ho potuto, dal momento che questo mi avrebbe reso uno scrittore migliore. È come suonare uno strumento musicale: se non pratici in continuazione, e se non pratici strumenti diversi, non sarai mai un musicista migliore.

Se esiste un elemento che li accomuna tutti, è il tema del potere. Scrivo sul potere dal punto di vista della mancanza di potere, della pienezza di potere, dal punto di vista di coloro che il potere ce l'hanno ma ne vorrebbero di più e di quelli che fuggono dal potere per quanto possibile. Cerco di essere eclettico nell'uso di questo tema tanto quanto in ogni altra cosa.

Di solito il presente fornisce gli stimoli per descrivere il futuro. Che tipo di futuro ti suggerisce il nostro attuale presente?

Il termine "villaggio globale" è diventato un cliché. A me, però, sembra davvero di vivere in una cittadina virtuale molto piccola o, forse, in una serie di piccole cittadine che si sovrappongono. Tutti si conoscono, tutti conoscono i fatti miei ed io conosco i loro; ci sono anche grandi dispute che coinvolgono l'intero villaggio, di solito perché il comportamento di qualcuno è chiamato in causa quando minaccia gli standard del villaggio.

Da una parte è molto piccolo e parrocchiale ma, dall'altra, è possibile avere la

semplicità genuina della vita del villaggio. Riesco davvero a vedere la gente sdraiata sull'erba rifugiarsi nelle connessioni internet, questo perché così possono vivere molto semplicemente e rimanere ancora connessi al mondo della cultura.

Perché hai aderito al Cyberpunk? Perché lo hai lasciato?

Non sapevo di aver "aderito" - Semplicemente ho scritto il romanzo che volevo scrivere e, quando l'ho portato al mio editore, lei mi disse, "Ti definiranno un cyberpunk," ed io, "È una cosa buona?"

E dal momento che non vi avevo propriamente aderito, non l'ho nemmeno propriamente lasciato. Il Cyberpunk non si è fermato, si è evoluto. Penso di vedere ogni opera che scrivo con gli occhi del cyberpunk. Mi faccio ancora le stesse domande sul futuro che mi ponevo trent'anni fa.

Il Cyberpunk riguarda un futuro dedicato alla connessione e una cultura che è globale. Scrivo ancora questo genere di narrativa.

Hai potuto farti un'opinione sulla fantascienza non di lingua inglese? Cosa ne pensi?

La FS non inglese è così poco fruibile qui negli Stati Uniti che trovo arduo commentarla. C'era un tempo in cui le traduzioni degli Strugatski e degli scrittori come Pierre Barbet erano fruibili alla lettura, oggi tuttavia c'è solo Stanislaw Lem (che per fortuna ha un traduttore migliore rispetto a quello che aveva in passato).

È molto difficile per uno scrittore non di lingua inglese essere pubblicato qui, ed è un gran dispiacere.

Sono molto contento di essere stato in grado di commissionare a James Morrow, quando ero incaricato di curare le antologie per la "Science Fiction Writers of America", di creare un'antologia di fantascienza europea, ma in verità è una goccia nel mare.

A quale progetto stai lavorando attualmente?

È un grande segreto! Spero di fare un annuncio al più presto, ma non ancora.

Intervista a PAUL DI FILIPPO

INTERVISTA

a cura di **Fabio F. Centamore**



PROVIDENCE - MATERA - CATANIA: I NUOVI MONDI LINEARI DI PAUL DI FILIPPO

Nato a Providence ma non certo definibile "solitario", Paul Di Filippo è sicuramente uno dei più importanti scrittori di fantascienza in attività. Particolarmente produttivo nella narrativa breve, racconti e romanzi brevi, in cui ha toccato molteplici sottogeneri (dal cyberpunk allo stempunk), vanta una produzione di tutto rispetto. Spirito naturalmente eclettico, si dedica anche alla creazione di fumetti e soprattutto all'attività di critico letterario. Sue recensioni, infatti, sono apparse un po' su tutte le più autorevoli riviste del settore. Ciò che, tuttavia, mi ha colpito della sua personalità è la grande disponibilità e notevole amabilità come persona. Si è raccontato in questa intervista senza risparmiarsi e svelando anche qualche interessante chicca sul suo futuro e su cosa noi lettori vedremo presto. Godetevi, dunque, Paul.

Com'è cominciato il tuo rapporto con la fantascienza? Qual'è stata la tua prima lettura di fantascienza?

Amando i libri come quelli del Dr. Seuss (NDR.: Theodor Seuss Geisel, scrittore e fumettista statunitense, meglio conosciuto con lo pseudonimo Dr. Seuss) che potevo interpretare per conto mio. Ero un lettore impegnato già in età molto precoce. Poi, all'età di cinque anni, ho scoperto i fumetti. Vi dirò che il mio primo vero FS era Mighty Mouse in Space - ndr: personaggio noto in Italia come Supertopo o Supermouse. (Ho recentemente acqui-

stato una copia usata dopo decenni che non ne leggevo uno, e rivissuto la gioia.) I supereroi mi hanno occupato per altri cinque anni, insieme a cose come Tom Swift e The Hardy Boys (NDR.: serie di romanzetti avventurosi per ragazzi, inediti in Italia) fino a quando ho incontrato un librettino di Raymond Jones nella biblioteca della mia scuola elementare, The Year when Stardust fell (NDR.: romanzo di Jones inedito in Italia). Dopo di che, il passo

verso il juvenile di Heinlein e Norton, e tutto il resto della truppa, fu breve. Solo pochi anni dopo, leggevo Philip K. Dick, Ballard, Aldiss e altri luminari.

Sei di Providence come un certo H. P. Lovecraft. Ti senti in qualche modo spiritualmente legato a lui?

Assolutamente! Non solo amo la sua narrativa, ma ho "grockato" (NDR.: ovviamente in senso heinleiniano) completamente il suo patrimonio e mentalità, senza avallare del tutto le sue stranezze e

manie. Camminare per le stesse strade dove lui camminava mi ha imbevuto del suo spirito. Porto sempre i visitatori alla sua tomba e anche ad altri luoghi celebri, per diffondere la sua fama il più lontano possibile. La recente ricorrenza di "NecronomiCon" a Providence nel 2013 è stata una massiccia affermazione della sua eredità (NDR.: è stato fra il 22 e il 25 agosto 2013).

Secondo te cosa dovrebbe contenere una storia fs ben scritta?

Tendo a portare avanti una miscela di scienza/tecnologia e problematiche di





cuore e mente umana, già definita da Theodore Sturgeon e Damon Knight. Una rappresentazione dello spirito umano, dei suoi travagli e gioie, priva di un ruolo dominante per le estrapolazioni produce solo narrativa mimetica. Deve essere presente, sia nell'autore che nella storia, una mentalità tale per cui la ricerca della conoscenza dell'universo, e il modo in cui il genere umano adatta le nuove conoscenze alla cultura attuale, diventa di importanza fondamentale, o quantomeno della stessa importanza, rispetto alla vita emotiva dei personaggi.

Tornando alle tue origini, c'è qualcosa di italiano nelle tue storie? Cosa?

Il mio retaggio italiano è alquanto diluito. Da parte di mio padre, i suoi genitori erano immigrati. Da parte di mia madre, i suoi nonni. La lingua si è perduta fin dalla mia nascita. Le abitudini alimentari, naturalmente, sono sopravvissute. Ma negli ultimi anni sono stato molto fortunato: relazionandomi a un pubblico di lettori italiani, ho fatto due viaggi nella mia terra d'origine. L'ultimo dei quali, a Matera, ha ispirato la storia più italiano-centrica che abbia mai scritto, *Chasing the Queen of Sassi*, che presto sarà un ebook.

Come nasce un tuo racconto (o romanzo)? Da una pagina bianca? Da un'idea forte?

Tre volte su quattro, parto da un'idea o da un tema. Le altre volte, è un personaggio che suscita il desiderio di essere scritto. Questo potrebbe essere un individuo totalmente immaginario, o qualche figura storica che mi chiama. Spesso trovo che una singola idea non basta per una storia abbastanza profonda e ricca, e che occorra fondere due o tre idee, anche se apparentemente non correlate, perché risulti al pubblico un'esperienza di lettura più ricca.

Il tuo ultimo lavoro, "The Via Panisperna Boys in 'Operation Harmony'",

l'hai scritto insieme a Claudio Chillemi. Come è iniziato questo progetto?

Devo questa storia all'esuberanza e al talento di Claudio. Dopo il nostro incontro alla Italcon nel 2012, siamo diventati amici e lui ha avuto l'idea di collaborare. Ha dato il via alla storia con un grande inizio, vi ho aggiunto le mie intuizioni e quelle che speravo fossero belle rifiniture. Claudio è una dinamo di energia, e sono stato fortunato ad avere lui come partner.

Perché Ettore Majorana?

Perché Majorana, questa era l'idea di Claudio, è una figura di mistero, come Amelia Earhart o Ambrose Bierce. Anche se ad essere onesti, mi ero già concentrato su di lui in precedenza, in modo lieve, su uno dei miei pezzi umoristici.

Sveliamo qualche retroscena, dai: è stato difficile lavorare con uno scrittore non americano? Come avete organizzato la collaborazione?

Internet rende semplice collaborare: basta un semplice scambio di file e messaggi di posta elettronica. L'inglese scritto di Claudio è molto buono, ma ho dovuto lavorare per appianare alcune idiosincrasie. Avevamo anche Skype per aiutarci con il brainstorming!

Avete avuto qualche divergenza durante lo sviluppo della trama?

Neanche la più piccola obiezione, da entrambe le parti! Tranne forse che il titolo di Claudio era diverso da quello finale.



Ritenevo che il suo originale non fosse perfetto e ci ho armeggiato per introdurre qualche modifica.

Ti piacerebbe ripetere l'esperienza?

Ormai ho collaborato con un bel po' di persone: Rudy Rucker, Bruce Sterling, Marc Laidlaw, Michael Bishop, Don Webb e Claudio. Ogni esperienza è stata diversa e grande, quindi naturalmente non vedo l'ora di portare avanti altri progetti.

Sei anche un critico letterario, oltre che uno scrittore. Quanto è importante essere uno scrittore professionista per scrivere buone recensioni? D'altra parte, essere un critico letterario ha fatto di te uno scrittore migliore?

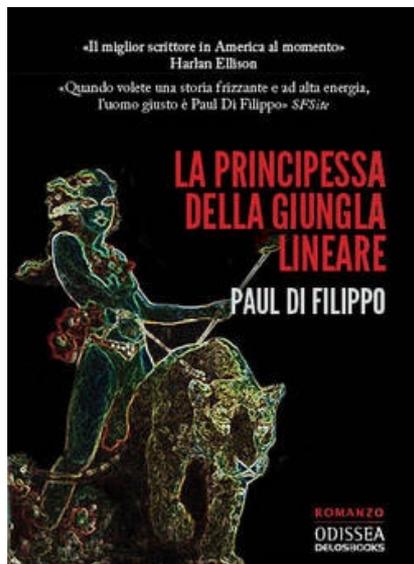
Il mio amico George Zebrowski crede, come me, che la figura dello scrittore-critico sia uno strumento molto valido ed efficace, nonché molto utile, per lo sviluppo del settore. Si può essere ottimi critici senza essere ancor prima scrittori, come John Clute o Paul Kincaid. Ma non si potrà mai capire un romanzo dall'"inside out" allo stesso modo in cui solo uno scrittore può fare. Di conseguenza, solo una siffatta figura è in grado di offrire spunti adeguati su come costruire libri di fantascienza migliori.

Cosa puoi dirci sui tuoi futuri progetti? Continuerai il ciclo del "mondo lineare"?

Mi piacerebbe molto concludere la serie della "Città lineare" con un terzo libro finale, ma sto ancora riflettendo su come trovare il dramma e le rivelazioni appropriate per chiudere la serie di questo mondo misterioso. Però sarebbe bello farlo e poi raccogliere tutti e tre i romanzi in un unico volume. Nel frattempo ho un romanzo che sta progredendo lentamente, intitolato *Up Around the Band*. E' quello che io chiamo una "odissea erotico-psichedelica spostandosi nel tempo".

Verrai in Italia entro la fine del 2014? Puoi dare un appuntamento ai tuoi lettori italiani?

Ahimè, niente di definito al momento. Mi piacerebbe rivisitare Matera e vedere di più della Basilicata. Quanta storia e bellezza! Ma, naturalmente, potrei dire lo stesso di qualsiasi regione della meravigliosa allettante Italia!



Stanislaw Lem

PROFILO D'AUTORE

di Nico Gallo



Italo Calvino è stato uno dei pochi letterati, assieme a Georges Perec e a Raymond Quenau, a non condividere l'evidente separazione esistente tra il sapere umanistico e quello scientifico. Anzi, sono state molte le tensioni, talvolta violente, hanno teso ad allontanare questi differenti atteggiamenti di conoscenza del mondo. Roland Barthes, per esempio, riteneva che la letteratura è la coscienza che il linguaggio ha di essere linguaggio, mentre per la scienza il linguaggio sarebbe neutro, qualcosa che serve per descrivere una realtà che gli è estranea.

Calvino, in più occasioni, ha riflettuto su questa dicotomia che, per riferirsi ancora a Barthes, comporterebbe addirittura una maggiore scientificità della letteratura rispetto alla scienza stessa, proprio per la coscienza che il linguaggio non può parlare d'altro da sé. Questa concezione, del resto ancora condivisa tra molti letterati, attribuisce inconsapevolmente alla scienza un valore, una compattezza e un'esattezza che, paradossalmente, di fatto, non ha. La conoscenza che Calvino ha dimostrato nei confronti della scienza è particolarmente matura, anche se amava schernirsi. "Sono figlio di scienziati: mio padre era un agronomo, mia madre una botanica... Tra i miei familiari solo gli studi scientifici erano un onore (...) mio fratello è un geologo... Io sono la pecora nera, l'unico letterato della famiglia".

Ma la "pecora nera" è talmente acuto da cogliere i limiti della concezione illuminista e di avvertire la crisi e l'indebolirsi del progetto della filosofia naturale. Calvino scrisse che "da quando la scienza diffida delle spiegazio-

ni generali e delle soluzioni che non siano settoriali o specialistiche, la grande sfida per la letteratura è il saper tessere insieme i diversi saperi e i diversi codici in una visione plurima, sfaccettata del mondo".

Stanislaw Lem e la sua opera si trovano nettamente impegnati in questo tentativo disperato di cogliere la visione sfaccettata del mondo. Se il mondo è tutto ciò che accade, e la scienza (con i suoi oggetti, le sue leggi, le sue parole, la sua invasività) ha una così grande rilevanza nella realtà di oggi, una letteratura che sia capace di raccontare con profondità la nostra epoca non può essere ascientifica. Si tratta, in verità, del punto forte presente nel manifesto del cyberpunk stilato da Bruce Sterling quasi vent'anni fa, ed è estremamente interessante constatare oggi, solo dopo il remake di *Solaris*, come la fantascienza, e in particolare alcuni autori, avessero intrapreso la strada individuata da Italo Calvino, quella del saper tessere i diversi saperi. Stanislaw Lem ci appare oggi come quel letterato che ha saputo porsi delle domande e non ha avuto che letteratura come strumento per cercare una risposta.

Stanislaw Lem nasce nel 1921, a Lwów (Leopoli), in Polonia. Dopo aver interrotto gli studi regolari a causa della guerra, Lem, che aveva militato nella resistenza antinazista, si laurea in medicina e si trasferisce a Cracovia. I suoi interessi lo conducono

immediatamente verso la filosofia e la scienza e ad abbandonare la medicina, fino a diventare ricercatore e diventare uno dei fondatori dell'Accademia Polacca di Cibernetica e Astronautica.

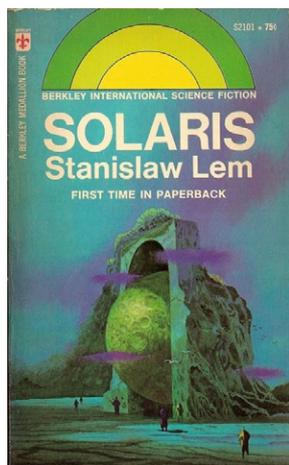
Durante l'occupazione tedesca scrive il suo primo romanzo *Człowiek z Marsa* (L'uomo di Marte) che verrà pubblicato in Polonia nel 1946. Nel 1951 esce *Astronauta*, tradotto in Italia come *Il Pianeta Morto*, seguito da *Pianeta Eden* (1959), *L'indagine* (1959), *Ritorno dall'universo* (1961), *Solaris* (1961), *L'invincibile* (1964), *Il congresso di futurologia* (1971), *Il pianeta del silenzio* (1986), *Pace nel mondo* (1987). Oltre ai romanzi, quasi tutti pubblicati o riediti da Mondadori, Lem ha pubblicato alcune divertenti antologie di racconti, *I viaggi del pilota Pírx*, la serie di *Ijon Tichy* e *Cyberiada*, ristampato recentemente da Marcos Y Marcos.



Il nome *Solaris* evoca soprattutto le immagini essenziali della versione cinematografica di Andrej Tarkovskij, che fu premiata al Festival di Cannes del 1971, e che rimane, nella sua sublime lentezza, l'icona del cinema intellettuale di fantascienza.

Le prime opere di Stanislaw Lem utilizzano la forma del romanzo di fantascienza classico e sono ambientate su pianeti alieni e astronavi, ma, nonostante questa rassicurante apparenza, rivelano il problema che sarà centrale in tutta la narrativa di Lem: la comunicazione. Sicuramente i suoi studi di cibernetica gli consentono di trattare la comunicazione sia tra umani, sia tra umani e macchine, sia tra umani e alieni. In *Pianeta Eden*, un'astronave fuori rotta approda su un pianeta abitato da strane presenze, quasi invisibili, con cui si installa un rapporto frammentario e fragile. Il protagonista di *Ritorno dall'universo*, invece, è tornato sulla Terra dopo un lungo viaggio stellare, e, per effetto della dilatazione temporale prevista dalla relatività speciale di Einstein, il tempo terrestre è trascorso molto più rapidamente. In questo caso è l'astronauta a essere come un alieno rispetto alla Terra del futuro e alla sua società incomprensibile e futile.

Solaris è forse il romanzo in cui uno degli enunciati dell'incomunicabilità, quello che attiene di più alla specie umana, vie-



che aveva militato nella resistenza antinazista, si laurea in medicina e si trasferisce a Cracovia. I suoi interessi lo conducono

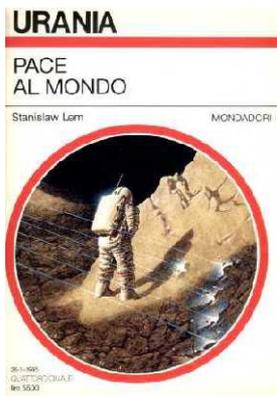
ne espresso con maggiore compiutezza.

L'oceano planetario è, in realtà, uno sfondo capace di riflettere la complessità della psiche. Descritto come un gigantesco cervello, solcato da movimenti di marea continui, Solaris ribalta la situazione iniziale e da esperimento diventa sperimentatore. Ai tre astronauti che abitano la stazione spaziale si materializzano simulacri che sono la rappresentazione materiale di parte dei loro ricordi. Sempre in bilico tra allucinazione e approccio scientifico, gli abitanti della stazione spaziale, e specialmente lo psicologo Kelvin, si pongono di fronte all'incredibile sempre in termini di analisi epistemologica. In un curioso romanzo successivo, L'indagine, verrà ricostruito in una black story il medesimo meccanismo di conoscenza.

Questa capacità di non abbandonarsi completamente all'interno della loro storia che hanno i personaggi di Lem, che si pongono invece come tanti perplessi Sherlock Holmes, anche quando l'immaginario è capace di assumere forme seducenti come accade a Kelvin quando si manifesta il simulacro della moglie Harey, morta suicida, permette di cogliere le peculiarità della sua fantascienza. La distanza, come per Bertolt Brecht, per una certa tradizione marxista ingenua di derivazione egensiana, per lo scienziato quanto per l'antropologo, consente la conoscenza, permettere di distinguere tra l'altro e le perturbazioni indotte dall'attività conoscitiva. Questa sorta di freddezza, che in Solaris assume le forme di una particolare bellezza, viene invece ribaltata nelle molte storie grottesche di cui Il congresso di futurologia è forse l'esempio più riuscito.

Chi è la donna che Kelvin ha di fronte a sé? È Harey o qualche cosa d'altro? Una persona o un simulacro? Un simulacro è qualcosa che sembra, ma che è lontano dal vero. La mente planetaria di Solaris legge gli impulsi elettrici contenuti nei neuroni degli astronauti che contengono i ricordi, ne coglie i più vividi, e assembla particelle fino a creare un corpo e una mente che sono "un parto" della mente degli umani. In Blade Runner, o nel caso di Philip K. Dick, i simulacri erano il frutto estremo dei processi di organizzazione e automazione del lavoro, del consumi-

smo, dell'informatizzazione finalizzata alla guerra; erano prodotti dell'industria meccanica ed elettronica. Stanislaw Lem immagina qualcosa che è quasi il risultato di una clonazione che, una volta tanto, non è rivolta alla riproduzione egotica del sé, ma alla riproduzione egotica dell'altro. Lem, per descrivere la natura dei simulacri, usa il termine "discendenza", o "note memorizzate", definendo compiutamente la natura derivata della loro tragica esistenza. Se il simulacro di Philip Dick, nella sua concezione di natura



che nega le trasformazioni identitarie postmoderne, è cattivo, Harey e i simulacri di Lem sono, come i replicanti di Blade Runner, alla ricerca disperata di un senso. In ogni passo del libro Harey lotta disperatamente per affermare la propria esistenza come persona, non accettando di essere solo una cosa ricavata dall'immaginario di Kevin. Il rigoroso approccio materialista di Lem non ci consente di tralasciare che se i simulacri

sono un aggregato di particelle elementari, anche noi uomini, alla fine, siamo altrettanto. Uomini, animali, piante e oggetti inanimati sono parimenti complesse strutture di protoni, neutroni ed elettroni (e altre particelle), sono settori di spaziotempo dove i campi si manifestano con particolare intensità.

Questo rapporto esistente tra l'umano e il simulacro riprende, forse involontariamente, l'idea di Plotino, che scriveva: "E certo fu necessario che Lui, maturo com'era, generasse e che una così grande forza non restasse sterile; pure, non fu ammissibile, neppure in questo caso, che il generato fosse migliore, ma questo dovette riuscire inferiore, essendo solamente un simulacro di lui; parimenti, esso è indeterminato in se stesso ma riceve la sua determinazione e, per così dire, la sua configurazione ideale dal suo Genitore".

"Sono apparse determinate, e non altre, pers... creazioni. Sono state selezionate tracce mistiche più fisse, le più isolate dalle altre". Queste creazioni, che

sono sia di Solaris sia degli astronauti, a causa della tensione emotiva che caratterizzava questi ricordi, erano già esistenze autonome nella mente degli umani, e Solaris, nell'esecuzione del proprio esperimento, non fa altro che rendere materia qualcosa che già spiritualmente esisteva.

Non a caso quando Kevin si sveglia, e trova Harey a fianco a sé, crede di sognare, e il lettore, dopo poche pagine, comprende che quel sogno, in passato, è stato ricorrente. Dunque l'esperimento di Solaris è una sorta di "collaborazione", e non una creazione dal nulla. Solaris non è dio, come dio non è la coscienza dell'esistere che è tipica dell'uomo, non è la mente.

Lem è cosciente di non scrivere di teologia cosmica, proprio perché Solaris non è in grado, come il dio cristiano, di creare la realtà, piuttosto interagisce con essa a un diverso stadio evolutivo rispetto a quello umano. Kurt Vonnegut jr. aveva ipotizzato in uno dei suoi romanzi più riusciti, *Mattatoio 5*, che gli alieni di Tralfamador, leggendo la mente del protagonista, Billy Pilgrim, la creazione di una cupola dove riprodurre la vita terrestre e osservarla.

Anche la stazione spaziale che orbita attorno a Solaris è una sorta di gabbia delle cavie, ma lo scopo della mente planetaria è la comunicazione, e la comunicazione richiede sempre un compromesso identitario, necessità di creazioni capaci di veicolare il pensiero. In questo senso Solaris sarebbe al più un dio imperfetto, "limitato nella sua onniscienza e onnipotenza, che sbaglia nel prevedere

il futuro delle sue opere e crea un corso di fenomeni che può destare orrore".

L'intera opera di Stanislaw Lem è un continuo intersecarsi tra letteratura e scienza. Il congresso di futurologia (pubblicato in Italia da Editori Riuniti assieme a una raccolta di racconti che hanno per protagonista il pilota Pirx) è forse l'opera meglio riuscita e godibile tra quelle parodistiche, ironiche e politicamente scorrette che hanno contraddistinto i suoi ultimi trent'anni

di letteratura. Pubblicato in Polonia nel 1971, il libro è una sbalorditiva previsione del futuro. Come nelle sarabande di Kurt Vonnegut jr, nelle raffinate incursioni di Boris Vian, nella complessa fantascienza





di Rudy Rucker, Stanislaw Lem costruisce una storia di allucinazioni successive in cui il consumismo e l'intera società statunitense sono messi alla berlina. In una Costa Rica in preda al terrorismo antioccidentale, come oggi accade in buona parte del mondo, un congresso di assurdi futurologi, bombardato dai gas allucinogeni antisommossa dell'esercito, sperimenta direttamente le possibilità del futuro terrestre. Dal terrorista che intende uccidere il Papa nella basilica di San Pietro alla presenza militare statunitense nel Terzo Mondo, il congresso dei futurologi comunica un impressionante senso di familiarità, e infatti, come i cinici G8 dei giorni nostri, si ritrovano a dibattere di catastrofe mondiale urbanistica, ecologica, atmosferica, energetica e alimentare.

Ma quando il simpatico futurologo protagonista del romanzo si risveglia nel 2039, dopo un'ibernazione, come nell'opera di Herbert George Wells trova davanti a sé un mondo meraviglioso e inconcepibile. New York è un enorme giardino, il clima viene regolato da referendum tra la popolazione, le banche danno soldi a chiunque li chieda, gli abiti sono interattivi, merci meravigliose sono a disposizione di tutti i cittadini. Ma, come nella visione de *Il mondo nuovo* di Aldous Huxley, una società così opulenta e felice deve essere programmata, e la Terra del 2039 di Lem si rivela, poco alla volta, un'orrenda e tirannica antiutopia.

Solo la scientifica somministrazione di potenti farmaci a tutta la popolazione mondiale consente l'allucinazione condivisa di un mondo felice. In realtà la Terra è sovrappopolata, povera e inquinata, ma solo pochi umani ne sono coscienti. Si tratta di una casta che regola la somministrazione degli allucinogeni che provocano i miraggi; sono i padroni del mondo, ma di un mondo letteralmente allo stremo. Lem, che più volte è intervenuto sul significato della futurologia, o meglio della "metafuturologia", ovvero quella disciplina che si occupa dello studio delle possibilità più ampie e dei limiti più dolorosi del mondo. In questo senso si coglie una concezione di fantascienza che è in bilico tra una divulgazione scientifica evoluta e la critica politica. Bruce Sterling scrive che "*la roba che Lem chiama science fiction assomiglia a quella statunitense all'incirca quanto un delfino assomiglia a un mosasauo*", ed è vero. Sia l'utilizzo che Lem fa dei simulacri in *Solaris*, sia tutte le complesse situazioni allucinatorie e di ribaltamento

della realtà conducono a paragonarlo a Philip K. Dick. L'autore polacco è stato in passato decisamente critico nei confronti dello scrittore statunitense, i loro obiettivi erano diametralmente opposti. "*La superficie dei suoi libri mi appare cruda e rozza, connessa all'onnipresenza dei rifiuti... Dick non può contenere i rifiuti: piuttosto egli scatena un pandemonio e poi lo calma lungo il cammino. La sua metafisica spesso scade nella direzione dei trucchi da circo da quattro soldi. La sua prosa è minacciata da escrescenze incontrollate, specialmente quanto trabocca in una lunga serie di mostri fantastici, e quindi perde ogni sua funzione di messaggio*".

Dalla sua cultura pragmatica, e sicuramente influenzata da alcune componenti della cultura del socialismo reale, Lem non coglie il valore tragico dell'opera di Philip Dick, il valore di quel californiano "visionario tra i ciarlatani" gli è lontano perché pregno di connotazioni negative, non essendo dialetticamente orientato al progresso.

Tutta la narrativa di Lem, e si rilegga a questo proposito un piccolo capolavoro come *L'indagine* o le recensioni immaginarie di *Vuoto assoluto* (Editori Riuniti), è intrinsecamente legata all'idea di una nuova cultura trasversale capace di manifestarsi indifferentemente come umanista o come scientifica.

All'apertura de *Le cosmicomiche* di Italo Calvino, il vecchio Qfwfq olimpicamente dichiara che lui lo sa, all'inizio del cosmo lui c'era. Si tratta dello stesso tipo di presenza superiore che hanno Trurl e Klapaucius, i folli ingegneri di *Cyberiada* di Lem. Lo spazio-tempo per loro è una rete di scorciatoie diversa dalle nostre, e l'universo si presenta come una schiera di regni assurdi, ognuno occasione per una favola fantascientifica. *Cyberiada* è forse il libro più didascalico di Lem, e anche quello più discontinuo, ma chiarisce meglio la sua concezione della letteratura di fantascienza: la ricerca di un linguaggio capace di descrivere l'oggi e di consentirne la trasformazione.

I replicanti di *Blade Runner* muoiono sotto la pioggia, esprimendo tutta l'enorme tragicità della loro effimera esistenza. Hadrey di *Solaris* muore suicida, anzi una specie di eutanasia, visto che è lei a chiedere di essere annichilata. "È sparita. Un balenio e un soffio. Un soffio leggero..." Ma chi non desidera morire in un soffio leggero?

i mutants



I Mutanti

SAGGIO

a cura di Sandro Pergameno



I. Il concetto di mutazione

«Alterazione non graduale, sporadica e apprezzabile, dell'aspetto esteriore (fenotipo), trasmissibile ereditariamente e dunque accompagnata evidentemente da parallele modificazioni del genotipo. Le mutazioni possono insorgere spontaneamente ma, data la possibilità di provocarle mediante agenti esterni, è presumibile che, almeno in gran parte dei casi, anche le mutazioni spontanee risalgano all'azione di fattori esterni.» Così il dizionario enciclopedico specifica alla voce «mutazione». Tale termine, tanto caro agli scrittori e agli appassionati della fantascienza, venne adoperato per la prima volta, nel senso che oggi ha comunemente assunto nella biologia e nella letteratura di fantascienza, dall'olandese Hugo de Vries nel suo *Die Mutationstheorie* (1901-1903): de Vries lo usò appunto per descrivere variazioni improvvise ed ereditarie che, secondo lui, causavano diversificazioni della specie. Tale concetto della variazione spontanea era una interessante aggiunta alla celebre teoria dell'evoluzione di Charles Darwin. Il darwinismo, la teoria elaborata da Darwin nel 1859 per spiegare l'evoluzione degli organismi viventi, si basa sulla selezione naturale, cioè sulla concezione della sopravvivenza, nel corso della lotta per l'esistenza, degli individui più adatti e della soppressione dei meno capaci e validi. Ne consegue che l'individuo più dotato trasmette ai discendenti le proprie specifiche qualità, determinando un miglioramento della specie attraverso il passare del tempo e delle generazioni. Questa teoria fu successivamente ridimensionata in parte e poi modificata da altri studiosi, tra cui appunto il de Vries con il suo mutazionismo. Verso la fine del diciannovesimo secolo, in particolare, vi furono molti dibattiti e molte congetture da parte degli scienziati sulla teoria dell'evoluzione e

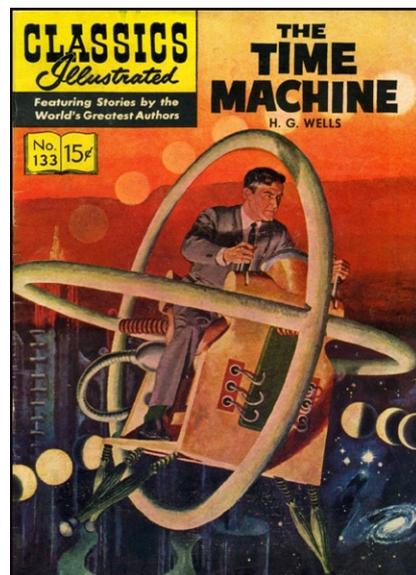
sulla futura natura dell'uomo. Se l'uomo discendeva davvero dalle scimmie, o meglio da un loro antenato comune, come sosteneva Darwin, allora perché limitare il suo sviluppo? Perché avrebbe dovuto fermarsi allo stadio attuale e non evolversi ancora in qualche tipo di essere diverso e superiore? Gli scrittori, ovviamente, rimasero subito colpiti da tali discussioni e dalle possibili implicazioni. Gli autori di fantascienza, in particolare, sono sempre stati stimolati dal concetto della mutazione genetica, fisica o/e mentale, prodotta da un naturale sviluppo evolutivo o da improvvise, drastiche catastrofi nucleari causate dalla follia dell'uomo.

Herbert George Wells, il padre riconosciuto di questo genere letterario, fu uno dei primi a occuparsi dei possibili sviluppi dell'evoluzione umana in un eccezionale articolo pubblicato anonimamente nel 1893: *The Man of the Year Million* (*L'uomo del milionesimo anno*). In questo eccellente pezzo, forse di influenza e importanza pari a quelle delle sue storie più rinomate, Wells sosteneva che col passare del tempo il cervello dell'uomo si sarebbe sviluppato, ingrandito, a spese del resto del corpo. Fu Wells dunque il primo a immaginare quei mostruosi esseri umani dalla grande testa a cupola poggiati su addomi tronchi e gambe quasi inesistenti, che tanto successo ebbero poi presso gli scrittori delle riviste pulp degli anni trenta. La sempre maggiore dipendenza dell'uomo dalle macchine avrebbe portato, secondo Wells, all'atrofia di molte parti ossee e muscolari fino a giungere alla trasformazione del genere umano in una razza di giganteschi girini.

Wells non si limitò a immaginare le trasformazioni del corpo umano ma prevedeva anche i cambiamenti del nostro pianeta: secondo lui la Terra, alla fine del tempo, con la morte del Sole diventerà fredda e l'umanità si rintanerà nel sottosuolo, creando una fitta rete di caverne, gallerie,

cunicoli illuminati artificialmente.

A questo articolo Wells fece seguire, due anni dopo, il suo primo romanzo, quel *The Time Machine* che resta tuttora uno dei massimi capolavori di tutta la letteratura fantascientifica. In questo libro Wells narra la storia di un viaggiatore temporale che si reca nel futuro e scopre che la razza umana, nel corso della sua evoluzione, si è scissa in due razze diverse: i gentili Eloi ed i bestiali Morlock. Gli Eloi sono una razza di esseri bambineschi e ingenui che vivono sulla superficie del nostro pianeta, tra le rovine dell'antica civiltà tecnologica ormai totalmente decaduta e addirittura dimenticata. In chiaro declino razziale, gli Eloi si nutrono di frutti naturali e vivono una vita vuota, cibo virtuale dei brutali Morlock, che abitano le profondità sotterranee e uccidono spietatamente i decadenti confratelli umani. I Morlock, per Wells, non sarebbero al-

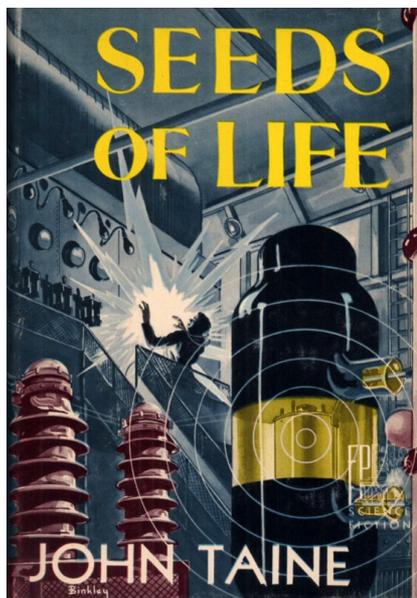


tro che il prodotto finale del processo di asservimento dell'uomo alle macchine. Il romanzo prosegue poi con la descrizione degli ulteriori balzi nel futuro del viaggiatore temporale fino a un tempo in cui tutta la vita, come la intendiamo noi, sarà completamente decaduta, estinta, e spodestata da nuove forme di vita del tutto aliene.

L'interesse di Wells per la scienza evolutiva non era puramente astratto: Wells era interessato anche all'evoluzione sociale e alla prospettiva di un mondo migliore nell'immediato futuro, come dimostrano i suoi numerosi romanzi di critica sociale (*The Wonderful Visit* (1895), *When the Sleeper Wakes* (1899),

Men like Gods (1923), *A Modern Utopia* (1905)). È indubbio tuttavia che nel campo fantascientifico egli rimanga famoso soprattutto per le sue meravigliose, geniali estrapolazioni scientifiche.

In *The Time Machine* Wells ipotizzò l'evoluzione dell'uomo in conseguenza dell'evolversi del suo ambiente naturale e in pieno controllo del suo metabolismo. Ma Wells non si fermò neppure qui; in un altro dei suoi romanzi stabilì un altro



dei canoni su cui si sarebbe poi basata la letteratura fantascientifica: la mutazione prodotta in laboratorio, il cambiamento dei geni umani sviluppato artificialmente. In *The Island of Dr. Moreau* (*L'isola del dottor Moreau*, 1896), riprendendo alcune idee espresse nel saggio *The Limits of Plasticity* (*I limiti della plasticità*), elaborò il concetto di uno scienziato intento a ripopolare un'isola remota con animali trasformati in mostruosi esseri semi-umani.

Le idee di Wells sulle mutazioni genetiche ebbero poi una conferma scientifica con il successo degli esperimenti di due grandi biologi statunitensi, i due premi Nobel Thomas Hunt Morgan e Joseph Hermann Muller. Operando con i raggi X sulla *Drosophila melanogaster*, il moscerino dell'aceto, Morgan e Muller dimostrarono che si potevano influenzare e mutare i portatori dei caratteri ereditari, cioè i geni e i cromosomi.

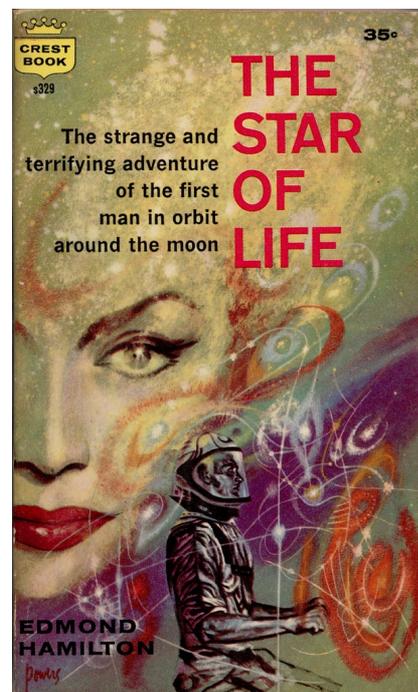
Questo successo catturò ovviamente l'immaginazione di molti scrittori di science fiction. Uno dei primi a riprendere questo concetto fu John Taine, che compose numerosi romanzi che potremmo definire

«romanzi mutazionali». In *The Greatest Adventure* (1929) Taine narrò il ritrovamento dei cadaveri di giganteschi dinosauri e la scoperta di una terra perduta nell'Antartico dove un tempo vennero condotti esperimenti di mutazioni genetiche. In *The Iron Star* (1930) abbiamo una meteora mutagenica che trasforma una regione dell'Africa e produce esotiche metamorfosi nella vita animale locale. *The Seeds of Life* (1931) infine narra la storia di un uomo trasformato in superuomo dalle radiazioni. È interessante notare come nella fantasia degli autori dell'epoca il concetto della mutazione fosse strettamente legato a quello delle radiazioni cosmiche, la cui natura veniva studiata proprio in quegli anni da Millikan. Gli scrittori vedevano il continuo, incessante bombardamento di radiazioni cosmiche a cui la Terra è sottoposta come la fonte principale delle mutazioni cui erano soggetti gli esseri viventi del nostro pianeta, assieme alla forza naturale dell'evoluzione e della selezione naturale. Nacquero così numerose storie che attribuivano qualità metamorfiche magiche alle radiazioni. Tra le storie più famose di questo filone ricordiamo *The Metal Man* (1928) di Jack Williamson e *The Man Who Evolved* (1931) di Edmond Hamilton, che rimane il classico riconosciuto di questo tipo di fantascienza e venne ampiamente imitato in seguito.

La storia di Hamilton tracciava i principali passi dello sviluppo evolutivo sul nostro pianeta. Lo scienziato protagonista del racconto scopre che, se sottopone il suo corpo a una quantità enorme di raggi cosmici, queste radiazioni accelereranno oltre ogni misura il suo processo evolutivo e lo porteranno a uno stadio infinitamente più avanzato nel tempo dell'Homo Sapiens. Hamilton partiva appunto dalla concezione, sbagliata che, aumentando il normale flusso delle radiazioni, si potesse forzare l'evoluzione e sostituire addirittura la metamorfosi di un individuo al graduale cambiamento della razza attraverso svariate successive generazioni. La storia continua poi con la descrizione dei mostruosi cambiamenti che subisce il corpo del protagonista, finché tutti i suoi tratti umani vengono a scomparire: rimane soltanto la smania di andare sempre avanti. Alla fine egli ritornerà ad essere una massa di protoplasma: il cammino dell'evoluzione si mostrerà ciclico e tutto ricomincerà daccapo. Hamilton scrisse poi molte altre storie di mutazioni, tra cui vanno ricordate soprattutto il classico *Devolution* (1936), *He That Hath Wings* (1938) e il

romanzo *The Star of Life* (1947). *Devolution* introduce un concetto nuovo, applicando il processo mutazionale ad esseri alieni: una razza di alieni molto evoluti arriva nel remoto passato della Terra e subisce, col passare delle generazioni, un drastico processo di «deevoluzione», di retrogressione a causa delle intense radiazioni solari. Questo processo fa degenerare questi alieni in una forma di vita sempre più brutale: si scopre infine che gli esseri umani di oggi altro non sono che i lontani discendenti di questi evolutissimi alieni. Lo stesso concetto venne ripreso, con alcune varianti di minore importanza, da John Russell Fearn in *Worlds Within* (1937).

He That Hath Wings, uno dei più bei racconti di Hamilton e della fantascienza degli anni trenta, narra invece in maniera lirica e toccante la storia di un bambino nato con le ali a una coppia di genitori

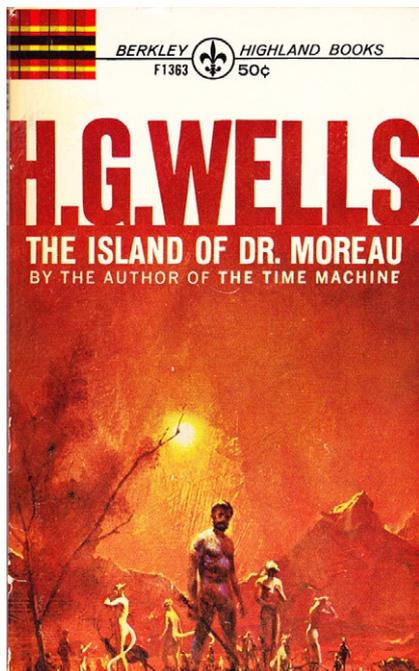


che hanno subito una grossa dose di radiazioni.

Storie di mutanti creati in esperimenti di laboratorio da scienziati più o meno pazzi abbondavano sulle riviste pulp degli anni trenta. Uno degli scrittori che meglio espresse questa tendenza fu Nat Schachner con il suo celebre *The 100th Generation* (1934), un racconto evidentemente ispirato al classico di Wells *The Island of Dr. Moreau*, in cui si narra di un'isola popolata da creature artificiali, ognuna delle quali rappresentava l'evoluzione fi-

nale di qualche talento umano.

Un'altra storia ispirata al classico welliano è il notevole *Proteus Island* (1936) del grande Stanley Weinbaum. Qui il celeberrimo autore di *Un'odissea marziana* e di tanti altri indimenticabili racconti pieni di alieni strani e simpatici, diede sfogo alla sua inesauribile fantasia nella vicenda di uno zoologo che va ad esplorare un'isola



remota dalle parti della Nuova Zelanda e scopre che tutte le forme di vita presenti sull'isola hanno subito trasformazioni: insetti, piante e animali vari.

È importante notare come quasi tutte le storie composte in questo periodo fossero viziate da un grosso errore scientifico di fondo. Gli autori dei pulp scambiavano in genere atavismo e metamorfosi con la vera e genuina mutazione genetica. I loro mutanti (come in genere anche quelli inventati nel cinema di quegli anni) erano più che altro pseudocreature, generate di colpo da dosi enormi di strane radiazioni o dalle misteriose pozioni degli scienziati pazzi che popolavano le storie di allora. Erano «mutanti istantanei», mostri umani o superumani creati da trasformazioni istantanee e assurde, al di fuori di ogni possibile e logica teoria scientifica.

Le storie sui cosiddetti «mutanti istantanei» sono comunque una caratteristica della fantascienza degli anni trenta, una caratteristica legata appunto a un particolare periodo e poi superata. L'avvento degli anni quaranta trasformò totalmente il vecchio concetto di mutazione: le assur-

de trasformazioni immediate, gli scienziati folli con i loro balordi esperimenti e le misteriose radiazioni lasciarono il posto a un'idea della mutazione più vicina alle teorie scientifiche e alla logica biologica.

I vecchi «mutanti istantanei» non erano nemmeno anacronismi del lontano futuro: in realtà non avevano posto in nessun tempo. Erano destinati all'estinzione perché erano innaturali, spropositate accentuazioni, mostruosità ambientali e basta.

Gli anni quaranta videro l'avvento di un nuovo tipo di storie e di un rinnovamento di questo fondamentale tema fantascientifico.

II. Il superuomo.

Negli anni quaranta un certo tipo di storie fantascientifiche va acquisendo sempre maggiore importanza: si tratta delle storie sui «superuomini».

Il «superuomo», per definizione, è il membro di una specie più «adatta» alla sopravvivenza che dunque, inevitabilmente, finirà per prendere il posto dell'uomo nello schema naturale delle cose. Il «superuomo» è un ulteriore passo dell'evoluzione, un passo più avanti verso la perfezione, ed è quindi ovvio che diventi, nelle storie di fantascienza, una figura terribilmente minacciosa, una cupa ombra darwiniana sulla stirpe umana.

Questo è vero soprattutto nella fantascienza degli anni trenta e quaranta, mentre nella fantascienza dei primordi abbiamo invece una tendenza a vedere le cose dal punto di vista del superuomo. Gli scrittori del primo novecento preferivano in genere assumere una posizione di critica nei confronti della società e della condizione umana e quindi erano a favore del progresso, anche evolutivo e fisico: d'altro canto è anche vero che c'è sempre stata una certa tendenza della gente a considerarsi superiore agli altri e a farsi credito di valori «superumani». Probabilmente Nietzsche. non ebbe molta influenza sui primi autori di fantascienza ma certo non possiamo dimenticare l'esempio del suo *Così parlò Zarathustra*

(1883-1892). Anche il commediografo inglese George Bernard Shaw era a favore del superuomo, come dimostra il suo lavoro teatrale *Back To Methuselah* (1921): è facile amare il concetto del superuomo quando si è convinti di poterne diventare uno!

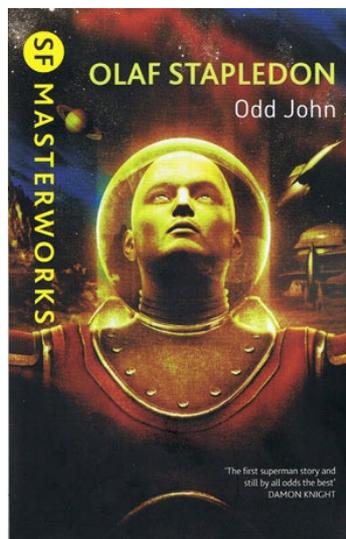
Il grande Wells stesso era «alleato» della nuova razza superiore, come sta a testimoniare il suo classico ispirato alle teorie di Darwin, *The Food of the Gods* (1904). *The Hampdenshire Wonder* (1911) di John D. Beredsford, un altro classico dell'epoca, esamina la questione sia dal punto di vista del superuomo che da quello dell'uomo comune, e, pur condannando l'ostilità di quest'ultimo verso il nuovo essere superiore, spende anche una parola a favore dell'uomo contemporaneo.

Odd John (1935) di Olaf Stapledon, considerato da molti come il miglior romanzo mai scritto sul tema del superuomo, riprende l'idea di Beredsford ma non fa nessuna concessione verso l'umanità ordinaria. Il successivo romanzo di Stapledon su un «supercane», *Sirius* (1944), è paradossalmente più umano. In *Odd John* Stapledon riesce, con eccezionale

abilità, a mostrare la «stranezza», l'alienità congenita in un essere superumano. L'aspetto di Odd John è umano, pur se mostruoso; il volto è infantile, le sopracciglia immense, gli occhi enormi con pupille gigantesche, il corpo simile a quello di un ragno ma forte e stranamente aggraziato. Stapledon tuttavia non si limita a studiarne le differenze fisiche, l'esteriorità: il suo romanzo è soprattutto uno studio della mente eccezionale e unica del suo mutante,

un telepate di incredibile abilità, capace di impadronirsi del mondo intero, ma mai propenso a farlo.

Negli Stati Uniti Philip Wylie aveva scritto, nel 1930, un romanzo sul superuomo di notevole rilievo, *Gladiator*, in cui immaginava l'esistenza di un essere dal corpo superumano dotato però di una mente normale. In questo modo Wylie evitava il problema del paragone intellettuale tra uomo e homo superior; tuttavia l'opera rimane nella storia della fantascienza sia



per la vigoria della figura del protagonista (che alla fine del libro decide, con una nota di tragedia, che nella società umana non v'è posto per lui e invita Dio ad ucciderlo), sia perché probabilmente fu da questo libro che nacque l'idea del celeberrimo fumetto di Superman.

Nella fantascienza dei primi pulp, tuttavia, come dicevamo in precedenza, la figura del superuomo aveva spesso un'aura minacciosa: tipici di questa ten-



denza sono ad esempio il primo romanzo di John Russell Fearn (alias Vargo Statton), *The Intelligence Gigantic* (1933) e *The Supermen* di David Speaker (1933). Il romanzo di Fearn esplorava le possibilità di utilizzare le aree del nostro cervello finora sconosciute e di accrescere così i poteri mentali. L'opera di Speaker descriveva la creazione di una nuova razza in grado di controllare con la propria mente le azioni degli uomini normali e l'inevitabile conflitto tra uomini e superuomini (con la sconfitta finale di questi ultimi). Anche in *Seeds of Life* (1931) di John Taine il superuomo va incontro alla ormai tradizionale fine in una maniera particolarmente spettacolare e orrida. Un'espressione di simpatia verso l'homo superior la mostra Stanley Weinbaum nel bellissimo e toccante *The Adaptive Ultimate* (1936), dove uno scienziato crea una superdonna ma poi è costretto a ucciderla per proteggere il mondo. Notevole anche l'altra opera di Weinbaum su questo tema, il romanzo *The New Adam*, apparso postumo nel 1939, che descrive la crescita di un superuomo nel mondo

umano. Qui, per la prima volta, abbiamo uno studio del carattere di un superuomo che non è spinto dal desiderio di criticare la condizione umana contemporanea. Anche qui abbiamo l'ormai consueto finale con il protagonista che si fa graziosamente da parte, concludendo che non v'è posto per lui in questo mondo.

Lo schema del superuomo dal fato segnato, destinato alla fine sicura, venne bruscamente rotto da due romanzi pubblicati nel 1940: *Slan* di Alfred Elton van Vogt e *Darker Than You Think* di Jack Williamson. Van Vogt fu il primo ad esplorare seriamente le implicazioni sociali create da una razza mutante che tenti di sopravvivere in mezzo all'umanità normale. Capace di leggere la mente degli altri per mezzo delle minuscole antenne verdi nascoste tra i capelli, dotato di due cuori, Jommy Cross è superiore sia mentalmente che fisicamente a quanti gli stanno intorno: la sua persecuzione da parte degli uomini normali è l'ovvia, scontata conclusione. Ma i poteri di Cross e degli altri «slan» (dal nome del loro creatore, lo scienziato Samuel Lann) sono talmente forti che Jommy e i suoi compagni riusciranno alla fine ad emergere vincitori dalla lotta. In *Darker Than You Think* l'eroe si accinge a combattere una seconda razza di esseri umani (licantropi) che minaccia l'esistenza dell'homo sapiens, ma alla fine scopre di appartenere anch'egli a questa razza superiore e accetta la spinta evolutiva e i «dictat» dei suoi geni. In queste due storie non c'è compromesso: l'eroe, con cui il lettore si va a identificare, è il superuomo e dunque non morirà né cederà di fronte ai vari ostacoli che si frapperanno sul suo cammino.

Questo schema venne ripreso più volte dagli altri autori di quegli anni. Lo stesso van Vogt divenne quasi il profeta del superuomo con numerosi altri romanzi su questo soggetto. Ricordiamo *Recruiting Station* (1942, poi ristampato con i titoli *Masters of Time* e *Earth's Last Fortress*), *The World of A* (1945) (noto anche come *The World of Null-A*) e il suo seguito *The Pawns of Null-A* (1948). Anche Williamson riprese

questo tema in un altro celebre romanzo, *Dragon's Island* (1951, intitolato anche *The Not-Men*).

Le storie della fine degli anni quaranta e degli inizi degli anni cinquanta abbondavano di superuomini ingiustamente perseguitati. In genere al tema del superuomo si associava in queste storie l'altro tema della parapsicologia e dei poteri psi.

III. I poteri psi.

Grande impeto a questo tema venne impresso dalla divulgazione degli esperimenti parapsicologici compiuti da Joseph Banks Rhine e spiegati nel suo libro *The Extra-Sensory Perception* (1934). Rhine partiva dal presupposto che già adesso possono esistere dei superuomini tra di noi, senza che essi stessi sospettino l'esistenza dei loro latenti poteri mentali. Nasce così una nuova figura di superuomo, in apparenza del tutto simile all'uomo normale, ma dotato in realtà di una o più eccezionali capacità extra-sensoriali: telepatia, preveggenza (detta anche chiaroveggenza o precognizione), telecinesi, levitazione, ecc. ecc.

Parliamo dunque un po' anche di questo tema così importante nella fantascienza che quasi sempre va a sovrapporsi agli altri due soggetti trattati finora, mutanti e superuomini.

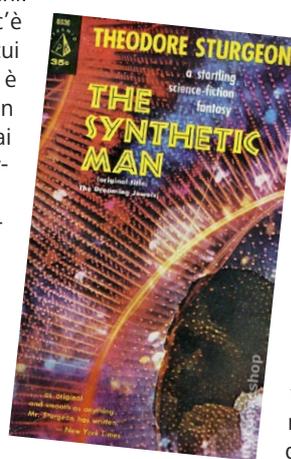
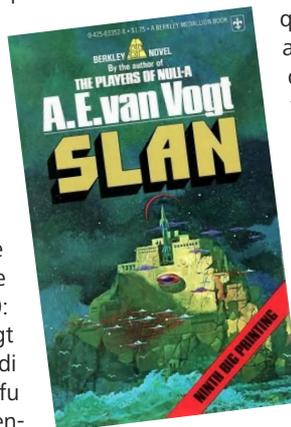
L'acronimo con cui i poteri mentali e le percezioni extra-sensoriali sono generalmente conosciuti nel campo della fantascienza è ESP (da extra-

sensory perception), ma spesso viene adoperato anche un neologismo più scientifico, «psionica».

La forma più nota di ESP è certo la telepatia, considerata in genere come la capacità di leggere i pensieri delle altre persone e di comunicare non-verbalmente.

Un'estensione di questo potere è poi la capacità di influenzare i pensieri e i ragionamenti, e quindi le azioni, degli altri.

Nelle storie del 1800 (vedi *The Facts in the Case of M. Valdemar* (1845) di Edgar Allan Poe e *The Bohemian* di Fitz-James O'Brien (1885)) troviamo esempi di interesse per i poteri



della mente (in genere collegati con l'ipnotismo o altre pratiche pseudoscientifiche), ma soltanto agli inizi del ventesimo secolo incontriamo racconti in cui la telepatia assume il significato che possiede oggi nella fantascienza moderna.

Nel classico di David Lindsay *A Voyage to Arcturus* (1920) il protagonista si fa crescere nuovi organi che gli permettono di percepire direttamente i pensieri, mentre Olaf Stapledon, in *Last and First Men* (1930), vede la telepatia come uno degli stadi del cammino evolutivo percorso dall'umanità verso la totale trascendenza rispetto alle limitazioni del corpo.

Nelle storie delle riviste pulp degli anni venti la lettura del pensiero avveniva invece tramite macchine e meccanismi vari e non era vista dunque come un potere della mente.

Soltanto negli anni trenta, dopo la pubblicazione dei libri di Rhine sulle percezioni extra-sensoriali e del celeberrimo *Wild Talents* (1932) di Charles Fort, le storie di ESP assunsero un nuovo significato e raggiunsero una popolarità prima mai toccata. In particolare negli anni cinquanta le storie di telepatia ed ESP in genere ebbero un'importanza dominante nella fantascienza e quasi sommersero, nelle varie riviste dell'epoca, gli altri generi.

Sulla scia di *Slan* di van Vogt nacquero dunque numerosissimi eroi e superuomini telepatici. Tra i romanzi più celebri di questo filone ricordiamo *Wild Talent* (1954) di Wilson Tucker, dove un uomo dai poteri psi viene utilizzato come agente segreto nel quadro di cupe trame politiche, e *The Power* (1956) di Frank M. Robinson, che narra l'avvincente caccia di un investigatore a un assassino telepatico.

Un altro classico in cui abbiamo criminali e poliziotti telepatici è *The Demolished Man* (1952) di Alfred Bester, che ipotizza una società che adopera «espers» per inseguire e acciuffare i criminali.

Due tra i più bei romanzi sulla telepatia e i poteri psi sono stati scritti da Theodore Sturgeon: *The Dreaming Jewels* (1950, noto anche come *The Synthetic Man*) narra con suggestiva poeticità la storia di un bambino telepatico trattato in maniera crudele e disumana dai maligni genitori adottivi e costretto a inserirsi in un

circo dove troverà altre strane «attrazioni umane» come lui. *More than Human* invece (1953), sviluppato dal romanzo breve *Baby is Three*, rimane senza dubbio la storia più memorabile sulle «gestalt», cioè sulla fusione di varie menti per formare un organismo più grande e completo. La vicenda, anche questa magistralmente narrata in uno stile limpido, aggraziato e toccante, racconta di un altro reietto della società che, assieme ad altri quattro bambini dotati di talenti mentali, riesce a formare una potentissima gestalt. Dall'unione di quattro persone singolarmente malate, tarbate, psicologicamente handicappate, nasce così un potentissimo superuomo.

Altre interessanti vicende sulla telepatia le troviamo in *Drunkard's Walk* (1960) di Frederik Pohl, dove una razza di telepatici immortali tenta di impedire all'umanità di sviluppare i suoi latenti poteri telepatici, e nella serie di Zenna Henderson *Pilgrimage: The Book of the People* (1961), che narra con delicatezza tutta femminile le storie di alcuni alieni telepatici.

Il tema del dominio del mondo attraverso la telepatia è sempre stato molto sfruttato ed è anche quello che ha spinto in genere gli scrittori a mostrare gli esseri umani normali in atteggiamento estremamente ostile verso i telepatici. In *The Mutant's Brother* (1943) Fritz Leiber ci mostra due gemelli telepatici in grado di leggere e controllare le menti altrui; uno dei due, pur di ottenere il potere assoluto, è disposto alla fine anche ad uccidere il proprio fratello. In *Rogue Psi* (1962) di James H. Schmitz (qui presente) abbiamo un telepatite potente da poter influenzare in maniera completa le menti delle altre persone e passare del tutto inosservato. In *Thorns* (1967) Robert Silverberg immagina un maligno telepatite che manipola il destino di donne e uomini spingendoli a drammatiche crisi emotive per poi cibarsi delle loro intense emozioni come una specie di orrendo vampiro mentale. Lo stesso Silverberg scrisse qualche anno più

tardi un umanissimo romanzo avente a protagonista un telepatite che va perdendo a poco a poco i propri poteri, *Dying Inside* (1972): si tratta di un complesso e profondo ritratto umano, di uno studio straordinariamente efficace della psicologia di un uomo terrificato da ciò che va imparando di se attraverso la propria telepatia e inevitabilmente lanciato verso gli abissi dell'alienazione.

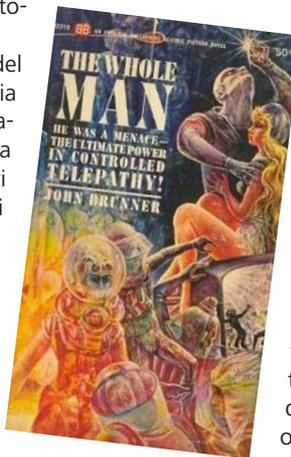
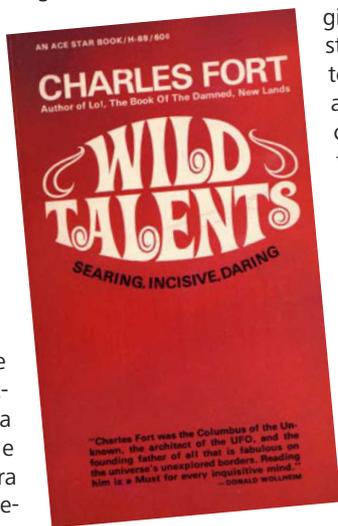
Un altro bellissimo romanzo incentrato sullo studio psicologico di un protagonista telepatico è *PStalemate* (1971) di Lester del Rey: l'eroe, telepatite e precognitivo, scopre che altri come lui esistono sparsi nella nazione, ma tutti sono isolati nella propria assoluta e inguaribile solitudine, terrorizzati al pensiero di incontrare altri come loro e lentamente avviati sul cammino della follia.

Un altro scrittore che sottolineò, negli anni cinquanta, la dura, cupa solitudine del telepatite nel mondo normale è Algis Budrys, in un paio di storie firmate con lo pseudonimo Paul Janvier. La prima, *Nobody Bothers Gus* (1955) narra di un paranormale che si è creato un piccolo paradiso personale in un luogo isolato. *And Then She Found Him...* (1957) invece racconta l'esperienza di una ragazza esper spinta al crimine dalla disperazione che sente crescere in sé nel vedersi totalmen-

te ignorata dalla gente. Un ultimo splendido esempio di questo tipo di vicenda è *Journey's End* (1957) di Poul Anderson, dove viene descritto l'incontro tra due telepatici, un uomo e una donna, dopo una lunga vita di solitudine: ma il risultato di questo incontro, lungi dall'essere lo sboccio di un idillio, finisce con un violento scoppio d'odio. Il leggere totalmente nell'animo l'uno dell'altro porta alla luce anche ogni vergogna più sepolta, ogni minimo e profondo desiderio sporco e impuro, e nessuno dei due riesce più a sopportare la vista dell'altro.

L'utilizzo dei super-poteri per guarire persone psicologicamente menomate è descritto nel bellissimo *The WholeMan* (1964) di John Brunner. L'eroe, nonostante i propri problemi personali e un po' alla maniera dei protagonisti dei romanzi di Sturgeon, diventa a poco a poco un eccezionale telepatite curativo.

Una terapia di questo tipo è mostrata anche nel premio Nebula *The Dream Ma-*



ster (1966) di Roger Zelazny, in cui uno psichiatra-telepate molto brillante ma un po' troppo arrogante incontra una fine terribile nei meandri tortuosi della mente di uno dei suoi pazienti.

Il teletrasporto, la telecinesi e la levitazione, pur avendo sottili differenze di significato, sono spesso usati per indicare la stessa cosa, cioè l'abilità di muovere se stessi o altri oggetti con il potere della mente. In realtà il teletrasporto è la capacità di spostarsi in altri posti, la levitazione è l'abilità di sollevarsi in alto da terra, e la telecinesi è la capacità di muovere gli oggetti.

Nei primi anni della fantascienza il teletrasporto era prevalentemente considerato sotto forma di proiezione astrale, come stanno a testimoniare classici del rango di *Urania* (1889) di Camille Flammarion, *A Voyage to Arcturus* (1920) di David Lindsay, e lo stesso *Under the Moons of Mars* (1912) di Edgar Rice Burroughs, anche se qui la proiezione astrale era solo lo stratagemma per portare John Carter dalla Terra sul meraviglioso e avventuroso Marte.

Il teletrasporto come è inteso comunemente nella science fiction moderna tuttavia ha origini piuttosto recenti. *Telek* (1952) di Jack Vance è uno dei primi e migliori esempi del genere. In precedenza L. Ron Hubbard aveva prodotto, nel 1938, uno dei primi racconti sul teletrasporto, *The Dangerous Dimension*, in cui un professore scopre di potersi spostare a volontà e istantaneamente in ogni luogo.

Non v'è dubbio tuttavia che il romanzo più famoso su questo tema sia *The Stars My Destination* (1956, noto anche come *Tiger! Tiger!*), il classico di Alfred Bester. In questa storia il teletrasporto viene chiamato «jaunt», dal nome del suo scopritore, Jaunte, che lo pratica quando viene minacciato di morte. Gran parte del fascino di questo straordinario romanzo, traboccante di idee e di colpi di scena, sta nella descrizione di un futuro dove il teletrasporto di tipo convenzionale viene considerato sorpassato e fuori moda.

Difficilmente il teletrasporto viene usato da solo dagli scrittori di fantascienza, che preferiscono in genere trattare vari poteri mentali assieme. Di particolare interesse, a questo riguardo, è *Jack of Eagles* (1952) del compianto James Blish,

un vero e proprio compendio dei poteri psi.

Una delle storie più folli e grottesche (e anche scioccanti) sul teletrasporto e la telecinesi è il celeberrimo racconto di Jerome Bixby *It's a Good Life* (1953), in cui un bambino terribile, estremamente sadico, è in grado di creare mostri, di trasformare la gente in insetti, di far sparire le persone che gli sono antipatiche, e di distruggere infine lo stesso mondo con il potere della sua mente.

I racconti sui bambini dotati di poteri psi, in genere maligni e sadici (o almeno piuttosto cattivelli) sono un sottogenere molto sfruttato dagli scrittori di fantascienza.

Tra i tantissimi esempi ricordiamo, a caso, le

divertenti storie sugli «Hog-

ben» (1947-49) di Henry Kuttner, incentrate su una famiglia di svitati dotati di eccezionali poteri mentali, e il romanzo di James Schmitz *The Witches of Karres* (1949, in volume 1966) avente a protagonista tre bambine capaci di produrre fenomeni telecinetici (i cosiddetti «poltergeist»), e ancora *Shadow on the Wall* (1951) di Theodore Sturgeon e *The Small Assassin* (1951) di Ray Bradbury. Sempre James Schmitz scrisse una celebre serie dedicata al personaggio di Telyzey Amberdon, una ragazza di quindici anni che, in seguito al contatto con una razza aliena telepatica, scopre di avere forti ma latenti poteri psi.

In tempi più recenti l'esempio più celebre di teletrasporto è certamente la serie di «Pern» di Ann McCaffrey, in cui l'autrice immagina una razza di draghi in grado di trasportarsi non solo nello spazio ma anche nel tempo.

Per quanto riguarda infine la precognizione o chiaroveggenza, possiamo dire che si tratta di un tema meno comune nella fantascienza moderna.

La precognizione è inoltre la meno scientifica tra le abilità paranormali, vista la sua estrema vicinanza con il campo astrologico delle varie profezie. Ricordiamo infatti che nei secoli passati non pochi sono stati quanti credevano di avere poteri precognitivi (citiamo Nostradamus,

ad esempio) ed anche nella letteratura abbondano figure dotate di «seconda vista» (vedi Cassandra).

Tra le migliori storie prodotte su questo soggetto dagli autori di science fiction ricordiamo *The Ming Vase* (1963) di E.C. Tubb, avente a protagonista un criminale dotato di «seconda vista», e il romanzo di Philip Dick *The World Jones Made* (1956), in cui Jones, il protagonista, approfitta del suo potere per impadronirsi del mondo. L'opera più completa di questo genere è senz'altro però *The Stochastic Man* (1975), di Robert Silverberg, incentrato su un adepto della predizione di tipo stocastico, cioè fondata sulla teoria delle probabilità. Basandosi su queste concezioni l'eroe diventa un profeta quasi infallibile; nel corso della vicenda egli incontra poi uno strano medium che è davvero in possesso della «seconda vista» e che alla fine gli cederà questo dono magico.

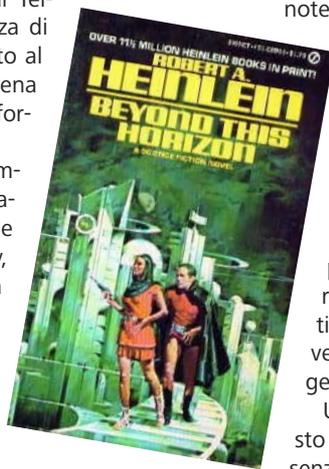
IV. L'ingegneria genetica.

Abbiamo in precedenza accennato a quella particolare sottocategoria fantascientifica che tratta della deliberata manipolazione dei geni e cromosomi umani allo scopo di produrre esseri dotati di peculiari caratteristiche. Si tratta di una sottocategoria che venne sfruttata già dagli scrittori dei primi pulp negli anni venti e trenta e che ebbe in Wells ancor prima un

notevole divulgatore. Abbiamo

già citato *The Island of dr. Moreau* (1896) e *The Food of the Gods* (1904) del grande Herbert George. È però interessante notare come in questi due romanzi l'ingegneria genetica veniva concepita più come trattamento chirurgico o come straordinari tipi di nutrizione che come vero e proprio studio dei geni e cromosomi.

Un impulso notevole a questo sottogenere venne dato senz'altro dal celebre saggio di J.B. Haldane *Daedalus: or Science and the Future* (1924). In questo saggio Haldane, partendo da considerazioni sugli studi di Morgan sulla *Drosophila*, giunge a profetiche conclusioni sulla possibilità di «inventare» nuove specie di alghe per risolvere i problemi della fame nel mondo e di produrre infanti ectogenici che possano, tramite una



selettiva opera di riproduzione, condurre a una (o più di una) nuova razza con certe particolari e volute caratteristiche. Nello stesso saggio Haldane fa notare la grande resistenza contro le «invenzioni biologiche», considerate spesso blasfeme perversioni. Ed invero è tuttora in corso un acceso dibattito se si debba dichiarare una moratoria su tutti gli esperimenti di questo genere.

Le idee di Haldane, assieme a gran parte delle speculazioni biologiche degli anni venti, formarono le basi della straordinaria



ria storia futura creata da Olaf Stapledon in *Last and First Men* (1930), dove l'ingegneria genetica gioca un ruolo ambiguo ma non necessariamente maligno nell'evoluzione dell'umanità.

Ad alcuni invece i concetti proposti da Haldane sembrarono davvero blasfemi. Aldous Huxley ad esempio li sviluppò fino alle conseguenze estreme nella sua classica distopia *Brave New World* (1932), in cui descrive un mondo dove gli embrioni sono sviluppati ectogeneticamente e il loro sviluppo viene controllato tramite ambienti e nutrizioni particolari in modo da farli rientrare in categorie ben distinte: abbiamo così i geniali «alpha», i «beta» dalla media intelligenza, e i semplici, bovini «gamma».

Tra le molte storie apparse nei primi pulp ricordiamo invece *The Tissue Culture King* (1927) del fratello di Aldous Huxley, Julian (amico tra l'altro di Wells e di Haldane), e *Stenographer's Hands* (1928) di David Keller, su un esperimento per ottenere la perfetta stenografa, con spirito d'iniziativa molto ridotto e un corpo esile

ma con mani molto capaci e rapide. Di particolare rilievo è il già citato classico di Stanley Weinbaum *Proteus Island* (1936), che giunge alla stessa conclusione del suo modello wellsiano, *The Island of Dr. Moreau*: se è facile cambiare l'apparenza esterna e la forma fisica, non è altrettanto facile invece cambiare l'essenza, «la natura della bestia».

Il romanzo più importante sull'ingegneria genetica degli anni quaranta rimane tuttavia *Beyond This Horizon* (1942, in volume 1948) di Robert Heinlein, pubblicato su *Astounding* con lo pseudonimo di Anson MacDonald. Heinlein descrive una società che adopera l'eugenetica e l'ingegneria genetica per assicurare l'eccellenza fisica e mentale della popolazione: il controllo e l'irregimentazione ferrea delle masse, come spesso nelle opere di questo autore, vengono visti come cose buone e necessarie. Questo romanzo per certi aspetti sgradevole fu uno dei primi a porre il problema dei risultati sociali dell'ingegneria genetica e dei suoi sviluppi.

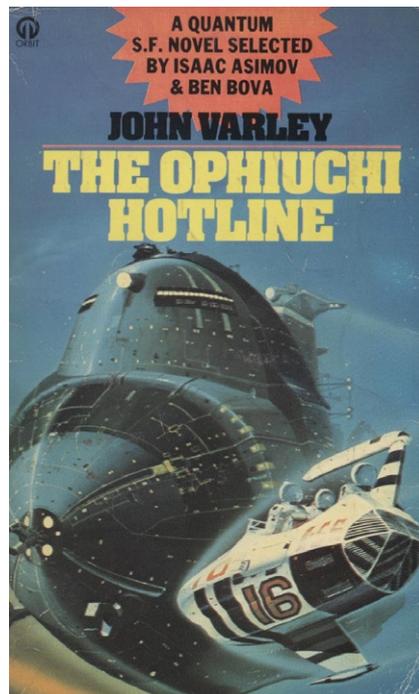
L'autore che studiò le possibilità dell'ingegneria genetica in senso più rigoroso fu James Blish in *Titan's Daughter* (1961), ampliato da *Beanstalk* (1952), e soprattutto nella sua serie della «pantriopia», *The Seeding Stars* (1956), in cui considera l'adattamento fisico dell'uomo ad ambienti ostili su altri mondi. Nelle varie storie di questa serie Blish studia le possibilità dell'uso dell'ingegneria genetica per garantire la colonizzazione degli altri pianeti. Nella prima parte del libro abbiamo infatti un individuo adattato, capace di sopravvivere all'atmosfera gelida e velenosa e alla ridotta gravità di Ganimede, una delle lune di Giove. Nel quarto racconto del ciclo, *Surface Tension* (1952) abbiamo invece una colonia umana adattata a un ambiente acquatico: organismi umani microminiaturizzati vengono liberati in una pozza d'acqua assieme a una storia delle loro origini incisa in una placca metallica.

Altri racconti notevoli imperniati su questo concetto sono *Promised Land* (1950) di Catherine Lucille Moore, anche questo ambientato su Ganimede, e *Between the Dark and the Daylight* di Algis Budrys, che immagina un ambiente tanto ostile da spingere i coloni a riprodursi in modo da acquisire nelle generazioni successive caratteristiche bestiali come zanne e artigli per poter sopravvivere al di fuori del loro originale rifugio. In *The Silkie* (1964) van Vogt riprende il concetto di Blish e inventa una razza umana capace, in forma adulta, di vivere sott'acqua e in ambienti

privi di aria, mentre Poul Anderson in *Call me Joe* (1957) descrive un essere umano geneticamente adattato per resistere alla terribile pressione della superficie di Giove.

Il tema wellsiano de *L'isola del dr. Moreau*, cioè la nozione di modificare gli animali per trasformarli in esseri semi-umani, venne utilizzato da Cordwainer Smith nel suo ciclo degli «Underpeople», che sono adoperati come schiavi e servi dai veri umani.

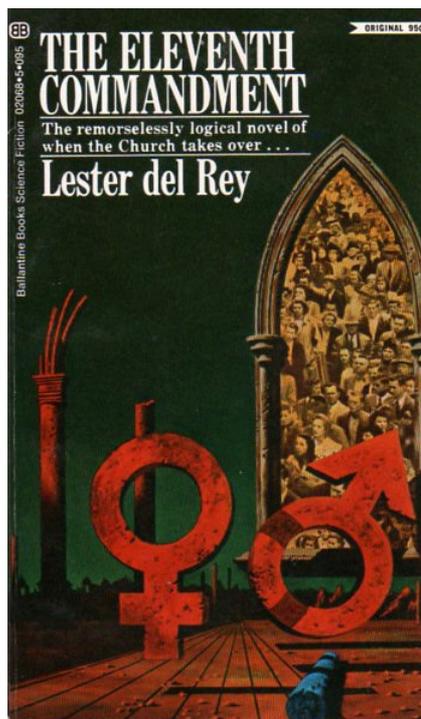
Rinnovato interesse per l'ingegneria genetica si ebbe poi verso la fine degli anni sessanta quando divenne popolare l'idea dei «cloni»: questo termine sta a indicare una popolazione, un gruppo di individui discendenti tutti, per riproduzione agamica, da un unico individuo capostipite cui sono perfettamente identici. Il concetto di «clone» esula un po' dai confini della mutazione e quindi ci limiteremo a citare alcune opere importanti, senza però ap-



profondirne i contenuti: ricordiamo appunto tutta la serie futura di John Varley e in particolare il suo primo romanzo *The Ophiuchi Hotline* (1977), *Clone* (1972) di Richard Cowper, *Nine Lives* (1969) di Ursula Le Guin, *Cloned Lives* (1976) di Pamela Sargent, e il premio Hugo di Kate Wilhelm *Where Late the Sweet Bird Sang* (1976).

Una citazione particolare merita infine Frank Herbert, l'autore che meglio e più ha adoperato in tempi recenti l'idea di in-

gegneria genetica. In numerosi romanzi e soprattutto nel suo ciclo del pianeta Dune Herbert immagina un esteso e completo programma di ingegneria genetica che ha lo scopo di ottenere un particolare



tipo di individuo umano, una specie di superuomo messianico che è poi il protagonista di questo celeberrimo ciclo. Anche in *Hellstrom's Hive* (1973) abbiamo uno scienziato dedito alla creazione di più razze umane, basate sull'esempio dei vari tipi di api presenti nella società degli alveari.

V. La progenie dell'atomo.

Abbiamo così parlato dei vari tipi possibili di mutazioni: quelle naturali e quelle indotte dall'uomo. Abbiamo trascurato tuttavia un ultimo tipo: quelle accidentali in quanto prodotte inavvertitamente da drastiche catastrofi atomiche.

Questo tipo di storie ebbe un particolare sviluppo ovviamente dopo la caduta, il 6 Agosto del 1945, della bomba atomica sulla città giapponese di Hiroshima. Colpiti dall'avverarsi delle loro più cupe profezie, gli scrittori di fantascienza si lanciarono in una folle galoppata sulle terribili possibilità di mutazioni causate dalla follia nucleare.

Il continuo effetto del fall-out radioattivo sui geni degli animali e degli esseri umani non era stato preso in conside-

razione dagli autori che avevano scritto storie di mutazioni da radiazioni prima del 1945: in genere si trattava di radiazioni create da scienziati in laboratorio che producevano un caso unico e circoscritto di mutazione genetica.

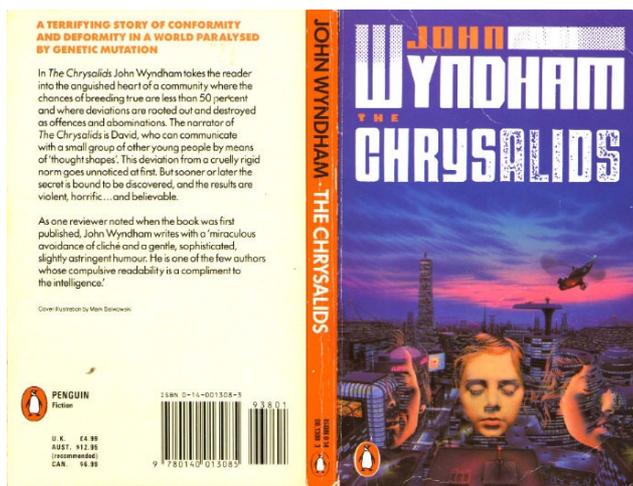
In *Tomorrow's Children* (1947), il primo racconto di Poul Anderson, abbiamo appunto un mondo devastato da una guerra nucleare, in cui le nascite dei mutanti rappresentano ben il settantacinque per cento di tutte le nascite. Un gruppo di scienziati tenta di rintracciare e sterilizzare tutti i mutanti, nel tentativo, peraltro vano, di preservare la vera razza umana e mantenerla pura.

La lunga lotta per salvare i veri geni dell'umanità è al centro anche del bellissimo romanzo di Lester del Rey, *The Eleventh Commandment* (1962). In *After the Atom* (1948) di John Russell Fearn invece il concetto viene totalmente ribaltato: i due protagonisti, proiettati nel futuro dall'esplosione di una bomba atomica, sono considerati elementi di impurità e di contaminazione genetica dai discendenti della nuova razza di mutanti che si è sviluppata. La morale di questa storia venne poi ripresa da altri autori, tra cui lo stesso Theodore Sturgeon in *Prodigy* (1949).

Molti scrittori si sono poi divertiti a immaginare orrende forme fisiche di mutazione come risultato del fall-out radioattivo. Tra le storie più famose in questo filone ricordiamo *That Only a Mother* (1948), il primo racconto di Judith Merrill: si tratta del commovente ritratto di una donna incinta sopravvissuta a un'esplosione atomica che, nel suo amore materno, non si avvede o non vuole consciamente realizzare la deformità del figlio, nato senza braccia né gambe, una tragica e patetica forma di vita simile a un serpente. La stessa situazione venne raccontata anche da Ray Bradbury in *The Shape of Things* (1948) e da John Jakes nel suo *With Wings* (1953).

In genere, come abbiamo accennato nel paragrafo sul superuomo, l'attitudine della gente normale verso i mutanti, sia che essi siano dotati di poteri superiori o soltanto diversi come forma, è ostile,

negativa, distruttiva. La persecuzione cui i mutanti devono sottostare da parte dei «normali» è descritta meravigliosamente nell'evocativo classico del compianto John Wyndham *The Chrysalids* (1955), in *Ape and Essence* (1948) di Aldous Huxley, e ancora nella celebre serie di Henry Kuttner dei «Baldies», raccolta nel volume *Mutant* (1953). Lo stesso Kuttner compose anche numerose altre storie sui mutanti prodotti dalle radiazioni atomiche: tra le più interessanti citiamo *Way of the Gods* (1947) e *Atomic* (1947). Negli ultimi tempi le storie sulle mutazioni causate da catastrofi atomiche sono diminuite, forse per reazione all'enorme numero di opere apparse negli anni cinquanta. Vogliamo sperare che il messaggio inviato dagli autori con le loro storie, con i loro avvertimenti allegorici e non, venga raccolto prima o poi dagli uomini politici del mondo attuale. Si tratta di un monito che «deve» assolutamente essere inteso anche se ci sembra che le orecchie dei politici delle



grandi superpotenze siano ancor oggi sordi alle vibranti raccomandazioni degli scrittori di fantascienza. Come sempre, l'orgoglio umano si inalbera al di sopra del comune buon senso pratico e, come sempre, la fantascienza viene considerata ben poco dalle persone che hanno in mano i fili del potere.

Cronache di Un Sole Lontano a STICCON | ITALCON 2014

REPORT

a cura di **Flavio Alunni** e **Marco Corda**



Flavio Alunni e Marco Corda ci raccontano la loro bella esperienza alla Sticcon/Italcon, dove abbiamo ricevuto anche un inaspettato riconoscimento.

Li ringrazio soprattutto per le belle parole che hanno speso nei confronti del blog, del gruppo e del sottoscritto... thanks, my friends!

Sono le 16 di venerdì 23 maggio 2014. A Bellaria il sole, in un piacevole e propiziatorio anticipo d'estate, splende nel cielo azzurro e terso, riflettendosi sulle vetrate e rendendo ancor più evidente il candore del centro congressi che ospita la Convention delle Convention: la STICCON/Italcon/Yavincon 2014. Fantasmagorici personaggi dotati di cartellino di riconoscimento passeggiano a gruppi destando la curiosità dei cittadini e dei villeggianti. "Venite dal centro congressi?" dice una vecchia signora. "Sì, c'è una convention di fantascienza" rispondiamo. "Mi raccomando, studiate bene!". Certo, signora, studieremo bene. In realtà ce la stiamo spassando da matti.

Alle 18 siamo in quattro nella Sala Babel per parlare del Blog e della Rivista omonima. Indossiamo le magliette personalizzate, blu con scritta bianca e arancione. Il pubblico è qualificato: ci sono presenze di spessore che si chiamano Dario Tonani e Silvio Sosio e con loro esponenti di MuFant, da tutti riceviamo sontuosi complimenti per la qualità del lavoro svolto e il riconoscimento di aver saputo, in sinergia con il gruppo Romanzi di Fantascienza, costituire un punto di incontro tra autori, editoria e pubblico in cui si respira, forse per la prima volta da diverso tempo, energia ed entusiasmo contagiosi che non possono che portare contributi positivi alla causa. La presentazione è un successo. Non ci resta che goderci la convention fino al tramonto. Stanchi ma sereni, ce ne andiamo a letto. Il bello deve ancora venire.

Il sole fa di nuovo capolino all'orizzonte. Il cielo di sabato 24 maggio è ancora più bello del giorno prima, il mare è placido e limpido, le spiagge semideserte e invitanti. I passanti sorridono, e sembrano sorridere a noi. Accidenti, sembra che ogni cosa ci sorrida. Il tempo vola perché quando si sta bene succede sempre così. Tra chiacchierate piacevoli e culturalmente preziose, sfiziosi negozietti e squisiti yogurt gelato artigianali, si fanno le 20.

• Nella foto sotto: i quattro alfieri del nostro gruppo e del blog: Marco Corda, Antonello Perego, Flavio Alunni e Tiziano Cremonini.

Il gran salone è gremito di gente. Il momento è solenne. Il cuore batte all'impazzata. Arriva il momento di premiare il miglior blog amatoriale o rivista amatoriale dell'anno. E' fatta: Cronache di un Sole Lontano vince il Premio Italia 2014.

Consentiteci ora di fare un salto nel pas-



Manca un'ora esatta alle premiazioni.

I fantasmagorici personaggi dotati di cartellino di riconoscimento prendono ad aggirarsi per le stradine della piccola città marittima come furetti spaventati. Chi è in ritardo, chi ha dimenticato i costumi per la sfilata, chi è in orario ma non per questo meno agitato perché una serata come quella vale più della notte degli Oscar. Siamo tutti nervosi, tremendamente nervosi. E, ridendo e scerzando, arriviamo alle 21.

sato, ripercorrendo le Cronache da dove ebbero origine cinque anni fa. Infatti, vincere il Premio Italia dopo soli 378 giorni (era l'11 maggio 2013 quando nacque Cronache di un Sole Lontano) potrebbe sembrare un'impresa impossibile se non si conoscesse la lunga storia di passione e di amicizia che si cela dietro questa vittoria, una storia iniziata nel 2009 con la fondazione del gruppo facebook Romanzi di Fantascienza. All'inizio eravamo circa una dozzina di iscritti, lettori appassionati, da



• Nella foto a sinistra: Flavio Alunni e Tiziano Cremonini vengono affiancati da Silvio Sosio che introduce la nascita della collana BIBLIOTECA DI UN SOLE LONTANO.

• Nella foto sotto: Alunni, Cremonini e Perego, fotografati da Marco Corda assieme ad alcuni componenti del MUFANT di Torino.

ca sulle ultime novità cinematografiche. La storia di Cronache di un Sole Lontano è questa, fino ad oggi. Continueremo a scriverla finché ne avremo la forza e l'entusiasmo. Proseguiremo il nostro lavoro cercando di offrire un servizio con sempre maggiore professionalità, competenza ed immutata passione. Continueremo

diverse parti d'Italia (potenza del Web e di Facebook), che si confrontavano sulle loro letture di fantascienza in totale rilassatezza e spirito goliardico e, con il passar del tempo, in entusiastica amicizia. Fu allora che, per gioco, avvenne l'uso di recensire le proprie letture a mutuo beneficio e come spunto di discussione. Una piccola e sconosciuta realtà insomma, che però, mantenendo l'imprescindibile spirito originario, ha saputo cogliere le opportunità fino a diventare un gruppo con più di duemila iscritti: appassionati, esperti e operatori professionali del settore.

E' su Romanzi di Fantascienza che, a un certo punto, sbarca Sandro Pergameno. Con l'arrivo di Sandro si passa dal virtuale al reale: il gruppo facebook si tramuta in incontri veri e propri, da parte degli iscritti romani, nei locali della capitale o direttamente a casa di Sandro, letteralmente tappezzata di libri e pubblicazioni di fantascienza in lingua originale e per questo considerata da tutti noi alla stregua di un santuario.

Gli incontri letterari si fecero sempre più numerosi, piacevoli e soddisfacenti. Il bisogno crescente di trasformarli in qualcosa di concreto prese forma con la proposta di Sandro di fare un blog che parlasse delle ultime novità editoriali e che facesse da vero e proprio centro culturale letterario, tra recensioni, profili d'autore, interviste e articoli di ogni tipo. Il blog nacque dunque da un pugno di appassionati romani, uniti attorno alla figura di Sandro, ma quasi subito cominciarono ad aggiungersi allo staff altri membri provenienti da varie parti d'Italia.

Gli articoli del blog furono sin da subito molto apprezzati per la qualità di scrittura e di contenuti, mentre il pub-



blico cresceva esponenzialmente. A quel punto, potendo contare sull'esperienza di illustratore e grafico quale è il Nostro Tiziano Cremonini, fu compiuto un ulteriore passo: nacque l'omonima fanzine online, gratuita, con lo scopo iniziale di racchiudere il meglio delle uscite del blog ma che, già dal secondo numero, include saggi, articoli esterni, racconti di autori emergenti e molto altro. Tra i numeri finora usciti si conta perfino uno Speciale Comics interamente dedicato al mondo dei fumetti di genere realizzati da autori italiani, altra forma artistica dell'Immaginario non meno importante di quella letteraria e cinematografica. A tale proposito, sia nel blog che nella rivista è attiva anche una piccola ma calibrata rubri-

a parlare di fantascienza con ottimismo, mantenendo un occhio sempre attento alle produzioni italiane. Continueremo il lavoro di selezione di racconti italiani da pubblicare nella Rivista digitale. Tutto ciò in aggiunta alle consuete recensioni, ai profili d'autore, alle interviste e alle novità editoriali.

La vittoria del Premio Italia è per noi motivo di grande orgoglio e soddisfazione, la conferma di aver preso la giusta direzione e di esserci mossi bene. Tuttavia non un punto di arrivo, ma lo sprone a proseguire questa emozionante avventura, consapevoli che c'è tanto lavoro da fare, in compagnia dei nostri lettori e delle nostre (sempre più numerose) lettrici, a cui va il nostro sentito ringraziamento.

Il Club City a Milano Circolo di Immaginazione

STORIA DEL FANDOM

a cura di **Mario Sumiraschi**



Il Club City Circolo d'Immaginazione nacque ufficialmente agli inizi del 1980 sebbene la sua ideazione fosse di qualche anno prima, nel terreno fertile delle attività milanesi.

Fanzine, rassegne cinematografiche, convention furono lo stimolo che diedero al sottoscritto e a Sergio Giuffrida (il noto esperto di cinema) il desiderio di progettare un Circolo di appassionati di letteratura e cinema di SF.

Due furono gli elementi fondanti: la suddetta attività milanese (da ricordare le mitiche rassegne del cinema Argentina) e, caratteristica precipua di quegli anni, il desiderio spontaneo di aggregarsi, di condividere esperienze umane ed intellettuali. Quest'ultime determinanti per raccontare l'esperienza del *Club City Circolo d'Immaginazione*.



Nacque un gruppo promotore che comprendeva Patrizia Thiella, Giampiero Magnaghi, Fulvio Gandolfi, Icaro Farina, Sergio Giuffrida e il sottoscritto. Gruppo che più avanti nel tempo vide l'inserimento di altri soggetti.

Oltre all'attività principale vennero sviluppate anche attività ludiche: partite di calcio e basket; corsi monotematici: chitarra, scacchi; corsi sulla letteratura; un Premio riservato alla poesia "fantastica"

gestito da Icaro Farina; etc...) che arricchirono in modo rilevante la presenza di giovani ben disposti a collaborare in vari modi.

L'età? Ultimi anni di media superiore e primi anni di università, in buona parte.

E finalmente arrivo alla tematica proposta dall'apprezzato illustratore e cordialissimo Tiziano Cremonini (il mitico realizzatore delle copertine di City-aperiodica, dal 1981 badate bene! Proprio come un "brand"), interessato allo studio delle fanzine. Il club City puntò molto sulla pubblicazione di fanzine, sia periodiche che aperiodiche.

Ne realizzammo davvero tante. Da City periodica, alle monografie, ai numeri speciali, a riviste come UN'ALA la prima interamente dedicata alla letteratura di SF e del fantastico scritta da donne (supportata da convegni nazionali e da un grande interesse della stampa ufficiale, anche estera, compresa la Rai).

In quel periodo l'informazione proveniva soprattutto da conoscenze personali, ovvero dalla preparazione e dall'interesse continuativo, tramite l'acquisto di libri e di riviste provenienti soprattutto dagli U.S.A., e in cui l'esperienza diretta diventava fondante. Esempio specifico gli articoli sul cinema di SF proposti da Roberto Milan (realizzatore anche di una fanzine "Maelstrom") e Gianni Cossar su City periodica. Erano assidui frequentatori di sale cinematogra-

fiche e furono in grado di produrre, a mio giudizio, ottimo materiale. Tra cui specifiche monografie.

Con il passare del tempo gli iscritti al Circolo aumentarono in modo cospicuo e questo ci diede l'opportunità di pubblicare resoconti da convention (vedi l'Italcon) organizzate nel Paese. Mi ricordo gli articoli di Luca Baumer.

Presentammo molte recensioni tra cui quelle di Urania a cui eravamo abbonati. Antonio Braga e Guido Amorelli seguirono questo impegno. Non abbiamo mai avuto problemi di carenza di materiale: l'alto numero di collaboratori ci consentiva un afflusso costante di materiale di sicuro interesse, proveniente ovviamente non solo da Milano.

Le iniziative comprendevano anche convegni e conferenze e questo comportò l'esigenza di pubblicare le cronache, gli atti. Inoltre pubblicammo bibliografie, anche su singoli autori, antologie di racconti.

La presenza di giovani molto preparati come Silvio Sosio ("La Spada Spezzata"), Luigi Pachi ("l'Altro Spazio"), Stefano Bon ("Millennium"), ci consentì di pubblicare monografie: un accattivante saggio sulla SF e gli scacchi (Pachi, che unitamente al sottoscritto curava programmi radiofonici sulla SF), un ponderoso lavoro su Jack Vance (Sosio), una coinvolgente antologia di racconti (Bon), un saggio dell'insegnante Giorgio Ginelli (ottimo curatore e scrittore) sul possibile rapporto tra SF e scuola; etc...

Ripeto, il materiale era rilevante e l'esigenza di creare, diciamo, collane era uno sbocco doveroso.

I contatti, come pure la consegna degli articoli, per quelli di Milano e dintorni avveniva soprattutto il sabato pomeriggio all'interno e all'esterno della cartolibreria di Patrizia Thiella, promotrice del club e responsabile di UN'ALA, mentre la Posta risultava il mezzo, talvolta lento e insicuro, per la spedizione di articoli, racconti, illustrazioni.

In quelle occasioni gli autori e i responsabili delle singole fanzine avevano l'opportunità di conoscersi, di scambiarsi opinioni, di impostare future collaborazioni, di dialogare sul materiale presentato in precedenza. Il tutto era davvero gratificante!



Una precisazione: alcune notizie, articoli, erano tratti da riviste e fanzine provenienti dall'estero, con cui avevamo collaborazioni e scambi. Io ebbi l'opportunità di pubblicare in vari contesti europei, tramite i contatti diretti e tramite la "World SF", l'associazione mondiale dei professionisti che riconobbe il nostro status di qualità. Le fanzine del club City vennero premiate nel 1983 e 1984 con il Premio Italia dell'Italcon, rispettivamente a Borgomanero e a Montegrotto.



La reciprocità con altre fanzine e Circoli in Italia fu la fonte per scambi di notizie e materiale saggistico. Eravamo molti disponibili alle collaborazioni, e fummo persino invitati a promuovere iniziative extra milanesi (mi ricordo un Premio di Poesia in Piemonte). Non dimentichiamoci di quella fonte importantissima che fu Cosmo Informatore dell'editrice Nord di Gianfranco Viviani, il cui redattore Mauro Gaffo (l'attuale vice direttore di Focus) ci informava sulla vita del fandom. La conoscenza di Angelo De Ceglie arrivò in questo modo e il giovane scrittore divenne anche promotore del Club City, prima che un tragico incidente ce lo portasse via.

Le collaborazioni videro anche il supporto di personaggi come Gianfranco Viviani, Antonio Caronia, Alex Voglino, Luigi Naviglio, Marzio Tosello, Anna Rionapoli et alter.

La scelta di ciò che sarebbe stato pubblicato dipendeva da promotori e collaboratori. Vivevamo negli anni del boom editoriale e certamente davanti a noi la SF sembrava tendere all'infinito: futuri alternativi, pianeti remoti, viaggi nel tempo, alienità più o meno comprensibili, le catastrofi, l'evoluzione della tecnologia...

e in tutto ciò l'uomo con le sue grandezze e miserie. La SF politica e quella conservatrice. Per nostra fortuna ben poche volte ci furono divergenze per editare. Anche perché – e qui mi spingo ad un'affermazione – il livello medio della qualità dei soci e collaboratori era davvero encomiabile.

A parte le pubblicazioni aperiodiche, che venivano stampate in off-set, tutto il resto veniva prodotto tramite fotocopiatrice e questo comportava spazi e tempi destinati ad assieme le pagine, a imbustare le fanzine, a spedirle. Ci si ritrovava in più persone e via con il lavoro a catena di montaggio. La spedizione era un costo rilevante. Gli originali a colori erano banditi per la difficoltà a riprodurre su stampa in bianco e nero.

Le illustrazioni delle copertine avevano



provenienze differenziate: dalla proposta di giovani autori (penso a un disegnatore che mi piaceva molto Giuseppe Narisi di Bergamo), a promotori come Claudio Battaglini (l'attuale mitico BAT), alla disponibilità di autentici big dell'illustrazione come Giuseppe Festino, alla riproposizione di materiale già edito. Avevamo un supporto fotografico tramite Marco Radice autore di quasi tutte le foto che riguardavano il Circolo.



diventati nel corso degli anni di rilevanza nazionale come Nicoletta Vallorani e Franco Forte.

Un po' di sollievo all'urticante stato di malessere e di impotenza nel non poter citare gli innumerevoli nomi e fatti (Tiziano Cremonini non mi consente di scrivere un articolo di trecento pagine) è in parte mitigata dalla presenza nel Web del sito: www.clubcity.info in cui si possono trovare bibliografie, articoli, illustrazioni che riguardano il Circolo. Sito egregiamente curato da Giorgio Ginelli.

Ulteriore considerazione. Il confronto con l'attuale situazione del fandom è estraniante per il Club City. E' mutato completamente il contesto sociale e culturale. La realtà associativa prevedeva uno scambio, in molti casi quasi settimanale, un coinvolgimento diretto, direi "fisico", corporeo che diventò un appagamento emotivo al percorso delle attività del Circolo realizzate con notevole sacrificio, di tempo, soldi e disponibilità umana. Finché ci stanno le relazioni umane al centro delle vite culturali tutto mi sembra avere uno scopo, una logica.

Mario Sumiraschi
Club City Circolo d'Immaginazione

Le pubblicazioni aperiodiche ci consentivano tempi di realizzazione allungati, per cui la possibilità di contattare e di far intervenire anche studiosi non inseriti nel mondo del fandom di SF. Penso all'esperta di letteratura fantastica Giuliana Pandolfi (su UN'ALA), ma anche a nomi che sarebbero

TO HORROR



L'ORRORE E ALTRE STORIE DEL SOPRANNATURALE

di John Berwick Harwood | Hypnos Edizioni

RECENSIONE

di Sandro Pergameno

Una breve segnalazione di bel libro di fantasmi mandatomi dall'amico Andrea Vaccaro, creatore delle coraggiose Edizioni Hypnos, dedite principalmente al recupero di autori fantastici inediti o poco conosciuti. Il libro in questione è *L'orrore e altre storie del soprannaturale*, un'antologia di quattro racconti di John Berwick Harwood a cura di Claudio Di Vaio. Il volumetto, oltre a presentarsi con una grafica molto elegante, raccoglie le quattro storie più famose di questo prolifico scrittore britannico del diciannovesimo secolo, e cioè "L'orrore", "Il fantasma sotterraneo", "La stanza dipinta a Blackston Manor" e "La nostra camera migliore". Harwood, sconosciuto ai più, aveva uno stile ricco ed elegante, e le sue vicende di fantasmi, ambientate in cupe stanze di antiche magioni o in miniere abbandonate, si leggono ancor oggi con piacere e quindi meritano questa riscoperta. Faccio inoltre presente che il libro contiene un ricco apparato critico e biografico, redatto dall'esperto e studioso Claudio Di Vaio, dottore di Ricerca in Anglistica.

Dal sito delle edizioni Hypnos

L'inglese John Berwick Harwood (1828-1886) fu un prolifico e noto romanziere, ma il suo talento di sottile indagatore delle pieghe nascoste della psiche umana nel suo incontro con l'irrazionale e l'inspiegabile, è stato riscoperto solo di recente. A riprova della sua predilezione per lo strano e l'inconueto, egli utilizza come toile de fond dei suoi racconti atmosfere tradizionali con dimore infestate e misteriose, stanze disabitate e insolite location quali le labirintiche gallerie di una miniera di sale in cui si materializzano simbolicamente gli incubi e le fobie dei suoi personaggi in un caleidoscopio di storie da incubo. Il sentimento della paura, forse la più ancestrale delle emozioni umane, viene qui declinato in una varietà di sfumature diverse con esiti sor-



prendenti ed inaspettati, non privi di una certa dose di ironia.

Le Edizioni Hypnos riportano alla luce (nella collana Impronte) un nome poco noto ed estremamente interessante del fantastico come John Berwick Harwood (1828-1886). Nell'infinito e aureo filone della ghost-story inglese (un genere portato alla perfezione dal maestro Montague



R. James) il suo nome spicca per originalità. In realtà la biografia di questo scrittore è avvolta nel più fitto mistero. Di lui sono solo note le date di nascita e morte. Alcune scarse notizie dicono che fosse un gran viaggiatore e, in effetti, scrisse anche un romanzo sulla Russia (*The Serf Sisters*, 1885) e qualche articolo testimonia le sue esperienze in Cina. Fu autore di diversi romanzi che ebbero un certo riscontro nell'Inghilterra vittoriana con titoli come *Lord Lynn's Wife* (1864) e *Lady Flavia* (1865) che avevano per protagonisti aristocratici e trattavano tematiche come la bigamia. Oggi la sua fama è però dovuta ai suoi racconti soprannaturali scritti per riviste all'epoca famose come

Blackwood's Magazine e riuniti principalmente nel volume Major Peter pubblicato nel 1866. In verità molti racconti a lui attribuiti furono pubblicati in forma anonima – fra cui il classico e bellissimo racconto qui presentato *Horror: A True Tale* del 1861 – tanto che qualcuno ha ipotizzato si trattasse di una donna (forse anche in alcuni casi perchè i protagonisti principali sono femmine). L'antologia di Hypnos – curata con grande competenza e passione dall'esperto Claudio Di Vaio che fa un'accurata analisi dei testi nella postfazione – contiene 4 storie. *Horror: A True Tale* è oggi il suo racconto più famoso e più ristampato. Ciò che lo caratterizza è la sua ambientazione natalizia che lo rende subito familiare ai lettori di lingua inglese. Leggere ghost-stories a Natale in Inghilterra è un'antica tradizione. Lo stesso Montague R. James era solito leggere i suoi racconti in quell'occasione caratterizzata da un'atmosfera particolare. L'originalità della storia è dovuta all'inserimento nell'impianto narrativo, da parte di Harwood, di elementi del mondo delle fiabe. Così in un'antica magione inglese possiamo incontrare personaggi come le tre sorelle orfane di madre e la fata madrina appartenenti a favole antiche come "La bella e la bestia" e "La bella addormentata nel bosco". La protagonista – una delle tre sorelle – si ritroverà a passare una notte intera in una stanza di un'ala poco frequentata della dimora a cui si accede tramite un corridoio pieno di ritratti. Durante la notte avrà un incontro che segnerà per sempre la sua esistenza. Anche nel successivo *The Painted Room At Blackston Manor* troviamo una donna che, a causa di un disguido, si trova a passare una nottata in compagnia di un fantasma mentre in *Our Best Bedroom* troviamo riferimenti alla vita dei curati della Chiesa Anglicana. La storia sembra appartenere in realtà al filone del romanzo sensazionalistico vittoriano. Infine in *The Underground Ghost* (l'unico racconto edito in Italia da Gianni Pilo e Sebastiano Fusco) un uomo si perde in una miniera di sale del Cheshire durante una visita turistica dove incontrerà una misteriosa donna. La discesa nel sottosuolo simboleggia il viaggio nei meandri dell'inconscio mentre i riferimenti alla mitologia classica (l'anabasi e il labirinto) vengono risolti in maniera nuova e originale. Il volume si può acquistare direttamente nel negozio online di Hypnos o sul Delosstore o su ibs.

THE SHINING GIRLS

di Lauren Beukes | Il Saggiatore

RECENSIONE

a cura di **Fabio F. Centamore**



Per la casa editrice Il Saggiatore esce questo *The Shining Girls* della giovane sudafricana Lauren Beukes, una delle voci più interessanti e originali sulla scena del fantastico di lingua anglosassone.

Dopo essersi cimentata in due validi romanzi di fantascienza e fantasy (in particolare *Zoo City*, un thriller che mescola crimine, magia, profughi e industria musicale in una Johannesburg reinventata e che ha vinto nel 2011 il premio Arthur C. Clarke) la Beukes passa a un romanzo compatto e avvincente che inserisce tematiche fantascientifiche (il viaggio nel tempo, la "casa" dai poteri alieni) in una classica vicenda horror, dove un serial killer degli anni della Grande Depressione scorrazza nei diversi periodi storici del novecento alla caccia delle sue vittime ignare.

L'instancabile ed esperto Fabio F. Centamore ce ne parla a modo suo, con tratti precisi che ne evidenziano i molti pregi.

La pioggia non smetteva di cadere in quella notte gelida e livida. La sabbia che crocchiava sotto le scarpe di Harper non era che fango ghiacciato, perfino l'aria umida bruciava nei polmoni del fuggitivo. Correre, certo. Harper non poteva fermarsi, le luci oscillanti delle lampade erano ormai sparse dietro di lui lungo la sponda erbosa del lago. Si infilò in un canneto, svoltò per un microscopico sentiero. Le luci cambiarono direzione, li stava seminando. La casupola era molto malandata ma abitata, la donna aprì la porta e uscì fuori proprio davanti al fuggitivo. Indossava una giacca tre volte la sua taglia, occhi vuoti e spenti, corpo

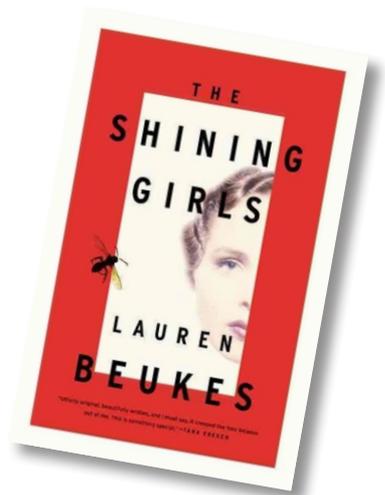
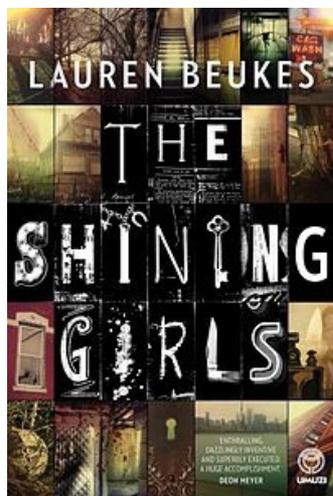
esile da acciuga. Harper non ci pensò molto, la afferrò al collo per impedirle di urlare. Contro la parete di legno lei si dimenò ma solo per poco, poi si lasciò andare come una marionetta senza fili. Lo sguardo sgranato del ragazzino non smetteva di fissarlo dall'interno della stanza. Urlò. Forte, acuto, impossibile non udirlo nella pioggia. Harper sfilò la giacca della donna e corse via. Eccole le luci, ancora dietro di lui. Stavolta sarebbe stata molto più dura. Mise il piede su un tendone, trovò il vuoto sotto. Giù. Costola contro stufa in ghisa. Tallone contro il duro terreno e le cianfrusaglie che lo popolavano. Dolore lancinante. Fiato mozzo. Maledetta notte. Che colpa ne aveva Harper se il grassone si era fatto uccidere come un pollo?

(da *Shining Girls*)...

Autrice di sceneggiature televisive, giornalista e vincitrice del premio "A. C. Clarke" nel 2011, Lauren Beukes si cimenta qui nel genere horror. Scelta che sicuramente sorprenderà i lettori ormai abituati a vederla nelle vesti di scrittrice di fantascienza (*Moxyland* - 2008, *Zoo City* - 2010). Senza il minimo imbarazzo, la scrittrice sudafricana veste i panni presunti di Steven King e non delude. Con uno stile assolutamente personale, evocativo più che descrittivo, dipinge e mette in azione una Chicago oscura, piovosa. Una sorta di giungla urbana, ripresa fra i poli opposti della depressione economica degli anni '30 e l'esplosione di una nuova età dell'oro fra gli '80 e i '90.

Uno scenario delineato alla perfezione:

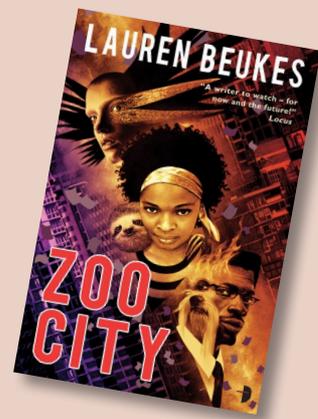
fra notti interminabili, piovose, perennemente gelide e giornate stantie, immerse nella calura più torrida. In questo continuo vagabondare avanti e indietro nel tempo, fra notte e giorno, caldo e gelo, pioggia e sole, la costante sono i personaggi. O meglio, la natura dei personaggi. La Beukes ci presenta un popolo che vive ai margini e che soltanto per necessità lambisce di tanto in tanto la normalità. Ecco, dunque, i disperati che vivono sulle sponde del grande lago Michigan. Schiacciati dal peso della Grande Depressione, privati da ogni parvenza di umanità e ormai abbruttiti anche fisicamente. Ad una marginalità generata dalla primordiale lotta per sopravvivere si affianca un nuovo genere di disperazione, più sfumato e strisciante: l'emarginazione creata dallo sviluppo economico. Alienati da un'esistenza sfortunata, minata da traumi irrisolti, i nuovi disperati sembrano aver perso ogni interesse al mondo esterno. È il popolo delle periferie suburbane, i sommersi che vivono di espedienti e non riescono a emergere dal fango. Anche fra costoro, tuttavia, possono esistere persone speciali, gemme luccicanti nell'oscurità.



Intervista a LAUREN BEUKES

INTERVISTA

a cura di **Fabio F. Centamore**



La giovane sudafricana Lauren Beukes è una delle voci più interessanti e originali sulla scena del fantastico, autrice del recente *The Shining Girls*. Prima di questo romanzo compatto e avvincente ai confini tra horror e sf la Beukes si era cimentata in due validi romanzi di fantascienza e fantasy (*Moxyland* e *Zoo City*, un thriller che mescola crimine, magia, profughi e industria musicale in una Johannesburg reinventata e che ha vinto nel 2011 il premio Arthur C. Clarke).

Lauren Beukes sembra davvero a suo agio in ogni ambientazione. Dalle città cyberpunk, buie e nuvolose, alle altre dimensioni dove i maghi prendono il posto degli scienziati. La vediamo perfino capace di tratteggiare un ritratto vivido della Chicago degli anni trenta e delle sue bande di disperati. Me la immagino di aspetto semplice, occhi quieti e sognanti su un leggero sorriso, mentre cerca di costruire chissà quale sorta di intreccio. Lauren, comunque, ama diverse attività interessandosi anche ai fumetti e alla TV. Non solo narrativa dunque, è stata anche giornalista per ben dieci anni. Vediamo di conoscerla meglio con queste poche domande.

Scrittrice, giornalista, regista TV, sceneggiatrice di fumetti, madre e moglie. Cos'altro? Come riesci a gestirti tutte queste attività?

Con molto aiuto da parte della mia magnifica famiglia, degli amici che mi supportano, dei miei editori, dei miei agenti, di chiunque aiuti a costruire una carriera. Non è mai un'occupazione da solisti. Vivendo in Sud Africa, come in Italia immagino, bisogna destreggiarsi tra attività creative perché è difficile farsi pagare, ecco come mi sono trovata a fare giornalismo e tv e a scrivere libri e girare documentari - per essere in grado di pagare l'affitto. Ora, naturalmente, mi trovo

nella posizione incredibilmente fortunata in cui posso essere una scrittrice a tempo pieno e fare quello che voglio - il che significa potersi esprimere in molti campi diversi della creatività. Il viaggio è difficile per la mia vita familiare - stare lontano da mia figlia di cinque anni a volte per settimane intere, ma è essenziale per la mia carriera. Si tratta di trovare equilibrio.

Hai vissuto per due anni a New York. Come è stata quell'esperienza? Che impatto hai avuto con la "Grande Mela"?

In realtà è stato un periodo difficile. Mi sono trasferita per amore e non ha funzionato, ma ero così affascinata dalla città e dalla scena artistica in particolare, che sono rimasta lì intorno e poi sono andata anche a Chicago per un altro po'.

Una piccola curiosità: nella tua "Zoo City" a quale animale dovrebbero legarti? Perché?

O un Megaladon (l'antico squalo preistorico), che però sarebbe molto scomodo per viaggiare e poi nessuno nel libro ha specie estinte, o, più praticamente, uno scoiattolo. Sono un po' "scoiattolosa" e ogni topo che ha l'astuzia di mascherarsi con una coda da simpatico birichino ha il mio voto.

Adesso parliamo del tuo inizio. Come hai fatto a diventare una scrittrice? Ti senti più giornalista o artista?

Ho sempre voluto scrivere romanzi da quando avevo cinque anni e scoperto che ci si poteva guadagnare da vivere inventando storie. Il giornalismo era parte della strada per arrivarci. Mi manca la scrittura giornalistica, ma faccio un sacco di intenso lavoro di ricerca giornalistica (interviste, visite luoghi, letture storiche) per i miei romanzi, così è stata quasi una naturale evoluzione. Trovo che il mondo reale sia spesso più ricco e sorprendente di qualsiasi altra cosa tu possa inventare.

Come nasce il tuo interesse per i fumetti? E' così diverso scrivere per un libro a fumetti?

E' completamente diverso. Devi pensare tutto visivamente e mantenere il dialogo al minimo, ma con il massimo dell'effetto. Fortunatamente, scrivendo cartoni animati per bambini (*Mouk*, *Florie's Dragons*, *URBO: The Adventures of Pax Afrika*) ho imparato a fare entrambe le cose. In un episodio di 10 minuti per i bambini, non si può tergiversare - ogni linea di dialogo, ogni scena, deve muovere in avanti la storia. Amo le collaborazioni con i fumetti e scrivere per i cartoni animati - vedere come gli artisti prendono le vostre idee, le fanno proprie e le trasformano in modi a cui proprio non avevi pensato.

Spieghiamo come crei un romanzo. Cominci da un'idea? Ti colpisce qualcosa che leggi?

Come uno scoiattolo, accumulo idee interessanti e fatti e storie che ho sentito o letto e crepitano intorno nella mia testa come ghiande. A volte faranno crescere alberi strani e interessanti. Di solito inizio con una vivida immagine o un'idea: "serial killer che viaggia nel tempo e il sopravvissuto che gli dà la caccia in giro", "ragazza cammina verso l'armadio nella sua casa popolare e tira su un bradipo come fosse uno zaino, che è un peso ma anche un dono". Poi cerco di immaginarmi che cosa significa, dove porterà. Conosco sempre i miei finali prima di iniziare a scrivere veramente. Il resto semplicemente riempie le lacune.

Tre romanzi, tre generi diversi: fantascienza, urban fantasy, thriller. Perché questa scelta?

Usando le parole dell'attivista e scrittore Steve Biko, "scrivo quello che mi piace." Si scopre ogni volta come qualcosa di diverso, a seconda di dove ho la testa, di cosa mi appassiona al momento, di quale

storia mi è fastidioso raccontare. In quanto narratrice, infatti, mi costringo anche a continuare lo sviluppo della trama.

Qual'è il tuo scrittore preferito?

Troppi per sceglierne uno solo! Su di me esercitano grande influenza Alan Moore, William Gibson e Margaret Atwood. Ma al momento sto iniziando ad amare Sara Gran, Ed Brubaker (scrittore di fumetti), Megan Abbott, Jenefer Egan, Patrick Dewitte, Joe Hill e Max Barry. Scrittori semplicemente brillanti che piegano le parole in modi interessanti e ti raccontano storie inaspettate.

Recentemente ho letto la top ten dei libri di fantascienza per il 2013. Ci ho trovato diverse donne, secondo te c'è un motivo preciso?

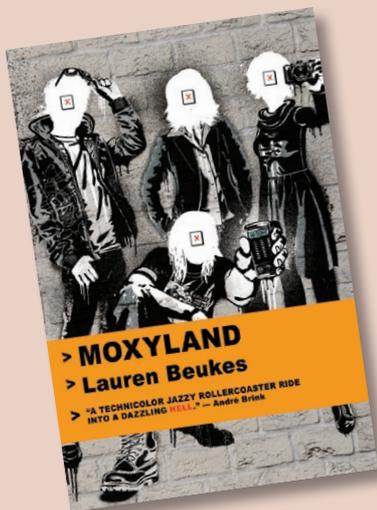
Spero che sia perché hanno scritto libri incredibili e perché la gente è sempre più consapevole di quanto sia facile trascurare donne scrittrici ed è in procinto di scoprirle attivamente.

A proposito di fantascienza: vedi un futuro per questo genere letterario? Quale?

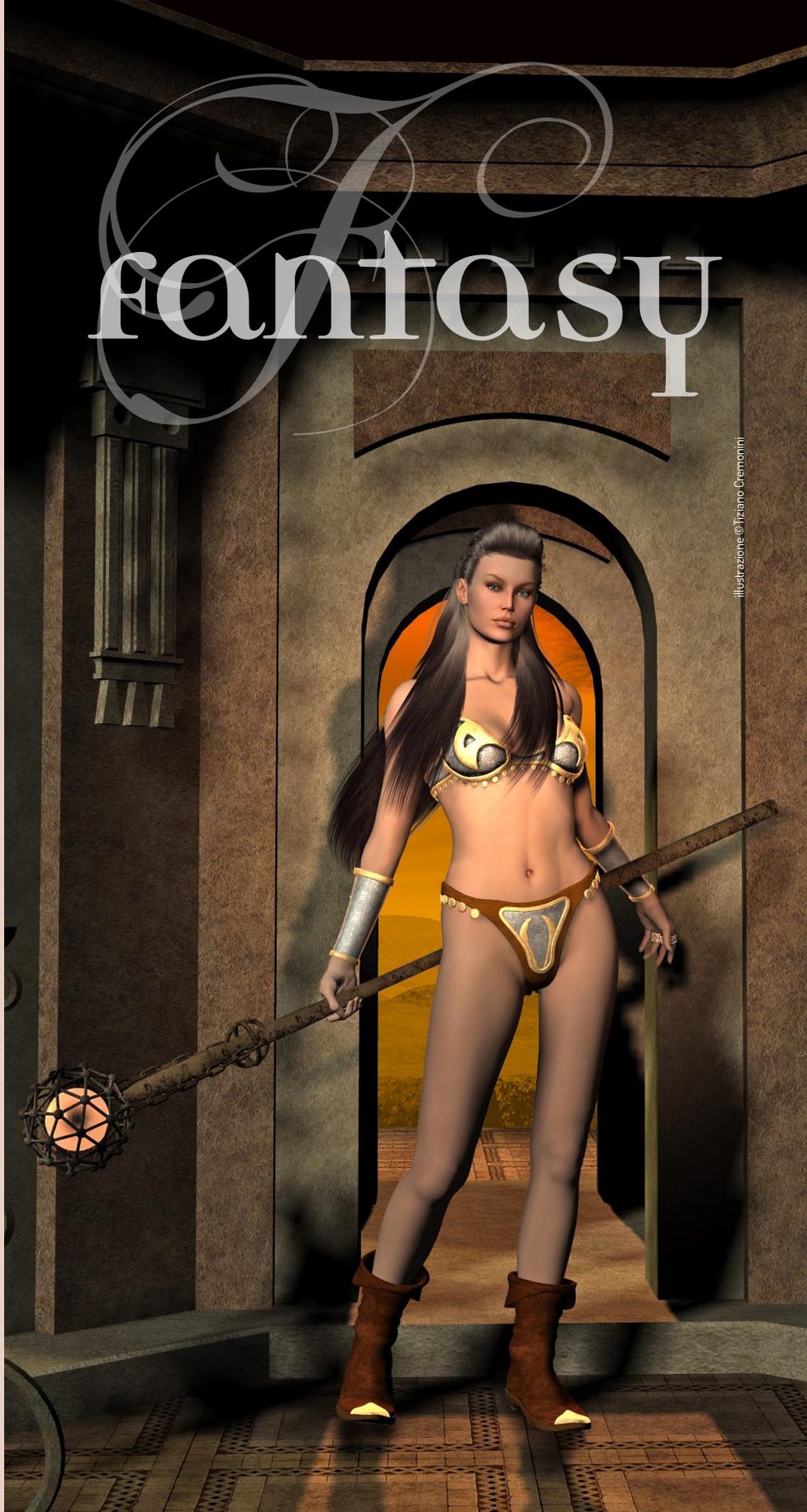
Si tratta di un genere molto vasto, con tantissimo spazio creativo: può solo crescere. Mi piacerebbe vedere meno snobismo di genere letterario tra i fan della narrativa classica e della fantascienza (su entrambi i lati della linea). Dobbiamo leggere ciò che ci piace, dovremmo leggere di tutto indipendentemente da libri e generi.

A proposito di te: quali progetti nel tuo futuro? Tornerai nella nostra Italia?

Sono stata in Italia a dicembre per il Noir Festival di Courmayeur, che è stata un'esperienza incredibile e tornerai in un baleno.



Fantasy



GLI DEI DI MOSCA

di Michael Swanwick | Antonio Tombolini editore

RECENSIONE

a cura di **Stefano Sacchini**



Tanto tempo fa, Baikonur era stata una sfavillante gemma dell'ambizione umana, un luogo dal quale gli antichi eroi partivano per raggiungere il cielo, cavalcando le loro portentose macchine. Adesso era un avamposto dell'Inferno. Il sole era tramontato e la città era soffocata dal fumo, ma il bagliore rosso delle fornaci e le improvvise vampate di gas illuminavano a sprazzi dettagli delle incomprensibili strutture che erano cresciute intorno alle rovine risalenti all'era spaziale. Solo uno spirito maligno avrebbe potuto apprezzare il loro aspetto orribile.

Presentazione della casa editrice:

"In un futuro post apocalittico dal sapore ottocentesco, in cui Internet non esiste più..."

Darger e Surplus sono due truffatori gentiluomini: Darger è un malinconico amante dei libri antichi; Surplus un cane geneticamente modificato per comportarsi come un uomo. Con l'inganno si sono uniti alla carovana dell'ambasciatore di Bisanzio per raggiungere sani e salvi Mosca, dove intendono dare vita a una truffa ai danni del Duca. Però il Duca non è un personaggio così facile da avvicinare, nonostante il dono che gli stanno portando: sette donne bellissime, create solo per soddisfarlo.

Darger e Surplus si troveranno nel mezzo di una rete di intrighi tra fanatici religiosi, politici affamati di potere, macchine viventi che odiano il genere umano e perfino Lenin ritornato ad arringare le folle.

Riusciranno i due truffatori gentiluomini a cavarsela?"

Michael Swanwick (classe 1950) è un affermato scrittore statunitense di fantascienza e fantasy, con una spiccata preferenza per i generi cyberpunk, steampunk e new weird. Tra i suoi successi ricordiamo "Ossa della Terra" (Bones of the Earth, 2002) e la saga dei Draghi del Ferro e del Fuoco, il secondo capitolo della quale, "I draghi di Babele" (The Dragons of Babel, 2008), si è aggiudicato il Premio Alex nel 2009.

Con GLI DEI DI MOSCA (Dancing with Bears, 2011) l'autore dedica un romanzo alla singolare coppia di impostori Surplus e Darger, già protagonisti di alcuni racconti, primo dei quali nel 2001 fu "The Dog Said Bow-Wow", vincitore di un premio Hugo.

Gli elementi per un'opera di successo ci sarebbero tutti: trama dal ritmo veloce con numerosi colpi di scena, un variegato insieme di personaggi, tra cui intelligenze artificiali assetate di vendetta, emuli di Rasputin, spie fascinosi, nerboruti neandertaliani e vergini aspiranti ninfomani. E soprattutto uno scenario intrigante, ovvero la città di Mosca in un futuro post-apocalittico, dove mutazioni genetiche partorite dalle vasche di clonazione, come il cane umanizzato Surplus, convivono con una

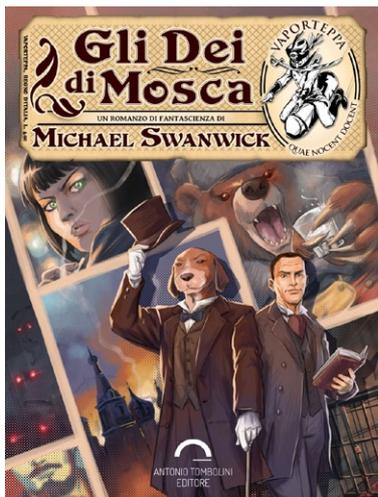
tecnologia altrimenti di livello ottocentesco.

Le atmosfere bizzarre e farsesche a volte ricordano quelle di Neil Gaiman e China Miéville, e una sottile vena di umorismo permea l'intero romanzo, altresì caratterizzato da tematiche come l'antimilitarismo e il nichilismo. La storia è godibile e il sottosuolo moscovita, con la sua fantasiosa popolazione, non si discosta molto da quello londinese di "Nessun dove" (Neverwhere, 1996) di Gaiman. Peccato che molte domande, che sorgono spontanee nel lettore, siano lasciate senza risposta.

Il duo Surplus e Darger è debitore, secondo l'opinione di chi scrive, nei confronti del Cugel di Jack Vance e, in misura minore, della premiata ditta Fafhrd & Gray Mouser, scaturita dalla penna di Fritz Leiber, senza però quella carica di simpatia prorompente, tipica degli archetipi menzionati, indispensabile a coinvolgere il lettore. Probabilmente i personaggi più riusciti sono alcune figure secondarie, come l'ingenuo Arkady, il teppista Kyril, la letale Anya o il misterioso Duca, le uniche che intraprendono un percorso di maturazione o di cambiamento, riservando alla fine non poche sorprese.

Letture tanto scorrevole quanto piacevole, in definitiva GLI DEI DI MOSCA è un buon romanzo che ha mancato l'eccellenza per un soffio, forse per scarso coraggio da parte dell'autore che, spingendo sull'acceleratore, avrebbe potuto immortalare il granducato della Moscovia "post-Utopia" al fianco dell'America delle divinità decadute di Gaiman o del Bas-Lag di Miéville.

Mi auguro che l'opera di Swanwick contribuisca al successo della nuova collana Vaporteppea, dedicata ai libri di fantascienza in formato digitale.



Titolo: **GLI DEI DI MOSCA**
Autore: **Michael Swanwick**
Traduzione: **Emilio Zanchi**
Pagine: **338 circa**
Casa editrice: **Antonio Tombolini editore**
Anno: **2014**
Prezzo ebook: **4,99 €**

Intervista a Michael Swanwick

INTERVISTA

a cura di Fabio F. Centamore



Preveggenza? No, fortunata coincidenza, direi. E sì perchè, proprio in occasione dell'uscita in Italia dell'ultimo romanzo di Michael Swanwick, *Dancing Bears* (2011), pubblicato in edizione digitale sulla collana Vaporteppea (primo numero di questa iniziativa cui auguriamo ovviamente tutte le fortune) col titolo *Gli dèi di Mosca*, il nostro Fabio Centamore ci propone una sua intervista al celebre autore americano, vincitore del premio Nebula con *Stazioni delle maree* (1991), e oggi alfiere del movimento steampunk. Colgo l'occasione per ricordare che proprio di recente *Urania* ha ristampato un altro bel libro di Swanwick, *Ossa della Terra*.

Ha vissuto la nascita e il disfacimento dal movimento cyberpunk, a cui pure è stato associato in passato dalla critica. Ha collaborato con William Gibson e Gardner Dozois e ha condiviso gli inizi con autori del calibro di Kim Stanley Robinson e James Patrick Kelly, diventando egli stesso un grande. Dividendosi fra fantasy e fantascienza, ha toccato molteplici temi cari a entrambi i generi. Molti dei suoi lavori non sono purtroppo ancora tradotti in italiano (motivo per cui non vedrete il titolo italiano fra quelli citati nell'intervista)... ed è un gran peccato.

Curiosità personale, tanto per cominciare: hai girato per gli U.S.A. ultimamente? Cos'hai visitato? Ci puoi raccontare qualcosa?

Ho passato due settimane in viaggio da Philadelphia a Boston, un viaggio che avrei potuto fare in un giorno. Tuttavia ero alla ricerca delle radici della mia fantascienza, siti significativi per la storia della scienza, della letteratura e della tecnologia, per un saggio a cui sto lavorando. Sembra che nessun altro abbia mai fatto prima qualcosa del genere. Ho cominciato con una colazione al diner che

è apparso in *Blob*, il film horror del 1950; quindi sono stato ad Haddonfield dove è stato scoperto il primo scheletro di dinosauro quasi completo; ho visitato Holmdel Horn, l'antenna da cui è stata scoperta la radiazione di fondo dell'universo, confermando la teoria del Big Bang; ho cercato il lotto vuoto dov'era il negozio di caramelle di Asimov e in cui Isaac si innamorò a nove anni della fantascienza; ho girato i laboratori di Edison... la lista dei posti che ho visto potrebbe ancora continuare. Ho postato tutto su blog, Facebook e Twitter, così potete trovare online un piccolo assaggio di cosa ho visto.

La tesi del viaggio e del saggio, oltre alla pura gioia di vedere queste cose, è

scienza. Mark Twain ha scritto entrambe le cose. Erano insomma affascinati dalla scienza e dalla tecnologia. La narrativa di genere di solito viene descritta come un qualcosa ai margini della nostra cultura. Voglio dimostrare che invece fa proprio parte del nucleo di ciò che siamo e facciamo.

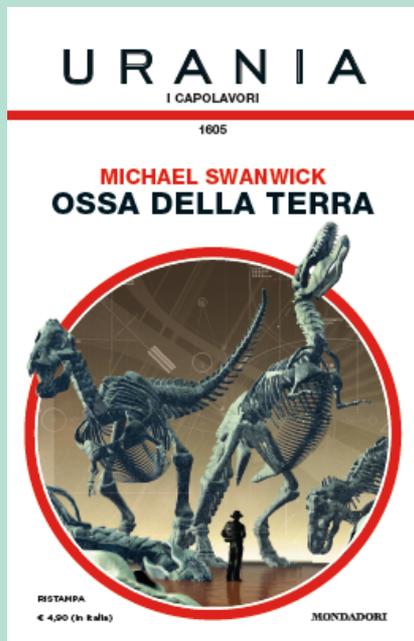
Se il saggio avrà successo, farò un'altra gita, partendo da Boston e guidando fino a Chicago. Quindi seguiranno altri viaggi, finché non avrò girato gli Stati Uniti e non avrò abbastanza materiale per un libro. A meno di non venire distratto dalla mia narrativa, ovviamente.

Cos'è più importante (se qualcosa di importante c'è) per la tua ispirazione?

Due cose mi fanno definire un particolare progetto. Una è avere una grande idea, come la coscienza di rivivere le esperienze in modo da ricordare tutto ciò che ti accadrà fino alla morte ma che ancora non ti è già successo (*Preveggenza*), o una forte immagine, tipo una civiltà costruita sulla superficie di una cavalletta di dimensioni planetaria (*Mother Grasshopper*). L'altra è la difficoltà. Più è difficile da scrivere, più voglio scriverla. Ci metto un sacco di lavoro per non far vedere questa cosa, perché il lettore non dovrebbe pagare per l'ambizione dello scrittore. Ma quando non riesco a decidere cosa penso su un problema difficile, il mio impulso è quello di scrivervi una storia per scoprirlo.

È proprio così diverso scrivere FS piuttosto che Fantasy? Qual'è per te la differenza?

Ci vorrebbe un libro per rispondere a questa domanda. La fantascienza è più difficile da scrivere perché richiede tutti gli skills della fantasy più una buona conoscenza della scienza. La fantasy non corre il rischio che nuove tecnologie la facciano sembrare datata. Una località



che la fantasia e la fantascienza sono stati essenziali per l'impresa americana. Washington Irving ha scritto fantasy e Nathaniel Hawthorne ha scritto fanta-

immaginaria sarà più sorprendente nella fantascienza dove è implicito che una cosa del genere potrebbe esistere davvero. Creazioni che le leggi della fisica non vogliono - mastodonti più alti dei grattacieli o fluttuanti castelli di ghiaccio - possono essere impiegati nella fantasy ma non nella FS. Entrambi hanno i loro vantaggi e difetti.

Fantasy e fantascienza sono entrambe difficili da scrivere perché devi essere capace di immaginare un mondo che non esiste e devi anche capire come funziona. È possibile scrivere un grande romanzo naturalistico senza capire come operi la natura focalizzandosi sulle vite della gente che non necessariamente capisce da sé tutto ciò. Ma se uno scrittore non ha messo un bel po' di pensiero in questo suo mondo inventato, si sfalderà fra le mani del lettore.

Molti scrittori preferiscono uno stile piano, disadorno, per la loro fantascienza; di contro ad uno stile più elaborato per la loro fantasy. Io no. Ogni storia o romanzo trova il suo linguaggio, così non ci sono distinzioni di sorta. Le parole cozzano e si scontrano in modo da adattarsi al racconto.

C'è stata una collaborazione che ti ha particolarmente soddisfatto?

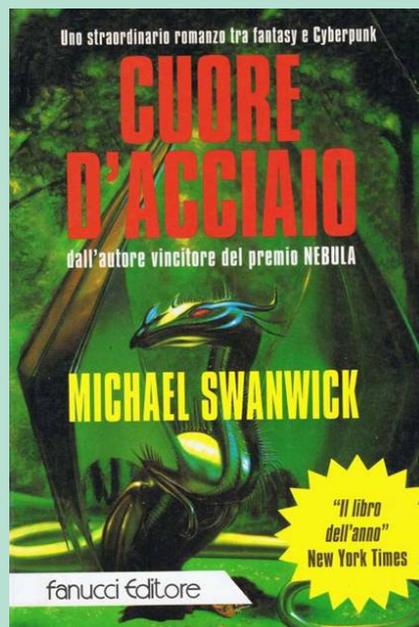
Qualcuno con cui vorresti fortemente collaborare?

Sono state tutte ottime a modo loro. Ho imparato di più dalle collaborazioni con Gardner Dozois e Jack Dann; erano entrambi scrittori affermati mentre io iniziavo appena il mio percorso, così è stato incredibilmente prezioso vedere come elaboravano le loro magie. Allo stesso modo, quando ho scritto *Duello* con William Gibson, ho avuto modo di esaminare con molta attenzione le sue particolari virtù. E' un finissimo scrittore, non solo su larga scala, ma nel modo in cui mette insieme le frasi. Sapevo che era un privilegio speciale anche all'epoca.

L'unica di cui vado più orgoglioso è stata la mia collaborazione postuma con Avram Davidson, *Vergil Magus: King Without Country*. Aveva lasciato una storia brillante ma impubblicabile, scritta nel suo stile più ornato e rococo, e sono stato in grado di svilupparla ed espanderla in modo da rendere evidenti le virtù di quello che aveva scritto. Quando è uscito, nessuno dei critici riusciva a dire quali parti erano sue e quali mie. Ciò è stato immensamente soddisfacente. Ma probabilmente la (collaborazione) più divertente è stata lavorare con Eileen Gunn

su *Zeppelin City*. Ci son voluti anni per scrivere e abbiamo combattuto come fratello e sorella su come alcune sezioni dovevano andare - ma aveva marciapiedi mobili, cervelli giganti in vasetto, una coraggiosa ragazza inventore di nome Radio Jones, un pilota di ornitotteri suicida di nome Amelia Spindizzy... non si ha l'opportunità di scrivere roba del genere molto spesso.

C'è solo un autore che mi viene in mente fra quelli con cui avrei voluto con tutto il cuore collaborare e non sono riu-



scito. Ma poiché potrebbe ancora succedere, non dirò il nome.

Secondo te, cosa ha significato il "Cyberpunk" per la FS? Perché questo movimento è finito rapidamente?

Che io ricordi, nel movimento c'erano solo tre scrittori con serie prospettive - Pat Cadigan, che era punk; Bruce Sterling, che era cyber; e William Gibson, che era un fenomeno. Il loro lavoro era fresco e originale ed arrivò in un momento in cui sembrava che non ci fossero più idee nuove nella fantascienza. Così, ovviamente, tutti erano molto entusiasti di loro.

Tutti i movimenti letterari di qualsiasi importanza finiscono nel momento in cui il pubblico generale si accorge di loro. Perché tutta l'innovazione è già compiuta da loro. Quando il secondo libro di Gibson, *Giù nel ciberspazio*, uscì tutti i recensori tranne uno lo ritennero una delusione. Quell'unico recensore non aveva letto *Neuromante*, e dette al se-

condo libro l'entusiastica recensione che chiunque altro aveva dato al primo. Era, in effetti, un libro migliore per molti versi, ma non aveva sorpreso quelli che avevano letto *Neuromante*.

Vedi oggi movimenti o tendenze interessanti nella FS?

Non al momento, e probabilmente è meglio così. Molta gente ha buttato un sacco di tempo ed energie per diventare cyberpunk, senza capire che il pubblico di riferimento era già veramente stufo dell'etichetta. La miglior cosa che i nuovi scrittori possono fare è scrivere come loro stessi, senza imitare nessun altro. È ciò che fa Karen Joy Fowler, infatti il suo ultimo romanzo ha vinto il premio "PEN/Faulkner". Kelly Link è un altro buon esempio - le sue storie sono diverse da qualsiasi altra cosa sia mai stata scritta, ed proprio questo che le rende di valore.

Che differenze ci sono nel clima letterario fra gli anni 'Ottanta e oggi? Dove sta andando la FS?

Potrei essere la persona sbagliata a cui chiedere, poiché negli Ottanta ero giovane e scrivevo in amicizia e competizione con i migliori fra i nuovi scrittori della decade. Ogni mese leggevo le riviste per vedere se fosse uscito qualcosa tipo *Black Air* di Kim Stanley Robinson o *Mr. Boy* di James Patrick Kelly - e se succedeva, correvo alla macchina da scrivere (questo accadeva prima degli home computers) per cercare di scrivere qualcosa di altrettanto buono ma completamente diverso. Eravamo tutti sconosciuti, o quasi, e stavamo facendoci un nome, insomma c'era un particolare entusiasmo per i tempi. E poi tutti noi tendiamo a romanticizzare la nostra giovinezza.

Il critico canadese John Clute ha una teoria secondo cui oggi fantascienza e fantasy stanno convergendo in un unico genere che chiama *fantastika*, un termine derivato da Russia e Scandinavia. Può darsi. Certamente, oggi vedo molta più enfasi sulla storia pura e meno sulle idee. (Inizialmente, era luogo comune definire la FS "la letteratura delle idee", ma non sento più usare quel termine da molto tempo). Ma, se così fosse, è una tendenza che sto combattendo in tutti i modi. Questo probabilmente suona strano da uno la cui fantascienza spesso ha il sapore di fantasy e la cui fantasy spesso sa di fantascienza. Comunque, Gli dei di Mosca sta nel regno del possibile mentre I draghi di Babele in quello dell'impossibile. Si tratta di una distinzione importante e, credo, anche produttiva.

Raccontaci dei tuoi inizi. Chi ti ha ispirato a diventare scrittore?

Ero un bimbo di scienza, sempre perso fra microscopi e razzi o esperimenti chimici; ero assolutamente sicuro che da grande sarei diventato uno scienziato. Poi, più o meno simultaneamente durante il penultimo anno di liceo, lessi la trilogia de Il signore degli anelli e mio padre crollò con un inizio precoce di Alzheimer. Il primo fu un evento estatico che mi fece decidere di scrivere qualcosa di molto simile ai libri di Tolkien ma completamente diverso. Ma il secondo – osservare mio padre, probabilmente l'uomo migliore e la persona più decente che avessi conosciuto, perdere ogni traccia di identità – fu in retrospettiva ugualmente essenziale nel mio cambio di orientamento. Il trauma di quella esperienza mi cambiò, mi gettò in uno spazio mentale e spirituale diverso, e alla fine mi dette una sorta di visione interiore del mondo che mi rese necessario diventare uno scrittore.

C'è una storia che ancora non sei riuscito a scrivere?

Ce ne sono dozzine. Quand'ero adolescente, immaginai un ragazzo che guidava attraverso un'America spopolata, con una macchina in cui i suoi sensi erano stati integrati completamente così da non riuscire più a distinguere nettamente fra uomo e auto. Per qualche motivo, non riesco a trovare l'anima della storia e non credo sarà mai scritta. All'inizio degli anni 'Ottanta ho scritto una storia chiamata Duello con l'allora sconosciuto William Gibson. Subito dopo, iniziai un'altra storia dal titolo Robot, per conservare una manciata di idee che aveva buttato fuori da Duello nella scrittura. Ha una grande apertura e qualche idea scoppiettante e ogni volta che penso non possa migliorare, riprende a vivere fra le mie mani. Un giorno forse lo capirò.

Ho controllato proprio adesso ed ho cinquanta storie non ancora finite nel mio computer, più un indefinito numero che esiste solo su carta. Alcune sono molto vecchie, alcune frammentarie, altre sono complete ma non ancora soddisfacenti. Ogni lavoro non ancora finito ha il suo unico difetto. Ogni tanto scopro di cosa c'è bisogno e ne finisco una, anni dopo che l'avevo iniziata. Due che avevo iniziato come romanzi si sono trasformate in storie brevi. Una che doveva essere una novella è diventata un lavoro da flash fiction che ho scritto su una maschera e appeso su un muro. Non si può mai dire quali andranno al maggese per sempre e

quali germoglieranno improvvisamente alla vita. Ecco perché gli scrittori non dovrebbero mai buttar via nulla.

Cosa pensi degli autori FS non di lingua inglese? Ne conosci qualcuno che ti piace?

L'economia dell'editoria americana è tale che solo a una manciata di autori FS stranieri sono mai stati tradotti in inglese. Sono sempre consapevole di quanto sto perdendo essendo monolingua. In Finlandia c'è Johanna Sinisalo, la cui scrittura è nitida, incisiva e originale. Mi è piaciuto moltissimo Tokyo Doesn't Love Us Anymore dello scrittore spagnolo Ray Loriga. Alcune delle opere di Victor Pelevin sono fantascienza, e io ne sono un grande fan. Il mio amico Zhao Haihong, che è cinese, ha pubblicato solo due storie in inglese ma sono tutte ottime e 1923 – a fantasy è probabilmente la miglior cosa che abbia letto l'anno scorso.

Se posso contare anche gli scrittori che non sono più tra noi, fra i miei preferiti incudo i fratelli Strugatsky, fantasisti come Mikhail Bulgakov e Gabriel Garcia Marquez, e ovviamente Italo Calvino, le cui storie in Cosmomiche e Ti con zero sono fantascienza, sebbene di una varietà strana. Ho una fantasia su di lui: che un giorno, a un cocktail party, sentendo qualcuno usare il termine "fantascienza" decise che avrebbe scritto qualcosa del genere; poi torna a casa per inventarsela da zero, senza riferimento a niente che chiunque altro avesse mai scritto prima. Probabilmente non è il modo in cui arrivò a scrivere quelle storie. Ma preferisco la mia versione.

I fatti del 2001 e 2008 (cioè l'attacco alle torri gemelle e la crisi economica) hanno cambiato qualcosa nel modo di scrivere FS? Qual'è stata la tua esperienza?

Non riesco a tenere il 9-11 fuori da i draghi di Babele, perché la Torre di Babele rappresentava chiaramente New York City, un posto che ho amato appassionatamente per tutta la vita, e l'attacco ha avuto un effetto enorme sulla città. Ma ho cercato di nascondere tale aspetto il più possibile poiché una generazione fa, nel 1970, ho visto l'effetto negativo che lo scandalo "Watergate" ha avuto sulla fantascienza, la fiacca narrativa che ha ispirato. Sembriamo fare un lavoro migliore scrivendo più sui disastri che non sono ancora avvenuti che su quelli accaduti. L'unica grande storia sul 9-11 che abbia visto è stata di gran lunga Only Partly Here di Lucius Shepard.

Il crollo finanziario ha causato una gran quantità di dolori e danni, ma non ha alterato molto la FS, d'altra parte depressioni e recessioni non sono nulla di nuovo. Sono arrivato a Philadelphia nel 1973 durante una crisi economica e sono stato molto vicino a morire di fame prima di trovare lavoro. Quindi i tempi difficili non mi spaventano. Neil Stephenson sostiene che la fantascienza è troppo oscura, troppo pessimista, troppo negativa in questi giorni e ha bisogno di tornare all'ottimismo della sua "Età dell'Oro". Può essere vero, ed è dovuto in parte all'economia. Ma io penso che sia davvero difficile scrivere una storia di intrattenimento in cui niente va male, e poi una storia che finisce nella maniera più orribile che si possa immaginare sarà più sempre memorabile di una in cui la minaccia è scongiurata.

Personalmente, sono a favore del positivo, narrativa ottimista, e ne scrivo quando posso. Ma su certi soggetti non si può essere ottimisti e onesti allo stesso tempo, ed io sto dalla parte della verità.

Riguardo ai tuoi progetti futuri? Cosa stai preparando per i tuoi lettori?

Ho appena finito Chasing the Phoenix, il secondo romanzo con le cronache delle avventure dei post-utopici truffatori Darger e Surplus (il primo è Gli dèi di Mosca); in questo, conquistano accidentalmente la Cina – non metaforicamente ma letteralmente, con le armi e il resto. Ma come sempre con loro, le cose non sono mai come sembrano. Sto per iniziare il mio terzo e finale romanzo sui draghi, quello che risponderà a tutte le domande suscitate dai primi due. Il mio titolo provvisorio è Mother of Dragons. Sembra strano lavorare a due serie di romanzi diverse, una dopo l'altra, visto che ho resistito a questa forma per tutta la mia carriera, fino a poco tempo fa. Ma l'immaginazione è un cavallo selvaggio. Ho capito come cavalcarlo. Ma non so dire dove andrà.

Ti vedremo qui in Italia?

Sono stato in Italia una sola volta, prima di diventare uno scrittore pubblicato, e mi piacerebbe molto tornarci un giorno. L'unica volta che ci son stato, mi piaceva tutto, tranne il traffico a Roma. Il che, mi hanno detto, significa che non dovrei andare a Napoli.

Non prevedo di tornarci nell'immediato, purtroppo. Ma lo farò un giorno. L'ho promesso a me stesso, e ugualmente posso prometterlo anche a voi.

I PIRATI DEL CIELO

di Chris Wooding | E-book

RECENSIONE

a cura di **Stefano Sacchini**



Se sul fronte fantascientifico Fanucci latita un po' (a parte le ristampe dell'opera di Phil Dick) altrettanto non si può dire del suo impegno sul genere fantasy. La pubblicazione dei numerosi romanzi di Brandon Sanderson (tra cui le conclusive parti del ciclo lasciato incompiuto da Robert Jordan) ne è prova significativa, come anche la recente uscita de *La luna che uccide della Nora Jemisin*.

Stefano Sacchini ci parla de *I pirati del cielo*, un gradevolissimo fantasy/steampunk dell'inglese Chris Wooding, valido autore di numerosi romanzi per ragazzi e dell'ottimo *The Fade*.

Incipit:

"Il contrabbandiere teneva la pallottola alzata tra pollice e indice, studiandola nella fioca luce del magazzino. Sorrise aspro.

"Provate a immaginare" disse. "Provate a immaginare la sensazione di una di queste che vi attraversa il cranio."

Dalla presentazione della casa editrice Fanucci: "In un remoto futuro, Frey è il capitano della *Ketty Jay* e il capo di una piccola, sgangherata ciurma di perdigiorno. Inveterato spaccone e simpatica canaglia, Frey si guadagna da vivere insieme alla sua banda frequentando il lato sbagliato della legge, tra furti e contrabbando, sfuggendo ogni volta per un pelo alle aeronavi corazzate della Coalizione della Marina. Così quando gli arriva una soffiata su un cargo carico di preziosi, Frey la vede subito come un'occasione di guadagno facile. Ma il colpo va storto, il cargo esplode e improvvisamente Frey diventa il nemico pubblico numero uno del governo, con la flotta della Coalizione alle calcagna. Ma lui sa qualcosa che loro non sanno: il cargo era programmato per esplodere e Frey è stato solo incastrato. Se vuole provarlo, deve mettere in campo tutto il suo talento criminale per dimostrare che... non è lui il

criminale che cercano! Dalla penna di un giovane, geniale autore, un romanzo che trasporta i lettori in un futuro rivisitato, o meglio, preso all'arrembaggio dallo spirito dei bucanieri, tra cospirazioni, battaglie e inseguimenti in cielo aperto."

I PIRATI DEL CIELO (Retribution Falls, 2009) dell'inglese Chris Wooding (classe 1977) è un romanzo dal sapore steampunk, con un pizzico di fantasy, che è stato anche candidato all'Arthur C. Clarke Award del 2010. Aeronavi, demoni, golem, zombi (ebbene sì, ci sono pure loro), sciabole magiche e pirotecnici combattimenti aerei: il lettore si ritrova, fin dal primo capitolo, coinvolto in una girandola di avventure. Volume di oltre 500 pagine, I PIRATI DEL CIELO è un concentrato di puro divertimento e colpi di scena.

La trama, seguendo un copione collaudato, scorre con grande fluidità. L'equipaggio dell'aeronave *Ketty Jay* sopravvive a stento ai margini del mondo civile, rappresentato dalla Coalizione dei nove duchi che governa il continente di Vardia. Il gruppo di reietti comprende, oltre a un comandante bugiardo e mascalzone, un vecchio dottore alcolizzato, un ex schiavo imperscrutabile, un paio di piloti d'aereo disadattati, un aristocratico esperto di scienze occulte ma in fuga dal proprio passato, e una ragazza che nasconde un segreto inconfessabile. Né si possono trascurare la gigantesca e scontroso *Bess* e *Scoria*, l'obeso gatto di bordo.

Nel tentativo di migliorare finalmente

una magra esistenza, il capitano *Darian Frey* – che nel corso della storia si scoprirà avere anche un cuore – inavvertitamente fa cadere la *Ketty Jay* in una trappola. Segue una fuga rocambolesca con cacciatrici di taglie, affascinanti ma letali, e i temuti Cavalieri della Centuria all'inseguimento dello sventurato equipaggio. I nostri eroi finiscono per arrivare a *Retribution Falls*, leggendario covo dei pirati dei cieli, solo per scoprire quanta estesa sia la cospirazione che li ha scaraventati nell'occhio del ciclone.

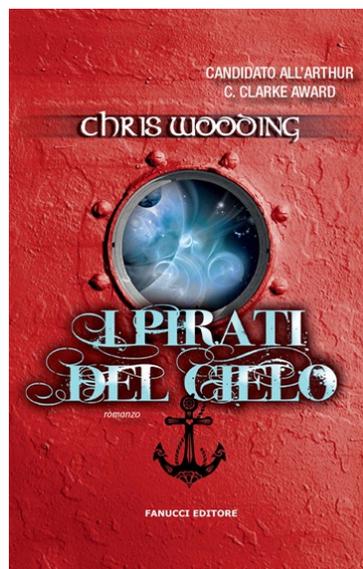
Particolarmente esilarante l'appendice, dove viene riportato un estratto del diario di bordo.

Coloro che conoscono il telefilm "Firefly", creato da Joss Whedon nel 2002, noteranno le somiglianze tra i protagonisti, i dialoghi e le situazioni ironiche della serie televisiva, e il variopinto mondo della *Ketty Jay*. Quello che differisce è il contesto:

non lo spazio siderale ma un pianeta ricco di montagne e distese marine (forse la Terra del futuro ma dalle pagine del romanzo non si evince), dove i cieli sono solcati da veicoli che si muovono grazie ad un gas ultraleggero, l'aerium. Anche i lugubri e sanguinari guerrieri *Mane* del libro ricordano i *Reavers* della serie tv. Altre similitudini - specie nei modelli dei mezzi volanti e nell'ambientazione che ricorda a volte il XIX secolo europeo - avvicinano I PIRATI DEL CIELO alla

serie anime "Last Exile", prodotta nel 2003 dallo studio giapponese Gonzo.

Chi scrive spera nel successo di questo romanzo, che ha il pregio di coinvolgere il lettore e farsi leggere in un lampo, affinché la Fanucci continui con la pubblicazione delle avventure della *Ketty Jay*, arrivate nel Regno Unito al quarto episodio.



Titolo: **I PIRATI DEL CIELO**

Autore: **Chris Wooding**

Traduzione: **Stefano A. Cresti**

Pagine: **544 circa**

Casa editrice: **Fanucci | Collana Chrono**

Anno: **2013**

Prezzo: **15,00 €**. e-book: **8,99 €**

THE HEROES

di Joe Abercrombie | Gargoyle

RECENSIONE

a cura di **Stefano Sacchini**



Joe Abercrombie è uno dei nuovi maestri della fantasy moderna. Stefano Sacchini, che divide equamente la sua passione tra fantascienza e fantasy, ci parla dell'ottimo *The Heroes*, romanzo a se stante (niente cicli stavolta) pubblicato dalla coraggiosa casa editrice romana Gargoyle, sempre più paladina del genere fantasy.

"Voglio che oggi ogni uomo qui presente faccia la cosa giusta!" ruggì. "Prima che vi venga in mente di ridacchiare, e io sia costretto a piantarvi lo stivale su per il culo, vi faccio presente che non sto parlando di dare una pacca sulla testa dei ragazzini, o di dare l'ultima crosta di pane agli scoiattoli, né tantomeno di sentirvi più audaci di Skarling una volta che saranno sguainate le lame. Non sto parlando di comportarvi da eroi". Con il capo indicò i massi attorno a loro. "Queste stronzate potete lasciarle alle pietre. Loro non sanguineranno per questo. Sto dicendo che dovette stare con il vostro Capo! Con il vostro gruppo! Con gli uomini al vostro fianco! Ma soprattutto, sto dicendo che non dovette farvi ammazzare, cazzo!"

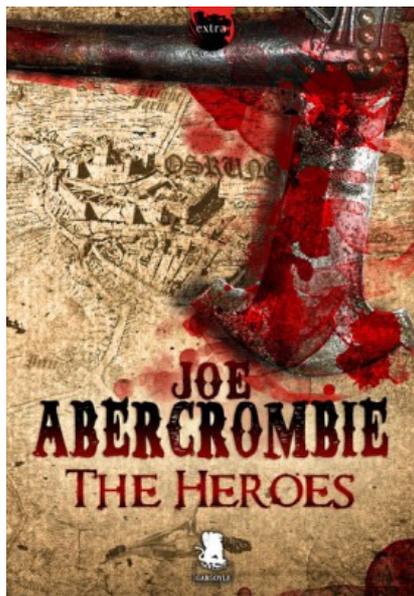
Indicò Beck. "Guardate questo ragazzo qui, il suo nome è Beck il Rosso". Gli occhi di Beck si spalancarono non appena la prima fila di assassini si voltò verso di lui. "Ieri sera ha fatto la cosa giusta. Era bloccato in una casa a Osrung, con l'Alleanza che sfondava la porta. Ha ascoltato il suo Capo. E' rimasto con i suoi compagni. Ha mantenuto i nervi saldi. Ha spedito ben quattro di quei bastardi sotto terra e ne è uscito vivo... Se un ragazzino di diciassette anni può tenere l'Alleanza fuori da una capanna, credo che uomini della vostra esperienza non dovrebbero avere problemi a tenerli lontani da una collina come questa."

Presentazione della Gargoyle:

"Bremer dan Gorst, maestro di spade caduto in disgrazia, ha giurato di reclama-

re sul campo di battaglia l'onore perduto. È ossessionato dalla redenzione e assetato di violenza, dunque non gli importa molto di quanto sangue scorrerà, anche se si trattasse del proprio.

Il Principe Calder non ha alcun interesse per l'onore e di certo non ha intenzione di finire ammazzato. Tutto quello che vuole è il potere, e si servirà di qualsiasi bugia ed espediente, tradirà tutti gli amici per rag-



giungerlo. Almeno sino a quando non sarà lui a dover combattere.

Curden lo Strozzato, l'ultimo uomo onesto rimasto al Nord, ha dedicato la sua vita all'arte della guerra, ricavandone solo gi-

Titolo: THE HEROES

Autore: Joe Abercrombie

Traduzione: Claudia Costantini e Serena Vischi

Pagine: 710

Casa editrice: Gargoyle, Collana Gargoyle

Extra

Anno: 2012

nocchia gonfie e nervi logori. Non gli importa nemmeno più chi sia a vincere, vuole soltanto fare la cosa giusta. Ma è possibile individuarla nel mondo che gli sta crollando intorno?

Il destino del Nord sarà deciso da tre sanguinosi giorni di battaglia. Ma con entrambi gli schieramenti corrotti da intrighi, debolezze, ostilità e meschine gelosie, è improbabile che siano i cuori più nobili o anche le armi più potenti a prevalere."

Se volete assaporare le atmosfere prima, durante e dopo una battaglia medievale, vedere cosa può succedere, cosa si può patire nel corso di una campagna militare del tempo in cui l'arma più evoluta era la balestra, potete scegliere un romanzo storico, oppure preferire *THE HEROES* (*The Heroes*, 2011), libro dell'autore inglese Joe Abercrombie (classe 1974). Lo scrittore, che ha ambientato nel medesimo universo fantasy tutti i suoi lavori (compresa la trilogia della *Prima Legge*, anch'essa pubblicata dalla casa editrice Gargoyle), fa propria la lezione dei maestri David Gemmell (1948-2006) e George R.R. Martin, dando al lettore la vivida rappresentazione di un combattimento, lungo tre giorni, che deciderà le sorti della guerra e con essa il futuro delle terre del Nord.

La magia e il soprannaturale, gli intrighi politici, le grandi storie dinastiche, le abili strategie di astuti condottieri, il destino dei popoli: tutto ciò è sullo sfondo, se non assente. Attraverso gli occhi dei tanti personaggi di entrambi gli schieramenti, molti dei quali non arriveranno vivi alla fine del romanzo, il lettore assisterà a una storia dove i veri protagonisti sono le paure, le speranze, il mosaico di orrore, eroismo, terrore e sacrificio che l'essere umano può ritrovarsi a vivere nei momenti drammatici che caratterizzano tutte le guerre.

Dal comandante in capo all'umile fantaccino, dal veterano di cento scontri alla recluta inesperta, dal guerriero spavaldo e incosciente al ragazzo che impugna tremante la sua prima spada, Abercrombie non trascura la testimonianza di nessuna pedina della gigantesca partita a scacchi che sulla collina dei monoliti di pietra, noti come gli Eroi, avrà il suo culmine con gli episodi più sanguinosi, al tempo stesso esaltanti e spaventosi.

Un libro che prende e si divora d'un fiato, fino alla fine. Una cronaca spietata sul coraggio e sulla viltà.



Joe Abercrombie

Nato a Lancaster, il 31 dicembre 1974. Ha studiato alla Lancaster Royal Grammar School e presso la Manchester University, dove ha seguito il corso di laurea in psicologia.

Dopo aver iniziato a lavorare come produttore televisivo, ha intrapreso la carriera di montatore freelance.

Nel 2002, durante un periodo di inattività fra diversi lavori, Abercrombie ha cominciato la stesura del suo primo romanzo Il richiamo delle spade (The Blade Itself)[1], che è stato completato nel 2004. Il romanzo è stato pubblicato da Gollancz nel 2006 ed è stato seguito da altri due libri, appartenenti anch'essi alla serie di fantasy epica The First Law, intitolati Non prima che siano impiccati (Before They Are Hanged) e L'ultima ragione dei re. Ultima ratio regum (Last Argument of Kings).

All'inizio del 2008 Joe Abercrombie è stato uno dei contributori della serie della BBC Worlds of Fantasy, insieme a Michael Moorcock, Terry Pratchett e China Miéville. Nel 2009 ha pubblicato il romanzo thriller Best Served Cold, e tradotto in Italia come Il sapore della vendetta, anch'esso ambientato nel mondo di The First Law Trilogy, anche se non appartiene alla serie. Abercrombie vive a Bath nel Somerset con la moglie e due figli. La serie The First Law è stata tradotta in numerose lingue.

Trilogia La Prima Legge

- *The Blade Itself*, 2006
- *Il richiamo delle spade*, Gargoyle, 2013
- *Before They Are Hanged*, 2007
- *Non prima che siano impiccati*, Gargoyle, 2013
- *Last Argument of Kings*, 2008
- *L'ultima ragione dei re*, Gargoyle, 2014
- *Il sapore della vendetta* 2009,
- *The Heroes*, 2011, (Gargoyle 2012)
- *A Red Country*, 2012

The Half A King Trilogy

- *Half a King* (8 Luglio, 2014)
- *Half a World* (Febbraio, 2015)
- *Half a War* (Autunno, 2015)

(fonte: Wikipedia)

WARRIOR La vendetta del guerriero di Antonio Lanzetta

RECENSIONE

a cura di **Stefano Sacchini**



Le nostre impressioni sul secondo romanzo del salernitano Antonio Lanzetta, uno dei giovani più promettenti del settore.

“Solo quando si ammette di non avere più nulla da perdere, è possibile liberarsi dalla paura di vivere.”

Dalla seconda di copertina:

“Darius ha perso tutto.

La sua terra, Andurian, è caduta sotto la dominazione dell'Impero di Caio Settimo, sua madre è stata messa al rogo per aver guidato la resistenza e sua moglie e suo figlio sono state vittime di uno spaventoso incidente.

Così, in un mondo postmoderno soggiogato da un regime sanguinario che unisce tecnologie avanzate e schiavismo e nel quale gli umani si sono evoluti in nuove razze, Darius, ridotto in catene, si troverà costretto a combattere per puro spettacolo nelle arene di Xendria...”

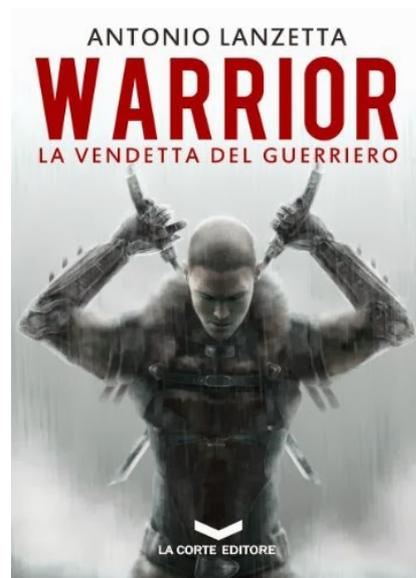
Non bisogna lasciarsi ingannare dalla copertina o dal titolo: WARRIOR - LA VENDETTA DEL GUERRIERO, del campano Antonio Lanzetta, non è un libro fantasy bensì di fantascienza.

Nonostante gli ammiccamenti al genere cappa e spada e le atmosfere a volte classicheggianti, nella storia di Lanzetta (al suo secondo romanzo, dopo il precedente Ulthemar – La forgia della vita) non c'è traccia di magia o soprannaturale e la vicenda si svolge in un futuro remoto, dopo che la Terra è stata devastata da un olocausto nucleare. Nel turbinio di azioni e colpi di scena non mancano mutanti, aeronavi ed esoscheletri.

Innanzitutto si deve segnalare lo stile. Rapido, essenziale, conciso, esalta le numerose scene di combattimento, quasi sempre all'arma bianca. Si nota che la lezione tratta dai maestri è stata recepita. Il background dello scrittore, come si evince dai ringraziamenti, è di tutto rispetto:

Wolfe, Brooks, Heinlein, ai quali chi scrive aggiunge Moorcock. Purtroppo alcuni autori nostrani sfornano libri su libri, ma non conoscono granché i grandi del genere fantastico. Non è questo il caso.

La storia è un classico evergreen: la vendetta muove le azioni del protagonista sino alla resa dei conti finale. Per pescare al di fuori della fantascienza, viene in mente il film “Il gladiatore” di Ridley Scott. I



parallelismi sono molti, a partire dalle sfide mortali nell'arena.

I protagonisti sono monolitici nella loro personalità. Darius non tentenna mai; il vecchio saggio guida l'eroe e cerca di coronare così una vita dedicata alla lotta contro l'oppressione; la ragazza indifesa e menomata si scopre avere poteri speciali; il gigante brutto ma simpatico è un fedele compagno del protagonista in mille sfide. E non si può non menzionare il cattivo, che più cattivo non si può: l'imperatore ricorda da vicino Darth Vader di Star Wars (anche visivamente) e porta il nome d'origine lati-

na di Caio Settimo. A tale proposito, diversi sono i richiami all'antichità romana.

Molte grandi storie sono popolate da archetipi e quindi non è necessariamente un difetto se tali personaggi sembrano tagliati con l'accetta. Tutti, indifferentemente, sono al servizio della storia la quale è adrenalinica dal primo all'ultimo paragrafo, con pause limitate e rari momenti di riflessione. Il personaggio più intrigante è il principe Morrein, l'unico a imboccare un percorso evolutivo vero e proprio, a mostrare incertezze sul proprio essere, ad avere dei

rimorsi per le azioni compiute. Fosse stato anche l'imperatore Caio Settimo meno coerente nella propria malvagità, il romanzo ne avrebbe guadagnato.

Dubbi maggiori riguardano il "cellion", la sostanza che muove la politica espansionista dell'impero. All'in-

terno di un romanzo fantasy non sarebbero sorti problemi sulla sua natura. Essendo il romanzo di fantascienza, i puristi potrebbero sollevare obiezioni sulle origini poco chiare di questo prezioso minerale. Le spiegazioni date dall'autore non soddisfano pienamente.

Anche il cenno che il popolo dei Daelish, affini per certi versi ai tradizionali vampiri, esisteva prima della distruzione atomica - e non è una mutazione successiva - pone una serie di domande. Qualche riga in più avrebbe fatto piacere.

Ma la maggior critica va al titolo: perché WARRIOR? Non era sufficiente LA VENDETTA DEL GUERRIERO? Un titolo anglofono non ha senso nell'economia della storia.

Il romanzo, nel complesso piacevole, è consigliato a chi cerca azione, lettura scorrevole e ambientazioni che ricordano la science fantasy di un tempo.

Titolo: WARRIOR. La vendetta del guerriero

Autore: Antonio Lanzetta

Pagine: 224

Casa editrice: La Corte Editore, collana Labyrinth

Anno: 2013

Prezzo: € 15,90

LA LUNA CHE UCCIDE

di N.K. Jemisin | Fanucci

RECENSIONE

a cura di **Stefano Sacchini**

Nora K. Jemisin è una delle voci più originali e interessanti del genere fantasy. Candidata già a vari premi, appare nel nostro paese con ben due libri, inizi di due saghe distinte (pubblicate da due case editrici ormai affermate e specializzate nel genere, Fanucci e Gargoyle), come ci racconta Stefano Sacchini.

"I barbari del Nord insegnarono ai propri figli che dovevano temere la Luna Sognante, e dissero loro che conduceva alla follia. Questa era una blasfemia perdonabile. Alcune notti, la strana luce della luna si riversava su tutta Gujaareh, formando vortici oleosi di ametista e acquamarina. Faceva sembrare solidi e belli i tuguri dei poveri; i percorsi pavimentati di semplice argilla brillavano come fossero argentati. Nascosto dalle strane ombre del chiaro di luna, un uomo poteva accovacciarsi sul davanzale adombrato di un edificio e sembrare una leggera scheggiatura del grigio marmo. In questa terra, un uomo simile era un sacerdote intento a compiere il più sacro dei suoi doveri..."

Dalla presentazione della Fanucci:

"Nella antica città di Gujaareh, la pace è l'unica legge. Sui suoi tetti e tra le ombre delle sue strade acciottolate vegliano i Raccoglitori, sacerdoti della Dea dei sogni. Hanno il compito di raccogliere la magia dalla mente dei sognatori perché venga usata per guarire le sofferenze del corpo e dell'anima. E possono uccidere chiunque giudichino corrotto. Ma una cospirazione è stata ordita proprio nel grande tempio di Gujaareh, ed Ehiru - il più famoso Raccoglitore della città - dovrà mettere in discussione tutte le sue certezze se vuole custodire la pace che gli è stata affidata.



Qualcuno, o qualcosa, uccide i dormienti in nome della Dea, e bracca le sue prede sia nei vicoli di Gujaareh che nel regno dei sogni. Ehiru ora deve proteggere la donna che era stato mandato a uccidere o vedrà la sua città divorata dalla guerra.

Un fantasy dall'ambientazione originale e affascinante, in cui i rapporti tra magia e potere, fede e corruzione, disegnano un mondo in cui ogni scelta mette in pericolo il destino di molti, nell'oscurità dei sogni."

Nel panorama italiano delle pubblicazioni fantasy brilla da poco una nuova stella, quella di Nora K. Jemisin, giovane scrittrice nata nello Iowa ma newyorkese d'adozione. Oltre a "I Centomila Regni" (The Hundred Thousand Kingdoms, 2010), libro uscito a febbraio ad opera della Gargoyle, è presente in libreria anche LA LUNA CHE UCCIDE (The Killing Moon, 2012), per la quale dobbiamo ringraziare Fanucci.

La Jemisin, in cui si sente forte l'influenza stilistica di autrici come Marion Zimmer Bradley (1930-1999), Ursula K. Le Guin e specialmente Tanith Lee, cala il lettore in un variopinto universo, ispirato apertamente all'Egitto faraonico: deserti sabbiosi sotto cieli sconfinati; un lungo fiume (il "Sangue della Dea") che con le sue piene scandisce le stagioni; nomi e costumi che ricordano da vicino quelli degli antichi egizi. Tra le differenze con il nostro mondo ci sono due lune in cielo, la Vegliante e la Sognante, e soprattutto

la magia, che riveste un ruolo importante nella vita quotidiana delle persone. Nella prospera e pacifica città di Gujaareh, l'ordine dei Raccoglitori nottetempo visita le persone addormentate, raccogliendone l'essenza onirica. Questa viene poi utilizza-



ta per guarire i malati, allietare gli ultimi momenti dei moribondi e anche, in casi estremi, punire i corrotti e i criminali.

Romanzo non privo di spunti originali (con richiami alla psicologia, che la Jemisin ha studiato a livello universitario), LA LUNA CHE UCCIDE riprende il tema del vampirismo. L'autrice non presenta però i classici succhiatori di sangue, bensì, in questo caso, predatori di forza onirica. I protagonisti, in una lotta che ha in palio la pace del mondo intero, si ritrovano a combattere il Mietitore, micidiale creatura un tempo umana, che si nutre suggendo l'energia psichica delle sue vittime, non solo quelle dormienti, uccidendole.

La narrazione segue tre punti di vista primari, tutti scritti in terza persona: quelli del Raccogliatore Ehiru, del suo apprendista Nijiri, e dell'ambasciatrice e spia Sinandi, ciascuno con una voce propria e distinta. Ehiru, nonostante si possa considerare la figura centrale della storia, passa in secondo piano nel corso del libro, soprattutto dal momento in cui si ritrova a mettere in discussione le convinzioni di una vita. In netto contrasto, la temeraria Sinandi e il giovane Nijiri traboccano di vita e di esuberanza, e sono privi di quei dubbi che tormentano il più anziano Ehiru.

Tutti i personaggi, non solo i principali, sono ben integrati nel mondo in cui si muovono, e il lettore non nota discrepanze o contraddizioni. La trama scorre fluida, semplice ma coerente, condizionata dalla religione lunare di Gujaareh, con le sue leggi e i suoi dogmi. La Jemisin si rivela paziente e abile nel worldbuilding, con una straordinaria attenzione al dettaglio, e tesse relazioni sottili, emotivamente complesse, tra i suoi protagonisti. Il testo include anche un glossario, molto utile, ma, disgraziatamente per gli appassionati del genere fantasy, nessuna mappa.

LA LUNA CHE UCCIDE, opera che si è guadagnata la nomination sia per il Nebula Award che per il World Fantasy Award del 2013, è in sintesi un racconto di magia, religione e guerra, e, al tempo stesso, una storia su tutte le lezioni e le scelte che la vita comporta. Una lettura quindi affascinante, ricercata e appagante, soprattutto per chi ama nel fantasy le atmosfere esotiche, dal ritmo non incalzante - sebbene l'azione non manchi - ma assolutamente coinvolgente.

Il romanzo, pur appartenendo a una serie che nel 2014 vedrà il terzo capitolo, ha inoltre il pregio di essere autonomo e autoconclusivo.

I Centomila Regni

di N.K. Jemisin | Gargoyle

RECENSIONE

a cura di **Stefano Sacchini**



Dopo averci parlato della bravura della Nora Jemisin ne *La luna che uccide*, Stefano Sacchini ci narra ora i pregi dell'altro ciclo della Jemisin in uscita in Italia per la Gargoyle.

Incipit:

"Non sono più quella che ero una volta. Mi hanno fatto subire di tutto, mi hanno aperto e strappato via il cuore. Non so più chi sono.

Devo provare a ricordare."

Dalla seconda di copertina:

"Yeine Darr è un'esiliata del barbaro Nord. Quando sua madre muore in circostanze misteriose, viene convocata nella maestosa città di Sky, sede della famiglia dominante Arameri. Lì è nominata erede del re, e la notizia la sconvolge. Ma il trono dei Centomila Regni non è facile da conquistare, e Yeine si ritrova coinvolta in una brutale lotta per il potere contro due cugini che non sapeva nemmeno di avere. Mentre combatte per la vita, si avvicina sempre di più alla verità sulla morte di sua madre e sulla storia di sangue della sua famiglia.

Con le sorti del mondo in precario equilibrio, Yeine imparerà quanto pericoloso possa essere vivere in una situazione in cui amore e odio, dèi e comuni mortali, si ritrovano inestricabilmente legati."

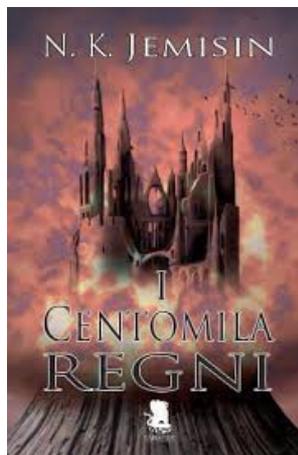
Romanzo d'esordio della statunitense Nora K. Jemisin e pubblicato ora dalla Gargoyle, I CENTOMILA REGNI (The Hundred Thousand Kingdoms, 2010) è un'opera ambiziosa, di pregevole esecuzione e di indubbio fascino.

Primo capitolo della serie The Inheritan-

ce Trilogy, il libro si può leggere autonomamente, senza la paura di ritrovarsi davanti a trame lasciate in sospeso. Allontanandosi dal classico epic fantasy, incentrato sulla battaglia campale fra Bene e Male, introduce il lettore in un mondo mitologico originale e complesso, a tratti ambiguo, ancora non del tutto maturo ma ricco di ammiccamenti. Un mondo dove le divinità perdenti di un'antica guerra celeste sono costrette a dimorare nel palazzo sospeso di Sky e a sottostare, con le proprie capacità, al volere, per non dire al capriccio, della dinastia umana degli Arameri. Forti di questo potere, i sovrani Arameri tiranneggiano i Centomila Regni, punendo crudelmente

coloro che osano sfidarli. Ma le lotte all'interno della famiglia dominante e le cospirazioni sono all'ordine del giorno e gli dèi tentano di riguadagnare sotto la guida di Nahadoth, Signore della Notte, l'antica libertà perduta a causa di Itempas, Signore Lucente e patrono degli Arameri. Nell'anima della giovane Yeine, nipote del sovrano e voce narrante della storia, risiede la chiave del loro riscatto. La ragazza, trascinata suo malgrado in una spietata

lotta per la successione, ha pochi giorni a disposizione, non solo per difendersi dalle macchinazioni che le ruotano intorno ma anche per scoprire il mistero che si nascon-



Titolo: **I CENTOMILA REGNI**

Autore: **Nora K. Jemisin**

Traduzione: **Serena Maccotta**

Pagine: **382**

Casa editrice: **Gargoyle, coll. Gargoyle Extra**

Anno: **2014**

Prezzo: **€ 18,00**

de dietro l'assassinio della madre.

Questo libro è debitore nei confronti della produzione di Tanith Lee e specialmente dello splendido ciclo della Terra Piatta. Molti i punti di contatto fra le due autrici: anche la Jemisin sa evocare magistralmente mondi fantastici, possiede il senso della narrazione e uno stile indiscutibile. La storia narrata in I CENTOMILA REGNI, al pari di quella della corposa serie della scrittrice inglese, è caratterizzata da atmosfere magiche, dall'interazione fra creature terrene e soprannaturali, da evocazioni oniriche, nonché da una persistente tensione erotica che avvicina uomini e dèi. E come non notare nel Signore della Notte Nahadoth la somiglianza, di aspetto e di personalità, con Azhrarn, Principe dei Demoni della Terra Piatta e a sua volta Signore della Notte.

Tutti i personaggi creati dalla Jemisin, umani e divini, sono complessi, credibili, ciascuno con un proprio fardello di problemi e dubbi. Sullo sfondo poi c'è uno scenario degno delle grandi opere del genere fantasy che suscita curiosità, domande, nonché impazienza di leggere anche gli altri volumi della trilogia.

I CENTOMILA REGNI affascinerà i lettori, anche quelli non abituati a leggere una favola. Perché il libro della Jemisin, che oltre ad aver vinto il Locus Award come miglior romanzo d'esordio nel 2011 si è guadagnato anche nominations per lo Hugo, il Nebula e il World Fantasy Award, altro non è che una favola moderna, contenente tutte le suggestioni che rimandano alla favola classica. Una favola per adulti, ricca di allusioni, di verità e di emozioni come raramente è dato leggere in libri di questo genere. La già citata Tanith Lee, Marion Zimmer Bradley o Ursula K. Le Guin hanno regalato agli appassionati esempi simili di letteratura.

Le condizioni per la permanenza stabile di Nora K. Jemisin nell'Olimpo degli autori del genere fantasy ci sono tutte.



William Morris e il fantasy

SAGGIO

a cura di **Sandro Pergameno**



La casa editrice Fanucci si è sempre distinta, fin dagli esordi negli anni settanta, per il suo precipuo e sostanziale interesse per il genere fantastico in tutte le sue forme, dalla fantascienza al fantasy, fino ad arrivare al dark e all'horror. E' inoltre innegabile che in questo contesto abbia svolto un'opera di ampio raggio sia nell'ambito della letteratura fantastica moderna sia nel recupero di testi classici ignorati dai grandi editori e/o addirittura inediti nel nostro paese.

Se dunque da una parte la Fanucci ha presentato e continua a proporre i maggiori autori moderni, come Robert Jordan e Terry Goodkind, David Gemmell e Robin Hobb, solo per citarne alcuni, dall'altra ha pubblicato i più importanti capolavori storici del genere come ad es. Il serpente Ouroburo di E.E.Eddison, The Night Land di William Hope Hodgson (di cui ha riproposto anche i migliori racconti e romanzi horror di ambientazione marinaresca), Il vascello di Ishtar e Gli abitanti del miraggio di Abraham Merritt, o ancora come il Frankenstein di Mary Shelley e I tre impostori di Arthur Machen, la serie di John Silente, investigatore dell'occulto, di Algeron Blackwood e le storie di fantasmi di Wilkie Collins, i racconti del soprannaturale di Arthur Conan Doyle e le avventure fantastiche di H.Rider Haggard. E' infine da citare la recente riedizione di uno dei romanzi più attuali e interessanti di Jules Verne, caduto nel dimenticatoio come tante altre opere di questo grande autore dell'ottocento, e cioè I cinquecento milioni della Begum che tanto bene si presta a una rilettura moderna in termini ambientalisti, e soprattutto come "avvertimento" contro i pericoli derivanti da un cattivo uso della scienza.

In questo contesto di coerenza editoriale va inquadrata la presente pubblicazione, in due volumi, di un inedito di eccezionale valore, il romanzo che forse più di ogni altro si può pregiare del titolo di classico del

fantasy, scritto dall'autore che ha davvero inventato il genere. Stiamo parlando di un'opera più volte citata dai critici del settore ma che nessun editore aveva mai avuto il coraggio di pubblicare, sia per la mole sia per l'obiettiva difficoltà del testo, e cioè di The Well at the World's End (La fonte alla fine del mondo) di William Morris.

Prima di parlare del romanzo e della sua influenza sul genere e sugli autori successivi (non dimentichiamo che lo stesso Tolkien dichiarò pubblicamente un debito di influenza nei confronti di Morris) cerchiamo di capire in che modo quest'opera segni l'inizio di una nuova forma letteraria, andandosi a differenziare in maniera significativa da tutta la letteratura fantastica precedente.

E' opportuno, a questo punto, chiarire subito cosa intendiamo per letteratura fantastica e letteratura "realistica". Utilizziamo a tale scopo la teoria degli insiemi, come propone l'autorevole critico americano Darko Suvin, che parte in primis dalla distinzione tra narrativa realistica o "mimetica", che si basa sulla descrizione della vita reale e conosciuta, e narrativa fantastica, che ad essa si contrappone, difettando appunto di realismo.

All'interno di questo insieme della narrativa fantastica (contrapposto all'insieme della letteratura mimetica), c'è un sottoinsieme che corrisponde alla fantascienza e un altro sottoinsieme che corrisponde al fantasy.

La differenza tra la fantascienza e il fantasy attuale (maghi, stregoni, cavalieri ed eroi, principesse e draghi, per intenderci) sta sostanzialmente nella seguente, sottile precisazione: mentre lo scrittore di fantasy può dare per scontato qualsiasi avvenimento magico e stupefacente (anzi, la sua bravura sta proprio nel saperli creare e inventare), l'autore di fantascienza "deve" sempre giustificare tecnicamente in maniera più o meno chiara quanto accade nelle sue opere.

Le storie di fantascienza, che pure non cercano mai di imitare gli eventi del mondo reale, sia perchè si svolgono nel futuro o in presenti alternativi, cercano tuttavia di convincere il lettore che gli eventi raccontati, per quanto immaginari, potrebbero avere una spiegazione razionale.

Una definizione che verrebbe ad includere gran parte (se non tutto) di ciò che si pubblica oggi al mondo come fantascienza potrebbe quindi essere questa: "la fantascienza è un genere di letteratura che si basa su un qualche tipo di possibilità/estra-

contesto di esplorazione planetaria.

Il fantasy, come l'abbiamo appena definito, è comunque una forma letteraria molto antica. In effetti, fino al diciottesimo secolo, quando si comincia a credere (con l'illuminismo) che i misteri dell'universo possano essere risolti dalla ragione umana e dall'analisi dei fenomeni naturali, la fantascienza non aveva basi teoriche su cui poggiarsi. Soltanto nel diciannovesimo secolo la narrativa contenente speculazioni scientifiche assume un ruolo significativo: ciò non deve stupire, in quanto il 1800 fu il

gilio, ai miti celtici e nordici in genere, fino a gran parte di Shakespeare (La tempesta, ad esempio), al Faerie Queene di Spenser, alle leggende del ciclo arturiano, al mito dei Nibelunghi.

In questa accezione del termine, probabilmente la storia più antica di fantasy è l'epopea di Gilgamesh. La versione più completa che abbiamo di questa storia risale a circa tremila anni fa, e forse ha origine altri mille anni prima. Gilgamesh era un leggendario re di Ur, e l'epopea narra le sue gesta meravigliose e la sua ricerca del segreto dell'immortalità in terre strane e inesplorate. Questa storia anticipa il concetto dell'eroe dai poteri sovrumani e della "quest", del viaggio in mondi ignoti, al di là della sfera del conosciuto, alla ricerca di qualche sostanza/potere miracolosi o comunque di nuove conoscenze e realtà.

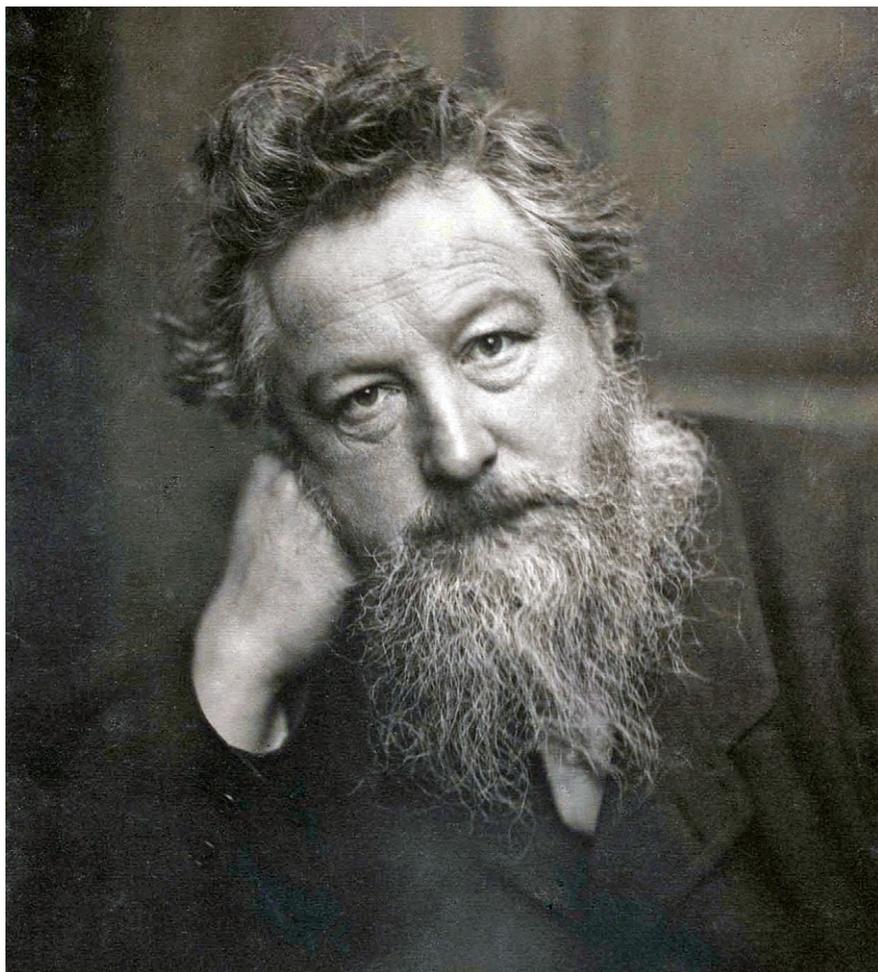
Le origini del fantasy risalgono dunque all'infanzia della nostra razza, nella forma del mito e dell'epica, e più recentemente all'epopea medievale (come ad esempio l'Orlando Furioso del nostro Ludovico Ariosto).

C'è però, come per la fantascienza con Herbert George Wells, un punto fermo, un autore che per primo definisce i canoni e le strutture del genere, assemblando tutti gli elementi sopra citati (un mondo immaginario, un "milieu" inventato e non esistente sulla nostra Terra, un background medievaleggiante, la quest dell'eroe alla ricerca di qualcosa di supremo in grado di cambiare il destino del mondo, la lotta del bene contro il male, l'intervento della magia o del soprannaturale) in un romanzo o in un opus narrativo di un certo spessore letterario che diventeranno le basi su cui poggia il genere fantastico moderno.

Se c'è un autore che può fregiarsi di questo onore, questi è certamente William Morris, il primo vero scrittore di fantasy moderno nel senso appena spiegato, figura di spicco della fine dell'ottocento inglese: tra l'altro artista, decoratore, poeta, editore, riformatore sociale, romanziere, e creatore del movimento dei Preraffaelliti.

La vita

Nato a Walthamstow [Essex] nel 1834 Morris apparteneva a una famiglia borghese proveniente dal Galles e assai benestante, arricchitasi con gli utili di una serie di latifondi terrieri e di miniere di rame. Il giovane William ricevette una solida preparazione di stampo classico presso ottime scuole anglocattoliche: ciò gli consentì di effettuare in seguito ottime traduzioni dell'Eneide e dell'Odissea. Studiò all'Exeter College di Oxford, dove si laureò nel 1856



polazione scientifica e che sviluppa l'intreccio narrativo seguendo regole razionali".

Ovviamente non sempre è facile tracciare una linea netta di separazione tra i due generi, e capita spesso di trovarsi in disaccordo con altri esperti ed appassionati se considerare certe opere come fantasy o fantascienza: questo è il caso del ciclo dei draghi della Ann McCaffrey, che inserisce alcuni elementi tipici del fantasy (i draghi appunto, le fortezze, i clan nobiliari, e un background vagamente medievale) in un

secolo della rivoluzione industriale, l'epoca in cui le scoperte scientifiche (la locomotiva, il telegrafo, il telefono, ecc.) portarono grossi cambiamenti nella vita quotidiana della gente.

In base a questi assunti, tutta la narrativa "non mimetica" composta prima del diciottesimo secolo potrebbe venir considerata come una forma di fantasy, dall'epica sumerica di Gilgamesh, trascritta su tavolette cuneiformi quattromila anni fa, all'Odissea di Omero, all'Eneide di Vir-

in letteratura inglese. Fu amico del pittore Burne-Jones, di Dante Rossetti e del gruppo dei preraffaelliti. Nel 1855, con la visita alle cattedrali gotiche dell'Île de France, si consolidò in lui l'interesse per l'arte e l'architettura del Medioevo.

E' a questo punto che Morris inizia ad elaborare una sua concezione estetica e sociale, che vedeva in un richiamo al Medioevo (e in particolare al Gotico), e alla struttura sociale corporativa l'unica soluzione alla degenerazione dell'Arte e alla personalizzazione dell'artista provocate dalla crescente industrializzazione. Al ritorno dal viaggio in Francia cura personalmente le decorazioni interne e l'arredamento della Red House di Upton, che concretizza molto bene i suoi ideali artistici. Si dedica inoltre alla pittura, influenzato dalla forte personalità di Dante Gabriele Rossetti: "La regina Ginevra" è l'unico quadro che ci resta di questa produzione pittorica.

Personaggio vulcanico e vigoroso, sia dal punto di vista fisico (la sua stazza spiccava nei circoli artistici e culturali dell'epoca) che psicologico, Morris rimane una figura eccezionale, che seppe lasciare il suo imprinting in tutti i campi in cui si cimentò, dall'arte alla letteratura, dalla politica al design, campo in cui effettivamente riveste un ruolo di grande importanza storica. Il suo fisico e il suo carattere tipicamente gallesse, forte e irremovibile, lo rendevano assai diverso dagli altri letterati del suo tempo, in genere fragili di natura. Possente come un toro, Morris era invece sempre pronto a battersi per un qualche ideale o causa, letteraria, artistica o politica che fosse.

Nel 1862 aprì uno studio di arredamento per divulgare le sue ricerche sulle arti applicate.

Come letterato e poeta esordì nel 1858 con La difesa di Ginevra (The defense of Guenevere), una raccolta di liriche del ciclo bretonico dedicata all'amata Jane Burden, che diventerà in seguito sua moglie.

E' curioso come le varie biografie ufficiali in genere trascurino l'aspetto drammatico della sua vita sentimentale, che riveste un'importanza fondamentale per la comprensione dell'evoluzione stilistico-letteraria del Nostro.

Innamorato di una donna esile ma dalla bellezza eterea, la Jane Burden di cui sopra, Morris coltivò questo suo amore per tutta la vita, non ricambiato dalla Burden, che adorava invece Dante Gabriel Rossetti, grande amico di Morris e a lui vicino nella lotta per la difesa dell'arte.

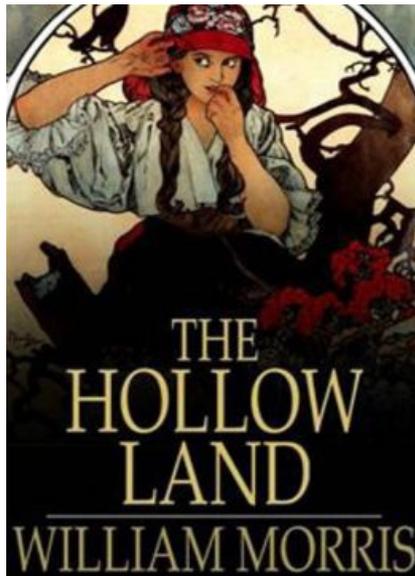
Nel 1867 Morris pubblica The Life and

Death of Jason, poema sul mito di Giasone. Il paradiso terrestre (The earthly paradise, 1868-1870) contiene ventiquattro racconti in versi ispirati all'antichità pagana greca, romana, nordica ed orientale.

Tra il 1871 ed il 1873 soggiorna in Islanda, studiandone lingua e tradizioni. Le conoscenze così acquisite gli permetteranno di collaborare con E. Magnusson alla traduzione di varie saghe nordiche, e culmineranno con la pubblicazione, nel 1876, del poema epico in quattro libri La storia di Sigurd il volsungo, ispirato alle leggende della Saga Volsunga.

Nel 1877 fonda la Anti-scrape Society, per la tutela di edifici di grande valore architettonico dai restauri che non ne avrebbero rispettato l'identità artistica.

A partire da questo periodo Morris inizia ad interessarsi attivamente alle problematiche sociali e alla vita politica del suo tempo. La lettura delle opere di Karl Marx lo spinge a un orientamento socialista e rivoluzionario e a una vera e propria battaglia ideologica contro quella che percepiva come la degradazione del gusto popolare



vittoriano a causa delle tecniche di produzione di massa create dalla Rivoluzione Industriale.

Il suo impegno politico si concretizza nelle file della Democratic Federation: partecipa attivamente a manifestazioni di massa e comizi pubblici, rimanendo coinvolto anche in scontri con la polizia. Tiene inoltre numerose conferenze sui disastrosi effetti morali e materiali dell'industrializzazione e del capitalismo. In seguito fonda, insieme ad altri, la più anarchica Socialist League, sul cui organo d'informazione mensile,

The Socialist Commonweal, pubblica gran parte dei suoi racconti e romanzi, connotati da una visione utopistica della società del futuro: oltre ai romanzi fantastici che approfondiremo nel paragrafo seguente, va citato il romanzo utopistico Notizie da nessun luogo (News from Nowhere of an Epoch of Rest, 1891).

Con la fine dell'Ottocento la Socialist League perde il suo peso politico e Morris è costretto a dedicarsi ad altre attività. Nel 1891 fonda una tipografia di alta qualità, la Kelmscott Press, che utilizzerà una serie molto originale di caratteri goticeggianti. Anche questa impresa è legata a ragioni estetiche: ritenendo i libri opere d'arte, Morris introduce nell'attività tipografica sofisticati procedimenti di stampa e carte speciali per la produzione delle copertine. Sempre nel 1891 pubblica Poems by the Way, una scelta dei brani più famosi delle sue raccolte poetiche.

Negli anni successivi si dedica alla composizione di opere letterarie, quelle grandiose saghe che lo renderanno celebre anche nel mondo letterario e faranno di lui il padre riconosciuto del fantasy. All'avvicinarsi della fine le sue energie letterarie sembrarono moltiplicarsi in lui: lavorava con cupa determinazione e con tremenda capacità nella produzione di romanzi importanti e poderosi. Grandi opere fluivano dalla sua penna, ma il tempo a sua disposizione andava scemando. Ormai lontano dall'agone politico, Morris passa i suoi ultimi anni a Kelmscott, un piccolo villaggio sul Tamigi nei pressi di Londra, dove si spegne nel 1896 all'età di sessantadue anni.

Le opere

Gli scritti di Morris sono romantici e oppongono una visione di vigore e di bellezza, incarnata in un medioevo mitico e immaginario, alla società mercantile e industriale: è una sorta di utopia socialista quella che Morris vagheggia, un nuovo ordine sociale in cui la gente vive riconciliata con la Natura. Come già accennato, l'intento che persegui per tutta la sua esistenza fu quello di riportare la bellezza in ogni aspetto della vita del suo tempo, adoperandosi per salvarla dalle brutture dell'Era industriale. L'urbanizzazione e il degrado urbano, i primi segni di inquinamento, la scomparsa dell'artigianato, lo sfruttamento della classe operaia e le sue misere condizioni di esistenza, dovevano infatti mostrare la società inglese di fine Ottocento, agli occhi del Nostro, come un universo impazzito e incomprensibile, animato da una terribile passione autodistruttiva, in cui non c'era spazio alcuno per

bellezza, bontà ed equità.

Abbiamo già detto che Morris per primo codificò le regole, le strutture, i canoni del fantasy moderno. Prima di lui esisteva una notevole quantità di testi che si potrebbero definire fantasy: romanzi mitologici, saghe medioevali, celtiche e nordiche, poemi cavallereschi, testi teosofici e mistici, ma si trattava ancora di un fantasy molto diverso da quello odierno. Morris ne assemblò gli elementi più caratterizzanti cosicché dopo di lui diverrà fondamentale, per la creazione di una vicenda fantastica, l'ambientazione in un mondo e in un tempo immaginario - diversi da quelli del lettore, dove vigono le leggi della Magia e dell'imponderabile.

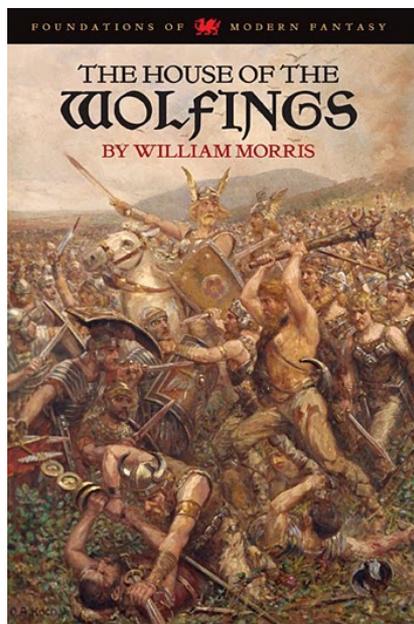
Significativi, in tal senso, sono già i componimenti brevi degli inizi della sua carriera: *Of Wethermel and the Child Osberne*, *Lindenberg Pool*, *A Dream*, *The Hollow Land. A Tale*, *Golden Wings* e *The Story of the Unknown Church*. Pubblicati sulla rivista "Oxford and Cambridge Magazine", e prodotti tra il 1855 e il 1856, questi racconti sono caratterizzati da un'atmosfera suggestiva, pervasa da un certo qual gusto dell'orrido e del violento. Cupe distese di acque lacustri, impervi picchi montuosi, foreste squassate dal vento, brughiere selvagge e desolate, sgretolate architetture gotiche e grotte sotterranee ne costituiscono l'ambientazione ricorrente; vicende di passione e di sangue, di crudeltà e di spietata vendetta sono alla base delle trame.

Il primo fantasy in prosa degno di nota è il breve e confuso *The Hollow Land* (1856, La terra cava, Editrice Nord, 1996): che narra la parabola di un cavaliere immorale e corrotto che si addentra in un paradiso terrestre. Quando infine ne esce si ritrova invecchiato (gli abiti in decomposizione, l'elmetto pieno di terra e vermi); ma poi riesce a riconquistare la terra grazie alla sua devozione per l'arte pittorica.

Un altro passo verso la creazione di un "milieu" innovativo è *The House of the Wolfings* (1889). Qui l'ambientazione è quasi storica: una comunità di origini sassoni resiste ai decadenti assalti della Roma tardo-imperiale. La storia contiene elementi romantici e soprannaturali che diventeranno poi il marchio tipico dei successivi importanti romanzi di Morris, ed è una miscela di versi e prosa. Si tratta tuttavia sostanzialmente di un buon romanzo d'avventura nella tradizione storica inventata da Walter Scott nel suo *Ivanhoe* già molti anni prima della nascita di Morris.

Morris, dice Lin Carter nel suo ottimo (anche se ormai datato) saggio sulla let-

teratura fantastica "Imaginary Worlds" (Mondi immaginari), non era comunque soddisfatto della sua produzione letteraria e stava ancora cercando un genere tutto suo, qualcosa di nuovo e originale che lasciasse il segno anche nel mondo letterario, come era riuscito a fare in quello delle



arti e della politica.

Può darsi che un'ambientazione definita, circoscritta all'interno del mondo storico/geografico già noto, gli stesse particolarmente stretta, o forse voleva coronare una lunga carriera con qualcosa di diverso; fatto sta che negli ultimi sette anni della sua vita (aveva cinquantacinque anni quando uscì *The House of the Wolfings*), quasi sentisse che non gli rimaneva ancora molto, Morris iniziò a scrivere a un ritmo forsennato, producendo anche opere di prodigiosa lunghezza.

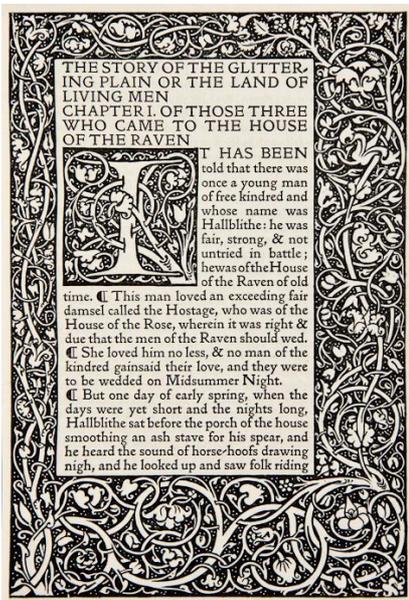
Nel 1890 compose *News from Nowhere of an Epoch of Rest* (Notizie da nessun luogo o Un'epoca di quiete, Garzanti, 1984), degno di nota soprattutto perché può essere visto come un contraltare al quasi contemporaneo *The Time Machine* di H.G. Wells. Pubblicati a distanza di pochi anni l'uno dall'altro - *News from Nowhere* nel 1891 e *The Time Machine* nel 1895 - dipingono entrambi un' esplorazione del futuro ispirata alle incertezze che la «lotta di classe» di fine Ottocento aveva determinato. In entrambi i romanzi il protagonista si risveglia, dopo una riunione coi propri dotti amici, in una Londra del futuro - nel 2003 in *News from Nowhere*, nell'anno 802701 in *The Time Machine* - anche se ciò si realizza attraverso mezzi diversi:

l'esperienza onirica in *News from Nowhere*, l'uso della Macchina del Tempo, costruita dal protagonista, in *The Time Machine*. I due romanzi si differenziano anche per la qualità della visione del futuro: utopica in Morris, che immagina una società perfetta ed ugualitaria; distopica in Wells, che descrive una società solo apparentemente ugualitaria, che in realtà nasconde l'esistenza di classi lavoratrici emarginate che vivono nelle viscere della terra.

Del 1890 è anche *The Story of the Glittering Plain, or The Land of Living Men* (La storia della Pianura Seducente, ovvero la Terra degli Uomini Redivivi, Tranchida Editori Inchiostro, 1990), il primo dei romanzi di Morris che possa essere considerato fantasy nell'accezione moderna del termine. L'ambientazione ricorda infatti il "mondo secondario" tipico del fantasy e nell'opera sono presenti elementi di moralità da racconto fiabesco. La Pianura Seducente è un'ipotetica Utopia, difficile da raggiungere e i cui abitanti godono dell'immortalità/eterna giovinezza. Hallblithe, il protagonista, vi arriva via mare con sospetta facilità e ben presto si ritrova ad affrontare una vera e propria "Distopia",



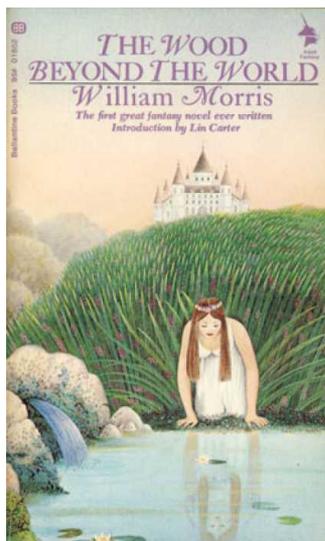
ossia l'aridità morale degli abitanti e un re infido e manipolatore. Con questo cambio di prospettiva, la Pianura si trasforma da meta agognata in prigione; il desiderio del protagonista diventa quello di andare via, cosa non permessa e che inoltre annullerebbe il ringiovanimento acquisito. Anche se poi Hallblithe riesce a ritornare alla sua terra e alla sua futura sposa, l'iniquità sub-



dola, incessante e incontrastata della Pianura fa sembrare incompleta la storia.

Lo stile della prosa di Morris, in gran parte basato su quello di Thomas Malory, a questo punto si era ben sviluppato. L'effetto di "freschezza" della frase è dato dal lungo flusso di proposizioni descrittive legate da congiunzioni e costruite con parole relativamente semplici. Non tutti i lettori, però, riescono a tollerare la sintassi da Alto Medioevo dei primi discorsi diretti, che in seguito verrà leggermente, ma intellettualmente attenuata.

The Wood Beyond the World (1894, Il bosco oltre il mondo, Empiria, 1993) narra ancora di un viaggio per mare che separa reami fantastici dalla noiosa città natale del protagonista Walter, anche se la terra del Bosco invia visioni fin laggiù: visioni di una strega maligna e "Padrona" della terra, di una "Fanciulla" tenuta in schiavitù e di un servitore nano abominevole e selvaggiamente forte. Per Walter è come una chiamata cui è impossibile resistere: quando una tempesta spinge la sua nave ad approdare su coste sconosciute, contro ogni consiglio o ragione il giovane abbandona i suoi compagni e parte per attraversare montagne e pianure fino a giungere al Bosco. Qui potrà incontrare i misteriosi tre... e un quarto incomodo, ossia l'attua-



le amante della "Padrona", che la donna vorrebbe sostituire con Walter e che, come Walter, ha messo gli occhi sulla Fanciulla. Dopo qualche leggero tentennamento, lo scenario sembra pronto per giochetti triangolari di amore e potere. Ma, forse un po' troppo rapidamente, Walter e la Fanciulla fuggono con l'aiuto delle piccole magie della ragazza, lasciandosi alle spalle gli altri, morti in vari modi. Il lieto fine è un chiaro "non sequitur", che coinvolge una città finora mai menzionata, che ha bisogno di un re e ha giurato di eleggere il primo straniero che arriva, vale a dire proprio il nostro Walter.

Il capolavoro riconosciuto di Morris è tuttavia questo *The Well at the World's End* (1896), che presenta una geografia fantastica unificata (chiaro precursore del mondo secondario di J.R.R. Tolkien) invece di ambientare l'azione in una terra magica o di sogno su coste sconosciute del mondo reale. Lo stile eccessivamente alto della prosa è stato qui notevolmente mitigato, i caratteri minori possiedono personalità e motivazioni proprie al di là dei loro ruoli nella storia, e lo scenario piuttosto piatto dei due libri precedenti diventa una società medioevale funzionante.

Anche qui la storia narra di una "quest" nel senso più classico del termine, con un cavaliere alla ricerca di un Santo Graal dagli effetti miracolosi e in grado di trasformare il senso della vita. Un breve riassunto mette in evidenza la semplicità favolistica della trama: Ralph, figlio minore del re di Upmeads, vuole guadagnarsi fama e onore, e dopo una serie di pericoli e avventure riesce infine a bere l'acqua della Fonte alla Fine del Mondo, che dona la giovinezza e la vita eterna. In seguito, dopo aver combattuto e vinto svariati signori del male, ritorna a casa con una degna consorte.

Uno dei particolari stilistici più importanti e significativi dell'opera del Nostro è l'at-

tenzione e la cura descrittiva dei paesaggi. Il panorama che si fa incontro agli eroi è descritto mano a mano, con pennellate da pittore e una nitidezza affettuosa. È lunga e varia la strada da Upmeads al punto più lontano in cui osano avventurarsi i mercanti e poi più avanti fino alle terre di Utterness e Utterbol. E ancora oltre c'è la catena montuosa che si perde tra le nuvole chiamata il Muro del Mondo, sull'altro lato della quale si stendono fino a perdita d'occhio terre incantate. La magia convenzionale è mostrata come un qualcosa di rischioso e sfuggente; tuttavia all'avvicinarsi

al "Mare Oceano" e alla Fonte, il panorama stesso acquista una carica magica crescente.

Il viaggio di ritorno ad Upmeads di Ralph è una sorta di avanzata trionfale. L'ingiustizia e iniquità sono state spazzate via ovunque, o sono state trovate già corrette, perché il viaggio di Ralph è stato già in sé un catalizzatore del bene. Il Signore di Utterbol, ad esempio, è stato eliminato da un servo della gleba che Ralph ha fatto suo in battaglia e che poi ha abbandonato per cercare

la Fonte. Il cerchio si chiude producendo una profonda e infantile soddisfazione: Tolkien ha seguito l'esempio di Morris nei ultimi capitoli della saga de Il signore degli anelli, quando descrive la vita degli Hobbit e di Frodo dopo la conclusione delle avventure e delle vittoriose battaglie contro il Male.

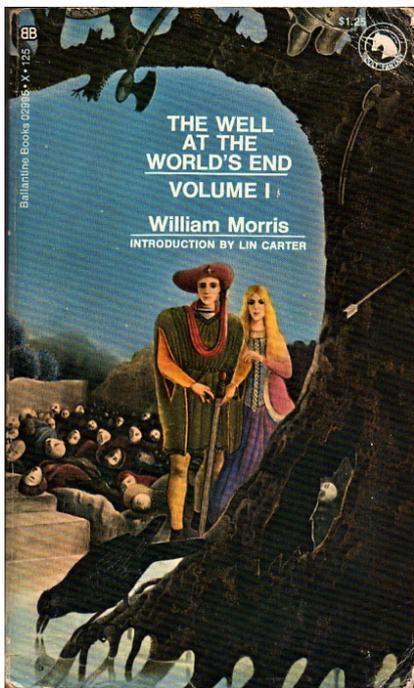
Gli ultimi due romanzi fantasy di Morris furono pubblicati postumi. Ciascuno dei due a suo modo fa un passo indietro rispetto all'affascinante descrizione del paesaggio che troviamo in *The Well at the World's End*. Le isole di *The Water of the Wondrous Isles* (1897) si trovano su un grande lago e fanno da sfondo "soprannaturale" alla storia piuttosto che essere parte integrante di un mondo magico, mentre *The Sundering Flood* (1897) è ambientato in un regno medioevale invero minuscolo e soltanto abbozzato, il cui flood, il "fiume in piena", non è altro che un misero ruscello.

The Water of the Wondrous Isles ha come elemento centrale la Barca Traghettrice, una chiatta magica che, propiziata dal sangue e da un incantesimo, segue una rotta prestabilita sul lago. Questa è

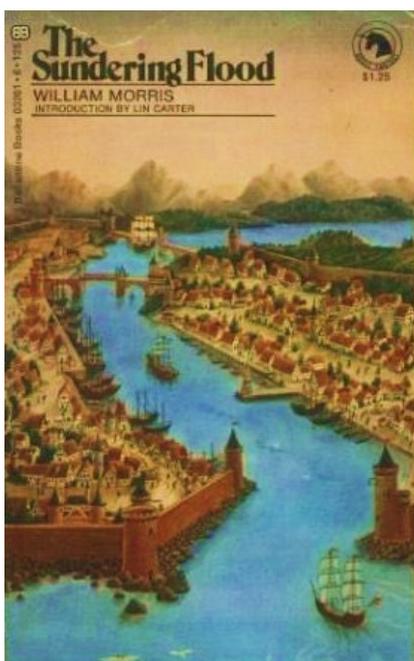


THE WATER OF THE WONDROUS ISLES
WILLIAM MORRIS





proprio la via di fuga seguita dalla protagonista, Birdalone, rapita da bambina e ridotta in schiavitù da una strega maligna che usa punire le disobbedienze trasformando le persone in animali. Il tema delle giovani donne costrette in schiavitù è una specie di chiodo fisso per Morris: in questo libro compare per ben due volte. Il lago e il suo arcipelago di cinque isole sono davvero magici, ma sulla riva opposta del lago la storia scivola purtroppo in ridicoli eccessi di cavalleria. Tre cavalieri giungono a salvare le amate imprigionate su una delle isole,



e trascorrono diversi anni a costruire un castello sulle rive del lago: i pegni d'amore delle donne portati al castello da Birdalone producono nei cavalieri esagerate reazioni di rapimento estatico, che trasformano l'"amor cortese" in qualcosa di simile al feticismo.

Gli elementi fantastici di *The Sundering Flood* sembrano invece superflui: gli incontri d'infanzia dei due protagonisti con un popolo di nani (in realtà più simili a folletti buoni) hanno poca importanza nell'economia della storia, e il protagonista avrebbe potuto raggiungere la gloria anche senza il suo mentore mentore e la sua spada magica. E' pur vero tuttavia che ciò si potrebbe dire anche di gran parte delle moderne opere di fantasy.

Il "fiume in piena" apparentemente inattraversabile che divide i giovani amanti offende comunque il buonsenso dei lettori: è possibile gettare lance e persino indumenti da una sponda all'altra, ma nessuno pensa a gettare delle corde. In linea con le tendenze socialiste dell'autore viene rappresentata una lotta finale dei "Piccoli Artigiani" e dell'umile popolo (con l'ausilio ovviamente dei buoni e valorosi cavalieri) contro una monarchia corrotta, che viene abolita. Questo romanzo, come il precedente, non sono certamente all'altezza del capolavoro qui presentato e de Il bosco oltre il mondo, che rappresentano le punte più alte letterariamente raggiunte dal Nostro.

La principale eredità lasciata da Morris al genere fantasy è la "quest", la "Ricerca", che può essere estesa all'infinito e in cui il paesaggio stesso riveste un ruolo chiave. Il senso del viaggiare per lungo tempo viene reso dalla lunghezza stessa della narrazione. Morris soverci anche la tendenza dei suoi contemporanei a idealizzare il "cavaliere cortese", basandosi su testi più antichi in cui gli eroi possono permettersi di avere normali difetti e debolezze, ed essere quindi a metà tra la tragica efferatezza e la glaciale perfezione. Ad esempio, più di una volta e senza porsi particolari problemi morali il protagonista dei romanzi di Morris dorme con un'altra donna prima di raggiungere la vera felicità coniugale. Anche se questa permissività non si estende alle sue eroine, Morris mostra una fondamentale onestà e una piacevole mancanza di ritrosia riguardo al sesso.

All'inizio di questo secolo altri autori ri-

presero le basi lasciate da William Morris: Lord Dunsany in particolare adattò il genere alla forma del racconto breve, mentre E.R. Eddison lo portò all'apice stilistico in un grandiosa saga barocca (stiamo parlando ovviamente del ciclo del Serpente Uroburo, ambientato nella terra fantastica di Zimiamvia). James Branch Cabell a sua volta ne sviluppò l'elemento ironico nell'elegante serie di Poictesme.

Clive Staples Lewis si ispirò certamente a Morris e alle isole fantastiche dell'omonimo romanzo durante la stesura di *The Voyage of the Dawn Treader* (1952, Il viaggio del veliero, Arnoldo Mondadori Editore, Milano, 2000), che fa parte del ciclo di Narnia, composto esplicitamente per un pubblico più giovanile.

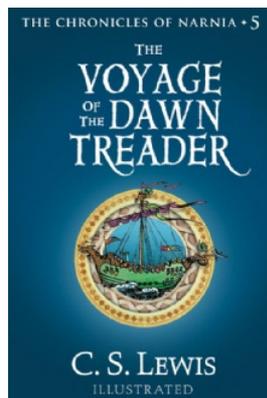
Dobbiamo comunque arrivare agli anni cinquanta e alla pubblicazione del Signore degli anelli di J.R.R. Tolkien, per trovare un capolavoro e un'opera in grado di reggere il paragone, come importanza storica e come influenza sul genere, con il grande

romanzo di Morris qui presentato per la prima volta in Italia.

Certo la notorietà e il successo del capolavoro di Tolkien sono ineguagliabili: probabilmente senza il Signore degli anelli non staremmo nemmeno a parlare ora di fantasy, ma è altrettanto innegabile la validità storica e letteraria della Fonte alla fine del mondo, con cui la saga di Tolkien condivide numerosi importanti fattori stilistici.

La lunghissima, ricchissima e immaginifica epica di Tolkien riprende infatti, come l'opera di Morris, gli elementi più classici delle saghe nordiche e delle fiabe fondendoli in un qualcosa di nuovo e unico, nè va dimenticato che Tolkien era un grande studioso di letteratura inglese, che insegnò per molti anni all'università di Oxford.

C.S. Lewis (anch'egli studioso e docente di letteratura all'università di Oxford) e J.R.R. Tolkien riconobbero inoltre entrambi un debito d'ispirazione nei confronti del Nostro, e Lewis scrisse con apprezzamento, "Nessuna montagna in letteratura è così distante come le montagne di Morris", alludendo all'effetto di vastità del panorama a cui anche Tolkien spesso aspira.



LEI

RECENSIONE FILM

a cura di **Flavio Alunni**



Parli con gli amici di un film che muori dalla curiosità di andare a vedere e ti ritrovi a sentire sempre la stessa risposta: «non voglio vederlo: dev'essere un film troppo pesante». Provi a importunare i passanti cercando almeno uno sconosciuto che sia interessato alla visione di Lei, scritto e diretto da Spike Jonze, regista dal nome fighissimo, ma ti rispondono alla stessa maniera o chiamano a gran voce un poliziotto che casualmente passa da quelle parti. A quel punto ti rassegni e al cinema ci vai da solo, e quando esci dalla sala ti senti tutt'altro che appesantito, anzi ti sen-

ti leggero come poche altre volte, e ripensi al film nelle ore seguenti, ripercorrendone i passaggi salienti, rivivendo le emozioni che ti ha fatto provare, riflettendoci con le mani in tasca mentre passeggi e guardi le coppie che passano lungo la via, cercando di osservarle sotto il punto di vista dell'opera appena assimilata.

Lei è essenzialmente una storia d'amore, un po' strana, un po' buffa, visto che nasce e si sviluppa tra un uomo solitario e un sistema operativo femmina, una I. A. appena uscita in commercio nel futuro presentato nel film, un futuro che non

sembra neanche troppo lontano. Samantha, il sistema operativo innamorato, non è stato programmato per quello. Come gli esseri umani, l'innamoramento la coglierà all'improvviso, travolgendola. Questo perché l'improbabile signorina ha un suo genoma elettronico che le permette di evolversi come una persona vera grazie all'apprendimento e all'accumulazione dell'esperienza. Il guaio è che non ha le potenzialità di una persona in carne e ossa, perché ad esempio è superintelligente, riesce a leggere interi libri in una frazione di secondo, può parlare contemporaneamente con migliaia di individui e può fare un sacco di altre cose che un uomo non si sogne-

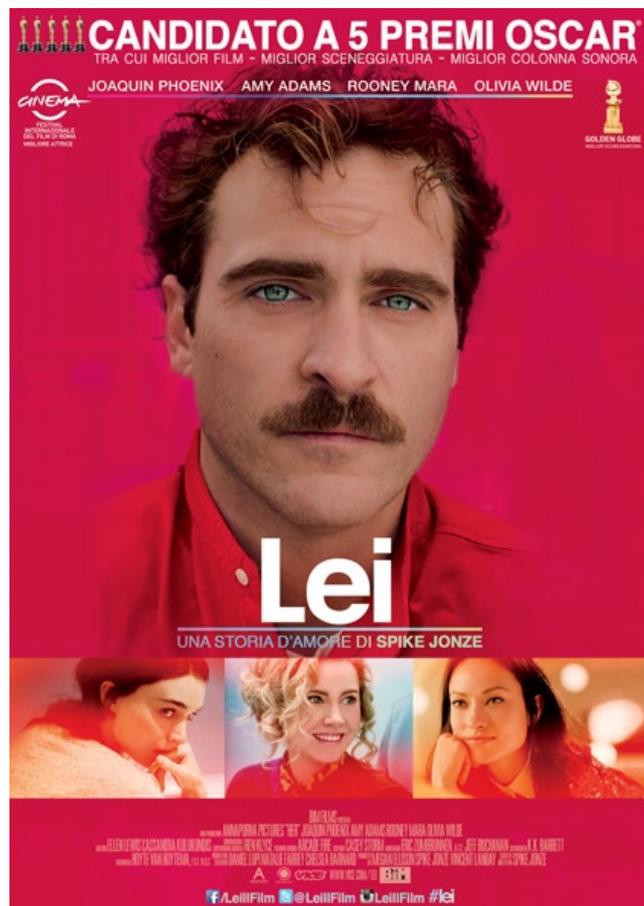
rebbe neppure. L'evoluzione della sua conoscenza e della sua personalità progredirà a tal punto da preservare un'interessante sorpresa nel finale, che ovviamente non sarà svelata in questa disamina.

Le storie d'amore tra umani e robot non sono certo estranee al mondo del cinema e della letteratura, così come non sono nuove le contorsioni mentali e i filosofeggiamenti su quanto siano giuste o quanto siano sbagliate, sulle domande morali che sono state poste negli anni dai vari scrittori e registi e fumettisti d'ogni dove, domande a cui in genere non viene data risposta, preferendo lasciare i fruitori delle storie a rimuginarci tra sé, oppure dando sì una risposta, ma spesso negativa. Infatti, sebbene nei tempi più recenti si faccia a gara ad andare contro i precetti della Chiesa e a valorizzare tutto ciò che va contro quella che viene chiamata Natura, alla fine, quando si inventa una storia di questo tipo, contronatura, si finisce spesso col condannarla più o meno coscientemente facendo precipitare gli eventi verso un epilogo spiacevole. Della serie: «Non poteva funzionare».

Una cosa tipica, ad esempio, delle storie sui viaggi nel tempo. I protagonisti di queste narrazioni riescono sempre a modificare la storia una volta che sono tornati nel passato con una macchina del tempo, ma alla fine fanno sempre più danni di quanto si aspettassero, e devono tornare di nuovo nel passato a risistemare le cose, oppure la storia finisce nel dramma crudele, quasi a voler significare inconsciamente che viviamo nel migliore mondo possibile, che non bisogna alterare il sacro ordine degli eventi.

In questo inizio del Terzo Millennio la tendenza sta cambiando. In Source code, bellissimo film del 2011 altamente consigliato, il viaggio nel tempo del protagonista, un viaggio spiegato attingendo alle scoperte della fisica quantistica, porterà a un cambiamento in positivo: un chiaro segno del fatto che viviamo in un'epoca in cui si guarda sempre più coraggiosamente alle scoperte scientifiche che vanno contro il naturale corso degli eventi. Basti pensare soprattutto alle sempre più numerose storie postumane nel mondo della letteratura.

Così, alla fine, anche in Lei il regista fa la scelta di far innamorare senza pregiudizi di sorta l'uomo solitario con il suo sistema operativo. Ci sarà una crisi, certo, in cui l'uomo si chiederà se sia giusto che la cosa continui, ma poi arriverà la risposta definitiva: la vita dura talmente poco che non bisogna sottrarsi alla gioia quando essa





si presenta. Sei innamorato di una donna fatta di bit, che non puoi toccare? E lei è innamorata di te? Goditi questa bellissima storia d'amore senza pensare, goditela finché dura, lascia che il tuo cuore si espanda

e metti da parte la ragione e i pregiudizi. La vita è troppo breve per non vivere certe nobili emozioni, in qualunque forma fisica esse si presentino, anche se violano una vecchia concezione dell'ordine naturale

delle cose. Anche se non sono come te le saresti aspettate.



HUNGER GAMES: LA RAGAZZA DI FUOCO

RECENSIONE FILM

a cura di **Flavio Alunni**



Uolendo essere obiettivi, *Hunger games* è un film largamente apprezzato. E' lecito ritenere che la carta vincente del film diretto da Gary Ross non sia l'originalità: in fondo è l'ennesima distopia, portata all'inverosimile mettendo sul piatto della bilancia carne da macello freschissima, ragazzini che devono uccidersi a vicenda in un'arena supertecnologia. Sicuramente, a far riuscire il film ci mette del suo la bravissima attrice Jennifer Lawrence nei panni di Katniss Everdeen. Non dimentichiamo che la Lawrence ha vinto l'Oscar come migliore attrice per la sua interpretazione nel film *Il lato positivo*.

Hunger games: La ragazza di fuoco, il secondo capitolo della trilogia, si potrebbe definire la «classica operazione commerciale». D'altronde, nei panni del regista Francis Lawrence, che non è parente di Jennifer Lawrence, avremmo fatto la stessa cosa. Ai soldi non si comanda. Inoltre, al cinema ci si va lo stesso, col rischio di prendere una cantonata, visto che a molti di noi piacciono i sequel. Ci piacciono perché non ne abbiamo mai abbastanza, perché se una cosa ci soddisfa ne vogliamo ancora e ancora, cosicché nella gran parte di queste «operazioni commerciali» ci caschiamo sempre, volontariamente o meno. Altrimenti come si spiegherebbero i successi delle fiction, che ripropongono sostanzialmente gli stessi schemi per un numero incommensurabile di puntate televisive? *Hunger games: La ragazza di fuoco* è il preparativo a un capitolo finale, il terzo, in cui dovrebbe scoppiare una specie di rivoluzione degli oppressi. Rivoluzione che dipende interamente da cosa deciderà di fare Katniss Everdeen, eroina molto realistica nella sua paura di mettersi in gioco per una causa così grande.

I primi due capitoli della trilogia sono costruiti su una struttura fantascientifica classica arricchita di piccoli nuovi particolari. Quei particolari che, in fin dei conti, rendono *Hunger games* (e seguito) nient'al-

tro che la versione fantascientifica de *Il gladiatore*. Le piccole novità dei due film sono ad esempio gli sponsor pubblicitari a sostegno di questo e quell'altro partecipante, le api geneticamente modificate, le nebbie chimiche velenose e altri piccoli particolari. In ogni caso le idee innovative sembrano essere poche. Del resto è sempre più difficile trovare idee nuove in un genere cinematografico che sforna idee da quasi un secolo. Per non parlare del mondo fantascientifico letterario dove ormai sembra sia stato inventato tutto l'inventabile, per questo è assai difficile, da parte dell'industria cinematografica, soddisfare un buon lettore di fantascienza.

Si possono muovere tante critiche ai due film che compongono questa trilogia ancora incompleta, però, in qualche modo, la visione lascia soddisfatti. In minima parte ciò è dovuto al ritmo vivace, che tiene sempre gli spettatori sul chi vive. Tuttavia non basta a spiegare il successo dell'opera. I registi Gary Ross e Francis Lawrence inseriscono nei rispettivi film elementi di una crudezza tale da avvicinare le due pellicole a Schindler's list. Il regime che spadroneggia in *Hunger games* è mostrato senza veli. Ad esempio, un vecchio che osa intonare un canto di ribellione durante un comizio viene trucidato seduta stante davanti a migliaia di persone. E l'élite dei telespettatori che guardano i giochi truculenti come se fossero parte di un normalissimo reality show fanno accapponare la pelle nella loro miserabile ipocrisia. Da un lato, infatti, i telespettatori si godono la carneficina di ragazzini innocenti, dall'altro si emozionano quando viene annunciato a reti unificate l'amore impossibile tra Katniss Everdeen e il biondino. Poi, come s'è detto all'inizio, ci sono dei ragazzini costretti ad ammazzarsi l'un l'altro. Crudeltà così realistiche, seppur mai mostrate esplicitamente, sono un'amara novità per un film di genere fantascifico.

Il problema dei due film sta nel fatto che

si sa ben poco sui dettagli del regime e dei distretti ad esso soggiogati. Da questo punto di vista i due registi si mantengono piuttosto vaghi, ponendo un limite alla completa riuscita dell'opera.

E ora veniamo a quella che potrebbe essere davvero la carta vincente della coppia *Hunger games/Hunger games*: La ragazza di fuoco, vale a dire l'approfondimento della protagonista, a cui viene dedicato l'intero sequel che, per quanto inconcludente, si fa apprezzare lo stesso. Nel primo capitolo della trilogia, Katniss sacrificherà se stessa in favore della sorellina, mentre nel secondo capitolo saranno altre persone a sacrificarsi per lei cosicché il cerchio si chiuderà attorno alla sua persona, e la ragazza sarà costretta a prendere una decisione importante. Nel secondo capitolo della trilogia, Katniss si comporta con viltà, seppure morsa dai dubbi. Il secondo film è dunque completamente incentrato sulla figura di questa ragazza, sui suoi tormenti, sui dubbi che l'attanagliano, le sue paure, la lotta con se stessa, e solo nella parte finale ci sarà la solita arena tecnologica, la carneficina tanto attesa, che stavolta riserverà dei risvolti imprevisi.

In un'ambientazione spietata, dove il male regna sovrano, assistiamo a piccoli grandi momenti di umanità attorno alla figura di questa ragazza. Katniss Everdeen prenderà parte ai giochi, così come gli altri ragazzi, ma ucciderà soltanto quando sarà costretta a farlo e ammazzerà solamente gli appartenenti a un gruppetto di ragazzi cattivissimi, presentati come tali sin dall'inizio. In una spiacevole situazione del "tutti contro tutti", farà addirittura amicizia con una diretta concorrente. Alla fine ne esce pulita.

In breve, sembra ribadire *Hunger games* come altri film hanno fatto in passato, finché ci sarà una Katniss Everdeen a perseguire i nobili valori dell'amicizia e della solidarietà, finché ci sarà qualcuno a credere nel rispetto del prossimo, nella libertà e nella giustizia, anche la peggiore distopia possibile potrà essere sconfitta. O forse no? Lo vedremo nella terza ed ultima parte della trilogia. Non dimentichiamo, come insegna lo stesso *Hunger games* e come disse il maestro Mario Monicelli, che la speranza può rivelarsi una trappola micidiale.

RICORDA CHI È IL TUO NEMICO

HUNGER GAMES:
LA RAGAZZA DI FUOCO

LIONSGATE presenta una produzione COLOR FORCE / LIONSGATE "HUNGER GAMES: LA RAGAZZA DI FUOCO" THE HUNGER GAMES CATCHING FIRE di JENNIFER LAWRENCE, JOSH HUTCHERSON, LENA HEIMSWORTH, WOODY HARTLESSON, ELIZABETH BANKS, LENNY KRAVITZ, PHILIP SEYMOUR HOFFMAN, JEFFREY WRIGHT con STANLEY TUCKER e DONALD SUTHERLAND. ^{CASTING} THERESA TANE ^{USA} ^{PRODOTTORE} ALEXANDRA PATSAVANS ^{REGISTA} JAMES NEWTON HOWARD ^{EDITORE} TRISH SUMMERVILLE ^{PRODOTTORE} ALAN EDWARD BELL ^{CASTING} KATHARINA PHILIP MESSINA ^{PRODOTTORE} AD WILLIAMS ^{PRODOTTORE} SUZANNE COLLINS ^{PRODOTTORE} LOUISE ROSENER-NEUER ^{PRODOTTORE} JOE DRABE ^{PRODOTTORE} ALLISON SHEARMUR ^{PRODOTTORE} DIANNA JACOBSON ^{PRODOTTORE} JON KOLK ^{PRODOTTORE} SUZANNE COLLINS ^{PRODOTTORE} SHERIDAN BEAUFORT e MICHAEL HERBYN ^{PRODOTTORE} FRANCIS LAWRENCE

UNIVERSAL

REPUBLIC

LIONSGATE

DA MERCOLEDÌ 27 NOVEMBRE AL CINEMA

REPUBLIC

LIONSGATE

LIONSGATE

LARAGAZZADIFUOCO.FILM.IT

© 2012 UNIVERSAL STUDIOS

ROBOCOP (2014)

RECENSIONE FILM

a cura di **Marc Welder**



Quando vidi Robocop di Verhoeven era il 1989, avevo soli 9 anni. Ero seduto nel salone al buio all'insaputa dei miei genitori ed assistetti alla prima vera estrema violenza su schermo, che mi spaventò e allo stesso tempo mi piacque a tal punto da influenzarmi nel profondo. Ricordo ancora il brivido che mi spinse a spegnere il televisore quando Murphy si svitò la maschera che alimentò le mie paure dovute all'incapacità di accettare l'uomo imprigionato dentro la macchina. Una lunga attesa prima di vedere in faccia qualcosa di aberrante e spaventoso che mi ha fatto scoprire gli ultimi minuti finali solo anni dopo.

Crudo, realistico, grigio del fumo e del metallo di Detroit, distopico meno di quanto si possa pensare e riflessione cristologica sulla morte e resurrezione... il Robocop di Verhoeven era un gioiello di

riascoltare in originale e non riarrangiata nella nuova versione), gli effetti speciali di Rob Bottin (che arrivava da La Cosa e futuro vincitore dell'Oscar nel 1991 con Atto di Forza sempre con il regista olandese) e la grande mimica di Peter Weller, capace di rendere la natura umana e cibernetica in un'unica nuova natura in modo incredibilmente realistico e profondo.

Cosa dire invece del Robocop di Padilha senza fargli troppo male...? Di per sé il film è decente, ma lo si deve fondamentalmente ad un regista bravo nel suo lavoro e a un budget così alto che anche un regista mediocre sarebbe stato capace di realizzare qualcosa di quantomeno decente.

Personalmente avrei cercato di investire molto di più nella trama perché, forse per un eccesso di volontà di discostarsi dal precedente, si è ottenuto un lavoro trito



tecnica, contenuti e invettiva, nonché l'inizio delle grandi critiche del regista alla società capitalista, in particolar modo grazie ad un uso grottesco dei media. Un film al quale hanno contribuito la fantastica colonna sonora di Poledouris (che vi invito a

e dozzinale, un restyling per famiglie che snatura e banalizza ciò che ne era all'origine e che non necessitava di alcun remake.

Tanto per cominciare, i dialoghi non spiccano in originalità, seguendo un causa-effetto fin troppo esplicito e in alcuni

casi troppo poco convincente, ai quali per fortuna il cast di tutto rispetto riesce (con una recitazione niente più che onesta) a dare quella parvenza d'autorevolezza in più senza la quale l'opera perderebbe molto di sostanza.

Con questo non voglio dire che il Robocop in questione contenga falle, ma semplicemente che la trama prevedibile non mantiene viva l'attenzione (quale dovrebbe essere il colpo di scena? Boh?! Ancora me lo chiedo), riducendo l'eroe a una specie di IronMan all'interno di un classico film di vendetta, uno spettacolo intuibile che non si discosta tanto dai film d'azione per la TV e che non lascia un buon motivo per una seconda visione.

Quello che cerco di far intendere è il fatto che, a parte il poliziotto che verrà ibridato in una genesi dell'uomo cibernetico e di un po' di drammi conflittuali tra l'essere un uomo o una macchina (risolti anche con troppa facilità e senza una vera accettazione della propria natura mostruosa), cosa ne rimane?

L'invettiva, che avrebbero a questo punto fatto meglio a non inserire, l'ho trovata personalmente piatta e priva di vero mordente, affrontando temi ormai noti e stranoti a tutti, ma semplicemente trasposti in là nel futuro; mentre la documentazione scientifica per argomentare la trasformazione appare gratuita e superficiale rendendo il tutto un po' implausibile e privo di quella concretezza che rende credibile il tutto, quella visceralità che ti fa "sentire" la costrizione dell'anima umana nella macchina.

Lo stesso design e le movenze (per le quali Weller studiò da mimo) pesanti e macchinose del primo, che ricordavano un uomo imbrigliato in un'armatura di titanio e che esasperavano ancor più il conflitto uomo-macchina, sono ridotte a una comoda tutina da "droide ninja alla Kyashan" che, se si fossero limitati a mantenere la prima versione dell'armatura, forse sarebbe potuta risultare più credibile, magari evitando anche di utilizzare un volto fin troppo "colorito" per quella che fondamentalmente è solo carne morta.

Gli effetti speciali nel complesso li ho trovati mediocri, salvabili solamente per quanto concerne i droidi e l'ED-209, ma non per il protagonista che, in alcune scene di lotta in digitale, soffre di quella che potremmo definire "assenza di peso" (problema riscontrabile comunque in diversi film, a cominciare dal primo Transformers), che non giova al tutto.

Detto ciò, se consideriamo il film come



qualcosa a sé stante, mi sentirei di dare la sufficienza al film di Padilha quantomeno per l'impegno; tuttavia è impossibile in qualità di reboot/remake non confrontarlo con il predecessore che, anche a distanza di quasi trent'anni, lo mette K.o. a mani legate e con gli occhi chiusi.

A questo punto un paio di domande mi sorgono spontanee: è questo RoboCop?

Ma soprattutto: Si può parlare di RoboCop per un film PG-13?

Per quanto mi riguarda ritengo la cosa un ossimoro.

Il degrado metropolitano di una Detroit devastata dalla disoccupazione e dalla criminalità; l'ultraviolenza veritiera, cruda e feroce sbattuta in faccia, sintomo di un iperrealismo della crudeltà umana vibrato come un pugno in faccia; le originali, ironiche e scomode invettive politico-sociali dei telegiornali; le accuse alle megacorporazioni e alle multinazionali; gli effetti speciali per l'epoca fuori dall'ordinario... che fine hanno fatto?

Ripensando al film di Verhoeven e ai

suoi concetti primordiali di prolungamento della "vita" e di rinascita in un nuovo corpo sintetico, mi sorge una domanda: se un giorno la tecnologia rendesse possibile la sopravvivenza umana tramite le macchine (e questo, come sappiamo, è già in larga parte possibile) lasceremo che accada? ed infine... starà alle multinazionali oppure alla nostra etica definire il limite?

A questo punto ci sarebbe da chiedersi: il remake è stato necessario per allontanare quel futuro distopico di crisi sociale e degrado che Verhoeven aveva profetizzato nel 1987 e che oggi è sotto gli occhi di tutti?

Mah... a voi le debite conclusioni, e comunque NO, non spendete i soldi per il cinema, a meno che non vogliate vedere un remake che era inutile fare e un film privo di un vero motivo per essere visto.



I nomi del caos

racconto di **Fabio F. Centamore**



Bloblobloblobloblob... Com'era allegro l'insistente gorgheggiare del caffè! Riempiva i noiosissimi vuoti che costellavano le traversate del Sistema Solare, perfino nell'angusto e disadorno quadrato della Delivery 17. Ma cosa si può desiderare di più nell'infinita routine dello spazio? Cosa mai spezzerebbe, anche per pochi minuti, la monotonia ammaliante e sonnacchiosa dell'ennesima spedizione postale fra i satelliti di Urano? Ovvio. Un bel po' di caffè nero e fumante. Sbarrai gli occhi fissando il bollitore. Qualche secondo e il preziosissimo liquido avrebbe cominciato a colare nella tazza.

Tlack! Crrr... Eccolo. Lo scatto metallico e, subito dopo, il gioioso scrosciare dritto nella tazza. Era il mio momento preferito. Rimanevo sempre ipnotizzato da tutte quelle sensazioni sincrone e aggraziate come una coreografia di danza. Odore, colore, fragore già preparavano la fase suprema del gusto. Eppure ancora qualcosa mancava. Mi sollevai dalla poltroncina per schiacciare un paio di volte il tasto del dolcificante e, finalmente, raccolsi la tazza piena e invitante. Nulla avrebbe potuto rovinarmi il lento piacere del cucchiaino. Proprio nulla nulla nulla.

– Der Teufel Wunderbahr! – Sbottò Mathias Preben Larsson alzando quella sua foltissima chioma rossa dalle carte spaziali.

– Che hai, Fiamma? – Gli chiesi avvicinando alle labbra quella meravigliosa tazza ancora incandescente.

– Ho che non torna. Proprio non torna un bel niente, Miccia.

Allontanai la tazza profumata e incrociai lo sguardo azzurrino di Fiamma. Alto quasi due metri, stava rannicchiato sul suo solito trespolo con le ginocchia in bocca, la barba rossa ispida e la perenne espressione da ebete appiccicata su quel faccione bianco cera. Odiavo quella sua figura da lungagnone trasandato, quella sua tuta blu e rosa sempre troppo corta e succinta. Detestavo anche il maledetto, assurdo, tempismo da guastafeste. Sì, il modo in cui riusciva puntualmente a rovinarmi i momenti di relax. Era lui, purtroppo, il navigatore e se diceva che la rotta non gli tornava...

– Dai qua! – Dissi mollando la tazza e afferrandogli i fogli dalle ginocchia.

– Ecco, guarda pure. Dovrebbe trovarsi proprio in questo punto.

Seguendo con lo sguardo il suo dito secco e pallido come una candela, notai solo che quelle carte parevano l'esatto

FABIO F. CENTAMORE

È nato a Lentini, Sicilia orientale, fra Catania e Siracusa. Matura un profondo interesse per il mondo dei fumetti, della narrativa fantastica e della fantascienza durante gli studi universitari a Pisa. Seguendo questo nuovo interesse, collabora con "Fumettando" (una fanzine dedicata al mondo dei fumetti). Nello stesso periodo scrive romanzi e racconti per diversi premi letterari: premio "Urania" (1994 e '95), premio "Courmaieur" (1994; '95 e '96). Nel 2009 pubblica "Alle Sett'Albe", la sua prima antologia

di racconti. Del 2010 è "L'Origine", il primo romanzo. Fra 2011 e 2012 alcuni suoi racconti appaiono nelle antologie "Riso Nero" e "I Sentimenti del Cuore". "Luna Park" (2013) è il suo ultimo libro, una raccolta di racconti brevi sospesi fra il surreale e la fantascienza.

Oltre che con "Cronache di un sole lontano", attualmente collabora come recensore anche per i blog "Mangialibri" e "True Science Fantasy".

opposto di Fiamma: curatissime. Le rotte erano state disegnate con tratti unici, traiettorie chiare e precise al millimetro. Esaminai quei segni di penna per un buon minuto, alla fine tornai a fissarlo in quegli occhietti azzurro acqua.

- E allora?
- E allora non c'è, non esiste. Miccia, io non lo trovo.
- Come sarebbe? Non avrai tracciato la rotta sbagliata?
- Sbagliata! La rotta è giusta, anzi più che giusta: perfetta! Ho controllato e ricontrollato tutti i dati prima di inserirli nel computer. E poi, per essere ancora più sicuro, sono andato a ricontrollare tutti i settaggi cinque minuti fa. Rotta corretta e perfetta, fra pochi minuti saremo sul punto esatto del rendez vous.
- Ma, insomma, cos'hai che non ti funziona allora?
- Tutto, Miccia. Non c'è una sola virgola che mi funzioni. Quando sono andato a ricontrollare i dati in plancia, ho cercato di inquadrare l'Avalon con lo scandaglio. Sorpresa! Non ci ho trovato un bel nulla, sparito, nisba. Speravo che su queste carte ci fosse segnata una sorta di nube, insomma qualcosa che spiegasse la sparizione del razzo. Invece... nemmeno un mucchietto di polvere cosmica. Capisci?

Una dopo l'altra, le parole di Fiamma si conficcarono nel mio cervello come spilli arrugginiti. Intanto, mentre cercavo di decodificare il messaggio, il caffè si trasformava in tiepida sciacquatura di piatti. Non c'era. L'iper razzo Avalon non si sarebbe trovato nel punto fissato dalla centrale operativa. Voleva davvero dire questo? Impossibile, mai verificato un simile disservizio nella storia della Sol Delivery.

- Aspetta. – Balbettai illudendomi di aver capito male (in fondo Fiamma non era bravo nel comunicare, anzi di solito non comunicava affatto). – Ricapitoliamo un momento. Tu sei andato in plancia mentre facevo l'inventario della posta, hai ricontrollato la rotta e hai cercato di localizzare l'Avalon.
- Tutto giusto, Miccia. L'iper razzo Avalon, che dovrebbe rifornirci di carburante, viveri e aria, non era alle coordinate fissate per il rendez vous. Non riesco a credere ai miei occhi. Così ho scandagliato l'intero quadrante, l'ho fatto due o tre volte senza trovare la più piccola traccia nel raggio di un anno luce. A parte qualche molecola di idrogeno sparsa qui e là.
- E... e... e perché non sei venuto a dirmelo subito? Hai idea di cosa vuol dire questo?
- Sì... sì, lo so benissimo. Non avremo carburante a sufficienza per raggiungere l'orbita di Urano. Ma devi capire che, prima di gettare una simile bomba, dovevo dare una controllatina alle carte per capire se...
- Ma che volevi capire ancora? Avresti dovuto dirmelo immediatamente, Fiamma!
- Va bene, va bene. Non è il caso di scaldarsi così, sono già abbastanza nervoso per conto mio. E poi, se anche te lo dicevo immediatamente, che potevi fare? Ormai la frittata è fatta.
- San Cristoforo! – Sbottai cacciandomi la testa fra le mani.

Il caffè sul tavolino, ormai freddo come marmo, era diventato puro veleno. Lo gettai d'istinto nel riciclatutto insieme alla tazza. Tre anni. Tre lunghi, monotoni, anni di spedizioni postali in giro per il Sistema Solare e mai avevo visto una roba del genere. Oddio, non era passato poi molto tempo infine. Ma abbastanza per potermi considerare un buon primo pilota, un'astronauta di esperienza, più che un'aspirante cadetto in attesa del suo primo volo. Eppure, nonostante tre anni di servizio postale, io, Marco Alderigo Britti, non sapevo che pesci pigliare. Chiamare aiuto? Contattare i mezzi di soccorso? Era di certo la cosa più logica e immediata da fare. Ma quanto avrebbe impiegato un messaggio radio prima di raggiungere Callisto o Europa? Molto, troppo tempo. Ormai avevamo oltrepassato Saturno da cinque giorni almeno. Non c'era proprio nulla che si potesse fare per evitare il peggio se non... Ma insomma! Prima di spaccarsi il cranio con i sensi di colpa, non si doveva almeno ricontrollare tutto e capire come buttava la situazione?

- Vieni. – Sbottai fulminando Fiamma con un'occhiata al metanolo.
- Hei, dove vuoi andare adesso? Sto rifacendo i calcoli e...
- Piantala. Andiamo a riguardarci tutto insieme, dall'A alla Z. Dopotutto l'Avalon non può essere sparito nel nulla.

La porta stagna della plancia, spalancata come al solito, riluceva dei mille colori riflessi dalle stelle e dalle sparute nubi di pulviscolo. Scavalcammo gli schienali e ci accomodammo sugli ampi sedili circondati dal voluminoso quadro di comando. A vederlo da lì, lo spazio sembrava un vecchio gigante disteso a sonnecchiare su un prato di rugiada fosforescente.

– Che pasticcio, che dannato pasticcio! – Sbottai togliendo immediatamente l'alimentazione ai motori. – Ci toccherà far viaggiare la Delivery 17 con l'inerzia.

– Non se ne può fare a meno? Mi da il voltastomaco la gravità zero.

– Chiudi il becco e passami lo scandaglio. Voglio provare a vedere se riesco a capirci qualcosa.

– Ecco, lo sapevo che ti alteravi. Sei sempre il solito, Miccia. Possibile che non riesci mai a digerire il più piccolo imprevisto?

– Piantala di dire idiozie. Tu, piuttosto, sei il solito... non ti si può lasciare solo un attimo che ne combini una delle tue.

– Ma che colpa ne ho se quel razzo del cavolo è sparito nel nulla?

Afferrai i controlli dello scandaglio e ci ficcai dentro gli occhi. Ero decississimo ad esplorare ogni più piccolo granello di polvere, rivoltare ogni singolo atomo o molecola intorno finché quel dannato Avalon, o anche un suo minuscolo pezzo, non fosse sbucato fuori. "Finché c'è vita, c'è speranza", diceva sempre il mio bisnonno (che era stato uno dei primi astronauti del servizio postale). Per la verità, anche il mio istruttore al corso piloti dell'accademia ripeteva spesso "La speranza è l'ultima a morire, ragazzo". Pensavo intensamente a quelle sacre massime mentre puntavo lo scandaglio sulle esatte coordinate del rendez vous, iniziavo quasi ad essere positivo ma ci pensò Fiamma a rovinare la festa.

– Ci siamo, Miccia. – Proruppe stuzzicandosi quella specie di grattugia che chiamava barba. – Stiamo attraversando in questo momento le coordinate per l'incontro con Avalon. Credo che avrebbero già dovuto contattarci almeno trenta minuti fa. Ma che fine avranno fatto?

Lasciai evaporare quella frase senza nemmeno ribattere. Mi interessava di più concentrarmi sullo scandaglio e su quello che avrei dovuto osservare. Lo feci scorrere in lungo e in largo portandolo anche alla massima intensità. Non mi illudevo di rilevare la sagoma di Avalon, ma speravo quantomeno di captare una traccia di carburante o qualche frammento del razzo. Insomma, se non era lì ad aspettarci, qualcosa doveva essergli successa. Un'esplosione a bordo, un errore macroscopico di rotta, qualsiasi cosa che potesse almeno spiegarci il fenomeno. Provai e riprovai, ancora e ancora. Niente di niente. Zero. Imprecai sparando uno scappellotto sull'inutile scandaglio, colpevole di non riuscire a darmi alcuna spiegazione. Avevo premuto un pulsante di troppo. Come per incanto, l'immagine passò sullo schermo principale squadernandoci la mappa completa del settore. La nostra Delivery era un semplice numerino intermittente (il numero diciassette per l'appunto) fra Saturno e Urano.

– Dai, calmati. Inutile prendersela così, tanto la realtà non si cambia: l'Avalon è sparito chissà dove, chissà come. Fra non molto saremo a corto di carburante e fine della storia.

– Grazie, ma non ho bisogno che mi ricordi quanto siamo nella merda, so benissimo che ci siamo dentro fino al collo.

– Quanto hai ragione, amico!

Lo disse poggiando la testa sulla spalliera, come se davvero avesse voglia di finirla lì. Mi girai a guardarlo. Era come se una sorta di rassegnazione gli avesse prosciugato la volontà. Stava osservando la mappa su cui era segnata la nostra posizione come affascinato, inebetito quasi. Credetti che la sua mente stesse annegando in quegli enormi occhi acquosi da teutonico scandinavo.

– Ma sì! – Imprecai incrociando le mani dietro la nuca. – Dopotutto perché farsi il sangue acqua?

Cominciai a fissare anch'io la mappa luminosa proiettata dallo scandaglio. Così, senza alcun motivo plausibile, giusto per capire cosa ci vedeva Fiamma. Urano era appena un debole puntino luminescente, tanto distante che lo vedevamo appena in confronto al sistema multi colorato di Saturno. Fissai l'attenzione sul numero diciassette che non smetteva di brillare a intermittenza nello spazio buio fra Urano e Saturno. Un numeretto luminoso, ecco cos'eravamo al cospetto del cosmo. Tecnologia, studi scientifici, coraggio e miliardi spesi per costruire e varare la Delivery 17. E per cosa? Un numeretto intermittente nel cosmo, nemmeno buono a farci sopravvivere fino all'arrivo dei soccorsi. Potevo mai accettare una simile, struggente, amara porcata del destino? Certo, c'è sempre qualcosa più grande di te, delle tue capacità e possibilità. Ma, cappero, qui ne andava della mia insulsa vitaccia.

– Fiamma.

– Dimmi, Miccia.

– Fin dove possiamo arrivare con il carburante rimasto?
 – La verità?
 – Sempre.
 – Non ne ho la minima idea.
 – Ma come, non hai fatto i calcoli? Che razza di navigatore sei?
 – Sono un navigatore perennemente tartassato da un pilota bizzoso, burbero, incontentabile e sempre corrucciato. Ecco cosa. Stavo per farti i calcoli, ma tu hai preferito trascinarci in plancia perché volevi ricontrollare tutto. Miccia, la verità è che oltre ad essere intrattabile e rompiscatole hai anche la memoria corta.
 – Ok-ok-ok-ok! – Sbuffai avvicinando il sedile al quadro dell’elaboratore. – Facciamolo adesso. Va bene? Voglio una stima esatta delle nostre possibilità prolungando al massimo i turni d’inerzia del razzo e non mi interessa se navigare a gravità zero ti da un po’ di nausea, chiaro?

Formulammo la richiesta al calcolatore di bordo. Inserimmo con cura tutti i dati estrapolati dai fogli di Fiamma: coordinate attuali, velocità massima d’inerzia, quantità di carburante rimasto, distanza percorsa dall’inizio della crociera. La risposta non si fece aspettare troppo, arrivò sotto forma di coordinate spaziali da imprimere sullo schermo principale. Le visualizzammo sulla grande mappa luminosa, si accese un secondo puntino intermittente a buona distanza dal nostro: da lì in poi saremmo andati alla deriva.

– Certo, possiamo andare un bel po’ lontano. – Commentò infine Fiamma. – Ma non abbastanza purtroppo.
 – Non è affatto giusto, dannazione! – Proruppi. – Possiamo solo aspettare la morte senza far niente, senza poterla evitare. Ti rendi conto che sono stufo di starmene inerte in questo guscio pressurizzato? Voglio fare qualcosa, capito? Voglio muovermi.
 – Beh, invece ti toccherà startene con le mani in mano. Fai come me, stai lì buono buono e aspetti che finisca il carburante.
 – Maledizione scuotiti. – Urlai abbracciandolo per il bavero. – Qui ci rimettiamo la pelle se non pensiamo a qualcosa, te ne rendi conto?
 – E tu lo capisci o no che, arrivati alla fine del carburante, potremmo essere abbastanza vicini ad Urano da poter chiedere aiuto via radio?

Fulminai il vichingo con gli sguardi. Ma quello, invece di incenerirsi, mi scoccò un sorrisetto obliquo e si tolse di dosso le mie mani con tutta la calma del mondo. Sapeva di aver ragione il maramaldo e la cosa mi mandava davvero su tutte le furie. Gli avrei sganciato volentieri un cazzotto in mezzo alla bocca, ma l’improvvisa vibrazione me lo impedì. L’intera astronave stava vibrando con incredibile intensità, perdemmo l’equilibrio andando a sbattere fra soffitto e paratie. Mi aggrappai alla spalliera di un sedile, Fiamma si attaccò alla mia caviglia come una zecca gigante. E all’improvviso, proprio quando stavamo pensando che la Delivery volesse spaccarsi in mille pezzi, il tremito cessò bruscamente come era iniziato.

– Che diavolo è stato?
 – Il centro di gravità della nave ha subito uno spostamento. – Gridò Fiamma buttando un’occhiata al gravitometro.
 – Mollami la caviglia e ricontrolliamo la rotta. Questa cosa può avere una sola spiegazione e temo di sapere quale.
 – Mi sa che ti leggo nel pensiero, guarda lo scandaglio. Abbiamo deviato all’improvviso... stiamo allontanandoci dalla rotta. Come se...
 – Siamo attratti da un campo gravitazionale potentissimo e, direi, molto vicino anche.

Rimanemmo come imbambolati davanti allo schermo. Il nostro numeretto intermittente si allontanava a vista d’occhio dalla direttrice Saturno – Nettuno, quasi che una mano invisibile ci stesse guidando direttamente verso... In verità non eravamo diretti da nessuna parte, non doveva esserci nulla fuori dal piano dell’Eclittica. Allargai il raggio dello scandaglio focalizzandolo verso la nostra nuova ipotetica destinazione. Cosa poteva generare una simile attrazione gravitazionale? Mi sfiorò un pensiero assurdo: stavamo forse facendo la stessa fine dell’Avalon? Lo schermo si illuminò come un albero di natale, scaturì il sibilo persistente dell’allarme rosso.

– C’è un grosso pianeta lì fuori. – Sbottò Fiamma sgranando gli occhi. – Ci attira come una calamita gigante.
 – Ma come è possibile? Non c’era nulla pochi minuti fa... e poi, non ci sono mai stati pianeti quaggiù.

Calcolai febbrilmente la distanza e la velocità d'attrazione. Settantamila chilometri, ci avvicinavamo ad una velocità di duecentocinquanta chilometri al secondo. Buttava male.

– Presto. – Urlai. – Chiudi la porta stagna e allacciati, devo accendere i razzi frenanti alla massima potenza o ci andiamo a sbattere il naso.

Fiamma si buttò sulla porta con una prontezza invidiabile, sviluppava dei riflessi incredibili quando il pericolo gli si faceva così vicino da mordergli il sedere. Il tempo di contare fino a cinque e già era tornato ad assicurarsi al sedile accanto a me, borbottava qualcosa che non riuscivo a capire. Ma intanto stavo già facendo volare le dita sulla consolle dei motori mentre ricontrollavo distanza e velocità. Sessantasettemilacinquecento chilometri, la velocità era aumentata a trecentocinquanta chilometri al secondo. In quell'istante i razzi entrarono in azione. Gli occhi quasi mi partirono dalle orbite, le cinghie mi affondarono nella tuta di volo e nella pelle, le braccia triplicarono il loro peso. La velocità non diminuì di un capello, la distanza invece continuava a scendere sempre più. Tentai di ruotare il manopolone fino in fondo, occorreva la massima potenza. Fiamma mi afferrò il polso arrestandomi a metà corsa, aveva gli occhi schizzati quasi fuori, urlava qualcosa che riuscivo a capire a malapena.

– Non farlo Miccia... non aumentare la potenza.

Ma che diavolo diceva? Fissai il mio navigatore senza capire cosa diavolo avesse in quella testaccia color fiammifero.

– Non puoi portare i razzi al massimo: salteremmo in aria all'istante. Capisci? – Urlò indicando il termometro dei reattori.

Aveva ragione. L'indicatore della temperatura stava raggiungendo il livello critico, gli sarebbe bastato aumentare di un'altra tacca la potenza e la Delivery 17 si sarebbe sbriciolata all'istante. La velocità d'impatto sembrava stabile sui trecento chilometri al secondo. Troppo.

– Mi spiace, Miccia. – Disse il rosso come se non gli importasse nulla. – Temo che la scelta sia tra fare un colorato botto insieme o fare un bel buco sulla superficie di quel coso.

– Sai che ti dico? Penso che invece ci sia una terza opzione. Facciamo come i velieri di una volta, ci lasciamo andare alla corrente del fortunale.

– Sono con te, mio capitano.

– Forza, allora, togli potenza ai motori e chiudi tutti i condotti del reattore. Vediamo dove ci manda a sbattere.

Le dita di Fiamma iniziarono a scorrere velocissime sulla tastiera. I razzi frenanti tacquero e subito dopo l'accelerazione schizzò alle stelle insieme alla temperatura interna. Fummo schiacciati contro i sedili, fradici di sudore incrociammo le dita cercando di non immaginare troppo la fine. La velocità continuò a crescere sempre più, lo scafo esterno iniziò a sibilar cupo. Stava cozzando di brutto contro una sorta di atmosfera alquanto densa, non poteva essere altrimenti. Non doveva esserci nulla dotato di atmosfera, non avremmo nemmeno sfiorato planetoidi, asteroidi o comete. Perfino lo scandaglio non riusciva a rilevare nulla, a parte il fatto che eravamo fuori rotta. Buttai un'occhiata al termometro: quarantacinque gradi celsius. Qualcosa di indefinibile ci schiacciò ancora di più contro il sedile, fin quasi a far pulsare il sangue contro le tempie come una batteria di martelli. Poi, proprio quando mi chiedevo cosa potesse esserci là fuori di così invisibile e potente, la Delivery 17 ebbe un pauroso sobbalzo. Tutto si sarebbe dovuto sbriciolare in migliaia di pezzi, invece non avvenne nulla di nulla. La temperatura scese bruscamente a ventidue gradi, cessò il sibilo insieme alla pressione esterna sullo scafo. Perfino la velocità della nave scemò, come se una mano gigante l'avesse afferrata e la tenesse ben salda. Rimanemmo immobili. Eravamo due statue di cera, solidificati nello stampo dal gelo improvviso della sorpresa. L'astronave non smise di rallentare e di stabilizzarsi sotto i nostri nasi finché non parve arrestarsi completamente. Infine rimanemmo come sospesi sul nulla. Non eravamo atterrati e nemmeno ci eravamo schiantati, qualsiasi cosa ci avesse attirati e spinti fin lì ora ci aveva finalmente depositati. Incontrai lo sguardo perso di Fiamma, non smetteva di fissarmi come se fossi tutto deforme. I suoi occhi acquosi ora sembravano enormi come pozzanghere ovali, il suo viso inespressivo e pallido pareva stampato nella cera. Mi accorsi all'improvviso che anch'io lo stavo fissando tutto inebetito come uno scemo. Eravamo solo due ingombranti pacchi appena recapitati al destinatario. Mi resi conto che avevo smesso di battere le ciglia da troppi istanti, fui costretto a chiudere le palpebre e...

– Bentornato, signor Britti. – Esordì la bionda super elegante e super platinata. – Il dottor Tree la sta già aspettando da qualche secondo. Venga, non facciamolo attendere troppo. Stamattina ha già chiesto tre volte di lei, lo sa?

Mi aiutò gentilmente a sollevarmi dalla poltrona quadrata in pelle cromata. Ero circondato da sobrie pareti color ocra pastello, quadri astratti di ogni dimensione e forma e una minuscola scrivania in teak scuro proprio accanto all'unica grande porta a due battenti. Ero davvero finito in una qualunque sala d'attesa? E l'astronave? E Fiamma? E la forza che ci aveva attratti chissà dove? Mi bloccai ritraendo la mano da quella morbida e invitante della bionda.

– Che... significa? – Sparai inchiodando i piedi sul pavimento a grandi scacchi regolari bianchi e neri. – La mia astronave... lo spazio... Insomma dove sono finito? Che dia...

– La prego, signor Britti! Non si possono pensare certe parole qui, non ha letto il cartello?

Buttai l'occhio al cartello appeso proprio sopra la mia poltrona. Lo feci meccanicamente, senza riflettere all'assurdità della situazione. C'era scritto qualcosa di pazzesco.

Severamente vietato proferire, pronunciare, sussurrare, urlare o anche solo pensare bestemmie e amenità simili. Si ringrazia la clientela per la gentile collaborazione.

No, non era una sala d'aspetto qualunque. Non riuscivo a distinguere le figure astratte dei quadri, il pavimento non era né piano né convesso o concavo e... Non esistevano altre porte, solo quella grande a vetri opachi accanto alla scrivania della bionda. Improvvisamente un gran botto riempì l'aria. La sala d'aspetto tremolò come gelatina per un lungo tragico istante. Infine i miei piedi presero a muoversi quasi animati da una volontà propria dietro i tacchi a spillo della bionda. Lesta ed efficiente, mi spalancò i battenti opachi della grande porta con un sorriso che avrebbe illuminato perfino un cieco. Entrò davanti a me nell'ampia stanza luminosissima e si spostò alla mia sinistra per farmi entrare.

– Ecco, dottor Tree. Appena arrivato dalla singolarità spazio-temporale.

– Bene. Era proprio ora, siamo in ritardo di circa sette semi istanti rispetto alla tabella di marcia.

La stanza era enorme, priva di reali dimensioni, abbacinava la vista e mi impediva di distinguere nettamente le proporzioni e i dettagli. Riuscivo a vedere bene soltanto la mole massiccia e stentorea del dottor Tree. Portava un perfetto completo in tweed scuro, un fluente fazzolettone cangiante gli sporgeva dal taschino della giacca. Non c'era una virgola in lui che potesse sembrare fuori posto, a cominciare dalle sopracciglia per finire sulla barba assolutamente curata e brizzolata. Profondamente accomodato sulla sua enorme poltrona nero universo, mi fissava torvo, quasi seccato per quello che lui sembrava considerare un ritardo paradossale. Quasi fossi un pupazzo telecomandato, feci quattro passi avanti e mi accomodai sulla piccola seggiola di legno grezzo davanti alla sterminata scrivania del dottore. Senza perdere tempo, la bionda si trasse indietro richiudendo le porte alle mie spalle. Il dottor Tree assunse una piega del tutto spocchiosa e antipatica su quelle sue labbra rosate. Puntò un ditone olivastro proprio contro il mio naso sbattendo il palmo dell'altra mano sul piano della scrivania.

– Veniamo al punto, giovanotto. – Tuonò trapanandomi l'udito con un vocione esagerato. – L'avevo convocata svariati istanti fa, ma purtroppo lei si è presentata con notevole ritardo.

– Ma veramente...

– Ho bisogno che mi faccia una consegna estremamente importante quanto urgente. Potremmo definirla una spedizione prioritaria, sono stato chiaro?

– Per ordinare una consegna veramente dovrebbe...

– Ottimo! Vedo che ci capiamo alla grande.

Si allungò sulla scrivania e poggiò un oggetto miscolo appena sotto al mio naso. Dovetti chinarmi per capire cos'era, ma vidi una semplice banale graffetta metallica per reggere fogli. Sollevai la testa un po' stupito, ma anche abbastanza seccato.

– Scusi ma cosa sta succedendo quaggiù? Non capisco perché...

– Mi fa piacere che si renda conto della rara importanza di quest'oggetto, signor Britti. Non è importante cosa sia esattamente o a chi dev'essere consegnato. Come avrà capito, esigo che sia consegnato al destinatario entro le prossime ventiquattro ore circa.

- Senta, io proprio...
- La prego di prendere molto sul serio la questione. Vede, se l’oggetto non verrà recapitato, mi troverò costretto a cancellare l’intero progetto.
- Ma di quale progetto sta parlando? E poi cosa significa...
- Signor Britti... signor Britti, la prego... Ovviamente sto parlando del Sistema Solare. A suo tempo fu uno dei miei progetti più importanti, ma pare che si debbano fare delle scelte stringenti di questi tempi.
- Ma lei chi è?
- Bene, è tutto. Le raccomando caldamente di non trascurare la mia spedizione e le auguro una buona giornata, signor Britti.
- Insomma, ora basta! – Urlai scattando in piedi.

Sarebbe più corretto dire che provai a scattare in piedi. Le cinture di sicurezza mi fecero ripiombare pesantemente sul seggiolino di bordo. Le spie multicolori della consolle di pilotaggio ammiccavano impazzite sotto e sopra i miei occhi, l’improvviso bruciore alla mano mi faceva capire che dovevo averla sbattuta da qualche parte sul joystick della nave. O sì. Ero di nuovo a bordo della Delivery 17, affondato fino al collo nel traffico dei numeri ed analisi provenienti dai diversi canali dello scandaglio. Mi toccai. Ero intero. Mi voltai verso destra. Fiamma era sempre al suo posto, mi fissava con gli occhi sbarrati come se fossi diventato un perfetto yeti delle nevi.

- E chi cavolo è questo dottor Tree? – Disse piegando la testa verso la spalla. Portava la classica, stantia, espressione del tipo “che faccio, tiro fuori una camicia di forza e gliela faccio provare?”
- Vacci piano con le idee idiote! – Gli abbaiai stizzito. – Non hai mai avuto una specie di incubo a occhi aperti?
- Certo che sì. Anzi, pensavo che lo stessi avendo in due fino a pochi secondi fa.
- Ma che stai blaterando?
- Miccia, lo spavento t’ha ammazzato i neuroni? Hai dimenticato il nostro banale problemino con il surreale? All’apparenza si direbbe che qualcosa abbia catturato la nostra Delivery 17. Eri con me quand’è successo vero?
- Catturato? Stavamo... eravamo finiti in un potente raggio gravitazionale di... Ma che mi fai dire? Non ci sono pianeti in questo punto del Sistema Solare.
- E non t’arrabbiare! Io sono d’accordo sai? Tuttavia, tanto per impinguare l’odierna collezione di eventi impossibili, siamo stati catturati da un pianeta inesistente e, alla faccia delle leggi fisiche, ci siamo atterrati sopra senza schiantarci.
- Eh!
- Guarda, sono incazzato anch’io. Ma che ci posso fare? Oggi va così...

Sganciai le cinture di sicurezza con un gesto così brusco che Fiamma, credendo lo volessi picchiare, alzò le mani a pararsi il nasone scandinavo. Confesso che, invece, non avevo proprio voglia di picchiare nessuno in quel momento. Troppo sbatacchiato dal filotto di assurdità che mi era piovuto addosso. Era come se un cataclisma avesse abbattuto lo specchio con la mia immagine riflessa e sparso i pezzi a destra e a manca: avevo solo voglia di iniziare a ricomporre il puzzle il prima possibile. Necessario mettere da parte l’esperienza onirica (lo era poi stata davvero?) del dottor Tree e concentrarsi sul problema presente (lo era davvero poi presente? O non piuttosto un’altra roba onirica?). Tirai la maniglia di sgancio alla mia sinistra e spinsi il pulsante d’apertura. Le saracinesche esterne di protezione scivolarono pigramente verso il basso scoprendo l’oblò principale della plancia e lasciandoci vedere. Fummo abbacinati dalla luce del sole. Era sempre lui, il nostro vecchio abituale sole. Appuntato contro un cielo violaceo e blu plumbeo, lanciava i suoi raggi da angolazioni mai viste. Ciò che rischiava, del resto, era del tutto alieno ai nostri poveri occhi. Eravamo atterrati su uno spiazzo roccioso che scintillava come fosse acqua di laghetto, circondati da... sagome ondegianti di colore cangiante. Alberi? Altro? Chissà.

- Dici che ondeggiano a quel modo per il vento? – Azzardò Fiamma quasi cercando il conforto di una mia conferma.
- Temo che non sia proprio così. Qualsiasi vento le farebbe ondeggiare tutte dalla stessa parte e allo stesso ritmo, non trovi?
- Ah! Se non è vento allora dovremmo forse supporre che siano animate?
- O io lo supporrei al posto tuo. Sai, meglio pensare male e stare più cauti del dovuto che...
- Ti prego! Perché devi sempre spingerti sul versante del pessimismo puro?
- Hei. Non sono mai stato pessimista in tutta la mia vita. Ho solo detto che quei così là fuori sembrano vivi, devo negare l’evidenza per farti contento?

Fiamma si sganciò dalla poltroncina per mettersi a rimestare con non so quale tastiera. Gli andai dietro come un bimbo idiota, senza nemmeno badare a cosa diavolo stesse facendo. Non mi piaceva che mi desse del pessimista proprio lui, l'artefice del casino che ci aveva fatti arrivare laggiù. E poi davvero io non ho mai avuto la vocazione del pessimista. Al massimo realista, ecco. La mia massima è sempre stata la stessa: meglio averci pensato prima che doverci pensare dopo.

- Respirabile.
- Respirabile?
- Sì, respirabile senza ombra di dubbio.
- Vuoi farmi ammattire? Respirabile cosa?

Mi spianò una striscia di carta imbrattata dalla stampante proprio sotto il naso. Era piena di dati sull'atmosfera del pianeta, tutti impilati uno sotto l'altro nel solito illeggibile, microscopico, font. Azoto, ossigeno, anidride, idrogeno, eccetera eccetera eccetera. Variava qualche percentuale, ma più o meno era assai simile alla vecchia aria respirabile. Mi dava un po' da pensare l'alta percentuale di elio però. E se respirare troppa di quell'aria ci avesse dato alla testa? Ma forse davvero non era il caso di guardare il classico pelo nell'uovo. In compenso, poi, la temperatura non sembrava affatto male e almeno non eravamo obbligati alle giacche pesanti.

- Bene. Caro Fiamma, non ci resta che andare avanti secondo procedura.
- Prego, Miccia. Sempre dopo di te.

Procedura undicesima, comma uno, del Regolamento Generale. In caso di atterraggio non previsto dal piano di volo, l'equipaggio provvederà quanto prima e senza ulteriore tempo in mezzo ad ispezionare lo scafo esterno dell'astronave. La minima falla o imperfezione (quand'anche la più microscopica o apparentemente insignificante) verrà segnalata al comandante o all'ufficiale facente funzioni. Non avevamo, dunque, altra scelta che obbedire ai sani principi del regolamento aziendale. Muniti di occhiali telescopici e berretto con il distintivo ben calcato sul capo andammo ad aprire il portellone centrale.

L'aria sapeva di chewing gum alla cipolla. Ci assali insieme ad una zaffata di umido refole tutto appiccaticcio. Fummo costretti a girarci dall'altra parte arricciando il naso, ma non durò a lungo per fortuna. Le capacità di adattamento dei sensi umani, infatti, ci vennero in soccorso assuefacendosi alla nuova atmosfera in pochi secondi. Feci segno a Fiamma di iniziare la sua ispezione perlustrando il perimetro alla sua destra. Quanto a me, ovviamente, mi rimaneva da esaminare la parte opposta dello scafo. Facevo ancora fatica a crederci: un pianeta mai esplorato proprio nel bel mezzo del Sistema Solare. Eppure ce l'avevo sotto la suola delle scarpe! Perfino i vecchi raggi del sole, filtrati da quell'atmosfera così aliena, solleticavano strane e indecifrabili sensazioni. Ma forse era solo la banale consapevolezza proiettata da quelle cose ondegianti che ci circondavano. Non assomigliavano agli alberi, non sembravano nemmeno piante. Potevo solo vedere quanto fossero ben piantati sulla roccia piatta e a specchio; non smettevano di agitare le cime come animati da infiniti singulti ritmici. Dovetti perfino costringermi a non fissarli troppo a lungo. A forza di guardarli, del resto, iniziava ad affiorarmi un'impellente voglia di molleggiare sulle ginocchia al loro stesso stupido ritmo. Insomma, alla fine concentrarsi sul regolamento rimaneva sempre la scelta più sensata. Calai gli occhiali telescopici sul naso e mi girai dalla parte dello scafo. Tuttavia, era proprio destino che quel giorno non ci fosse verso di concentrarsi sul lavoro.

– Fai bene a non guardarli troppo, fratello Britti. – Disse la figura avvolta in un saio color ghiaccio. – Molti altri sono stati orbatì del loro stesso spirito per molto meno. Ma, ovviamente, queste sono solo leggende.

Ritrovarmela davanti così all'improvviso fece perdere un paio di battiti al mio cuore. Arrancai indietro di un passo senza volerlo e quasi caddi in ginocchio. Avvertivo appena perfino i passi di Fiamma, che stava accorrendo alle mie spalle. La figura avvolta nel saio si avvicinò inchinandosi e mi fissò dritto negli occhi. Sotto il cappuccio potevo intravedere un viso di donna, una carnagione pallida attorno a due occhi color rosso vivo, un paio di labbra vermiglie e sottili.

- Tu hai l'oggetto. – Disse senza particolare espressività, come se si limitasse alla più banale delle constatazioni.
- Quale oggetto? – Balbettai ancora scosso dall'apparizione improvvisa. – E cosa ne sai tu del mio nome?

Proprio in quell'istante, Fiamma si inchiodò al mio fianco di gran carriera. Mi acciappò la spalla destra cercando di

scostarmi dalla tipa infagottata nel saio. Il suo ansimare affannoso mi percuoteva l'orecchio destro, il cuore mi batteva ancora a martello facendo risuonare il cranio come una campana rotta e stonata.

- Ma chi è questa? – Sbottò Fiamma con un filo di voce.
- E che ne so, me la sono trovata davanti all'improvviso.
- A momenti ci rimanevo secco dalla sorpresa, quando l'ho vista.
- Dillo a me!

– Chiedo venia per aver perturbato le vostre umane coscienze. – Si mise a salmodiare la nuova arrivata infilando le mani dentro enormi maniche. – Sapete, non è più molto in uso nell'universo la conoscenza basale di tipo umanoide. Solitamente l'omniscienza mi evita la necessità di dovermi presentare ad ogni nuovo essere che incontro, ormai tutti sanno tutto di tutti nella galassia.

– Ci dispiace un casino di essere così fuori moda, sorella. Credo proprio che ti toccherà spiegarci chi sei e da dove diavolo sbuchi.

Una piega indecifrabile apparve sulle sue labbra. Parve crescere di altezza di un buon terzo, poi tornò a ritirarsi come un cencio sgualcito. Se quella roba era l'equivalente di un sospiro, non aveva nulla di rassicurante.

– In verità mi conoscono con moltissimi nomi, a seconda della parte di cosmo che ho visitato. Sono costretta, infatti, a viaggiare molto per lavoro. Il dottor Tree, comunque, mi chiama Kalima. In quanto a voi umani del terzo pianeta, onestamente non ricordo di avervi visitato di frequente. Forse un tempo nel vostro pianeta qualcuno mi conosceva come Terza Errante, ma non ho idea se tale nome sia ancora aduso fra voi. Andare e venire è parte della mia natura, per questo il dottor Tree si è raccomandato di consegnarmi al più presto la vostra spedizione prioritaria.

Veloce come un pensiero pellegrino, tese la mano verso il taschino sinistro della mia tuta. Prima di riuscire anche solo a pensare una minima reazione, avrebbe sicuramente infilato le dita e afferrato non so cosa. Invece non poté acchiappare nemmeno il vento. Il fascio di luce bianca esplose l'attimo stesso in cui lei allungava la mano, proprio sopra la mia spalla destra. Indietreggiò con un balzo incredibile, gli occhi lampeggiavano impazziti come rosse falene ubriache mentre iniziava a piegarsi e contorcersi come un fazzoletto al vento.

– Muoviti! – Urlò Fiamma quasi dentro il mio orecchio. Reggeva ancora il segnalatore luminoso sopra la mia spalla.

- Togliamoci da qui, prima che si riprenda.
- Ma come...

– Corri, vienimi dietro prima che sia troppo tardi. – Gridava facendo volare i talloni e tirandosi dietro il mio povero polso con quel suo smisurato passo da lungagnone.

La foresta di così ondeggianti mi venne incontro, mi sommerse fin quasi a lasciar sparire la luce del sole. Riuscivo solo a sentire i piedoni di Fiamma calpestare il terreno friabile, il mio stesso fiato corto che mi faceva bruciare i polmoni, il sangue che mi pulsava forsennato contro le tempie e lungo il braccio fino al polso serrato fra le dita dello spilungone impazzito. Non so dire quanto doveti correre. Solo non l'avevo mai visto così agitato, come se un diavolo lo inseguisse per incendiargli il culo. Mi mandò a sbattere contro oggetti più o meno piantati in terra, inciampai su strani filamenti e sassi dalla consistenza mai incontrata. Ad un tratto mi ritrovai lanciato verso una parete pelosa. Sì, un bellissimo muro di peli grigi e polverosi, dritto contro il mio naso. Uno strappo lacinante al polso e mi ritrovai libero dalla manona sudaticcia di Fiamma. Troppo tardi. Protesi le mani avanti frenando disperatamente con i talloni, ma ormai le gambe andavano da sole. Il muro peloso mi saltò addosso. Bum. Puzzo rancido e umidiccio. Polmoni che sprizzavano scintille alla ricerca di quell'ossigeno di cui quell'atmosfera non abbondava troppo. Un lampo di cielo vermiglio, scampoli di ombre brune e sfuggenti tutt'intorno. La terra friabile e riflettente come uno specchio mi abbracciò ansiosa. Stavo rotolando come un giocattolo buttato via. Ratataratataratapl... giù, chissà dove. Una stupida trottola impazzita lanciata giù da un pendio. Ratataratataratapl. E fui abbandonato dalla terra. Improvvisamente non sentivo più l'abbraccio morbido e quel vago sentore di muffa intorno a me. Rimasi come sospeso in aria per una sparuta frazione d'istante e... giù.

Riaprii gli occhi con il cuore che sembrava un pistone in procinto di schizzare fuori dal suo cilindro. Ondate di pressione sanguigna non smettevano di fare su e giù dai piedi alla testa. Tardai a riconoscere la puzza di rancido, ma ero completamente circondato da un prato di folte peli grigi e umidicci. Qualcosa mi aveva acchiappato al volo? Doveva certo essere qualcosa di peloso, puzzolente e... gigantesco. Il prato di peli ebbe uno scossone, si spostò sotto



illustrazione: ©Alessandro Dellara 2014

i piedi come un tappeto volante. Fu allora che incontrai i suoi occhi. Due globi giallastri, grossi come palle da bowling, incastonati su un faccione orrendo e peloso. Spalancati come finestre sull'assurdo, mi fissavano come una biglia colorata raccattata per caso. Rimanemmo, io e il gigante, come impietriti per un'infinità di secondi. Le narici invase dal puzzo, inzaccherato dall'umidiccio di quei peli enormi, non sapevo se cedere ai conati di vomito o all'infarto. Infine l'occhio sinistro del gigante parve rabbuiarsi, come irritato dal moscerino che teneva in mano. Batté una palpebra che sembrava una saracinesca, il tappeto peloso intorno a me si abbassò bruscamente quasi allontanandosi dai miei piedi. Vidi il muso orribile, il profilo dei denti grossi come piloni e sporgenti dalle labbra. Mi coprii gli occhi temendo il peggio, invece oltrepassai anche il mento barbuto e lo stomaco dall'enorme ombelico. Vidi ginocchia, che sembravano parabole trans planetarie, piegarsi come molle potentissime e finalmente scivolai dolcemente verso il soffice terreno a specchio. Il gigantesco essere smise di curarsi di me, si girò sui talloni e tornò a sedersi immobile fra gli alberi danzanti, quasi mimetizzato da tutto quel movimento intorno.

– Certo era grosso davvero. Come stai?

Il solito Fiamma combina guai. Si era materializzato da dietro un albero ballerino con un viso più bianco di un cencio. Lo vidi avvicinarsi e tendermi una mano.

– Non sei ferito vero? Pensa che se non t'afferrava al volo, ti saresti potuto sfracellare da questo precipizio. A volte la vita è davvero strana...

Non ebbi la forza di buttare l'occhio alla scarpata dietro di me. Volevo solo alzarmi e spaccargli quella sua maledetta testa a fiammifero. Ma decisi di lasciar perdere e di non seguire l'istinto, poteva ancora servirmi per decollare da quel posto infernale in fondo.

– Si può sapere che t'è preso? – Gli urlai appena riuscii a tornare verticale. – Mai... ripeto, mai correre a perdifiato su una superficie aliena, in mezzo ad una foresta di cui non sappiamo niente. Chiaro? Ma, cavolo, non s'era detto di fare le cose secondo il regolamento? Che t'è preso?

– Ma allora davvero non ti contenti mai! Non hai visto che ti stava facendo quella? Stava per afferrarti e chissà cosa ti avrebbe strappato via. Dovresti essermi grato, ti ho salvato la vita.

– E lo chiami salvare la vita questo? Non so quante volte ho rischiato l'infarto senza contare che potevo sfracellarmi o finire nello stomaco di quel... quel coso!

– Obbè... che esagerazione! Non farebbe male ad una mosca quel tipo.

– Ma da che parte sarà adesso la nostra nave? – Con Fiamma era così: sempre meglio cambiare discorso.

– Sai che non ne ho idea? Difficile mantenere l'orientamento in mezzo a questa specie di foresta.

– Fico. Ora sì che siamo sistemati. Ma si può sapere perché sei scattato a quel modo con la tipa? Dico, che ti costava startene buono per una volta e non combinare casino?

E lì cominciai a sentire qualcosa che mi stratonava l'orlo dei pantaloni. Abbassai lo sguardo tutto stizzito. Cosa mi aspettava? Un topo corazzato inferocito perché calpestavò la sua tana?

– Signor corriere, non dovrebbe essere così cattivo con il suo collega.

Non era un topo corazzato, ma qualcosa di ancor più assurdo. Una specie di orsetto con il becco da ornitorinco stava ancora attaccato ai miei pantaloni, portava un elegante marsina lilla su un minuscolo colletto inamidato.

– E tu ora chi cavolo sei? E che vuoi?

– O io non sprecherei tempo in simili inutili domande. – Rispose l'affarino aggiustandosi il nodo della marsina. – Kalima è già in caccia e può trovarvi da un momento all'altro. Non dovete stupirvene, sta cercando l'oggetto che porti nel taschino da non so quanti eoni ed è capace di tutto per riaverlo indietro. Io al posto vostro mi precipiterei ad effettuare la consegna prima di essere riacchiappato.

– Ma di quale consegna parli? Io l'ho solo sognato quel pallone gonfiato di Tree. Dico, è proprio senza senso tutta questa faccenda.

– Sogni? Possibile che voi del terzo pianeta crediate ancora ai sogni? Povero universo, dove andremo a finire? Beh, io vi saluto. Sapete, ho anche le mie faccende da sbrigare in fondo. Fossi in voi seguirei le lucciole, di solito è sempre una buona cosa. Arrivederci e tante cose.

Si tuffò nel buco scavato di fresco accanto a lui e svanì all'improvviso come era apparso.

– Senti, di solito le lucciole appaiono la notte. – Disse Fiamma tutto convinto. – Se proprio dobbiamo seguirle, meglio aspettare la notte no?

Gli lanciai un'occhiata assassina ma, come al solito, scivolò lungo quel suo faccione barbuto come fosse acqua da una grondaia.

– La luce comincia già a scemare, forse siamo vicinissimi al tramonto. Cerchiamoci un riparo per la notte prima che ceda alla voglia di strangolarti.

Qualche ora dopo, comunque, arrivarono le famose lucciole. Stavamo cercando un sentiero, o qualunque cosa potesse assomigliargli, gironzolando in mezzo a tutti quegli alberi ballerini sparsi intorno. Non si era ancora fatto notte, il sole era appena sparito dal nostro orizzonte e i colori vivaci del bosco iniziavano a sbiadire. Tuttavia, la luce incerta di un tramonto infinito pareva come dipinta sullo scenario alieno che ci circondava. Sguardo fisso ad ispezionare il terreno, superammo una collinetta popolata di muschi e licheni dalle bellissime tinte giallo-azzurre. E lì rimanemmo quasi pietrificati dalla sorpresa. Proprio ai piedi della collinetta, infatti, si apriva una vallata ampia e a

forma di mezza luna. Era tutta cosparsa di erba porporina animata da migliaia e migliaia, anzi direi milioni e milioni, di lucine multicolorate. Correvano in su, in giù e verso ogni direzione possibile; velocissime, quasi come schegge di plasma lanciate dentro un sincrotrone, volteggiavano quasi sulla soglia del visibile e pareva impossibile distinguerne due dello stesso identico colore. Fiamma mi si piantò davanti. Apriva e chiudeva le braccia con movimenti a scatto, quasi fosse un gigantesco coltello a serramanico mal oliato.

- Le dovremmo seguire. – Commentò fissandomi ad occhi sgranati e braccia completamente spalancate.
- Sapresti suggerirmi come? Sono troppo veloci perfino per la vista... e poi, sono miliardi e vanno in direzioni diverse.
- Ah! In effetti...

Rimanemmo lì impalati, pesci muti appesi ad essiccare sul filo del caso. Giù, ad appena duecento metri, le inquiete lucine non smettevano di propinarci il loro spettacolo ipnotico. Ed io non smettevo di fissarle. Più le osservavo e più ci vedevo qualcosa, uno schema, una sorta di ripetizione, forse il loro modo di comunicare? Eppure era cosa di un istante. Non appena credevo di riconoscere una parvenza di disegno o schema o messaggio nel traffico di lampi, l'istante successivo non vedevo altro che un caotico flusso di colori e movimento. Infine mi sentii tirare giù per la manica.

- Basta stare impalati. – Sentenziò Fiamma abbracciandomi il braccio. – Non risolviamo nulla così, proviamo ad andarle a vedere da vicino.
- Ma... e se fossero pericolose?
- E se fosse più pericoloso stare qui, fermi in bella vista? E poi... hai idea migliore?
- Beh! In effetti...

Così al diavolo perfino l'ultima elementare regola della prudenza. La nostra situazione, del resto, poteva paragonarsi a quella di antichi marinai persi proprio nel bel mezzo di una tempesta. Ormai rimaneva solo di lasciarsi trasportare dalla corrente e aspettare che la forza degli eventi si esaurisse da sola. Scendemmo ai piedi della collinetta e ci ritrovammo immersi fino al petto in una specie di nebbiolina. In realtà tutti quegli esserini luminescenti formavano una colonia tanto fitta e densa da assumere la consistenza di un fluido nebbioso. Cosa ancor più incredibile a dirsi, nonostante la velocità e l'imprevedibilità dei loro movimenti, riuscivano ad evitarci con una precisione più che millimetrica. Ragion per cui, sebbene composta da miliardi di solidissimi esseri viventi, il fluido appariva ancor più impalpabile e inconsistente del vapore. Alzai ed abbassai di scatto le braccia, tentai perfino di acchiappare fra le dita una manciata di lucciole, ma nulla. Evitavano qualsiasi minimo contatto con il mio corpo con una facilità ed una naturalezza impressionanti. Certo, per quegli esseri così veloci dovevamo apparire più lenti e prevedibili dei pachidermi. Eppure avevo la netta sensazione che qualsiasi movimento io potessi immaginare, loro lo anticipavano l'istante precedente. Telepatia? O semplice velocità di riflessi? Mi tornò in mente la mia prima impressione. Tutto quel movimento di luci non aveva una direzione chiara e precisa, ma componeva uno schema, un qualche motivo. C'era un disegno, una traccia, in quel caos. Era come un sentiero nascosto dagli sterpi, oppure una figura celata in un crittogramma. Come qualcosa da far emergere, un messaggio da decifrare unendo i puntini. Forse davvero era il caso di...

- Sai una cosa, Miccia? Ho un'ipotesi su queste lucciole.
- Tu hai ipotesi? – Mormorai come un pappagallo fissando il mezzo busto di Fiamma.

Lo sfavillare multicolore disegnava i riflessi più improbabili su quella sua barbaccia rossa, per tacere poi dell'effetto su quei suoi occhi brunastri perennemente sgranati. Non sapevo se paragonarlo più ad un albero di natale mal riuscito o ad un povero pazzoide che aveva appena ingoiato un impianto elettrico.

- Certo, una buona ipotesi credo. – Confermò annuendo con la testa e agitando un ditone indice contro il cielo ormai quasi buio. – Questo fiume di lucciole è la nostra protezione.
- A sì? Protezione?
- Certo, protezione dalla tipa con gli occhi luminosi. Com'è che l'ha chiamata l'ornitorinco in marsina?
- Kalima?
- Bravo. Queste cosette luccicanti ci proteggono da Kalima, proprio come sosteneva il nostro animaletto elegante.
- Ma quello ha detto soltanto che era bene seguire le lucciole.
- Appunto. Magari voleva solo dire di camminarci in mezzo, così la tipa non può trovarci. D'altra parte come si può

distinguere qualcosa in mezzo a questo caos di lucine?

– Non è che mi convinca molto la tua brillante teoria.

– Ecco... lo sapevo. Ma non sei mai contento? Possibile che riesci a boicottarmi sempre tutte le teorie?

– Veramente, spesso, le tue teorie sono appena più consistenti del vapore, ovvero campate in aria. E poi le mie impressioni sono un po' diverse...

– Ah, mister so-tutto-io inizia la sua arringa! – Urlò all'improvviso alzando le braccia al cielo e roteando gli occhi.

– Ma che ti prende adesso?

– Mi prende che ti conosco fin troppo bene, signor so- tutto-io. Tu ti fidi solo delle tue impressioni e di ciò che ti frulla dentro la scatola cranica. E le opinioni degli altri? In fondo anche il sottoscritto ha una mente scientifica, non trovi?

– Molto in fondo, in verità.

– Sicuro. Solo tu sei il depositario della verità infine. E dimmi... per caso tu conosci fatti a me ignoti? Hai potuto raccogliere elementi diversi dai miei?

– No di certo, Fiamma! Io e te siamo nello stesso guaio mi pare.

– E allora, in nome del firmamento, per quale sorta di scombinato motivo le tue ipotesi sarebbero più valide ed affidabili delle mie?

– Questa è proprio bella. – Sbottai. – Adesso ti metti anche a discutere la mia autorità? Dico, sono o non sono io il capo spedizione? Sei o non sei soltanto il mio navigatore?

Fantastico! Dopo il filotto di assurdi casini che ci era piombato addosso, ci mancava anche la filippica del combina guai cronico. Ma dico, non era abbastanza essere costretti dentro la stessa minuscola astronave insieme ad una simile patata insipida? Dovevo anche sorbirmi ogni sua più stupida uscita? Il bello era che, presi da tutta quella discussione, non avevamo smesso di camminare nel flusso delle lucciole. Inoltre, cosa ancor più grave, non ci rendevamo conto di quanto ormai fosse diventato buio intorno a noi.

– Questa è la tua risposta? – Continuava imperterrito Fiamma. –Ti nascondi dietro il tuo grado? Ma allora la ragione è davvero morta quaggiù, morta e inconsistente.

– Ma fammi il piacere! In fondo cos'hai da lamentarti? Solo perché penso che la tua idea sia completamente sballata? Che colpa ne ho se per regolamento postale le mie ipotesi valgono più delle tue?

– Cielo-mare-terra, il signor so-tutto-io, imperatore di spedizione e comandante supremo, ha un'ipotesi. Ma scusa...

– Sì? Cosa?

– Miccia, perché non me l'hai detto subito che avevi un'ipotesi migliore della mia?

Si fermò di colpo. Era un paio di passi avanti a me e quasi andai a sbattergli contro. Ci fissammo un paio di istanti. Lui, dall'alto dei suoi quasi due metri, non smetteva di roteare gli occhiacci celesti tenendosi i pugni ben incollati ai fianchi. Io, sempre abituato a squadrarlo dal petto in su, più lo fissavo più sentivo crescere un senso di disagio e malessere.

– Ma chi diavolo ti ha detto che ho un'altra ipotesi? Ho solo detto che la tua non mi convince, ecco tutto.

– Ah... non ti convince?

– No, non mi convince affatto.

– E allora mi dici perché abbiamo continuato a camminare dentro tutte queste lucciole di natura aliena e sconosciuta?

Avrei potuto afferrarlo per il bavero, avrei potuto assestargli una testata in pieno mento, avrei potuto spaccargli la testa contro un sasso (di natura aliena e sconosciuta ovviamente). Invece, non so come, cominciai ad urlare come un merlo a cui avevano strappato le penne.

– Fiamma, ho le scatole piene dei tuoi discorsi senza senso! L'hai capito o no che siamo nella merda fino al collo? Io sono il capo spedizione e si fa come dico io, chiaro?

Allargò le braccia per lasciarle ricadere lungo i fianchi. Mi diede le spalle senza spicciare parola e, adocchiato un piccolo masso ai margini del sentiero, andò a posarci quel suo culone stretto e lungo. Non fosse che stavo lanciandogli fulmini virtuali dagli occhi, mi sarebbe anche sembrato ridicolo con quello sguardo bastonato e le ginocchia che gli

arrivavano quasi alla bocca. Rimase come un grosso bimbo imbronciato per interminabili secondi. Stavo per pentirmi della sfuriata, quando gli saltò il ghiribizzo di avere l'ultima parola.

– E sia. – Disse acchiappandosi le ginocchia con le mani a badile. – Facciamo pure come piace a te, tanto le lucciole sono sparite.

– Bene. Era ora che la smettessi di... ehi! Cos'hai detto delle lucciole?

– Hai capito benissimo, signor so-tutto-io imperatore. Le lucciole sono sparite, scomparse, puff. Non te n'eri accorto?

L'evidenza mi colpì un pezzo alla volta. Ero così preso a litigare con Fiamma, così convinto di camminare immerso nel fluido di lucciole che... Beh, che dire? Erano davvero sparite. E quando? Come? Nessuno di noi in verità se n'era accorto. Dov'erano finite tutte quelle lucine guizzanti? Mi guardai intorno mentre Fiamma continuava a recitare la parte dell'offeso. Eravamo su un sentiero molto stretto, il buio ormai doveva essere calato da un bel pezzo. Le sagome degli alberi adesso sembravano immobili, emergevano malamente dalla cortina oscura che circondava il bosco. Ma quanto avevamo camminato? Non riuscivo a ricordarmi nemmeno la direzione. Lo dissi a Fiamma.

– Che vuoi che ne sappia. – Blaterò guardandosi intorno anche lui. – Stavo camminando insieme a te, non sei tu l'autorità quaggiù?

– Ma piantala! Ci siamo persi, te ne sei reso conto?

– Se è per quello, ci siamo anche fatti sorprendere dal buio senza un riparo.

– Porca vacca! – Sbottai tirando un poderoso calcione contro un tronco.

Fu l'ennesimo errore. Quello che credevo un tronco aprì gli occhi e cominciò a fissarmi con un paio d'occhi gialli e malevoli. Indietreggiai con movimenti misurati e controllati, l'entità si drizzò lentamente rivelando una figura affusolata e nodosa. In effetti assomigliava molto ad un albero, specialmente se avvolto dall'oscurità incombente. Tuttavia, gli alberi non ti fissano a qual modo e soprattutto non camminano strascicando il passo.

– Fiamma.

– Che vuoi adesso?

– Lo stai vedendo anche tu vero?

– Ma che stai dicendo, Miccia?

– E alza la testa, cazzo! Non lo vedi questo coso che cammina?

Indietreggiai ancora un paio di passi nel silenzio più totale, il coso dagli occhi gialli, scuro e nodoso non smetteva di avvicinarsi. Finalmente mi ritrovai spalla a spalla con Fiamma. Non so come, ma la cosa mi fece scattare un migliaio circa di campanelli d'allarme.

– Miccia.

– Sì, che altro c'è?

– Hai presente il tuo coso che cammina? Per caso è più alto di me, occhi gialli e passo strascicato?

– Preciso lui, una stampa e una figura. Lo vedi anche tu?

– Ne vedo molti, Miccia. Hai presente i tronchi che pensavamo di avere attorno? Hanno aperto gli occhi e si stanno avvicinando tutti... non mi sembrano rassicuranti sai?

Bastò una rapidissima occhiata intorno. Aveva ragione la patata insipida, era sempre così. Ogni volta che la situazione si faceva un tantino più nera, ecco che Fiamma non mancava mai di notarlo per primo. Sagome strascicanti e cattivissimi occhi gialli si moltiplicarono a dismisura tutt'intorno a noi. Tentammo di allontanarci dal sentiero ma era ormai chiaro che ci avevano circondato. Serrai le spalle contro il corpo segaligno di Fiamma, notai che aveva piegato le ginocchia fino ad aderire contro la mia schiena con la sua.

– E ora che si fa? – Mormorò con un filo appeso di voce. – Ci vorrebbe la buona vecchia cavalleria di una volta.

– Tu dici? Se devo dirla tutta, in questo momento preferirei un bell'ascensore che ci portasse dritto dritto sulle nuvole.

Quasi che la polvere del sentiero non aspettasse altro, cominciò a vorticare sotto i nostri piedi. In un vedi-e-rivedi si formò una potente tromba d'aria, ci sentimmo sollevare come pagliuzze e iniziammo a roteare come bambole di

pezza nella tempesta. E giù e su, a sbattere contro granelli di terriccio e pezzi di ramo secco fino a perdere perfino ogni idea di alto e basso. Tentai di urlare, la bocca mi si riempì di terra e foglie secche e insapori. Annaspai con braccia a gambe, acchiappai un masso d'aria furente e qualche pietruzza friabile come biscotto. Infine credetti di essere un povero straccio nella centrifuga di una lavatrice, urtai una specie di tronco con la schiena, il mio corpo fece un paio di giri su se stesso e si stampò contro una parete d'aria, proprio come un foglio di giornale accartocciato.

Da quanto tempo si era placata la tempesta? Bah! Tutto ciò che riuscivo a sentire era solo silenzio e quiete. Mi accorsi che stavo disteso a faccia in giù ma ancora non sapevo che diavolo di superficie fosse. Una sorta di tappeto soffice e ovattato? Macché! Sembrava più una qualche nuvola, soffice e batuffolosa. Sbarrai gli occhi. La testa partì drizzandosi a scatto. Una nuvola? Ma che razza di pensieri osavano vorticare per il cervello? Come poteva e come non poteva, mi ritrovai semi sommerso nella soffice e impalpabile nebbiolina grigiastra. Se non era una nuvola, l'imitazione rasentava la perfezione. Lo sguardo perso in un tetto di infinito cielo vermiglio sopra di me, mi tirai su a fatica. Sentivo ancora il contenuto della mia testa sbalottare dolcemente a destra e a manca, eppure il vortice d'aria era cessato davvero. Che potevo fare, se non guardarmi intorno? Non vedevo altro che cielo vermiglio e nebbiolina densa e zuccherosa a perdita d'occhio. Arrivava appena alle caviglie e non capivo se sotto ci fosse della solida terra. Tuttavia, dopo quanto avevo passato, la netta sensazione di essere davvero sopra una nuvola cominciava a sembrarmi normale. Tutto sommato non avevo perfino espresso il desiderio? Oddio... troppa grazia però. A proposito di desideri sballati, che fine aveva fatto poi il vecchio Fiamma? Che ci crediate o no, nemmeno il tempo di finire il pensiero, cominciarono ad apparire porte. Sì, insomma, con tanto di maniglia dorata e rivestimento in noce! Iniziarono a materializzarsi intorno a me precedute da un secco e repentino pop! Pareva davvero di vederle esplodere come pazzeschi fiocchi di mais avariati... popopopopopopop! Signori, le porte sono servite. Sublime.

– O eccoti qui, Miccia. – Esordi candido candido Fiamma tirando fuori quella sua testaccia rossa da una delle porte.
– Ti sei riposato bene?

In quel momento avrei potuto svenire, avrei potuto perdere definitivamente la ragione. Di sicuro sentii montare un violento senso di vertigine. Inizii a salirmi dalle ginocchia traballanti direttamente al naso e al cervello. Quel pazzo mondo intorno ondeggiò per un paio di orribili istanti, tutto d'istinto annaspai a cercare non so quale inesistente appiglio. Infine caddi solo in ginocchio, i palmi appoggiati sui batuffoli di nuvola. "E va bene", mi dissi cercando di ancorare la mente a qualcosa di razionale, "forse una specie di ascensore d'aria ci ha portati sopra le nuvole. Voglio anche far finta di accettare una cosa del genere. Ma come, dico, in nome di quale ragione potrei anche pensare di considerare normale tutto questo?"

– Dov'eri finito? – Riuscii a mormorare lottando contro gli attacchi di nausea e vertigine.

– Tranquillo, caro il mio instabile Miccia. Riposa pure i tuoi traballanti sensi, non è successo nulla di particolare. Ero solo di là mentre ti riprendevi. Amico mio, mi sa che siamo arrivati alla fine della pista. Il tempo stringe e stavolta dovrai proprio darmi il pacco. – Aggiunse buttando un'occhiata all'enorme orologio che portava al polso.

– Ma quale pacco? – Urlai scattando in piedi. – L'aria di questo pianeta ti ha ossidato il cervello?

– Dai, poche storie, molla l'osso al vecchio Fiamma. Sono ore che sto aspettando il momento di metterci sopra la mani, da prima che Tree te lo infilasse nel taschino della tuta.

– E tu che ne sai di Tree e del mio sogno? E poi non ho nulla nel taschino io.

– Massì... massì che ce l'hai! Non mi credi? Guarda, infila le dita e tirala fuori. Dai, fallo. Sai, il vecchio te l'ha messa addosso a tua insaputa per paura che potessi leggergli la mente. Ma dico, un architetto che ricorre a simili banali mezzucci...

Ommamma, Fiamma il pazzo aveva ragione. Le dita mi arrivarono al taschino come serpenti che colpiscono nel sonno, toccarono qualcosa di sottile, piccolo, vagamente metallico. L'oggetto pareva talmente piccolo, leggero e banale che avrei potuto deformarlo o spezzarlo con la sola pressione delle dita.

– La graffetta! – Proruppi tirandola fuori di tasca. – Che ci fa qui la graffetta del mio sogno?

Bruuuuuuuuuuu... un cupo tremito prolungato prese a scuotere l'intero cielo vermiglio e la bizzarra coltre di grigie nuvole. Pochi, lunghissimi, istanti di totale palpazione.

– Eccolaeccolaeccola! – Fiamma cinguettava con una voce improvvisamente non sua, gli occhi lampeggiavano

come lucciole intermittenti. – Dammeladammeladammela è mia... Daidammela è mia.

– Sta' indietro. – Gli dissi balzando tre passi più lontano. – Non ci capisco un'acca, ma di sicuro devono averti tolto qualche altra rotella mentre ero svenuto. Non ti ho mai visto così svalvolato.

– O come sei noioso, Miccia. Ma non hai ancora capito che non sono il tuo amicone rosso, vichingo e stupido? Insomma... ho preso il suo posto, ho preso anche la sua faccia e il suo aspetto, ma non sono proprio lui. Mannaggia, ho gli occhi a lampadina e la vocetta stridula io... ti sembra davvero lui adesso?

– E da quando sei lì al suo posto? E chi saresti?

– Domandedomandedomande e sempre domande voi umani fate. Dai, dammi quella cosetta che hai in mano e poi parliamo con calma. Ti spiego tutto ti spiego... tutto dopo ti spiego.

– Non ti do un bel niente. – Conclusi rimettendo in tasca la graffetta. – Prima mi dici tutto, mi fai vedere dov'è il mio amico, e poi forse ne riparliamo.

– Un patto? – Sparò un singolo lampo rossastro dagli occhi, i capelli gli si drizzarono e iniziarono a intrecciarsi come animati da vita propria. – L'ennesimo patto? O sono secoli che fate patti con me, sono annoiato dai patti ormai.

– E allora vieni a togliermela di tasca, se ci riesci.

Mi piantai lì dov'ero e incrociai le braccia al petto. Venisse pure a prendersi quella stupida graffetta, un paio di pugni al naso non glieli toglieva nessuno a quell'impostore con gli occhi intermittenti. In fondo, ragionai, non sembrava armato. Inoltre, poiché sapeva benissimo dove la tenevo, non mi avrebbe chiesto apertamente di dargliela se avesse voluto usare la forza. Emise un sibilo acutissimo, come il fischio di un treno. Annullò in un solo passo la distanza fra noi piantandomi quei due fanalini intermittenti dritto negli occhi. Sembrava proprio arrabbiato. Fremevo in tutto il corpo, gli tremavano le narici e sulla fronte improvvisamente ampia e alta gli erano apparse profondissime rughe. Ma chi o cosa era? E se avesse potuto fulminarmi con un solo gesto?

– E va bene. – Concluse. – Affare fatto.

Mostrò l'enorme orologio verde e giallo che portava al polso. Doveva essere grosso quasi quanto una sveglia e, con quei colori impossibili, pareva più un giocattolo che qualcosa di utile. Colori a parte, però, c'era da chiedersi a cosa potesse mai servirgli un grosso orologione senza lancette come quello. Non gli ci volle molto a smentirmi, ruotò lentamente la ghiera e subito apparve un cono di luce gialla dall'alto. Fiamma, quello vero, era proprio dentro il cono di luce come un pupo senza controlli.

– Ma che gli hai fatto? Non respira nemmeno.

– Bah! Che vuoi che gli abbia fatto? L'ho solo disattivato temporaneamente, con voi umani è facile.

– Fico. Piacerebbe anche a me poterlo disattivare ogni tanto, ora però riattivalo.

– E no, non era nei patti. Mi hai chiesto solo di fartelo vedere ed io te l'ho fatto vedere.

– Che fai, ti metti a fare il precisino? Si può sapere chi sei e che accidenti sta succedendo?

– Insomma, non l'hai davvero capito chi sono? E dire che mi avete affibbiato circa settemila trecento cinquanta tre nomi: Morfeo, Asmodeo, Sogno Fallace, etc... etc... etc... Ti confesso, però, che sono particolarmente rimasto affezionato al nome Loki. Sì, puoi chiamarmi Loki se vuoi.

– Bello davvero. – Dissi tornando ad incrociare al petto le braccia. – E dovrebbe dirmi qualcosa? Non ti conosco e nemmeno riconosco gli altri nomi che hai detto, Asmo-qui e Morfo-la.

– Mi sta bene, così imparo ad assentarmi per tutti questi secoli dalla Terra. Senti, non ho preso il posto del tuo amico e non ti ho portato fin qui solo per divertirmi. Non fraintendermi, di solito io combino casini solo per ammazzare la noia ma stavolta avrei anche uno scopo: la cosa che hai in tasca.

– Sei stato tu a portarmi fin qui? Tutto da solo?

– Certo. Che ti credi? Ho preso il posto del tuo amico subito dopo il vostro atterraggio, ti ho impedito di consegnare l'oggettino a Kalima e ti ho portato fin qui, dove lei non può raggiungerci, per farmelo dare.

– Kalima? Questa cosetta stupida è sua?

– Ovvio che sì, bambolotto mio. La consegna era per lei, Tree l'ha nominata custode unico prima di regalarle questo pianeta. Non fosse stato per me che ti ho fatto correre a quest'ora glie l'avresti anche data.

Si avvicinò di nuovo tendendo impaziente la mano. I suoi occhi stavolta avevano smesso di lampeggiare a intermittenza, erogavano una semplice luce bluastra.

– Ora, visto che davvero il tempo stringe, ti ricordo che abbiamo un patto ed io ho fatto la mia parte. Dammi la graffetta.

– E no! Non avrai un bel niente invece.

Arraffai l’oggetto nel taschino e, quasi senza pensare, lo gettai più lontano che potevo. Il tempo di lanciare un leggero sbrillucchio, il pezzetto di metallo precipitò nell’impalpabile pavimento di nuvole. Urlando come un tacchino spennato, Loki si lanciò verso il punto esatto dove aveva visto svanire il cosetto metallico. D’istinto allungai un piede agganciandogli la caviglia, non si rese nemmeno conto di perdere l’equilibrio. Ruzzolò poco elegantemente intrecciandosi gambe e braccia come fossero flessibili di gomma. Lo vidi rotolare fino ad urtare la testa contro la base della porta più vicina. Crack. Non avevo mai udito un suono del genere provenire da una testa, pareva più il fragore di un coccio rotto a bastonate. In effetti non proveniva esattamente dalla sua testa, ma dal polso che aveva eretto a protezione della fronte. Si rialzò ululando, pareva un cane randagio con la coda pestata.

– Hai perso la chiave. – Disse sprizzando scintille dal polso destro. – Capisci? Come faccio ad uscire da questo buco se mi perdi la chiave?

– Non agitarti amico, perché non ti preoccupi delle scintille invece? Mi sa che il tuo bell’orologione ha fatto una brutta fine.

– No! – Proruppe con quella sua vocetta stridula gettando un’occhiata al grosso orologio che portava al polso. – Hai rotto il cronocostrittore, sei...

Prima che riuscisse a completare la frase, la cascata di scintille si intensificò perforandomi quasi l’udito con un altissimo sibilo acuto. Infine si lasciò esplodere in un lampo così repentino e accecante da coprire ogni cosa intorno. Non so se chiusi gli occhi solo per qualche istante o per l’intero spazio dell’eternità, quando poi li riaprii tutto era rimasto come congelato. Loki era sparito, dissolto nell’oceano bianco latte che mi circondava. Fiamma era invece ancora immobile nella solita posizione e nulla era rimasto del cielo vermiglio o del tappeto di nuvole. Kalima sorrideva piegando appena quelle sue labbra sottili da sotto il cappuccio, occupava il punto in cui era stato Loki come se fosse sempre stata lì nascosta ad osservare.

– O ti assicuro, fratello Britti, che così non è. – Esordì come leggendo quel mio ultimo pensiero. – Localizzai or ora la vostra locazione, in tempo per tirarvi indietro dal disastro.

– Ma come hai fatto? Cosa...

– Pace, fratello, pace. Inutile tediare la tua coscienza con domande impossibili, non trovi? L’omniscienza mi permise di acchiapparvi e portarvi via dall’esplosione, tuttavia ritengo siate stati oltremodo fortunati. Ricorda, comunque, per il futuro che non è buona cosa rompere un cronocostrittore poiché, in tale caso, l’intera deviazione temporale da esso creata tenderebbe ad implodere nel nulla. Lo ricorderai, fratello umano?

– Obbè... io...

– Ne ero sicura.

Si avvicinò con un solo enorme passo e, ancora una volta, infilò le sue dita nel taschino della mia tuta. Stavolta prese la graffetta con incredibile destrezza e la tenne per qualche istante sopra la testa, come a volerla vedere in controluce. Ma come faceva a sapere che prima avevo solo fatto finta di buttarla? Mi lanciò un’occhiata da sotto il cappuccio.

– A già... – aggiunsi prima che potesse aprire bocca – l’omniscienza ti permette eccetera eccetera.

– In verità, fratello, anche l’omniscienza ha dei limiti. – Ribatté sorridendo alla sua imperturbabile maniera. – Ragion per cui mi piacerebbe sapere come hai avuto codesta brillante idea: Loki ha davvero creduto che tu avessi gettato via la sua preziosissima chiave.

– Sinceramente, non è stata una cosa pensata. Nel taschino tenevo anche una piccola vite, ho agito d’impulso appena mi sono reso conto di averla toccata al posto della graffetta.

– Istinto. – Mormorò abbassando il mento, poi rivolgendosi a qualcuno dietro di me continuò. – Dovremo studiare il fenomeno ancor più a fondo, credo.

Mi voltai. Chi altri c’era in quella specie di cosmo lattiginoso? Una bionda super platinata e super elegante, la segretaria del dottor Tree, stava finendo di annotare sul suo taccuino. Alzò la testa sorridendomi prima che riuscissi a dire bà, mi fece segno che era tutto ok e tornò a scrivere le ultime brevi frasi.

– Bene, signor Britti. – Disse alla fine. – Direi che la consegna è avvenuta puntualmente e con successo, il dottor Tree desiderava complimentarsi per la vostra professionalità e serietà. Grazie infinite per la sua collaborazione e arrivederci.

Blobloblobloblob... il solito gorgheggio, cupo e insistito, interruppe i miei pensieri. La macchinetta stava versando caffè nero bollente ben oltre il bordo della mia tazza. Il sistema, purtroppo, non era ben tarato ma si era accorto lo stesso di aver sparso caffè incandescente sulla consolle cromata staccando immediatamente l'erogazione.

– Miccia, che diavolo! – Borbottò Fiamma distruggendomi mezzo timpano. – Ma che ti è preso? Avevi la testa fra le fate?

Mi accorsi di essere seduto. Assurdo, avevo sempre la mia comoda poltroncina sotto il culo, avvitata quasi al centro dell'angusto quadrato dell'astronave postale Delivery 17. Fiamma mi si era piantato proprio davanti, continuava a fissarmi con gli occhi che roteavano quasi dalla rabbia. Ma che fine aveva fatto Kalima, la bionda, tutto il biancore intorno? Scattai in piedi all'istante e fu una pessima mossa. La mia fronte incontrò violentemente il testone rosso di Fiamma, l'inevitabile craniata produsse un botto secco ed una serie di indecifrabili bestemmioni. Non riuscivo a smettere di girarmi intorno e rovesciare ogni cosa mi venisse sottomano. Buttai giù la tazza colma di caffè, un paio di carte astrali, una serie di penne e matite, qualche goniometro. Poi il piccolo mondo angusto smise di girare bruscamente. Fiamma mi aveva afferrato le spalle tenendomi quasi inchiodato sul pavimento.

– Che ti è preso? – Urlò schiaffeggiandomi. – Sindrome da cataclisma umano?

– Kalima, la bionda, il dottor Tree...

– Sì, mia nonna con le ruote. Stavi sognando a occhi aperti, scemo! Ma guarda che casino hai fatto... il mio piano di volo sparso dappertutto... cazzarola.

– Ma noi... eravamo quasi precipitati... l'Avalon...

– L'Avalon, hai detto bene. – La voce di Fiamma arrivò soffocata poiché si era piegato a raccogliere i suoi appunti.

– Uffa, qui è tutto inzuppato di caffè schifoso... non riesci proprio a farne a meno di quel liquido infernale? Abbiamo un problema con l'Avalon.

– O no! – Esplosi acchiappando le spalle di Fiamma e tirandolo su come uno spago afflosciato in terra. – Ancora? Di nuovo l'Avalon che scompare? Fiamma, io questa situazione l'ho già vissuta.

– Mi fai un favore? – Esordi con quella sua solita espressione ebete che avrebbe congelato perfino un eschimese.

– Smettila di bere caffè, ti sta corrodendo il cervello, cominci pure ad avere le visioni. L'Avalon non è affatto sparito, ci ho parlato un paio di secondi fa per quello ero venuto a dirti del problema.

– A sì? Davvero? Non sono spariti...

– C'è nessuno lì dentro? – Proruppe facendo finta di picchiarmi il cranio con le nocche. – Quegli idioti dell'Avalon mi hanno comunicato di avere venti minuti di ritardo, ci toccherà sprecare carburante per frenare la nostra corsa e non mancare il rendez vous.

– Ah. Davvero? E come siamo messi a carburante?

– Male. Ci toccherà aprire la riserva, meno male che quegli imbecilli non sono spariti in qualche buco nero o non si sono schiantati su qualche planetoide.

– O certo... meno male.

– Dico, siamo sicuri che non hai messo roba strana nel caffè? Cavolo che testa dura che hai... m'hai fracassato il lobo destro.

Se ne uscì dal quadrato toccandosi la fronte e portandosi via carte e attrezzi. Rimasi alcuni istanti con le immagini di Loki, Kalima, Tree e tutte le robe strane viste laggiù. Non smettevano di frullare sempre più sbiadite nel mio cervello confuso. Certo che era stato tutto reale, ripetevo guardandomi intorno. Certo. Poi mi esplose una fitta di dolore sulla parte sinistra della fronte e non riuscii più a ragionarci. Proprio una bella craniata avevo preso.

— • —

Batteriologica night fever

racconto di **Domenico Gallo**



*Quello che tutti desideriamo davvero
è giungere al punto in cui il passato
non può dare alcuna spiegazione
su di noi, che così siamo liberi, finalmente,
di costruirci la nostra vita.*
(Richard Ford)

Osservo le mattonelle del pavimento attraverso il plexiglas della sedia pieghevole. Dall'edificio di fronte proviene della musica stonata che si perde tra le stanze semivuote. Il VHS vibra. Sangue e Fuoco (Blood and Fire). L'albanese stritola l'ennesimo mozzicone sotto le suole dei mocassini lasciando sottili strisce nere di cenere sul pavimento di cotto deturpato dalle scalfitture. Cicca, dice lui provocandomi. Porta mocassini senza calze e i piedi sudati si impregnano del colore del cuoio. Si toglie le scarpe con un semplice movimento dell'alluce e usa le dita dei piedi per grattarsi le caviglie. Il VHS vibra. Io conto i pixel dello schermo sottomettendomi a un dolore acuto alle tempie. Perdo il conto e inizio da capo. Solo Pol Pot sembra guardare il film con reale interesse; io preferisco concentrarmi sui punti colorati del video. Si accendono e si spengono come supernove. L'erezione di Pol Pot aumenta tendendo la tela dei calzoncini. VHS. L'albanese rigira tra le mani il telecomando e sembra incombere sull'immagine dello schermo come una condanna; un suo semplice gesto e tutto sarebbe sparito da un momento all'altro. Who watches the watchman? Who is fucking on MTV... Pol Pot afferra la rossa per i capelli costringendola a un rapporto orale. VHS. L'immagine tremola fino a sparire e i corpi nudi lasciano posto all'effetto neve delle statiche. Forse lo scud è caduto molto vicino e ha oscurato il satellite. Pol Pot sibila un commento di rammarico, si alza stirandosi e agguanta in malo modo un tetrapak d'acqua potabile dall'angolo. Beve direttamente dal cartoccio e rutta. L'albanese ride sommessamente tra sé, come fa sempre più spesso; ora guarda interessato la TV sintonizzata sul canale morto. Pol Pot indossa una canottiera blu e un paio di Lewis sdrucciti che non toglie da un mese. Ciabatta fino a sparire nel buio del corridoio. È alto e massiccio, forti avambracci da atleta, una barba folta da cubano, ma cela qualcosa di indefinibile dentro di sé. Mi alzo a mia volta e mi avvicino alla finestra per occhieggiare il canale.

DOMENICO GALLO

Domenico Gallo, detto Nico nasce a Genova nel 1959. È scrittore e traduttore, particolarmente attivo nel genere della fantascienza e della letteratura americana. Ha vinto tre volte il Premio Italia. Dirige la collana Fantascienza e Società delle Mimesis Edizioni.

Laureato in storia della fisica presso l'Università degli Studi di Genova, è stato tra gli appassionati più attivi del mondo della fantascienza italiana. Nel 1979 dà vita a Crash, una pubblicazione underground dedicata alla critica della fantascienza (due numeri), poi, assieme a Bruno Valle, è il curatore di Intercom, la più duratura fanzine italiana della storia della fantascienza (149 numeri), poi diventata una webzine. Negli anni Settanta è stato attivista di Un'Ambigua Utopia, il collettivo marxiano di studi sull'immaginario.

Al suo attivo numerosi saggi e diversi racconti. Tra questi:

L'ultima cordata, in Futuro Aosta, Gribaudo Edizioni, 1991

Bacteriological Night Fever, I racconti dell'apocalisse, Ed. S.E.I., 1996

Gli spazi di Hilbert, Futuro Europa n. 22, 1998

Futuri di libertà, A/Rivista Anarchica n. 247, 1998

Il fuoco brucia la tua virtù, in Make Love with Design, Costa e Nolan, 1999

Buona fortuna vecchio, Futuro Europa n. 26, 1999

Front End Dance, in Sangue sintetico Edizioni PeQuod, 1999

La patria del ribelle, Futuro Europa n. 29, 2001

Impossibile dormire la notte qui, ne Il futuro nel sangue, Edizioni Red, 2003

Il riflesso nero del vinile, Futuro Europa n. 33, 2003

E questa vita un lampo, in My Generation, Edizioni Nuova ERI, 1994, 2003

I battitori del crepuscolo, Futuro Europa n. 46, 2006

Negras tormentas, in Notturmo alieno, Edizioni Bietti, 2011

Il parco dei morti, IF - Insolito e Fantastico n. 9, 2012

Ripensiamo alle mattonelle del pavimento. Allargando le cosce mi si presenta una porzione triangolare deformata dal plexiglas. Muovo impercettibilmente il collo, provocando una variazione infinitesima dell'angolo attraverso il quale osservo il pavimento; nuove geometrie si creano nelle linee di malta; il segmento sudicio sembra affilarsi come una lama di coltello perdendosi nell'orizzonte che muore nell'intersezione del muro. Mi alzo ed estraggo il coltello finlandese infilato nella custodia di cuoio. Passo la lama sulla lingua. Non c'è musica; da tre giorni manca la corrente elettrica e solo qualche goccia penzola dall'orlo del tubo per precipitare nel recipiente di vetro resina. Rigo il plexiglas ricavandone fragili riccioli opachi che si sbriciolano al tocco della mano. Uno stridio sgradevole accompagna l'arrotolarsi di questi truccioli. Trattengo il respiro e, con attenzione, riesco a tenere sul palmo della mano un'elica bianca che porto alla bocca. Mi inumidisco le labbra, poi tocco l'elica con la lingua: è ruvida e fredda, impercettibilmente amara. La ingoio.

Mi chiedo spesso come siamo finiti qui. Analizzo tutte le improbabili intersezioni che invece sono avvenute e hanno unito questo improbabile gruppo. Questo interrogativo frequente rompe l'ozio forzato di questi giorni. Oggi devo annotare un leggero prurito sul torace subito seguito dall'arrossamento della dermatite. L'albanese è uscito ed è tornato dopo due ore con un tubetto di pomata anti-allergica. Mentre me la spalma ride tra sé. Pol Pot lancia una ciabatta contro la lampadina che penzola inerte dal soffitto ottenendo solo lo sfarfallare leggero dell'intonaco. Chiede all'albanese se ha visto i rottami dello scud, ma lui scrolla le spalle. Pol Pot, appena alzato, dopo aver pisciato nella latrina da cui non scende più acqua, si spoglia nudo e analizza il proprio corpo millimetro per millimetro, cercando con meticolosa apprensione le placche eritematose avvisaglie dell'infezione; poi mi si avvicina affinché gli controlli le parti che non può controllare da solo.

Io e l'albanese siamo diventati immuni, almeno crediamo. Abbiamo contratto l'infezione in forma leggera, forse perché la carica della testata batteriologica del primo contagio doveva essersi deteriorata. Pol Pot invece l'ha scampata, finora. Per questo vorremmo oltrepassare il cordone sanitario che ci blocca nelle zone infette; ma non esiste più alcuna autorità competente che possa emettere un certificato o un responsabile di confine che lo legga. Durante la notte, la linea che taglia in due l'Europa è illuminata dalle vampate dei bengala e dai bagliori dei cecchini-robot che inseguono le ombre. Andare a Trieste costa una fortuna, ed è pericoloso.

Mi affaccio alla finestra sfondata, spingo di lato la serranda e un pezzo di legno cade leggero fino ad appoggiarsi sulla superficie del canale. Odore di marcio sale dall'acqua, un'ondata invisibile che avvolge e stomaca. Un mese fa, o dovrei dire trenta segni graffiati sulla parete fa, quando mi affacciai alla finestra una delle prime volte, furtivo e spaventato, temendo chichessia, scorsi due sagome scure che abbracciate fluivano assieme alla marea. Contai fino a novemilaseicentotre prima che i cadaveri sparissero nel canale ortogonale al nostro e la corrente li togliesse dalla mia vista. Dalla casa dirimpetto non si udiva nessuno, neppure il gracidare del transistor che lanciavano proclami in tutte le lingue conosciute.

Torna indietro con la memoria, solo di un anno, non di più. Immagina di trovarti a rivivere un istante qualsiasi della tua vita normale. Di quella vita su cui non hai mai riflettuto abbastanza e che ora ti sembra impossibile sia accaduta veramente. Quale era il colore della tappezzeria di casa tua? Non lo sai. E il contenuto dei cassetti? Neppure. Le camicie erano riposte a destra o sinistra? Dove erano appese le cravatte? Questo è niente; non ricordi neppure il colore degli occhi dei tuoi amici o il loro timbro di voce, come erano vestiti l'ultima volta che li hai visti. Tutto se ne è andato... Come lacrime nella pioggia, aggiungerebbe Claudio se fosse qui, ora. Torna indietro di un solo anno, quando le avvisaglie di guerra erano solo titoli di giornale che si spostavano da una pagina all'altra, i cui caratteri s'ingrandivano fino a giganteggiare in testa alle prime pagine. Solo un anno fa...

Raffiche di mitraglia seguono il rumore assordante delle pale dell'elicottero della Guardia Nazionale. Spazzano i tetti da cui sono partiti alcuni razzi fuori bersaglio. La rappresaglia dura pochi minuti, poi Venezia torna silenziosa come sempre era stata. Chiedo all'albanese se era mai stato al carnevale di Venezia. Mi guarda e fuma, toglie la sigaretta dalla bocca, storce le labbra e mi guarda negli occhi. Ha quell'atteggiamento da duro che mi piace. L'averlo come compagno di fuga mi ha sempre rassicurato. Uno sbuffo di fumo si dilata nella stanza, scompare.

- No, - risponde. - Ma una volta ho comprato il biglietto della lotteria di Venezia.

Riprende a fumare, la sigaretta si esaurisce lentamente nel silenzio generale; la osservo ardere e diventare grigia, fino a raggiungere il filtro. Le labbra si tendono, poi lasciano intravedere i denti. L'albanese si alza e va alla finestra, apre i battenti delle persiane e una lama di sole lo illumina in un vortice di particelle sospese. Getta la cicca nel canale.

- Tenete Venezia pulita.

Guarda con interesse davanti a sé, vede qualcosa che dalla mia posizione non posso vedere. So che guarda il muro poco distante. Fischiotta, poi tira fuori il suo cazzo e pischia oltre la balaustra. Il suo cazzo è scuro, ma brilla per la luce del sole e i riflessi della polvere.

Pol Pot. Generalità ignote. Un nome d'arte, dice lui. Siamo chiusi in un appartamento abbandonato di quattro stanze, eppure lui riesce a eclissarsi per ore senza lasciar trapelare un minimo indizio della sua presenza. Poi, improvvisamente, si ripresenta eccitato, amichevole, con episodi logorroici che durano ore prima di estinguersi. Sono Pol Pot, l'angelo sterminatore; intercala continuamente, e descrive trame immaginarie di film che ci assicura di aver girato. L'albanese ride e lo interrompe, lo contraddice affermando che i film di cui parla sono stati girati da altre persone. Pol Pot reagisce mescolando dentro di sé stupore, furia omicida, vergogna. Queste tensioni non si manifestano in una controversa temperanza, ma si alternano imprevedibilmente. Quando incontrai l'albanese, Pol Pot era con lui già da qualche tempo. Da subito li considerai di una coppia stranamente assortita, specialmente perché Pol Pot porta con sé una grossa somma in dollari e marchi che ci ha permesso di sopravvivere fino a ora, mentre l'albanese non ha mai dimostrato di avere un soldo con sé. Di solito mi ignora, guarda verso di me solo durante i bisticci con l'albanese, forse cercando un assenso.

Mia moglie mi lasciò, abbandonò la nostra casa, Genova, l'Italia, prima dello scoppio della guerra. Fortuna? Non lo saprò mai. Le ultime notizie la davano in Olanda, oltre questo magico cordone sanitario, al sicuro dagli scud e dalle infezioni, lontana da me e dagli attentati degli arabi, oltre l'amore e le rappresaglie. Un giorno non la trovai ad attendermi a casa, era il 18 aprile 1997; un distacco segnato dagli spazi vuoti negli armadi e sui ripiani della libreria. Dopo solamente due mesi gli alleati sganciavano le atomiche su Thera, Tokio e Kiev. Le tv brillavano di colori mai visti e i filmati della ABC erano su tutti i monitor della terra; nei locali, nei supermercati, agli angoli delle strade. Le vetrine di elettrodomestici erano un unico schermo dove mosaici di video trasmettevano la medesima immagine di queste luci grandiose. Il giorno dopo, solo il giorno dopo, tutta la città era attraversata dalle sirene della polizia e a mezzogiorno iniziarono a distinguersi le prime sporadiche detonazioni. Gli immigrati erano spariti dalle strade, li vedevi fare capolino dai finestrini dei cellulari e da dietro il telo mimetico dei vecchi autocarri dell'esercito. Il giorno prima la folla si era riversata per le strade, all'inizio per protestare, ma alla fine per festeggiare l'evento. C'era un'euforia generale che ricordava la notte di capodanno a Time Square. Bandiere tricolori, balli, amori spontanei, le bottiglie vuote che volavano contro i muri. Solo gli spot pubblicitari interrompevano le immagini provenienti da ogni parte del mondo. Non appena i primi cadaveri vennero abbandonati, le strade si svuotarono. L'esercito deportava in massa gli immigrati verso una destinazione sconosciuta e mitragliava quelli che tentavano la fuga. La TV ci inebriava come mai aveva fatto. Dio, che luci meravigliose. E mia moglie le vedeva dall'Olanda, mentre io passavo da un canale all'altro sempre in cerca di nuovi comunicati, sperando di cogliere qualcosa mentre arrivava in redazione. Fuori, tra gli spari sempre più frequenti, si svolgeva quella che Radio Onda Rossa chiamava la nuova battaglia di Algeri. La radio libera venne chiusa e le ultime voci trasmesse erano state le urla dei redattori falciati dalla Guardia Nazionale. La pulizia etnica in Olanda, come in Gran Bretagna e in tutto il nord Europa durò solo qualche giorno. In Italia non fu mai completa, fu l'esercito a ritirarsi e le strade e le case abbandonate furono facile preda delle bande di bulgari e di polacchi scampati ai rastrellamenti.

L'albanese si ripresenta dopo un paio d'ore. Indossa un giubbotto jeans sdrucito, una T-shirt bianca e pesanti pantaloni di fustagno. Ride. Si toglie di dosso il giubbotto e lo appende a un chiodo ficcato nel muro. La maglietta sudata esala un odore acre. Si sfilava la fondina ascellare da cui penzola la Beretta calibro 9 che ha rubato a un morto e la appoggia con cura per terra. Ride. Io lo guardo in silenzio, in attesa delle notizie che deve portarci. Non romperei mai quest'attimo per indurlo a parlare, il desiderio mi rode, ma non farei un cenno né abbozzerei una parola.

Pol Pot invece si spazientisce immediatamente. L'albanese si accende una sigaretta.

- Domani... E vogliono 5000 dollari.

- No... Sono tutti i soldi che ci sono rimasti.

La voce di Pol Pot fortemente marcata dall'accento rompe qualcosa che non avrebbe più potuto esistere.

L'albanese annuisce.

- È l'unico stalker che ha accettato l'incarico. Di quelli che hanno attraversato la laguna la settimana scorsa ne sono tornati solo due. Il vento ha spazzato improvvisamente le nuvole e il satellite ha intercettato i motoscafi.

Annuisce.

- Vaffanculo. - Pol Pot diventa rosso in volto e se ne va nell'altra stanza.

Lontano il fischio in caduta libera dello Scud.

L'albanese si avvicina; sento il suo odore forte, quasi acido. Mi si siede davanti.

- Da quanto tempo non scopi?

- Un anno, - rispondo senza riflettere.

- Hai mai fatto il culo a qualcuno?

- In che senso?

- Il culo. Il culo si fa in un solo modo. Appoggi il cazzo contro il buco del culo e spingi. - Ride - Questo è fare il culo.

- Sì... Pensavo dicessi un'altra cosa.

- A uomini o a donne?

- A donne, - esito un poco prima di rispondere. La voce mi esce male, tremolante, come se stessi mentendo.

- Già, le donne. - Ride - È diverso, molto diverso. Il culo dei maschi è ruvido, peloso. Sentì i muscoli forti che si tendono. Le donne invece...

Pol Pot rientra nella stanza. Ci guarda alternativamente, con rabbia. Lancia per terra i soldi estraendoli dalle mutande, poi se ne torna nella penombra delle altre stanze, da dove era venuto.

L'albanese lo segue dopo qualche istante. I loro mugolii mi tengono una tenera compagnia fino a quando mi sembra di addormentarmi.

Fu Claudio a cercare mia moglie al posto mio. Io non mi mossi di casa. Solo il videoregistratore mi faceva compagnia, ogni giorno, appena avevo qualche minuto libero. Venni a sapere da Silvia che l'aveva trovata vicina a Monster, in una casa sul mare del Nord. L'ho immaginata come un fotogramma di qualche documentario, davanti un mare scuro sempre inquieto, con gli spruzzi che macchiano i vetri e un cielo basso e cupo, un grigio screziato dai fulmini globulari. Silvia piangeva mentre mi riportava il resoconto del Consolato d'Italia. Claudio aveva pedinato l'uomo con cui abitava mia moglie, l'aveva seguito in città, aveva atteso che consumasse un pasto leggero e, al momento di pagare il conto, si è avvicinato e gli ha sparato. La sua latitanza non è durata molto; senza alcuna ragione apparente ha assalito da solo gli impiegati che uscivano dal consolato americano a Utrecht, uccidendone cinque prima di essere crivellato dai colpi dei marine di guardia. Silvia mi porse una foto della salma sdraiata sul selciato. Aveva la kefia sporca di sangue e la giacca spigata bruciata dagli spari. Riconoscevo lo stemma dell'Olp infilato sul bavero e gli occhiali rotti distanti solo qualche centimetro dal viso. Indossava le scarpe da tennis, coerente con quella sua tipica ineleganza su cui non aveva mai receduto. Come sempre aveva percorso i tempi e iniziato prima degli altri la Madre di Tutte le Battaglie. I giornali parlarono di terrorismo internazionale, ma io sapevo che aveva trovato un modo come un'altro per farla finita. Io e Silvia stemmo abbracciati in silenzio per qualche minuto. Fu l'ultima volta che la vidi.

L'albanese torna da me dopo un tempo imprecisato, interrompendo il mio dormiveglia; si siede a terra, appoggiandosi al muro e inizia a fumare.

- È una delle ultime che rimane, - esordisce alzando la sigaretta. - Le prossime le fumeremo a Trieste.

- Credi che arriveremo mai a Trieste o fino in Slovenia... e fino in Austria...

- No, - sospira un po' di fumo. - Non credo.

- E perché ci provi? Probabilmente sei immune alle epidemie; qui potresti sopravvivere. Oltre il cordone sanitario non lo sai.

- Ci provo perché tu ci provi. - Ancora uno sbuffo di fumo. - Mi sei simpatico.

Ci guardiamo senza parlare, poi vago senza meta tra i muri della stanza. In questi gior-ni sono diventati un itinerario prezioso e quanto mai sconcertante di novità. Ho esplorato tutte le crepe e le imperfezioni del muro, le piastrelle del pavimento, le minuscole effrazioni delle viti delle sedie, le forme ovalizzate dei rivetti, un'irregolarità del vetro capace di distorcere l'immagine e diventare per me un affascinante caleidoscopio. E i rumori...

L'acqua del canale sembra mormorare qualcosa, una frase indecifrabile dal suono fa-miliare ma dal significato sfuggente, un coro di una qualche tragedia greca intento a suggerire i movimenti dei protagonisti verso i loro destini. Il ronzare della lampadina a incandescenza, lo sfarfallare dei calcinacci presi dal vortice lento che li adagia a terra. Avverto la corrente elettrica arrivare, gli elettroni giungere al limite dell'impianto, poi il potenziale che si ritira nel nulla come è arrivato, impercettibile come una lenta marea normanna. Lontano da noi, forse, qualche radio a transistor capta ancora le trasmissioni del nord Europa esaurendo le ultime pile rimaste. Mi piace immaginare i programmi musicali, le hit-parade, le voci drammatiche degli speaker dei radiogiornali stupite giorno dopo giorno dall'accavallarsi degli avvenimenti, del verificarsi di fatti ritenuti solamente possibili.

La sigaretta dell'albanese si esaurisce del tutto; una leggera bruciatura danza attorno al filtro. Le sue dita sono gialle di nicotina e callose. La lancia per terra, tra noi.

- Tanto domani ce ne andiamo, - dice - Perché tenere pulito?

Assentisco.

- Ti voglio raccontare una storia d'amore. Ti va?

Lo guardo negli occhi, stupito di tutta questa loquacità. Assentisco ancora.

- È la storia di una donna. Marlene, chiamiamola così. Ti va?

Assentii.

- Ebbene questa Marlene era stata assieme a un uomo per oltre dieci anni, tutta la sua giovinezza. Sempre con lui, solo con lui. Tutto il mondo era lì tra loro, come nei romanzi rosa. Un bel giorno lui se ne va dietro un'altra e lei si ritrova come una turista in vacanza in India a cui hanno appena rubato tutto, da sola, senza conoscere alcuna lingua, senza soldi né documenti, sola tra il brulicare incomprensibile della vita e delle razze. C'era però un suo vecchio amico che in tutti questi anni le era stato discretamente e fedelmente vicino, l'aveva amata segretamente sin dall'infanzia, l'aveva osservata innamorarsi di quest'uomo. Quando seppe che lei, dopo tutti quegli anni, era ritornata sola, si fece avanti rispettosamente, misurando le sue richieste e la sua presenza. In quel periodo di sconforto lui era per lei l'unica persona amica e a sua disposizione. Un po' come se la nostra ipotetica turista incontrasse tra la folla un suo vecchio compagno di scuola. Lui sentiva avvicinarsi il momento in cui avrebbe potuto rivelarsi a lei e sentiva crescere le sue possibilità, ma lei si era avveduta da subito dell'amore nascosto del proprio amico. E sai cosa fece?

Scuote il capo con un solenne cenno di diniego. L'albanese si accende un'altra sigaretta, sospende il racconto per qualche istante, caricandolo di attesa.

- Incontra casualmente un bel tipo che la ferma in mezzo alla strada, la riempie di scemenze. Come sei bella, si vede che sei una persona di classe, come sei elegante, appena ti ho visto sono stato fulminato, e altre banalità che se volessimo potremmo riempirne un libro.

Una bella risata rompe il racconto.

- Incurante dell'amico affezionato e discreto, accetta la corte di questo tipo mai visto e conosciuto e dopo un paio di giorni è già tra le sue braccia.

L'albanese ha assunto un'aria solenne, ieratica.

- E l'amico che ha fatto?

- Non lo so. Probabilmente la sta ancora aspettando oppure si è chiuso nella sua cameretta da scapolo, ha indossato la sua triste giacca da camera, si è infilato la canna della pistola del nonno in bocca e si è sparato. Tu cosa preferisci?

- La seconda ipotesi. Sì, preferisco la seconda.

- Hai ragione, tanto se non si sparava sarebbe stato uno dei primi a morire per le epidemie. Era uno sfigato. Solo le merde sopravvivono.

Rido anch'io, l'albanese mi piace sempre di più.

- Qual'è il tuo vero nome? Albanese è un soprannome... almeno credo.

- Franco, mi chiamavo Franco.

- E com'è che sai tutte queste cose?

- Mi piaceva raccogliere le storie della gente. A Genova giravo tutto il giorno nei bar del centro storico e ascoltavo.

- Mi tira una sigaretta. - Fuma anche tu che domani non farai più in tempo.

Tengo la sigaretta tra le labbra anche se non ho mai fumato. L'accendo tremando per questo gesto sconosciuto, che ho sempre temuto come il segno di una inarrestabile corruzione. Il fumo si espande in bocca caldo e amaro. Si meschia alla saliva creando una sospensione asfissiante. Temo di tossire quando mi decido a ingoiare quella insolita mistura.

- Perché vuoi andare di là?

- Per rivedere mia moglie.

- Ti sta aspettando?

- No, viveva con un altro. Adesso non so cosa faccia.

- La devi uccidere?

- No, voglio solo rivederla. È l'unica cosa che mi rimane del passato. Anzi, non vorrei neppure che lei si accorgesse di me.

- Dove vive?

- Credo che sia sempre in Olanda, a Monster.

- Non ci arriverai mai.

- Vedremo...

Distolgo lo sguardo da lui. Tiro verso di me il sacco a pelo e apro la cerniera.

- No, non dormire. È l'ultima notte, domani potremmo essere morti. Non sprecarla a dormire.

- O.K. - Mi infilo comunque dentro il sacco a pelo.

Rimaniamo in silenzio a guardarci per un tempo non misurabile. Lo osservo sfacciatamente in viso, seguo i lineamenti del naso leggermente gobbo, la barba fitta e mal rasata che lambisce gli occhi, lo sguardo cattivo che lascia intendere reazioni violente e improvvise.

- Anch'io ero sposato. Mia moglie se n'è andata via con mio figlio da un tempo immemorabile. Ti capisco, so perché vuoi rivederla.

- Perché? Io non lo so. - Una leggera pausa del discorso mi permette di ascoltare il cuore che batte e intravedere

migliaia di pensieri che si affaccendano per distrarmi. - Dimmelo.

L'albanese estrae la pistola, libera il caricatore e se lo mette in tasca. Poi fa saltare il colpo in canna e inizia a giocherellare con il proiettile.

- Dobbiamo uccidere quello di là. - Mentre parla guarda per terra. - Ci tradirebbe. È un egoista e un bugiardo, pensa solo ai cazzi suoi.

- Non potremmo lasciarlo qui. Lo leghiamo.

L'albanese fa ruzzolare il proiettile da una mano all'altra, poi nasconde le mani dietro la schiena e mi presenta i pugni chiusi.

- Destra.

Apri la mano e mi mostra il proiettile. Ridendo allegramente apre anche l'altro pugno dove c'è un altro proiettile. Rido anch'io.

- Ho visto fare dei giochi di prestigio da imbroglioni di professione che neppure ti immagini. - Mi lancia uno dei due proiettili. - Non abbiamo nulla dietro di noi capace di ricordarci come eravamo. Non dobbiamo lasciare nulla neppure dentro di lui.

- Va bene, ma lasciamolo dormire. È molto stanco.

È notte; il tempo si adagia su di noi come un molle tessuto, umido e caldo. Le lancette non sembrano neppure inseguirsi tra loro, si sentono osservate e scelgono un ritmo loro. L'aria è calda e immobile, vampate di decomposizione emanano dal quel viale liquido che scorre sotto la finestra socchiusa. Forse altri corpi stanno scorrendo verso la laguna per perdersi in mare, forse passano in questo stesso momento. Sono immobile e guardo Franco, invece dovrei alzarmi e appostarmi dietro i vetri incrostati, in agguato di quelle sagome scure destinate a galleggiare nella notte. Forse sta passando una piccola lancia, tirata dalla leggera corrente, in questo silenzio si può udire la chiglia che scontra qualche relitto più lento e lo spinge di fianco, oppure i bordi dello scafo che graffiano i mattoni del palazzo durante la stretta curva che si getta nel canale più grande. L'albanese gioca con la pistola e attende l'alba.

Tra le mie braccia morì l'algerino che da mesi attendeva il rinnovo della sua misera borsa di studio. Spesso lo invitavo a cena, pregandolo di farmi compagnia, affinché alleviasse la mia solitudine serotina. Lo costringevo a mangiare abbondanti portate sperando ingenuamente che gli servisse per saltare il pasto del giorno successivo. Jaques Barriage, un nome così europeo. Lo fulminarono davanti alla porta del mio studio che mi ero ostinato a frequentare fino alla fine. Forse veniva da me, sfidando la strada, per mangiare o solo per parlare o per avere notizie dei soldi che gli dovevano arrivare. Fuggì sulle scale inseguito dai volontari della Guardia Nazionale, cercando nel mio studio l'improbabile salvezza. Raccolsi le carte sparse sui gradini di marmo consumati dai secoli di studenti e li chiusi nel cassetto basso della mia scrivania. Aveva corretto con diligenza le parti del suo lavoro che gli avevo annotato, risolto le mie perplessità. Il saggio su Tournier poteva dirsi concluso. Attesi che si avvicinasse il tramonto, attratto dagli spari ora lontani ora vicini; addirittura rimbombavano all'interno dell'istituto deserto e inerme. Chiusi la porta per l'ultima volta e con me non presi nulla. Né un libro da leggere né uno dei tanti lavori da finire. Nell'androne settecentesco riposavano due corpi, due volontari della Guardia Nazionale. Gli studenti della Pantera avevano portato a buon fine un agguato. I vetri del gabbiotto delle informazioni erano infranti e stidevano sotto i miei passi incerti.

L'alba si presenta con l'offerta di un'altra sigaretta. La metto in bocca ubbidiente e l'accendo. L'albanese si avvia verso la camera dove dorme Pol Pot. Non ho sentito rumori provenire da lui per tutta la notte, forse aveva qualche pillola nascosta di cui non ci aveva parlato. L'albanese sparisce per un attimo oltre la porta, nel buio. Poi riappare e mi guarda brevemente, con un cenno mi invita a preparare il bagaglio quasi pronto da giorni. Mi passa un cartoccio d'acqua per farmi bere, poi da una delle tasche interne del suo giubbotto mi porge un'arma. Io non mi muovo, lui con un gesto rinnova l'invito.

- La sai usare?

- No, - risposi. - Non sono capace.

L'albanese la impugna con convinzione, si avvicina e mi mostra praticamente come togliere la sicura, come inserire il colpo in canna e come smobilizzare il caricatore. Me la mette in mano.

- Non dovrai fare dei duelli. Può bastare che tu colpisca qualcuno disarmato o alla schiena.

La prendo e la infilo in tasca. Dall'altra stanza proviene un leggero rumore e un sospiro.

- Si sta svegliando.

La macchina del tempo

racconto di **Natale Figura**



Alfredo G. morì a New York, attraversando piazzale Italia sulle strisce pedonali, travolto da un'auto di marca italiana tutta fregi e cromature. Fu strano che Alfredo con quel suo occhio balengo guardasse sornione il viso dell'uomo che era al volante. Quello che, inoltre, non parve normale fu il testamento in cui Alfredo lasciava tutte le sue ricchezze in eredità a un tale che possedeva un'auto di marca straniera così e così, anni '50 del secolo scorso, che l'aveva investito sulle strisce pedonali.

Tutto ciò è strano ma anche normale, però se non iniziamo da dove si deve iniziare sarà difficile capire il perché.

Alfredo G., con un occhio 'balengo' fin dalla nascita, abitava in New York nel quartiere di Little Italy, in un lussuoso appartamento posto al decimo, undicesimo e dodicesimo piano del grattacielo di sua proprietà, giusto nei pressi di piazzale Italia, angolo 16ª Avenue.

Era un cinquantenne capo mafia miliardario col pallino della fantascienza. Una passione sfrenata...

Per lui quello che gli scrittori di tale genere di letteratura, da molti ritenuto di nicchia, immaginavano nei loro libri e racconti, era pura realtà a malapena mascherata da una patina futuristica che serviva a distogliere (pensava) l'attenzione del lettore profano e incredulo, mentre rivolgeva il proprio messaggio a un lettore attento e pieno di sano discernimento, quale lui si riteneva.

Non era altrettanto così, cioè 'credente', sua moglie Lisa, canadese, che troppo spesso lo irritava con i suoi motti offensivi: "Ma metti i piedi per terra...", "Ma quando crescerai, sciocco credulone...", "Ma non vedi che sono tutte panzane, create apposta per i fessacchiotti come te...".

A lungo andare 'il troppo stroppia' come dice il proverbio... e lui non ce la faceva più a sopportare i lazzi e frizzi della consorte.

E poi... aveva conosciuto Milly, la quale, a parte il fisico esagerato, lo sosteneva anche nella sua passione fantascientifica.

Fare eliminare la consorte canadese dagli 'amici degli amici', non poteva... perché i poliziotti erano troppo furbi a New York e il primo sospettato sarebbe stato proprio il marito. Di divorziare nemmeno se ne parlava (lo avrebbe spolpato...). Eppure una soluzione 'doveva' esserci... e forse qualcuno dei suoi scrittori preferiti l'aveva già codificata in qualche sua opera.

NATALE FIGURA

Nasce a Rosolini (SR) il 22/11/1942 e vive e scrive a Roma. Generale AArAn, ha pubblicato a cura dell'Aeronautica Militare sinossi e volumi tecnico-operativi per Ufficiali Piloti Sicurovolo, Personale Antincendi delle FF.AA. e il libro per uso didattico "Sinossi di Servizio Antincendi AM".

Ha pubblicato i libri: **La mia Libertà, Un pugno di Gioielli, Storie brevi e d'altri tempi, I racconti del Casale, Eppure gliel'avevo detto, La Zingara Indovina, Il viaggio, I Fantaltri 1, I Fantaltri 2, I Fantaltri 3, Chiacchierando di Bridge (e un po' di King), Note Organotroniche dalla Galassia TF-8, Gino Pollice e le ossa di Enza, Racconti per le sere d'estate, Shrilla, the Angel, Rei, ragazza d'acciaio, Gino Pollice investigatore privato q.b. (quasi bravissimo), Andrew, il Prete.**

Ha scritto racconti per le antologie: 365 horror per un anno, 365 fantascienza per un anno, Il magazzino

dei Mondi, Racconti per la fine del mondo, 365 racconti d'amore, 365 racconti di Natale (DELOS-BOOK WRITERMAGAZINE), Into the Galaxy, Time Out, Time Out 2, (Associazione GALAXY).

Con altri Autori ha scritto e curato la pubblicazione delle antologie: Moschettieri per quattro, Vita da Ranger, La sfida, Antologia Quattrotemi, Annali 1, Annali 2, Annali 3, curate per il sito "nonsoloscrivere.weebly.com".

Tre di Fantascienza, della serie "Generi del Fantastico", curate da Francesco Martino.

Tre di Horror, della serie "Le vie del buio", curate da Francesco Martino.

"Schegge di Fantascienza, Science Fiction slivers" e "Schegge di Horror, Horror slivers", di ITALIANFANTASTICBOOKS.

Pensava di ricordare che... ah... sì, semplice in fondo, bastava realizzare una macchina del tempo come quella di 'Ritorno al futuro I, II e III' e tornare a un periodo prescelto per modificare tutto e trovarsi poi finalmente libero... come avrebbe voluto essere, ora che aveva incontrato Milly, giovane, prosperosa e per lui ampiamente disponibile.

Già, la macchina temporale... ma chi gliel'avrebbe realizzata? Dove trovare un folle inventore che riuscisse a mettere in pratica quanto già ideato nella famosa trilogia di film?

Coi milioni di dollari che possedeva poteva ben permettersi di cercare in tutti gli States e anche altrove se fosse stato necessario.

Un anno di ricerche c'era voluto ma Alfredo G. credeva di essere riuscito nel suo intento.

Nel Sud-Carolina, in un paesetto di collina ove viveva da solo in una casona, a un paio di miglia dal paese e dalla Stazione dei Bus della West Coast, forse c'era il soggetto adatto in possesso di un cervello versatile, dotato di vivida immaginazione e di notevoli capacità tecniche che gli avrebbero permesso di realizzare in proprio, e nel segreto che occorreva, una macchina temporale con le caratteristiche desiderate. Ed era anche un appassionato di fantascienza, come lui.

Non sapeva, però, se quel soggetto fosse abbastanza folle da accettare di realizzare la macchina in un tempo relativamente breve garantendogliene la funzionalità. Ma non costava nulla provarci.

Certo, l'idea era pazzesca... eppure, se qualcuno in un momento di follia pura era stato in grado di concepirla e fissarla nella pellicola dei tre film di "Ritorno al futuro", qualcun altro dotato di adeguata pazzoide fantasia poteva ben essere in grado di realizzarla!

E poi, i soldi fanno tutto e ottengono tutto, pensava.

Il primo contatto era andato a fagiolo: il Tecnico l'aveva accolto con la doverosa deferenza che si ha per chi possiede un portafoglio a fisarmonica ben imbottito, aveva ascoltato la proposta senza sogghignare (come invece avevano fatto altri) e aveva risposto senza esitare che ci avrebbe pensato su.

Già questo, come inizio, bastava ad Alfredo: sapere che quel tizio aveva accettato di 'pensarci su'.

Naturalmente gli aveva detto solo l'essenziale, senza esporgli il fine per cui gli occorreva una macchina del tempo, fatta così e così.

Ecco allora che, dopo molteplici adeguate discussioni, avevano concordato un piano di massima: tot tempo per documentarsi e studiare il problema = tot dollari; tot tempo per confrontarsi con studi fatti da altri = tot dollari; tot tempo per realizzare i progetti esecutivi = tot dollari; tot tempo per reperire e approvvigionare i materiali necessari = tot dollari; tot tempo per costruire il prototipo = tot dollari; tot tempo per la prima sperimentazione a breve e la messa a punto = tot dollari e, infine, 'la consegna' a lui per l'utilizzazione che lui solo sapeva = tot dollari + un altro tot come premio.

Tutto gli appariva semplice da attuare e, dollari a parte, di non difficile esecuzione. Via... con un po' di buona volontà... il premio finale di un numero con molti zeri prima della virgola era assicurato.

Il Tecnico di quel paesetto collinare, molto opportunamente sovvenzionato, stava realmente 'pensandoci su'. L'idea poteva sembrare strana a un profano ma per lui, che masticava Fantascienza dalla nascita e storie varie di UFO del tipo Rosewell o Area 51, era perfettamente fattibile... e di una semplicità 'fanciullesca', diceva.

Bastava trovare il 'come'.

E così, cominciò col preparare, in un laboratorio improvvisato nello scantinato-garage della sua casona, uno spazio adatto all'allestimento successivo di ciò che stava germogliando nella sua fervida mente.

Si approvvigionò di un enorme tavolo da disegno basculante da Geometra o da Ingegnere, provvisto di riga e squadre scorrevoli di metallo e plastica.

Comprò pacchi di fogli di carta millimetrata e non, del formato A-4, uno stock di gomme e matite, decine di penne e pennarelli di tutti i colori, un megacomputer con programmi adatti ai calcoli matematici di livello superiore (già sapeva come farlo funzionare, essendosi esercitato sul suo Commodore 64), con il programma completo aggiornato di Office Professional comprensivo di Publisher, una stampante HP di ultima generazione con scanner-fotocopiatrice-fax e un plotter a 16 colori a rullo continuo.

Si approvvigionò anche di un bancone da falegname coi relativi strumenti (morsa, pialla, fresa, martelli e giraviti di varie fogge e dimensioni) e si armò di santa pazienza sedendo in poltrona a meditare profondamente sulla questione.

Guardò, sul suo televisore al plasma da 60 pollici, forse per la ventiduesima volta, i tre film di 'Ritorno al futuro' e, finalmente, incominciò a mettere nero su bianco: "Se 'a' per 'x' fratto 'y' dava quasi certamente 'z2+D', ...nell'ipotesi di 'z'>'y2' dove 'k±j' poteva sostituire 'x' fratto 'y' funzione di 'π/Δ2', allora anche J/n-3 poteva...", e così via, riempiendo

in tal modo di montagne di dati, che soltanto lui comprendeva, decine e decine di fogli che accumulò sulla sua scrivania, in attesa di trasferirne il contenuto nell'enorme memoria del megacomputer.

Quella mente fertile e intuitiva era praticamente giunta davvero alla soluzione. Ed è un bene per l'Umanità che oggi quelle annotazioni e l'hard-disk del megacomputer siano andati in fumo nel grande incendio che distrusse dolosamente il laboratorio della casona qualche mese dopo, altrimenti nugoli di individui, in macchine del tempo autoprodotte, sarebbero sfrecciati avanti e indietro nei secoli a modificare qua e là ciò che nugoli di altri tempo-viandanti avevano già modificato e rimodellato a proprio uso e consumo.

Che gran confusione temporale... avrebbe potuto verificarsi!

Intanto però, l'apparecchio mnemo-temporale che avrebbe costituito il cuore pulsante della sua 'macchina' era allestito, lì sul bancone da falegname, sebbene tuttora non ben sperimentato: mancava la sorgente energetica di impulsi che l'avrebbe fatto funzionare.

Nuovo problema, questo, ma di facile soluzione, stavolta: un cipollone al quarzo da taschino di una nota marca di Taiwan, con batteria al litio, che aveva relegato in un cassetto tra le sue cose, una volta privato della catena metallica e saldato al retro dello strumento, cui veniva collegato con finissimi fili d'argento purissimo, avrebbe fornito l'input necessario alla bisogna, assicurando una precisione di esercizio dell'ordine di circa 10 elevato alla 253.

Tutto pronto e tutto OK, almeno sulla carta.

Eppure 'qualcosa di imponderabile poteva ancora esserci'..., pensava, ma senza realizzare realmente 'che cosa'!... Cancellò il pensiero dalla sua mente: lo strumento principale era pronto.

Adesso bastava predisporre il 'guscio', cioè una autovettura ove installare lo strumento temporale. Anche qui aveva una soluzione adatta: il cugino della moglie di un suo caro amico, un anziano commerciante ebreo di lingua yiddish in pensione, del paese vicino, possedeva, abbandonata in un garage, una vecchia vettura anni cinquanta del secolo appena passato, che aveva acquistato in Italia a guerra mondiale finita: una Lancia 'Flaminia Sport Zagato', tutta code, fregi e cromature, che stava lì in un capannone, dimenticata, a coprirsi di polvere e di ragnatele.

Gli parve l'automezzo adatto, soprattutto per il suo enorme baule posteriore, ove sistemare l'attrezzo temporale con tutti i suoi collegamenti d'argento e le strumentazioni da inserire nell'ampio cruscotto. Forse il proprietario se ne sarebbe disfatto volentieri e a buon prezzo, dato che ormai non guidava più da tempo quella vetusta vettura.

Il Tecnico l'andò a trovare e gli propose l'affare.

Quello, da buon commerciante, anche se ex, gli sparò una cifra da capogiro: – Sa, caro ragazzo, – si giustificò furbescamente – si tratta di un cimelio, una vettura storica..., di quelle che non si trovano più ai nostri giorni, se non a Cuba... perché lì col regime progressista ma conservatore di Castro sono rimasti a sessanta e più anni fa...

Gli fece una controfferta, pari alla metà del prezzo richiesto, e tira e molla riuscì ad aggiudicarsi quella vettura al costo, che gli parve conveniente, di una nuova Jeep Patrol full-optional.

Una settimana dopo era pronto per una prova pratica e, come concordato chiamò Alfredo, il committente, dandogli la buona novella e mettendolo pienamente al corrente di quanto aveva fatto.

Alfredo, col suo occhio balengo ravvivato dall'entusiasmo, accorse fremente...: non vedeva l'ora di sperimentare quella macchina, per la quale aveva sborsato già oltre tre milioni di dollari, che ora era lì, lucida nelle sue splendide cromature.

La guardò da tutti i lati, fece al Tecnico domande adeguate e non, ottenendone risposte che capì e non, salì a bordo sedendosi sul sedile del conducente e ammirò la serie di quadranti, pulsanti, interruttori, led e chiavette che erano per lui (ma anche un po' per lo stesso Tecnico) sconosciuti e astrusi.

Volle istruzioni tecniche sommarie che gli consentissero di dominare quel mostro tecnologico e con la sana incoscienza che contraddistingue i miliardari i quali, solo perché sono imbottiti di dollari, ritengono di poter capire e fare subito tutto, e anche di governare un Paese sebbene sprovvisti di un'approfondita preparazione specifica, si accinse a effettuare la prima sperimentazione ufficiale.

– Mica esploderà... vero? – chiese, aggressivo, al Tecnico che lo guardava dubbioso dal sedile a fianco.

– Ma no... al massimo potrà fare un po' di fumo... – rispose quello intimidito – sa, è la prima macchina del tempo che costruisco... ma le prossime che produrrò...!

Alfredo pensò subito "eh no, caro mio, non ce ne saranno altre...", infatti aveva già preso le contromisure necessarie.

Il Tecnico gli mostrò come fissare il posto dove andare (la vicina autostrada) il tempo di permanenza nel passato (mezz'ora) e il periodo voluto (indietro dieci giorni e di nuovo avanti dieci giorni; in quanto come prova poteva bastare).

Alfredo azionò i quadranti adatti e mise in moto.

Il motore della Lancia Flaminia 'Zagato' ruggì, Alfredo imboccò attento il rettilineo alberato che conduceva al paese e, al comando del Tecnico, premette un pulsante luminescente rosso. Un alone ugualmente rosso fuoco avvolse la vettura che si ritrovò all'improvviso immersa nel traffico autostradale, subito dietro un lungo rimorchio per cavalli da corsa, all'interno del quale un nobile destriero nitri a lungo spaventato (si seppe poi che vinse la sua corsa all'ippodromo, galoppando furiosamente, per la prima e ultima volta in vita sua, come mai aveva fatto in passato).

Percorse così una trentina di chilometri in quindici minuti e poi si fermò sulla destra in una piazzola per la sosta d'emergenza.

Esattamente altri quindici minuti dopo la 'Zagato' venne avvolta automaticamente dal solito alone rosso fuoco e, immediatamente, si trovò di nuovo a percorrere il viale alberato dov'era prima.

Tutto era andato per il meglio e Alfredo... era in visibilità. Proprio quello che aveva desiderato. Senza scendere dalla vettura firmò soddisfatto un assegno con un numero e molteplici zeri e lo porse al Tecnico il quale si accomiatò salutandolo in modo molto ossequioso, ignorando che il giorno dopo il suo laboratorio e la sua casona sarebbero andati a fuoco mandando in fumo, con i materiali vari, tavolo da disegno, bancone, computer e risme di appunti, anche il preziosissimo assegno.



illustrazione: ©Alessandro Dellara 2014

Adesso Alfredo poteva eseguire il piano che aveva predisposto per scomparire dalla sua città, dalla sua casa e, conseguentemente da sua moglie Lisa, la canadese, lasciandola senza il becco d'un quattrino. Tutto pro Milly, naturalmente, l'esuberante e prosperosa Milly.

Comperò una villa in Argentina, l'arredò e vi prese residenza come XYZ. Tornò alla sua residenza ufficiale di New York col suo vero nome e si recò nello studio di un noto azzecagarbugli mafioso, agganciato agli 'amici degli amici', dove fece stilare un testamento legalmente inattaccabile con cui diseredava la moglie e devolveva tutte le sue proprietà ad un certo XYZ (che poi era lui stesso in incognito), specificandolo proprietario di una autovettura Lancia Flaminia Zagato degli anni cinquanta del secolo scorso.

E quindi preparò minuziosamente il piano esecutivo che avrebbe attuato il giorno dopo alle dieci e trenta: doveva morire, come Alfredo G., per continuare a vivere laggiù, in Argentina, con l'esuberante in tutti i sensi Milly, in quella sua nuova abitazione acquistata col nome di XYZ.

Alle ore dieci e trenta precise del mattino successivo, in quella primavera soleggiata, Alfredo G. attraversò a piedi la vicina Piazza Italia, ligio ligio sulle strisce pedonali.

E come previsto venne travolto da un'auto di marca italiana tutta fregi e cromature, anni '50 del secolo scorso.

Mentre la 'Zagato' l'investiva con palese volontà omicida, sbalzandolo in aria, guardò per un attimo sornionamente il viso dell'uomo ch'era al volante.

Fu naturale che un esperto di meccanica mentale trovasse, dopo, esaminando il suo cervello con gli appositi nuovi strumenti cerebro-investigativi, i segni di una potente risata sardonica nell'ultima convulsione psichica di Alfredo: l'investitore era lui stesso, con un occhio balengo fin dalla nascita e con un sadico e sarcastico ghigno che gli attraversava di sbieco il volto.

E proprio un secondo dopo l'incidente, quando, seguendo il piano preordinato, Alfredo G. con la sua macchina del tempo si era rifugiato nella preistoria per attendere il momento fissato per rientrare nel suo secolo in tutta sicurezza, il cipollone al quarzo di una nota ditta, 'made in Taiwan', cessò di funzionare per esaurimento della sua unica piletta al litio.

— • —

La minaccia degli Kzur | 4



©Tiziano Cremonini | Umberto Rossi 2013



Tiziano Cremonini



Umberto Rossi

17

Gli kzur... nel comando di settore? Ma com'era possibile? La cagnara lì fuori proprio quello significava. Gli kzur avevano fatto irruzione. Un comando? E possibile che...

Lamanna non ci rimase a pensare su. Spalancò la finestra e scappò a gambe levate. Grazie alla Galassia, l'avevano alloggiato al piano terra.



18

Corse col cuore in gola nel giardino del comando, dove piante di cento specie diverse provenienti da altri mondi facevano bella mostra di se.



19

Improvvisamente una mole minacciosa gli si parò davanti. Era un commando kzur armato fino ai denti, con la sua corazza macromolecolare. E sembrava essere animato dalle peggiori intenzioni.

- **Tu...** - ringhiò lo kzur, storpiando le parole. - **Traditore. Morire!**"

Non mancate al prossimo appuntamento
con **CRONACHE DI UN SOLE LONTANO 5**

