

Indice:

Introduzione	1
Cyberpunk e Fantascienza, storie intrecciate	3
Recensioni, libri trovabili e introvabili	5
<i>Novum e sense of wonder</i> , 4 chiacchiere in libertà	26
Altri trovabili e introvabili	28
Fuori tempo massimo: lo <i>Steampunk</i>	38



© LN - LibriNuovi 1996 - 2002

nessuna parte può essere utilizzata o riprodotta senza citarne la fonte in modo completo, né può essere oggetto di distribuzione a fini di lucro, commercializzazione o vendita.

LN - LibriNuovi, rivista trimestrale di attualità libraria

Reg. Trib. To 5007 del 5.3.1997

Editore: CS Coop. Studi s.c.r.l. Torino

direttore responsabile: Victoria Franzinetti

coordinatore editoriale: Silvia Treves

LN - LibriNuovi on line a cura di Marco Email

hanno collaborato alla realizzazione di questo speciale:

Melania Gatto, Silvia Treves, Massimo Citi, Marco Email

I libri, in ordine di apparizione:

AaVv - <i>Mirrorshades</i> - Bompiani 1994	6
Piergiorgio Nicolazzini (cur.) - <i>Cyberpunk</i> - Editrice Nord 1995	6
Mark Leyner - <i>Mio cugino il Gastroenterologo</i> - Frassinelli 1995	7
Neal Stephenson - <i>Snowcrash</i> - ShaKe edizioni underground, 1995	8
Marc Laidlaw - <i>Una famiglia nucleare</i> - Bompiani 1996	9
K.W.Jeter - <i>Dr. Adder</i> - Fanucci 1995	10
William Gibson - <i>Monna Lisa Cyberpunk</i> - Mondadori Oscar 1996	11
Pat Cadigan - <i>Mindplayers</i> - ShaKe edizioni underground, 1996	12
Richard Calder - <i>Virus Ginoide</i> - Editrice Nord 1997	14
Akira Mishima - <i>Bambole</i> - Fanucci 1997	15
Michael Marshall Smith - <i>Ricambi</i> - Garzanti 1997	16
William Gibson - <i>Aidoru</i> - Mondadori 1997	18
Tom Maddox - <i>Halo</i> - Phoenix 1997	20
Kadrey Richard - <i>Metrofaga</i> - ShaKe ed. underground, 1997	20
Bruce Bethke - <i>Headcrash/ fuori di testa</i> - Fanucci 1997	21
Neal Stephenson - <i>L'Era del diamante</i> - ShaKe edizioni underground, 1997	22
Mark Leyner - <i>Ehi tu, baby</i> - Frassinelli 1998	23
Michael Marshall Smith - <i>Uno di noi</i> - Garzanti 1998	24
Pat Cadigan - <i>Sintetizzatori umani</i> - ShaKe ed. underground, 1998	25
Jeff Noon - <i>Alice nel paese dei numeri</i> - Frassinelli 1998	29
K.W.Jeter - <i>Noir</i> - Fanucci 1999	29
Bruce Sterling - <i>Caos USA</i> - Fanucci 2000	31
Pat Cadigan - <i>Folli</i> - ShaKe edizioni underground, 1999	32
John Shirley - <i>Il cuore esplosivo</i> - ShaKe edizioni underground 2000	34
Rudy Rucker - <i>Software, i nuovi robot</i> - Mondadori Urania 2000	34
William Gibson - <i>American Acropolis</i> - Mondadori 2000	35
Rudy Rucker - <i>Wetware, gli uomini robot</i> - Mondadori Urania 2000	37
K.W. Jeter - <i>Le macchine infernali</i> - Mondadori Urania 1997	38
Paul De Filippo - <i>Steampunk</i> - Editrice Nord 1997	39
J.P. Blaylock - <i>Homunculus</i> - Bompiani 1997	40

Morte e trasfigurazione del cyberpunk

... il Cyberpunk ha raccontato per primo il mondo globalizzato ... un *Ovunque* dove le merci sono protagoniste

Cyberpunk è una cometa che ha transitato nel cielo della narrativa di speculazione e che è esplosa nel momento di massimo fulgore. Ancora per molto tempo navigheremo tra i suoi luminosi detriti.

Cyberpunk è un genere narrativo nato da un gruppo di *hacker* strafatti, professionisti invasati del computer, scrittori allucinati e superstiti della cultura West Coast. CP ha letteralmente inventato un modo diverso di guardare al reale e ha dovuto inventare un linguaggio – informatico, contaminato, febbrile, indefinito ma spaventosamente preciso – per raccontare la realtà virtuale, le personalità condivise (scisse, separate, frammentate, incoerenti), il mondo dei marchi e degli imperi di dati e di flussi di informazione. CP ha raccontato per primo il mondo della globalizzazione, disegnando i confini tra i diseredati della connessione e del *copyright* e i nuovi feudatari della proprietà senza patria né luogo, del nuovo capitale onnipresente e invisibile. CP è stato un abile mimo dell’ubiquità e della confusione, ha messo in scena combinandoli e rovesciandoli i frammenti delle culture e delle sottoculture tradizionali, ha innestato, stravolto, infettato e fecondato creando l’illusione di un mondo istantaneo dove ogni luogo è sovrapponibile e perfettamente identico, replicabile all’infinito senza sforzo e senza piacere. La realtà dei romanzi cyberpunk non ha coordinate di spazio o di tempo, è un *Ovunque* dove le merci sono protagoniste e dove anche le prerogative più schiettamente umane – ricordi, sogni, emozioni, desideri, visioni – sono separabili, normalizzabili, vendibili. CP è ricercare e raccontare l’irriducibile e l’inafferrabile, anche se questo coincide spesso con il malessere, la malattia mentale, la sofferenza.

CP è stato ed è una letteratura che nasce dall’attrito con la tecnologia e la scienza. Come la migliore FS, CP è narrativa sociale e politica, tanto segnata da questa vocazione da essersi almeno in parte trasfigurata in resistenza al mondo globale, pratica politica dei movimenti no-global e nuovo pensiero sulla realtà.

In questo spazio pubblicato in rete compare una scelta di articoli e recensioni a suo tempo pubblicati su diversi numeri di **LN - LibriNuovi** nella rubrica «Nostra Signora degli Alieni». Forse il tono e il contenuto di alcuni di essi apparirà sfocato o datato, ma ci è parso utile pubblicarlo ugualmente, anche per tentare una ricognizione sul genere e sulle sue tracce in Italia che non fosse legato a pochi autori e a qualche singolo libro.

Buona parte dei libri qui presentati, nella sana tradizione *one shot* della letteratura di genere, sono ormai reperibili unicamente in forma di usato. Fanno eccezione i

LN - LibriNuovi

titoli delle edizioni ShaKe, alle quali va il grandissimo merito di aver tradotto e pubblicato le opere di [Pat Cadigan](#) e di [Neal Stephenson](#).

Comunque il bello delle prefazioni è di essere brevi e significative. Se non posso essere certa della seconda qualità cercherò perlomeno di garantire la prima. (*Melania Gatto - cat_melanie@altavista.it*)

Cyberpunk e Fantascienza, storie intrecciate

... il controllo e la radicale modifica eterodiretta del comportamento umano è diventata probabilità tecnologica

La FS ha sempre avuto molteplici e diverse anime, basti pensare che vi si sono riconosciuti tanto autori come [Samuel Delany](#), nero, intellettuale e libertario che personaggi come [Ron Hubbard](#), scrittore di ispirazione più o meno neonazista e fondatore di una dottrina quantomeno discussa come Scientology.

Ma le tendenze scismatiche del genere sembrano ultimamente divenute la sua vera identità. Dare una definizione generale di FS che riesca a riunire insieme scrittori *hard-Sf* come [Gregory Benford](#), teorici dell'assurdo multidimensionale come [Rudy Rucker](#), narratori del mondo "da-qui-a-quindici-minuti", autori come [Kim Stanley Robinson](#) o [Mark Leyner](#) (che se anche viene considerato di ispirazione cyberpunk (CP) non viene iscritto nelle file degli autori di FS) o [Paul De Filippo](#), irriverente parodista di miti culturali e sociali contemporanei è divenuto un'impresa disperata e forse, soprattutto, inutile.

Eppure TUTTO CIO' è FS, perché bene o male si basa su un presupposto basilare del genere, ovvero l'estrapolazione coerente degli effetti di una novità tecnologica, ossia un elemento inserito nella realtà nota che ne modifica la percezione da parte dei soggetti che ne fanno parte e insieme trasforma profondamente il modo di autoconcepirsi e autoregolarsi di quella determinata società.

La FS è sempre più - in poche parole - la letteratura del possibile e la sua apparente invasività è dovuta semplicemente al fatto che nel mondo in cui viviamo la *Possibilità* è divenuta regola prima (chissà se è possibile modificare il DNA dei gatti da compagnia in modo da renderli più intelligenti? Probabilmente sì. Chissà se è possibile inserire un chip nei circuiti cerebrali di qualcuno in modo da guidare completamente le sue scelte? Probabilmente non subito ma tra un po' sì. Chissà, chissà, chissà ecc.ecc.).

Il controllo e la radicale modifica eterodiretta del comportamento umano che un tempo si attribuiva ai telepati, ai comunisti o agli extraterrestri perfidi e schiavisti (ricordate *Terrore dalla settima luna* di [Robert Heinlein](#)?) è diventato probabilità tecnologica, spettro impossibile da esorcizzare. Si può presentare in forma di lusinga, di piacere casalingo, di svago ed è tema quotidiano di polemiche e di riflessioni talvolta ben più che inquietanti.

Basti pensare alle Reti planetarie, alla possibile commercializzazione della Realtà Virtuale, agli sviluppi dell'ingegneria genetica, e soprattutto alla possibilità di un controllo monopolistico di strumenti di comunicazione e sviluppo tanto raffinati, o -

volendo - **anche solo al controllo politico generabile dal possesso di TROPPE reti televisive**, per cominciare a sospettare DI ESSERCI GIA' DENTRO.

E forse sarebbe bene capire prima di trovarsi capiti (e leggetevi su un dizionario etimologico cosa vuol dire, in realtà, capire).

Il PROBLEMA, in sostanza, è proprio quello della comunicazione, della mole incommensurabile di informazioni, dati, progetti, articoli, riflessioni che transitano quotidianamente. L'epifenomeno, l'aspetto appariscente e inutile di questo, come di altri eventi epocali, sono gli inevitabili frivoli articolotti dei settimanali d'opinione, mentre la realtà al silicio e germanio sono i miliardi di therabyte di informazione che devono circolare, pena il ritardo e la paralisi della Produzione.

É così che la Science-Fiction è penetrata nella vita, non solo nella VOSTRA di lettori di FS (che magari, almeno in parte eravate preparati) ma anche in quella di coloro che mai ne leggerebbero una riga. Eventi inquietanti e tutt'altro che teorici (cito alla rinfusa) come il progetto Genoma, l'Effetto Serra, l'ibridazione di DNA eterospecifici, il sesso virtuale, la trasmissione istantanea dell'informazione, sono giunti a occupare spazio su rotocalchi popolari e quotidiani a grande tiratura, attizzando la Grande Paura a cavallo del millennio. C'è un efficacissimo racconto di **Bruce Sterling**, intitolato **Chernobyl neurale** che dona una dimensione narrativa a questa sensazione sotterranea di spaesamento, di viaggio notturno verso il caos. L'incidente imprevisto (Chernobyl, ma anche Bhopal, la petroliera Exxon Valdez o il gas nervino nella metropolitana di Tokio) sono in agguato dentro la vostra TV spenta solo provvisoriamente o sulla prima pagina del giornale che leggerete tra una settimana. Il problema per noi che viviamo dentro questo treno in corsa è di riuscire a immaginare l'inimmaginabile, convivere con l'assurdo, prendere posizione sull'imprevedibile.

Sinceramente credo che l'unica letteratura all'altezza - sia pur disordinata, ingenua, esibizionista, barocca, magari infantile, pacchiana o stilisticamente elementare - sia proprio la FS e particolarmente il Cyberpunk degli anni '80-'90 - cioè quel genere contaminato, contorto e assurdo germogliato nella zucca di autori cresciuti quando il grande sogno dell'*American Way of Life* post-bellico aveva cessato di essere il motore del mondo occidentale.

Ma veniamo alla domanda essenziale: ma che cos'è il Cyberpunk (CP) e come distinguerlo, dividerlo, identificarlo in rapporto alla FS?

Una volta definita la FS come letteratura del Possibile e una volta ricordate le sue parentele con altre forme letterarie classiche come il romanzo di viaggio e d'avventura, la novella filosofica e utopica, il racconto psicologico e introspettivo, si potrà in prima approssimazione definire il CP come «letteratura dell'Invasione».

... il Cyberpunk diviene letteratura protesizzata, narrativa della percezione distorta, delle sintesi imprevedibili

Nel romanzo di FS tipica (schematicamente), una volta definite le coordinate spazio-temporali nelle quali inscrivere la vicenda, il percorso protagonista/ ambiente si definisce linearmente, come rapporto tra un agente di conoscenza sufficientemente noto che agisce anche per conto del lettore e una situazione da definire.

Nel CP questa situazione lineare salta più o meno completamente, i rapporti tra protagonista e situazione sono complessi, ambigui, l'integrità corporea e intellettuale dell'agente di conoscenza è oggetto di variazioni e innesti cibernetici, la situazione non è definita come invariante naturale ma come universo artificiale, basato su leggi e regole spesso ignote e indefinibili.

Con il CP e più in generale anche con la FS moderna, anche se evidentemente apparentata con la *Space Opera* ([Iain M. Banks](#), tanto per non far nomi), salta uno dei dati fondamentali della narrativa: l'integrità e la conoscibilità della mente umana. Cyberpunk diviene letteratura protesizzata, narrativa della percezione distorta, delle sintesi imprevedibili, della logica non-aristotelica e non-cartesiana.

Da questo punto di vista si può affermare che il CP avanza in territori che la FS tradizionale (se si escludono maestri come [James G. Ballard](#) e [Philip K. Dick](#)) era insufficientemente equipaggiata per esplorare.

Oltre a questo mentre la FS tradizionale era (ed è) letteratura di massa, sia pure con tutte le cautele necessarie nell'usare un termine tanto sfruttato, il CP è spesso letteratura d'avanguardia, sperimentazione stilistica e formale, ma anche parodia, gusto dell'assurdo e del rovesciamento paradossale, raffinato gioco di citazioni - tipicamente postmoderno - e ambiguità di senso e di significato.

Non credo ci libereremo tanto presto del CP, almeno nella sua essenza di letteratura della postmodernità, della contaminazione, dell'invasione. E forse solo da una FS tanto cresciuta e matura da rovesciarsi nel suo opposto - la FS delle origini è ottimista, feticista nei confronti della tecnologia, razionale, tanto quanto il CP è pessimista, disincantato verso la tecnologia e legato alla logica frattale - potrà svilupparsi la letteratura di fine e inizio millennio.

Recensioni. Libri trovabili e introvabili

Un testo fondamentale per accostarsi al genere è l'antologia *Cyberpunk* editrice Nord, a cura di Piergiorgio Nicolazzini

Nei primi mesi del 1994 usciva a otto (otto) anni di distanza dall'edizione originale americana l'antologia *Mirrorshades* («Occhiali a specchio»), ovvero la pietra miliare della FS CP. Visto che non ci ha pensato nessun altro, l'ha stampata la Bompiani, casa editrice che finora ad allora non aveva dimostrato un interesse se non strumentale verso la FS.

L'antologia non è maltradotta, la presentazione a cura di Brolli e Caronia se non è eccessivamente perspicua non è neppure buttata giù alla stracca e il prezzo è decisamente abbordabile. Tra i racconti, delizioso quello che apre l'antologia *il continuo di Gernsback*, di *William Gibson*, un'appassionata variazione sul tema del «futuro di ieri», decisamente divertenti racconti come *Mozart con gli occhiali a specchio* di *Bruce Sterling* e *Lewis Shirer* o *le imprese di Houdini* di *Rudy Rucker* ed ottimo l'acido e freddo *Occhi di serpente* di *Tom Maddox*. Meno riusciti ma almeno dignitosi altri, ma ... C'è un ma: che senso ha un'antologia di racconti scritti tra il 1982 e il 1985, presentati come la «nuova onda» della FS? Non è che si potevano tradurre prima? Eh? EEH?

(da LN 29 prima serie)

Un testo fondamentale per accostarsi al genere è l'antologia *Cyberpunk* editrice Nord, a cura di *Piergiorgio Nicolazzini*.

Cominciamo dal paratesto che, una volta tanto, è veramente lodevole: bibliografia delle opere pubblicate con data e titolo della pubblicazione in lingua originale e nome del traduttore, prefazione di *Larry McCaffery* con storia e inquadramento critico del fenomeno, guida ragionata multimediale al Cyberpunk in ordine più o meno cronologico, bibliografia critica per ulteriori approfondimenti a cura di Nicolazzini e bibliografia completa degli autori pubblicati.

Wow! Una cosa da Adelphi della FS.

L'antologia, probabilmente uno dei più ampi tentativi di dare una panoramica approfondita del Cyberpunk, consta di 700 pagine circa, cioè due romanzi, due romanzi brevi, 24 racconti e due saggi critici.

Il livello medio delle opere pubblicate è sempre perlomeno dignitoso, ma con un occhio di favore per il romanzo breve *Chi credi di essere* di *Pat Cadigan*, storia di un invasamento cibernetico, per *Mosquito* di *Richard Calder*, allucinata storia di puttanegatto e di guerra commerciale totale, *Morte della ragione* di *Toni Daniel*, riuscita tecnoparodia in chiave invasiva di *Raymond Chandler*, *Assiomatico* di *Greg Egan*, storia di una vendetta che diviene comportamento seriale, *Addio Houston Street* di

il modo di procedere nella narrazione è organizzato come A che incontra B che a sua volta incontra C che a sua volta ecc. ecc., fino a quando Z incontra A

Richard Kadrey, demenziale racconto dell'impresa di un artista-Erostrato, *L'ultima destinazione* di Ian McDonald, disperato racconto degno del miglior Philip Dick e *Morte Soft* di Rudy Rucker, ovvero la beffa della sopravvivenza elettronica.

Come spesso accade ho trovato deludente il racconto di Bruce Sterling, partito interessante e arrivato ovvio, mentre è ai limiti del buon gusto formale l'intervento di William Gibson, presente con un capitolo del suo ultimo romanzo.

Ben poco CP il romanzo di Greg Bear, *Zero Assoluto*, ma comunque godibilissimo e ottimo il racconto di Iain M. Banks che apre l'antologia: *Un dono della Cultura*. Nota a margine: credo che la Cultura sia una delle più feconde e interessanti invenzioni della FS di questi anni e che Banks sia poco meno che Dio seduto alla tastiera. Fine dell'inciso.

Insomma credo proprio che questa antologia fareste bene a leggerla (sempre che riusciate ancora a trovarla...).

Un romanzo che a rigore non può essere definito di FS ma che certamente è CP (infatti è inserito nella guida schematica al cyberpunk contenuta nell'antologia della Nord), è *Mio cugino il Gastroenterologo* di Mark Leyner, editore Frassinelli.

Si tratta di un libro sorprendente già per l'impostazione grafica. Infatti il testo non ha giustificazione a destra, in qualche caso i ritorni a capo sono aboliti e sostituiti da spaziature più o meno ampie e in alcuni paragrafi non esistono lettere maiuscole.

Ma cos'ha mai di CP il romanzo di Leyner, oltre allo sperimentalismo formale e ai titoli dei capitoli scritti di sbieco e con caratteri che ricordano la grafica dei PC? Bene, avendo definito la letteratura CP come postmoderno narrativo (ovvero come parodia, citazione, frammento - o meglio frattale - molteplicità e indefinibilità del punto di vista, esistenza di punti di vista non-umani [animali o artificiali], impossibilità di definire il reale in opposizione al fantastico, gusto dell'estremo, del paradosso, dell'assurdo) il romanzo di Leyner si colloca a pieno titolo nel filone.

Ovviamente è assolutamente impossibile raccontarlo anche perché il modo di procedere nella narrazione è organizzato come A che incontra B che a sua volta incontra C che a sua volta ecc. ecc., fino a quando Z non incontra A, con A che compare più volte nel testo, magari per telefono o in uno spot TV.

Aggiungete che Leyner usa spesso la prima persona SENZA chiarire CHI sta parlando o si dà a deliranti elenchi come fa Benni nei suoi momenti migliori (e come fa anche la Bibbia: «ed Elmer generò Enoch che generò Baruch...»), muta forma e ricordi ai suoi personaggi e, detto in breve, si fa beffe delle leggi fisiche e narrative.

Snow-crash di Neal Stephenson è un romanzo CP a pieno titolo, quindi contaminato, aggressivo, veloce, delirante

Se vi siete fatti l'idea che si tratti di un romanzo da cui stare alla larga, troppo assurdo per essere tollerabile e che qualunque persona dotata di buon senso farebbe bene ad evitarlo, avete assolutamente ragione: Mio Cugino ecc. è un romanzo troppo assurdo e qualunque persona dotata di un minimo di buon senso farebbe bene ad evitarlo.

Ma se avete così tanto buonsenso e non amate l'assurdo perché mai leggete FS e CP e anche questa rubrica?

Per concludere un saggio del testo, perché tanto a spiegarlo con parole mie non riesco:

...Il mio ragazzo ripeteva sempre che gli Incas avevano costruito a Machu Picchu un garage con 750 posti per le astronavi degli Extraterrestri. E io appoggiavo la testa sulle sue cosce mentre grossi succosi sottomarini sovietici color rosso scuro si radunavano nella baia per caricare i siluri. Un incidente di caccia mi lasciò con una cavità quadrangolare di 48 cm. nel petto; posso stare davanti alla TV senza ostruire l'immagine...

Più o meno il romanzo va avanti così per 200 e passa pagine, mutevole, mimetico, assurdo, coltissimo e strampalato.

A me comunque è piaciuto. (da LN 33, prima serie)

Nella primavera di quest'anno (1995) è finalmente uscito *Snow Crash* di Neal Stephenson, premio A.C. Clarke Award 1994. *Snow Crash* è un romanzo CP a pieno diritto, quindi contaminato, aggressivo, veloce, delirante e scritto con uno stile sottilmente complice, talvolta sgangherato, immaginifico, paradossale. Non è talmente nuovo da far gridare al miracolo, ma si può dire che trasforma in fatto, storia coerente ciò che in altri romanzi e racconti CP è proposta o suggerimento.

Raccontare la vicenda - tanto complessa da risultare a tratti oscura - è abbastanza inutile. Credo possa servire di più un veloce quadro del mondo nel quale il romanzo è ambientato. Si tratta degli States, com'è ovvio, ma divenuti irriconoscibili, frantumati in uno spolverio di minuscoli stati, enclaves, franchise, alla totale bancarotta economica e nei quali qualunque funzione statale, compresa la difesa, è privatizzata o in vendita al miglior offerente. La Mafia è un agente economico e politico legale, garante - sui propri territori - di pace, ordine e tranquillità mentre ciò che resta del governo federale è divenuto un covo di burocrati paranoici che accumulano pratiche sul nulla, passando il tempo a sottoporre a test i propri dipendenti per verificarne la fedeltà.

Esistono ministati fondati su un particolare credo religioso, altri nei quali nostalgici segregazionisti abitano ville in stile *Via col Vento* e dove è vietato l'ingresso a

chi non è puro WASP, *enclave* di proprietà di Nuova Hong Kong o di Narcolombia e frammenti di territorio senza padroni, concessionari o franchise e quindi destinati al disordine, alla fame e alla delinquenza. Accanto all'universo reale esiste un universo virtuale – il Metaverso – un cosmo cibernetico condiviso dove “le città sono decine di volte più grandi della più grande città del mondo reale e in cui il campo del piacere e dell'esperienza si trova a essere limitato dalla sola immaginazione”.

La struttura del romanzo è quella di un thriller ad intreccio, costruito su un'ipotesi fanta-archeologico-linguistica non esattamente limpida ma comunque abbastanza folle da riuscire a reggerne il peso. In 412 pagine si fatica a trovarne due o tre tirate via o inutili e il riferimento a *Vineland* di Thomas Pynchon che fa Rudy Rucker in ultima di copertina mi è sembrato decisamente azzeccato. Di Pynchon, Stephenson ha la leggerezza stralunata, il gusto per il paradosso, l'ironia sorniona e la carica satirica ad alto potenziale. I suoi USA sono probabili in maniera allegramente allarmante e mostrano fedelmente gli esiti di una *deregulation* spinta oltre ogni limite ragionevole.

È pur vero che l'amore di Stephenson verso gli *hacker* può muovere al sorriso, ma c'è poco compiacimento e poche illusioni in proposito. Stephenson chiude la parabola dei Neuromanti volgandola in farsa, in una scatenata sarabanda di ciberdroghe e telepredicatori criminali (da LN 34, prima serie)

Una famiglia nucleare - titolo originale *Dad's nuke* - di Marc Laidlaw è stato pubblicato in lingua originale nel 1985 e solo dieci anni dopo tradotto per la prima volta dalla Bompiani nella collana economica «Gli Squali».

Marc Laidlaw, americano, anzi californiano, è uno degli autori di punta del CP, fenomeno culturale che a quanto è dato sapere sopravvive benissimo nonostante Gibson e Sterling abbiano già molto tempo fa decretato la sua morte.

L'ipotesi fondamentale di Laidlaw (geniale se si tiene conto dell'anno di pubblicazione originale) è che la tendenza xenofoba in atto che prescrive di limitare l'universo dei propri rapporti e contatti ai propri connazionali, avrà sviluppi imprevedibili, limitando sempre di più il campo alla regione, alla città, al borgo, al vicinato fino a giungere alla famiglia (nucleare).

Negli USA immaginati da Laidlaw, divisi in minuscole *enclave* ostili e paranoide, Papà Johnson, capofamiglia e direttore della Famiglia Johnson, decide di installare un impianto nucleare nel proprio garage, allo scopo di raggiungere la piena indipendenza energetica.

Fin qui il tema, evidentemente paradossale, rimarrebbe nell'ambito delle coordinate della FS “sociologica” anni '50, quella delle feroci parodie di Pohl & Kornbluth, Sheckley, Vonnegut, Lafferty, Bester ed altri. Ma Laidlaw si spinge decisamente

Chi è il dottor Adder? Semplice. Un pornochirurgo che si occupa di mutilare, modificare, alterare i corpi delle prostitute californiane

oltre. Nel suo universo la crescita come l'invecchiamento sono pre-determinati: la pubertà, indotta chimicamente, viene portata a termine in poche ore, la vecchiaia giunge all'improvviso, la morte è un dovere sociale. La TV è divenuta l'occhio aperto della minuscola comunità locale sulla propria vita familiare. A sera, a tavola, si guarda un programma intitolato "Stasera dalla famiglia Johnson" (o Douglas, o Lynx ecc. ecc.) dove si spia quello che accade in casa dei vicini. Vacanze e lavoro sono possibili solo nella realtà virtuale, con esiti talvolta allucinatori o deliranti come nelle vacanze al parco naturale (virtuale) di Yosemite della famiglia Johnson.

I figli, cresciuti e partoriti da un utero automatico, vengono programmati anche nel temperamento, gusti e scelte. Può quindi capitare, come a P.J. Johnson, di essere decretato omosessuale alla maggiore età in base alla programmazione prenatale.

Laidlaw si dedica con scrupolo e passione a devastare, a rovesciare in assurdo, oscena pantomima e delirio, i valori più tipicamente *yankee* come la fiducia acritica nella democrazia, il timor di Dio, l'amor di Patria, la passione per le armi da fuoco.

Il romanzo conduce il lettore attraverso gradi crescenti di assurdo, definisce poco alla volta, con crudele divertimento, le coordinate del sistema sociale dell'America del nuovo millennio. Laidlaw non lascia speranze, ma conduce il gioco con scintillante allegria, con un tono che non scade mai nel puro grottesco ed evita i moralismi.

Insomma, ma non lo si poteva tradurre prima?

Dr. Adder di **K.W.Jeter**, tradotto da Fanucci nel 1995, è stato pubblicato per la prima volta negli USA nel 1984, ma è stato scritto nel 1972.

L'autore ha infatti bussato alla porta di numerosi editori prima di trovarne uno abbastanza fuori di cabina da pubblicargli un romanzo del genere.

Chi è il Dr.Adder?

Semplice: è un pornochirurgo che si occupa di mutilare, modificare, alterare i corpi delle prostitute californiane per renderle più appetibili da una clientela dai gusti estremi.

Il Dr. Adder non è un losco individuo che rapisce fanciulle ignare a vantaggio di un pubblico di ricchi dissoluti, ma lavora su soggetti pienamente coscienti e consenzienti, tenendo ben presenti le passioni, i gusti, le deviazioni di un pubblico ampio e differenziato.

Il suo principale nemico è John Mox, capo della Video Chiesa delle Forze Morali, (peraltro un ex-cliente di Adder) un'organizzazione terroristica che risolve con l'uso delle armi da fuoco il problema della morale e del decoro cittadino.

Ma il registro più originale di Gibson, e forse il meno noto, è la nostalgia per il mondo che ha preceduto il nostro, il rimpianto

Jeter inventa un protagonista provinciale, privo sì di scrupoli, ma del tutto impreparato di fronte al grado allucinante di abiezione della metropoli. Limmit, ex-dipendente di un allevamento di galline geneticamente modificate, riesce a sopravvivere allo scontro tra Adder e Mox e finisce per accantonare il suo confuso desiderio di affermazione, ma non si tratta di una presa di coscienza, di un riscatto, semplicemente della constatazione che lì non ha più nulla di conveniente da fare.

È difficile riuscire a leggere un romanzo tanto integralmente pessimista quanto quello di Jeter. I personaggi positivi semplicemente non esistono: ognuno segue un disegno, un sogno, un delirio che lo porta prima o poi a scontrarsi con qualcun altro. L'esito dell'incontro non è mai scontato, ma non ha nulla a che vedere con qualche forma di giustizia consolatrice verso il lettore.

In sostanza si tratta di un romanzo violento, spigoloso, sardonico, brutale, a tratti disgustoso, ricco di personaggi sessualmente sgradevoli e che si avvale di un vocabolario perlomeno postribolare. Eppure è un romanzo unico, che si legge fino in fondo senza tirare il fiato e che, molto più di tanti articoli e di accurati servizi giornalistici, rende ragione del sentimento di morte del nostro tempo. Essendo un'opera tanto poco cortese (o cortigiana) verso i lettori rischia di essere rispettata, osannata, ma non letta. Ed è un vero peccato. Magari aspettate di essere nello stato d'animo giusto ma leggetela. Non so se vi sentirete meglio, dopo, ma vi farà senz'altro bene.

In calce al romanzo la postfazione di P.K.Dick, schiettamente entusiasta, sebbene egli appaia nel romanzo nelle vesti di un vecchietto fissato (KCID) che trasmette Lied e stravaganti riflessioni religioso-filosofiche da una stazione radio allestita personalmente: l'unica a trasmettere ancora.

Pensateci un attimo (e rendetevi conto del genio malsano di Jeter): un mondo nel quale non esistono più trasmissioni radiofoniche è un mondo nel quale vorreste vivere?

Eppure è possibile, lo sapete meglio di me.

Monna Lisa Cyberpunk (*Mona Lisa overdrive*) di **William Gibson** è un romanzo di buon ritmo, steso con uno stile rapido e nervoso, ambientato nell'universo di *Neuromante* e segnato dalle stesse paranoie, droghe artificiali, simulatori di realtà virtuale, cyborg, feroci lotte tra *network* mondiali e poveri sfigati presi in mezzo.

Ma il registro più originale di Gibson e forse il meno noto (ma motore delle sue pagine migliori) è la sottile nostalgia per il mondo che ha preceduto il nostro, per la frattura consumata tra le speranze degli anni sessanta e la realtà dei suoi romanzi.

Pat Cadigan, come molti grandi autori «sociali», conosce il modo peculiare di percepire la realtà tipico degli sconfitti

C'è un dolore sommerso nei momenti più intensi di Gibson, il rimpianto per ciò che non è stato, incarnato in forme tecnologiche obsolete o cristallizzato negli oggetti più comuni. Può piacere o non piacere (a me piace), ma in Gibson è pienamente rappresentato il delirio mercificatorio degli ultimi trent'anni. Fateci caso, le sue descrizioni non sono soltanto accurate: raccontano la storia degli oggetti, li chiamano per nome. Ne fanno elementi caratteristici di personalità ed esistenze.

E' anche vero che spesso le storie che racconta non si distaccano troppo dalla falsariga del giallo o della spy story, ma la sostanza fantascientifica di Gibson è più profonda, si riferisce alla percezione e non ai fenomeni. (da LN 32, prima serie)

Pat Cadigan è - insieme a Eileen Gunn e a Lisa Mason - una delle poche esponenti del CP al femminile. A proposito, Rudy Rucker (Rudolph von Bitter Rucker) nella postfazione a "Le formiche nel computer" non parlava di CP ma di Transrealismo:

... lo scrittore transrealista elabora la percezione immediata in percezione fantastica [...] Un'opera d'arte significativa dovrebbe avere a che fare con il mondo così com'è. Il transrealismo intende occuparsi non solo della realtà immediata ma anche del livello superiore di realtà da cui la vita è circondata...

Capito? Il livello superiore di realtà. Ovvero la struttura profonda del mondo. Ecco perché CP, ovvero transrealismo è la forma di letteratura più schiettamente politica e ribelle degli ultimi vent'anni.)

Dicevo di **Pat Cadigan**.

Pat Cadigan, come molti grandi autori «sociali», conosce il modo peculiare di percepire la realtà tipico degli sconfitti.

Mindplayers pubblicato da Shake- edizioni Underground è la storia di Allie la Sfinge ex-tossicomane di un tipo molto particolare, divenuta terapeuta/visitatrice di sconvolti e alienati. Il *novum* del romanzo sta nella possibilità di noleggiare una personalità, cedere i diritti sulla registrazione e riproduzione della propria, confondere il proprio *unicum* con quello di qualcun altro per comprendersi (ma anche per annullarsi). Una prospettiva vertiginosa che ha portato allo sviluppo di *mindplayers*, un'interfaccia cervello-computer che permette di proiettarsi nella mente altrui per ricercare l'elemento di squilibrio.

Nel corso del suo apprendistato, Allie - obbligata come qualunque psicoterapeuta serio a confrontarsi innanzitutto con i fantasmi del proprio io - incontra **McFloy**, un «succhiato»:

... succedeva per lo più ad artisti, (...) compositori, ballerini, scrittori... proprio nel momento in cui stavano per ottenere il primo riconoscimento ufficiale... Era accaduto anche a McFloy. No, non a McFloy, ma a una persona completamente diversa, che era stata poi ricoverata in ospedale con il cervello intatto ma svuotato.

E il fatto è che anche noi lettori incontriamo McFloy e attraverso la sua vicenda comprendiamo presto (siamo a pagina 60, più o meno) in che tipo di mondo ci troviamo.

Il romanzo continua su questo tono, raccontando - in prima persona - degli interventi di Allie: esperienze allucinate, estreme che ne modificano profondamente la percezione di sé e del mondo. Autistici, succhiati, menti duplici, mutilati emotivi: personalità insufficienti, incomplete, ossessionate, nascoste dietro volti quieti, solo raramente smarriti o inespressivi, una galleria di incontri che tenta di comporre il ritratto di una società dall'interno.

Cadigan si cimenta (con successo) in un *bildungsroman* inconsueto, scandito da appuntamenti con altrettanti ego instabili, inafferrabili, tanto unici quanto insondabili. Parallela alla vicenda di Allie quella di Jerry Wirehammer, ex-compagno di avventure illegali che gradualmente mette in vendita la propria personalità per garantirsi un'allucinante sopravvivenza. Wirehammer vende registrazioni di ricordi, modi, gesti - la sua "maschera" è per un breve periodo "di moda" - e mette in circolazione anche copie contraffatte del proprio sé (cioè non regolarmente cedute alla società che lo commercializza) e nel tentativo di non perdere l'interesse del pubblico cerca di ricostruire ricordi perduti e inventare caratteristiche mai possedute. La spirale delle piccole e grandi illegalità, dei sotterfugi, delle piccole astuzie, il terrore di perdersi ma anche quello di essere dimenticato finiscono per travolgerlo definitivamente. Sono pagine intense, piene di un senso del fato che (inevitabilmente) ricorda la tragedia classica e insieme ricche delle lucide suggestioni dei grandi temi della letteratura fantastica. La Cadigan dimostra che sull'angoscia della perdita del sé - uno dei soggetti più intensi e onirici della narrativa di ogni tempo - si possono dire cose nuove, "ovvero raccontare con nuove parole le storie di sempre", e non è certo poco per uno scrittore.

Questo romanzo mi è piaciuto molto. Compratelo, leggetelo, fatevelo prestare o anche solo raccontare, ma non mancatelo. (da LN 0, autunno 1996)

Onirico e febbrile, il romanzo di Calder infila il tunnel dell'estrema perversione dei sensi, della percezione, dei sentimenti

Di **Richard Calder** avevo letto finora un racconto: *Mosquito* (più che buono) pubblicato sull'antologia della Nord *Cyberpunk* (LN 33) che mi aveva solo parzialmente preparato all'incontro con le Bambole e l'*allure* di questo **Virus Ginoide** (il titolo inglese è *Dead Girls*, più appropriato al tema ma ritenuto inadatto al delicato pubblico italiano dalla Nord). Calder è un inglese residente in Thailandia da dieci anni e che, come Ballard, Noon e un'altra dozzina almeno di autori inglesi si diverte a raccontare la dissoluzione della propria patria e più in generale dell'intero emisfero nord del mondo.

Le Bambole sono raffinate imitazioni di giovani donne, androidi basati su una nanotecnologia a livello quantico. Le prime bambole, prodotte dalla *Cartier* di Parigi, nel periodo di maggior splendore dell'Europa - all'*aube de millenaire* - avevano la funzione di modelle per le sfilate di moda, ma ben presto vennero le imitazioni prodotte in Estremo Oriente e con scopi e funzioni - essenzialmente sessuali - piuttosto diversi dall'originale.

La furiosa guerra commerciale tra Europa e Estremo Oriente, gli esperimenti azzardati e lo sviluppo frenetico della nanotecnologia delle bambole hanno creato le premesse per lo sviluppo del contagio. I maschi che hanno rapporti sessuali con le bambole vengono contaminati e inducono nelle donne umane la mutazione della prole femminile. In questo modo non nascono più bambine ma soltanto bambole, che evidenziano la loro natura solo durante la pubertà.

Ignatz Zwakh, il protagonista, è un drogato delle bambole, ovvero un maschio contaminato e innamorato di una "ragazza morta", Primavera, che è stata sua compagna di scuola fino alla metamorfosi. Le bambole hanno una vita relativamente breve e non possiedono alcuna nozione della morte, sono creature candide e amorali, destinate a morire per un semplice capriccio perverso dell'utente e in grado di uccidere con il medesimo indifferente candore.

Un aspetto affascinante del romanzo è il mondo nel quale si muovono Zwakh e Primavera. L'Europa, dopo l'ultimo periodo di lusso e di sfrenata ricchezza - segnato dalla monocultura della moda e del design - è in piena crisi, gli Stati Uniti si sono rinchiusi in un nuovo isolazionismo e l'Estremo Oriente - consorziato nell'ASEAN - è la maggiore potenza economica mondiale. L'epidemia del "virus ginoide" ha per il momento colpito la sola Gran Bretagna, Londra è isolata dal resto del mondo e in tutta Europa è in pieno sviluppo un movimento politico di estrema destra, il «Fronte Umano», che ha nel suo programma lo sterminio completo delle Bambole.

Onirico e febbrile, il romanzo di Calder infila il tunnel dell'estrema perversione dei sensi, della percezione, del sentimento per sforzarsi di raccontare la storia mai del tutto esplorata dell'odio tra i sessi. Le Bambole sono le donne ideali, pronte a

soddisfare qualunque assurda richiesta dei maschi e insieme sono la loro perdizione, vampiri quantistici che si preparano a ereditare la Terra (o perlomeno quanto ne rimane).

La nozione di transrealismo introdotta da Rucker è magistralmente interpretata da Calder che pone in una cornice di possibilità futura la quotidianità distorta dei rapporti di genere. Insomma, un libro meritevole di attenzione e che ha l'unico grosso "difetto" di non essere stato scritto da una donna.

Per venire ai difetti veri e propri non posso nascondere una certa fatica nel seguire vicenda e dialoghi. In parte si tratta di un problema stilistico: Calder fa un uso generoso di parole in lingua straniera e di neologismi, questo per rendere meglio la lingua di un ipotetico futuro dove la contaminazione dei linguaggi è all'ordine del giorno. Ma in parte temo che la responsabilità ricada sul traduttore, che nell'incontro/scontro con un autore personalissimo, disordinato, capriccioso, cerebrale non ce l'ha sempre fatta a venirne a capo. Il dubbio si rafforza confrontando le traduzioni di altri brani di Calder pubblicati in italiano, che sembrano correre via un po' più lisci di *Dead Girls*.

È questo il tragico problema della lettura in traduzione: quante delle astrusaggini che si incontrano sono da attribuire al traduttore e quante all'autore? E il problema si fa anche più serio per la FS, letteratura di genere per un pubblico che per anni si è ritenuto come formato da minus habens pronti a ingollare qualunque cosa.

Bambole (Fanucci, titolo inglese *Dolls, a cybersex novel*), sottotitolo *un romanzo cybersex*, autore **Akira Mishima** (Massimo Citi che recensisce la narrativa giapponese sostiene che i giapponesi hanno in totale sei cognomi: Mishima, Murakami, Yamada, Yoshimoto, Sakamoto e il sesto non me lo ricordo più), edizione originale 1996.

Dal momento che ho tratti paranoidei, che la vicenda è ambientata a Osaka e che non esiste scheda biografica dell'autore, avanzo il dubbio che il titolo originale non sia originale, ovvero che la Fanucci abbia tradotto dall'inglese e non dal giapponese (un traduttore di giapponese è più caro). Non sono una purista (o forse lo sono) ma mi piacciono poco le traduzioni di seconda mano. Se non è così mi scuso, ma per evitare le paranoie dei recensori basta scrivere in seconda pagina: copyright edizione originale Igaku-Shoin 1995 (o qualcosa di simile) titolo originale *Ningyoo*, oppure scrivere :«L'autore, anche se giapponese, è di madrelingua inglese, come Kazuo Ishiguro»

In quanto al libro, una volta finito di ridere per il buffo appellativo *cybersex*, l'ho trovato divertente e perverso quanto basta. Il tema del libro è, per riallacciarci al discorso iniziale, una variante del levapolvere asiatico ovvero una generazione di

donne sintetiche prive di diritti civili e date in noleggio (come le fotocopiatrici) per usi altrettanto facilmente immaginabili.

Leo Kaminsky è un mezzo intellettuale e mezzo bruto che somiglia ad Arnold Schwarzenegger. Quando gli accoppiano (spengono definitivamente) la bambola della quale si è perduto innamorado, evenienza non rara in un mondo povero di sentimenti, non gli resta altro che vendicarsi atrocemente, ammazzare, mutilare, massacrare una cinquantina almeno di loschi figure (come in un videogioco) per giungere infine a scoprire ciò che non avrebbe voluto sapere.

Il ritmo è molto buono, il registro grottesco regge senza mai cedere allo splatter più banale, qua e là nel testo si annidano osservazioni e riflessioni sorprendenti, e, infine, c'è un tot di sesso: acrobatico e caricaturale, descritto con i modi di uno Spillane tanto esplicito quanto affannato.

Il mondo è il solito futuro-dietro-l'angolo: inquinato, corrotto, terminale e, come in molti romanzi del genere, decisamente claustrofobico.

L'aspetto singolare (e esilarante) del romanzo è il bizzarro rapporto che gli utenti delle bambole finiscono per intrattenere con esse.

... Non potevo niente contro la sua logica, soprattutto da quando avevo chiesto il perfezionamento della sua scheda speculativa. Alle volte arrivavo a maledire quel giorno: chi affitta una bambola non vuole certo combattere con complicazioni logiche degne di una donna vera! Chi affitta una bambola vuole fottarla e portarla allo stadio, tutto qui!

Una parodia più efficace e velenosa dello stile di vita "maschio" è veramente difficile da trovare.

Il libro di Mishima ha numerosi, evidenti debiti con il cinema, si vale di uno stile attentamente trasandato e, per molti versi, rappresenta un ottimo esempio di post-romanzo, assemblato con materiali letterari di scarto e suggestioni tratte da film d'azione, videogiochi, video musicali. Non si prende troppo sul serio, eppure fa centro.

Il racconto che segue, *Osaka by night*, è decisamente interessante, anche se ha forse il difetto di schierare un po' troppi temi in pochissimo spazio. Allineare in sole dieci pagine cyborg suicidi, una madre ultraedipica, terrificanti sindromi autoimmuni e un'iniziazione sessuale è forse troppo anche per il lettore più attento e disponibile. Comunque è innegabile che il signor Mishima sia un autore ricco di idee. Da seguire con attenzione. (da LN 2, primavera 1997)

La clonazione è un tema di terrificante attualità, scientifica e sociale. Per trovare una sua rappresentazione in campo narrativo basta citare il bel libro di Michael Marshall Smith, dal titolo *Ricambi*, editore Garzanti.

Romanzo di FS, *Ricambi* è anche racconto filosofico, metafora allucinata, visione indotta dalla droga, viaggio agli inferi

Dovete sapere che in un futuro nemmeno troppo lontano (citare l'anno è superfluo) esisteranno delle «Fattorie per Ricambi», cioè dei luoghi dove vengono allevati cloni di individui decisamente ricchi, che in caso di menomazioni, danneggiamenti ad organi vitali fanno asportare al loro sciagurato clone ciò che hanno perduto e possono tornare in pista a fare i cretini, i coccodrilli, i maiali, i degenerati, i viziosi e più in generale i parassiti dorati della società.

Jack Randall, ex-militare, ex-poliziotto, tossicomane incallito viene assunto come guardiano di una Fattoria di ricambi e qui, spinto da Ratchet, un bizzarro droide di servizio alla Fattoria (decisamente più umano dei suoi padroni) si mette a istruire i cloni cercando di restituirli alla loro condizione di esseri umani. E così un bel giorno Jack, disintossicato di brutto da Ratchet se ne fugge in compagnia di cinque cloni e mezzo (provate un po' a indovinare perché mezzo?)

Raggiunge New Richmond, una città nata da un *Megamall* guasto, ossia una sorta di centro commerciale/residenziale volante.

Al loro interno si trovano migliaia di negozi, atri alti venti piani, piazzette con tavolini vaste come una città di provincia, dozzine di cinema multisala (...) Tutto questo e altro ancora, disposto lungo ampi e ariosi viali, con migliaia di comode nicchie e anfratti e piante in vaso così numerose da poter figurare a pieno titolo come vero e proprio ecosistema. Al sicuro dal resto del mondo a 6000 metri da terra.

L'ex *Megamall*, immobile a terra con i motori guasti, è divenuto una sorta di *Condominium* di Ballard: una metafora definitiva delle stratificazioni sociali. Fino al piano cento la feccia, oltre i ricchi, sempre più ricchi man mano che aumenta il numero di piani. In questo bell'ambiente il povero Jack si sbatte come un invasato per salvare la pelle ai suoi preziosi cloni (preziosi per chi li usa come serbatoio di organi omologhi), rischiando molto spesso la propria.

Ricambi è un romanzo generoso, esaltato, condotto a ritmo febbrile, ricco di invenzioni, paradossale, ambizioso. Il futuro delle Fabbriche dei Ricambi è appena più in là del nostro presente: non è forse vero che la ricchezza è divenuta – per la prima volta da quando esiste l'umanità – un viatico necessario alla longevità? Non è forse vero che la corruzione di qualunque organizzazione pubblica è giunta a un punto di non ritorno? E allora perché stupirsi dell'abbruttimento, della violenza, della follia che regnano alla base della piramide? Romanzo di FS, *Ricambi* è anche racconto filosofico, metafora allucinata, visione indotta dalla droga, viaggio agli inferi (memorabile il **GAP**, il luogo-non luogo dove gli americani hanno combattuto e perduto la loro ultima guerra), incubo Splatter e satira rabbiosa. Non sempre rigorosamente coerente, talvolta tanto generoso da rischiare di disperdersi, è un'opera che

segna un punto nella FS di fine millennio, sommando (e così moltiplicando) le suggestioni del miglior CP con le visioni degradate di Ballard.

Insomma anche se volete risparmiare sulle novità di FS del 1997 NON rinunciate a *Ricambi*.

Piccola considerazione a margine.

Come si sarà notato *Ricambi* è stato pubblicato in Italia dalla Garzanti, la casa editrice di Gadda e di Magris, tanto per capirci. Questo significa almeno due cose: la prima è che anche nell'editoria italiana ci si comincia a rendere conto che le suddivisioni di genere non hanno più molto senso, la seconda è che i diritti su certi romanzi hanno assunto prezzi inabbordabili per gli editori italiani tipici del genere. (da LN 3, estate 1997)

Giulio Giorello, filosofo della scienza, nella postfazione a *Aidoru* di **William Gibson** (Mondadori 1997), afferma che l'opposto di «virtuale», non è «reale» ma «attuale»: «Il virtuale non è mera illusione (...) è quel modo della realtà che bene è colto dalla frase: già e non ancora».

Debbo dire che questa definizione di virtuale (desunta da Aristotele) mi piace parecchio per quanto di intrinsecamente futuribile dichiara, esattamente come mi piace la sua opposizione ad attuale, ovvero statico, privo di sviluppo. Tranquilli, non è un attacco di futurismo e neppure un inconsulto atto di amore per il mondo della *Rete* e della *R(ealtà) V(irtuale)*. Grazie (o forse dovrei dire nonostante) il mio passato politico conservo una robusta curiosità per ciò che avviene nel mondo reale e leggo FS proprio perché mi aiuta ad esplorarne le pieghe. I semi del futuro sono già stati dispersi a piene mani intorno a noi, si tratta solo di vederli, coltivare il giusto grado di curiosità infantile. E qui le citazioni si potrebbero sprecare, dal "*Vestito Nuovo dell'Imperatore*" fino a Padre Brown di Chesterton ... ma è meglio tornare a bomba.

Gibson è uno di quegli autori di cui parlano tutti ma che non tutti (quelli che parlano di lui) hanno letto. Il suo *Neuromante* (Ed. Nord) romanzo innovativo ma poco agevole per il lettore abituale di FS ha letteralmente creato il genere Cyberpunk ma ha anche diviso il campo della letteratura speculativa tra FS e CP. Gibson è stato esaltato dall'inevitabile Fernanda Pivano (che ultimamente ha abbracciato anche P.K.Dick nel suo morbido entusiasmo) e come capita spesso per gli autori di successo - soprattutto se postumo - ha visto pubblicati anche i propri temi della scuola inferiore (o poco ci manca). Gibson ha alcune caratteristiche peculiari che chi lo legge abitualmente ritroverà puntuali anche in questo *Aidoru*. Innanzitutto una qualità della prosa - molto rarefatta - che non potrei che definire, rozzamente, freddezza. G. non mira a stupire, risparmia sulle parole e lascia che le suggestioni sgocciolino

lentamente, quasi inavvertite. Lo choc da futuro in lui è diluito, quasi inafferrabile, si nasconde nella fitta trama di marche, nomi di società e di oggetti comuni che, introdotti senza descrizioni ulteriori ma essenzialmente grazie al loro uso, spostano gradualmente il lettore fino a condurlo al «suo» mondo. Nell'universo di Gibson gli individui si definiscono in quanto funzioni della comunicazione e in quanto dispongono o meno di merci e rapporti. La loro interiorità è celata, emerge solo attraverso gesti, reazioni, passioni. E il confine tra ciò che definiamo reale e il «meme» (unità discreta di memoria) ovvero tra l'oggetto e la comunicazione sbiadisce fino a lasciare il lettore orfano e confuso.

E alla freddezza segue - fedele - l'inquietudine. Il mondo di Gibson è sicuramente il nostro mondo, ma spogliato della sua quota di esaltata mistificazione, si presenta per ciò che è: scontro di poteri, alienazione, solitudine. In *Aidoru Rez*, cantante idolo degli adolescenti di tutto il mondo, vuole sposare l'Aidoru, ovvero un simulacro, «un costruito di simulazione, un insieme di componenti software» e di fronte alla constatazione che «Non potrà mai scoparsela» sorride e si stringe nelle spalle. Gibson riesce a cogliere in questo romanzo uno dei segni distintivi del nostro mondo: la rarefazione. La corporeità sempre più sbiadita lascia così posto a una simulazione immateriale ma carica di promesse, ovvero la virtualità che si contrappone all'attualità.

Rez - che è a sua volta icona virtuale sui PC di milioni di adolescenti - nonostante resistenze e scontri riuscirà infine a giungere a unirsi all'Aidoru e il realizzarsi del loro incontro sembra un evidente richiamo a due millenni di spiritualità occidentale, nemica del corpo e delle sue manifestazioni. L'inquietudine di *Neuromante*, un'inquietudine «politica», è divenuta qui intensamente esistenziale e investe radicalmente il tema dei rapporti personali. Un romanzo da non perdere.

Forse non tutti sanno che...

Attacco da Settimana Enigmistica, ma come vedrete, giustificato dal libro che presenterò. Allora, forse non tutti sanno che Phoenix è la casa editrice di D(aniele)-Brolli, l'arguto e entusiasta postfattore di buona parte delle raccolte CP uscite negli ultimi anni, nonché co-curatore della collane «Vertigo» e «Stile Libero» Einaudi, traduttore, prefattore, postfattore, chiosatore, e in qualche caso inventore, di brani di narrativa di Dick, Ballard, Gibson eccetera.

«Ma non ne aveva abbastanza di lavorare per almeno due case editrici, D-Brolli?»
Chiede il pubblico.

Giusto, ma sarà l'entusiasmo, sarà che soldi in editoria ne girano pochi, D-Brolli ha sentito la necessità di farsi ubiquo e plurimo, uno e trino, onnipresente come certi anchorman.

E così con la sua Phoenix pubblica *Halo* di Tom Maddox, autore interessante (anche se non eccelso). Il romanzo in quanto a ispirazione e tema è sicuramente decente, politicamente corretto, visionario nella giusta misura e pone scottanti interrogativi etici. Essenzialmente in *Halo* si mostra come Aleph, l'intelligenza artificiale che governa la stazione spaziale Halo, sia infinitamente più *umana* delle compagnie commerciali che stipendiano il personale della base Ciò detto, resta da discutere il modo nel quale è stato presentato al pubblico italiano, ovvero il motivo per cui un romanzo comunque (probabilmente) intelligente e gradevole sia divenuto di fatto illeggibile.

Eh sì, perché la lettura è una vera fatica. Si procede annaspando tra parole che sono-quasi-quelle-che-ci-vogliono-ma-non-proprio, facendosi largo in una punteggiatura inclemente e assassina, ci si ferma stupefatti davanti a personaggi che vengono condotti in tunnel dove si sentono «come gusci in una canna di fucile» o che hanno «propositi a lunga gittata», si sorride davanti a «fosche sagome» sullo schermo (viene in mente «morì e la sua sagoma venne portata al cimitero») o a *diseases* (malattie) tradotto come *disturbi* o ancora ai «muscoli tirati sulla faccia» e mi fermo qui per lasciare ad eventuali temerari il gusto di infilare altre perle di trascuratezza e ottusità. Non so se qualcuno aveva nostalgia per le traduzioni alla Cosmo Ponzoni (collana di FS degli anni cinquanta e sessanta) ma ecco che il generoso D-Brolli e Giancarlo Carlotti (i co-traduttori/killer di questo *Halo*) hanno pensato bene di rinnovare i fasti della FS come genere per poveri cretini. Magari Maddox non sarà un fenomeno dal punto di vista stilistico, ed è anche possibile che la tempestosa punteggiatura sia interamente opera sua, ma la sciatteria della traduzione è da attribuire in toto ai nostri due (vedi: attenti a quei...) .

Prima di passare al prossimo libro segnalo comunque la geniale frase «le realtà virtuali erano ovunque (sic!)» astutamente posta in prima di copertina e che dubito sinceramente sia stata partorita dall'autore. No, è troppo intenso il sapore di trovatina redazionale: «... ma non si capisce che è cyberpunk 'sto Halo / E noi mettiamoci che ci sono le realtà virtuali / Giusto, capo sei proprio 'na forza!»

Per rimetterci in quadro l'immaginario non resta che leggere questo *Metrofaga* di Richard Kadrey, edito da Shake - edizioni Underground. Johnny, un ex-poliziotto, vive di piccoli traffici e di espedienti nella California dei primi decenni del prossimo secolo. A suo modo è un tipo abbastanza pulito anche se ha amicizie pericolose. Ciò che Johnny non sa (e non può sapere) è quanto il suo DNA sia importante per le Triadi – le mafie internazionali che dominano l'economia mondiale – e anche per ciò che resta del potere più o meno legalmente costituito. La California in cui Johnny si sforza di sopravvivere è un incubo socio-criminale sul

un incubo socio-criminale sul quale si allunga l'ombra di un'epidemia letale, originata da un virus nato in laboratorio militare

quale si allunga l'ombra di un'epidemia letale, originata da un virus nato in un laboratorio militare. Curioso (e ammirevole) come in una vicenda dalla tinte tanto fosche Kadrey riesca a conservare leggerezza e gusto per lo sberleffo. A differenza del maltrattato Maddox, Kadrey non si preoccupa di apparire *politically correct* (magari sovversivo, questo sì) e muove i personaggi secondo logiche che appartengono più alla loro origine ed al loro personale temperamento che a esigenze di copione. Da segnalare anche il ritmo, veloce senza essere parossistico o autocaricaturale. Ancora due notazioni, l'una per i nomi e soprannomi dei personaggi, (particolare che in un romanzo di tema fantastico è tutt'altro che secondario), nomi che si attaccano come francobolli al lettore e non lo mollano più (mai che capiti di pensare: e questo chi era già?) e l'altra per il personaggio di **Imbroglione**, *padrino* immortale - in senso letterale - e figlio di buona donna davvero memorabile.

Headcrash - fuori di testa, di **Bruce Bethke**, Fanucci editore.

Protagonista uno sfigato tecnologico - *nerd*, in gergo - coinvolto in una bizzarra operazione di recupero software in territorio virtuale con un esito davvero impreveduto. Cominciamo dal finale. Imprevisto si diceva, ma la parola giusta sarebbe forse incongruo. Graziosamente paradossale, certo, ma che lascia aperti troppi interrogativi.

L'aspetto interessante di *Headcrash* probabilmente non è lo sviluppo della vicenda - un po' troppo affidata agli umori e alla volontà di stupire dell'autore - quanto piuttosto le minute sciocchezze, le assurdità, le incongruenze di un **universo cablato**. In questo senso la parte migliore del romanzo è certamente la prima, dove Bethke conduce felicemente in porto una **satira ferocissima del mondo impiegatizio USA del terzo millennio**. Dagli *e-mail* dirigenziali su questioni irrilevanti ma che tutti i dipendenti sono costretti a leggere, ai *Database* in realtà virtuale - repliche elettroniche degli archivi di un tempo - al controllo capillare e puntiglioso della vita privata, alla parodia del gruppo di lavoro affiatato e responsabile, alla devastazione del mito dell'efficienza e della produttività. Poi, come capita spesso, il romanzo tira in ballo il famoso cyberspazio e, *more solito*, comincia a girare a vuoto. I continui riferimenti all'allucinante sfiga del protagonista cominciano a farsi ripetitivi, e anche se alcune trovate restano eccellenti (il **mafioso virtuale**, le **datamutande**) si ha la sensazione che l'autore abbia smarrito il senso del testo.

Si arriva alla fine con una certa fatica e con la sensazione netta che *Headcrash*, ben lungi dall'essere un'azzeccata parodia del celeberrimo *Snowcrash* di *Neil Stephenson* (come afferma impavidamente il retro di copertina), non arrivi

nemmeno a scalfire il mito del cyberspazio, perso com'è a cercare l'ennesima trovata per raggiungere un epilogo purchessia.

In sostanza: se ve lo regalano leggetelo, altrimenti aspettate pure l'edizione economica.

A parlar del lupo... Dopo *Snowcrash*, romanzo generosissimo e geniale, arriva *L'Era del Diamante*, sottotitolo: *il sussidiario illustrato della giovinetta*, autore *Neal Stephenson*, editore **ShaKe**.

Ambientato nella Cina del nuovo millennio, si muove contemporaneamente su più piani: nella **Repubblica Costiera Cinese** dove prosperano le attività economiche più o meno legali di **Neovittoriani** e Giapponesi, nel nuovo **Celeste Impero** - un impero delle dimensioni di qualche isolato più qualche nave ancorata al largo della costa - e nella virtualità del sussidiario elettronico di **Nell**, bambina diseredata alla quale il Libro (una copia illegale) è arrivato attraverso canali non esattamente ortodossi.

Questa volta Stephenson ha scelto di evitare il consueto, logorato cyberspazio, preferendo seguire la sorprendente evoluzione del sussidiario, un libro intelligente (in senso cibernetico), in grado non solo di inventare storie, ma anche di adattarle all'utente, seguendone desideri e pulsioni. Letteralmente incantevoli le pagine dove Nell, ancora bambina, entra in sintonia con il Libro, scoprendone via via le meravigliose doti e possibilità.

Il sussidiario è stata la più felice realizzazione di **John Percival Hackworth**, ingegnere neovittoriano che, dopo averne realizzato una copia per la nipote di un multimiliardario, l'ha illegalmente clonato per regalarlo alla propria figlioletta, sicuro di garantirle un futuro migliore. Prodigiosa - anche più che in *Snowcrash* - l'inventiva di Stephenson nell'immaginare un mondo basato su una **nanotecnologia pervasiva e invadente** (gli acari, nanocomputer di dimensioni submicroscopiche, sono una delle più inquietanti invenzioni mai escogitate da un autore cyber) e curiosamente verosimile l'organizzazione sociale del nuovo mondo, dove alle realtà politiche attuali si sono sostituite **le Tribù**, entità a cavallo tra la corporazione, il partito politico e il circolo.

Ma perché, allora, delusione? Già in *Snowcrash* avevo avuto la sensazione che la narrazione procedendo si facesse meno lucida. Qui questo andamento è ancora più evidente. È come se Stephenson, una volta stese duecento pagine nella quali generosamente spara una quantità micidiale di cartucce, si trovasse a mal partito nel dover semplicemente terminare la propria fatica, come se il suo impegno (e il suo divertimento) di autore si indirizzasse più verso la creazione di un mondo *altro* piuttosto che nella narrazione di ciò che avviene dei suoi personaggi. Nell divenuta giovinetta e finita in un collegio neovittoriano perde colore e vivacità, il **Dottor X** e il **giudice**

e avrete
il vostro
post-
cyberpunk
ovvero il
delirio di
un Ke-
rouac ro-
botico con
la patente
scaduta

Fang, geniali personaggi che incarnano egregiamente la profonda alienità della cultura tradizionale cinese, scompaiono dal libro, lasciando posto a un poco intellegibile complotto dagli intenti oscuri e a uno scioglimento tanto concitato quanto frettoloso.

Dovessi dire di esserne rimasta davvero sorpresa mentirei. Già nel suo primo libro Stephenson costruiva un universo visionario di scintillante ironia per poi concludere a rotta di collo dopo aver tirato in ballo i sumeri e un complotto plurisecolare.

Eppure... eppure merita leggerlo, non c'è dubbio. Stephenson sa cogliere con sicurezza anche gli aspetti minimi del rapporto tra personalità e mutamento tecnologico, sa descrivere con l'accuratezza dell'antropologo - o, forse meglio, con la sensibilità dello scrittore - i mutamenti di costume e di visione del mondo indotti dal rapporto quotidiano con Intelligenze artificiali, Realtà virtuali, comunicazioni immediate, mostrandone l'esito in termini di disorientamento, perdita di rapporto con il proprio corpo fisico, smarrimento.

Un libro per essere un grande libro deve essere perfetto? Non credo. (da LN 4, inverno 1997)

Mi è già capitato di parlare in queste pagine di **Mark Leyner**, autore che non si può certo definire di FS, ma che con la fantascienza ha un evidente rapporto di familiarità. Leyner, come Noon, Marshall, Womack, Stephenson e altri, costituisce un esempio di post-cyberpunk (che belle le etichette, come permettono di sbrigare quattro, cinque scrittori con un'unica parola...). Già, ma cosa vuol dire post-cyberpunk? Per farla breve significa che voi prendete tutto quanto c'è di marcio, assurdo, deviante, allucinante nel romanzo pulp, aggiungete alcune delle suggestioni più trash della FS classica (l'invasione aliena, i marchingegni ultratecnologici, la spersonalizzazione e il controllo inconscio da parte di extraterrestri ripugnanti, possibilmente dotati di esoscheletro), mutuare alcuni temi tipici del Cyberpunk (il corpo protesizzato, la percezione distorta, la microtecnologia invasiva e onnipresente); volgete il tutto al presente, ne fate una storia sbilenca, ultraletteraria nei riferimenti ma quotidiana nel linguaggio e nei temi e avrete il vostro post-cyberpunk, ovvero il delirio di un Kerouac robotico con la patente scaduta.

Debbo dire che il precedente Leyner, *Mio cugino il gastroenterologo*, possedeva una freschezza e una capacità di sorprendere che in questo **Ehi tu, baby**, decisamente più ricercato, latita. Quando si vive di giochi di prestigio è normale puntare a far volare sempre più piatti, cerchi e bastoni. Diciamo che qui Leyner fa volare un numero prodigioso di oggetti ma che l'esibizione comincia a dare lievi segni di stanchezza. Ma non lasciatevi troppo fuorviare dal mio parere: le invenzioni paradossali

e le inversioni di senso dei testi di Leyner sono un meraviglioso attentato ai vostri cervelli, un salutare corto circuito per il vostro lessico e la vostra visione del mondo. Insomma, non perdetelo.

Nota: la traduzione del romanzo (romanzo?) è di Anna Rusconi. Ho una sola parola da dirle: BRAVA! (da LN 5, primavera 1998)

Michael Marshall Smith non ha scritto soltanto *Ricambi*, grazie al cielo, ma anche questo *Uno di noi*, edito da *Garzanti*, imponente romanzone da 366 pagine.

Se *Ricambi* era un romanzo generoso ma in ultima analisi confuso, il medesimo rilievo si può fare per questo suo secondo testo, nato da un'idea geniale ma basato su un meccanismo di continuo rilancio, che lo conduce ben oltre il famoso limite della sospensione di incredulità.

Hap, il protagonista - piccolo spaccia e modesto criminale fallito - possiede la curiosa caratteristica di riuscire a seppellire nell'inconscio i propri sogni, senza che questi riescano a influire minimamente sulla propria vita diurna. Quanto basta per essere assunto e profumatamente pagato dalla REMtemp, società che si occupa di liberare da sogni molesti e penosi incubi elementi molto attivi nel mondo economico e politico. Il compito di Hap è quello di fungere da collettore per il subconscio di chi conta, digerire le ossessioni oniriche altrui e tirare avanti. Grazie alla sua caratteristica Hap riesce perfettamente nel suo nuovo lavoro, tanto che la REMtemp lo prende in considerazione per un altro incarico: lo scarico di ricordi. Ovviamente ci sono ricordi di vario genere: da un tradimento coniugale che si preferisce dimenticare fino a qualche crimine che è bene dimenticare - "cedere" - in vista di un processo.

Da questo spunto - il commercio di sogni e ricordi - il romanzo di Marshall Smith parte per costruire una complicata vicenda poliziesca che ha tuttavia uno scioglimento del tutto imprevedibile.

Come molti lettori di FS non riesco a digerire l'inserimento di elementi irrazionali o metafisici in una narrazione basata sulla speculazione, ma ripensando al romanzo di Marshall Smith non posso evitare un sorriso e un'amichevole scrollata di spalle. Probabilmente perché da uno scrittore di genio come M.M.S. si può anche accettare una virata sul Trascendente, se non altro perché resta sempre il dubbio che, in fondo, nulla di troppo serio deve essere scritto su temi che ci toccano tanto profondamente.

Vi consiglio sinceramente di leggerlo. Non si tratta di un capolavoro - se per capolavoro intendete un'opera equilibrata e autosufficiente - e l'intreccio presenta buchi e rattoppi difficili da ignorare, ma la capacità di M.M.S. nel creare corto circuiti logici, strutture coerenti fino all'autoparodia e collezionare citazioni oblique e deliranti è un frutto sincero della letteratura di fine millennio, un modo di trasformare

Pat Cadigan è stata uno dei primi autori ad affrontare il tema del cyborg mediatico, ovvero della creatura solo in parte umana

la scrittura in macchina per il moto perpetuo, ovvero **un nobile tentativo di organizzare il caos.**

L'edizione originale di *Sintetizzatori Umani* (*Synners*) di **Pat Cadigan**, *ShaKe Edizioni*, è del 1991 ma è arrivato in Italia solo nel luglio di quest'anno. E non si tratta di aspetto secondario per la lettura, infatti molte delle suggestioni e degli aspetti più inquietanti della possessione elettronica raccontati nel romanzo rischiano di apparire già detti e letti. Nella realtà Pat Cadigan è stata uno dei primi autori ad affrontare il tema del cyborg mediatico, ovvero della creatura parte cibernetica e parte umana, e gran parte di ciò che è stato pubblicato successivamente (ma uscito prima nella traduzione italiana) ha battuto una delle strade segnate in questo libro.

Sorge spontanea la domanda: perché solo adesso?

Ci sono alcuni buoni motivi: le dimensioni del romanzo, innanzitutto - 398 pagine - in secondo luogo la complessità della traduzione e la scarsa o nulla conoscenza dell'autrice da parte del pubblico italiano.

Che la traduzione sia stata laboriosa e complessa lo si può intuire dai risultati. Duole dirlo ma Giuliana Giobbi, traduttrice oltre che di Cadigan anche di Kadrey, in questo caso non ha dato il meglio di sé. Il ritmo freddamente e oniricamente descrittivo di Cadigan è divenuto, per la traduzione affrettata (o forse affannata) una lunga elencazione di gesti e movimenti resi con pignoleria ma senza la minima attenzione alla cadenza della frase. Come molti autori americani moderni Cadigan fa abbondante uso di frasi brevi, incisi frequenti, cambi di punto di vista. Nella traduzione italiana la ricchezza lessicale e il movimento in scena vanno persi, con il risultato di rendere la lettura a tratti faticosa e spesso pedestre.

Tuttavia, nonostante i molti difetti dell'edizione italiana, *Synners* è un romanzo di valore assoluto, un'efficace rappresentazione degli incubi anni '90 ma anche una puntuale ricognizione delle aberrazioni commerciali attuali e prossime venture.

I *Synners* sono individui capaci di innestarsi direttamente sulla rete telematica e produrre video musicali «*espressione diretta dell'attività onirica*». Ovviamente la scoperta, frutto del lavoro di una piccola casa indipendente, viene subito monopolizzata da una colossale major che non si preoccupa più che tanto di verificarne eventuali rischi ma cerca di sfruttarla il più rapidamente possibile, puntando sulle possibili applicazioni erotiche di una connessione che permette di trasformare le fantasie sessuali in realtà virtuale. Come finisca la storia non è difficile da immaginare per un lettore allenato ai temi del Cyberpunk, ma il modo nel quale si perviene all'Armageddon finale non ha nulla di ovvio e lascia al lettore più di qualche

inquietudine sullo sviluppo apparentemente senza limiti della rete telematica e sui disegni delle grandi imprese della comunicazione.

Cadigan in rapporto ad alcuni degli autori più noti del genere è dotata di una lucidità politica e di un'ampiezza della visione che, come scrive la rivista *Locus*, rendono gran parte del cyberpunk «un fumetto». A titolo personale posso solo aggiungere che trovo curioso come, nonostante le infinite ciance sulla virtualità e sulle nuove modalità narrative, si possa «entrare» nel mondo telematico passando per l'antica porta del romanzo. Forse il problema sta nel fatto che di veri scrittori in circolazione ce ne sono sempre e comunque troppo pochi? (da LN 8, inverno 1998)

Novum e sense of wonder, 4 chiacchiere in leggerezza

Un raggelante spettro si aggira nelle *Convention* di FS, nelle riviste specializzate, tra gli esperti, i critici, i lettori.

Ma che fine ha fatto il *novum*?

Questa categoria critica fondamentale della FS, postulata da *Darko Suvin* nell'indimenticato saggio *Le metamorfosi della Fantascienza*, edito da *Il Mulino* (eternamente in via di ripubblicazione in forma aggiornata), pare aver subito negli ultimi anni una crescente involuzione, fino a scomparire.

Il *novum*, per chi (giustamente) non conosca a sufficienza certe sottigliezze dell'ermeneutica fantascientifica, sarebbe l'elemento di novità (sociale, tecnologica, psicologica, ecc.) che, inserita in una narrazione, la rende parte del campo della FS. Le conseguenze sociali e psicologiche indotte dal *novum* sono la sostanza dello straniamento che ha permesso a centinaia di scrittori di FS di divertire ma anche far riflettere almeno tre generazioni di lettori.

Come tutte le categorie enunciate a posteriori il *novum* non arriva ad esaurire le caratteristiche del genere, ma ne definisce comunque alcuni temi e sistemi di riferimento.

Ma il *novum*, in quanto riflessione sul reale e proiezione delle tendenze della società attuale, è davvero in fase di estinzione? Viviamo in un mondo immutabile?

Personalmente mi pare che mai come in questi due ultimi decenni del secolo siano apparsi tanti elementi - promettenti o inquietanti - in grado di suscitare la visione di società future. A cominciare da una banalità come l'esistenza di una rete telematica globale, allo sviluppo dell'ingegneria genetica, alla creazione di nuovi materiali e, in parallelo al degrado crescente dell'ambiente e delle interazioni sociali, alle nuove tensioni internazionali, all'affermazione di un nuovo, peraltro non dichiarato, governo mondiale... Forse il problema è che il paesaggio di riferimento muta troppo velocemente, o forse gli scrittori di FS riuscivano meglio nel loro compito se potevano postulare *un solo cambiamento per volta* nell'ambito di rapporti sociali ed economici relativamente stabili.

Eppure alcuni autori degli anni '80, i creatori del *cyberpunk*, sono riusciti a cogliere la sfida, a restituirci la paura e la meraviglia di un paesaggio in corsa. Ma non si trattava di autori facili, nascevano da un *milieu* culturale che aveva poco in comune con le competenze tecniche della prima FS (una letteratura nata e destinata a tecnici ed ingegneri). Spesso la letteratura *cyberpunk* peccava di eccessiva raffinatezza, cercava di essere all'altezza, anche da un punto di vista lessicale e stilistico, della sfida che aveva accettato, selezionando quindi eccessivamente il proprio pubblico.

la tecnologia presente si è impadronita di quella possibile, l'ha resa univoca e necessariamente spettacolare

La sfida del *cyberpunk* non è morta, sopravvive nella Rete e in alcuni autori che non hanno rinunciato a parlare in termini collettivi della nostra sorte. Ma, in parallelo, è almeno in parte mutata la natura della FS: da letteratura speculativa a narrativa mitopoietica. E così dalla propulsione interstellare come possibilità e sfida tecnologica si è giunti al *viaggio* come magia e incantesimo. Che certamente ne era una delle possibili letture, ma non certo l'unica. E così è stato per temi speculativi come quello delle intelligenze non umane e artificiali, la conquista e colonizzazione di mondi del sistema solare ed extrasistema, i viaggi temporali e in altre dimensioni.

Il senso del meraviglioso, che nasceva da un solido rapporto con il reale, si è annacquato in innocua fiaba, in fondale ipertecnologico, in raffinato trucco di scena, in produzione cinematografica colossale che non riesce a restituire neppure un centesimo della suggestione di alcune pagine di "vecchi" autori di FS. La tecnologia presente si è impadronita di quella possibile, l'ha resa univoca e necessariamente spettacolare. Stiamo probabilmente assistendo alla trasformazione dei lettori di FS degli anni '50 in autori. E come capita sempre, una superficialità ipernutrita e invadente riesce a guastare definitivamente un grande gioco.

(da LN 11, autunno 1998)

Altri trovabili e introvabili

Alice nel paese dei numeri (*Automated Alice*) di **Jeff Noon**, editore *Frassinelli* (ed. orig. 1996), trad. di *Maria Teresa Marengo*, è con ogni evidenza il coronamento della passione di *Noon* per *Alice*, più volte denunciato nei romanzi precedenti.

La prima domanda che il lettore si pone è: «È possibile riproporre la magia di *Alice* in un romanzo scritto un secolo dopo?».

E qui conviene essere espliciti: la *Alice* di *Noon* non è all'altezza di quella di *Lewis Carroll*. Ma questo non è comunque un buon motivo per gettare il libro nel più vicino cassonetto. Infatti una volta superata la sensazione di smarrimento provocata dal calco puntuale dello stile del reverendo *Carroll*, le nuove avventure di *Alice* si rivelano quasi altrettanto assurde e divertenti dell'originale, soprattutto una volta assodato che lo scopo di *Noon* è anche quello di irridere, attraverso l'uso dell'assurdo, il nostro mondo.

I buroserpenti, gli auto-cavalli, i polcanuomini, il signor In Punto, Davis l'Interurbano e Lindo Ordinatino non sarebbero forse del tutto appropriati in un'opera di *Lewis Carroll*, ma si rivelano perfetti per un romanzo a metà tra la fiaba e una sua parodia interpretata dai *Monty Python*.

Soprattutto nella seconda parte *Noon* dà il meglio di sé, con un numero di trovate, giochi di parole, *limericks*, rigorose illogicità da portare con sé il lettore (adulto) senza dargli il tempo di tirare il fiato. Personalmente ho molto apprezzato le orribili poesie del signor In Punto, ma sono in dubbio, in fatto di godibilità, sui titoli dei libri del *librorinto* (*Il mondo secondo la carpa*, *Rape* tempestose, *Modeste Speranze* e *Colla 22*). Un brava! alla traduttrice, comunque.

Noir di **K.W. Jeter**, numero 1 di *Solaria Fanucci*.

Jeter è un autore capace di tutto. Lo ricordo nei panni un po' troppo larghi di un viceDick a scrivere i - brutti - sequel di *Blade Runner*, ma anche perfido e lancinante nel mondo del *Dr Adder* (cfr. **LN 36**, prima serie) o, ancora, gentiluomo vittoriano in *Le Macchine infernali* (cfr. **LN 12**). Si tratta di un autore versatile e prolifico, fin qui siamo d'accordo, ma la qualità? Molta della sua ispirazione si deve proprio a P.K.Dick, soprattutto in certe atmosfere e intrecci fortemente segnati da una visione paranoica della realtà, ma è anche uno scrittore capace di temi e approcci originali.

Noir è un buon esempio di ciò che l'autore californiano è in grado di produrre: suggestioni molto evidentemente ispirate a *Blade Runner* (il film) o a *Ubik* (il romanzo di P.K.Dick), ma anche al poliziesco americano anni '50 e alle sue trasposizioni cinematografiche (difficile non dare al suo protagonista le sembianze di un Robert Mitchum), il tutto interpretato con la surreale ferocia e l'insistito gusto del macabro che costituisce un suo contributo originale.

l'ossessione della violazione del copyright, ritenuto, nella società narrata da Jeter, di gran lunga il più grave dei reati

Il protagonista del romanzo, McNihil, è un investigatore privato con un passato oscuro e inquietante, che viene suo malgrado arruolato da un magnate di un colossale oligopolio per compiere un'indagine sulla morte di uno dei giovani e promettenti manager della titanica impresa (la DynaZauber, nome dal quale si deduce che la passione per il tedesco di P.K.Dick ha trovato un degno successore). Nel corso dell'indagine e nel racconto della vita quotidiana di McNihil, Jeter fa emergere nei modi più brutali e raccapriccianti la metamorfosi sociale ed etica ormai definitivamente consumata: nel suo romanzo - e più in generale nei mondi da lui descritti, a partire proprio dal *Dr. Adder*, scritto nel 1972 - comportamenti e caratteristiche umane sono stati completamente iscritti all'interno dell'universo delle merci. I diritti fondamentali, formalmente tuttora rispettati, sono in ogni caso subordinati alle stringenti e assolute regole del profitto, improntati a una tutela degli interessi economici che, accoppiata alla ferocia tipica dell'ideologia della middle-class, rende possibili pene e forme di punizione che raggiungono gradi inediti di allucinante raffinatezza.

Dal villaggio dei morti sospesi, rianimati allo scopo di estinguere i propri debiti, ai trafficanti clandestini di prodotti soggetti a copyright, condannati a divenire parti «intelligenti» di elettrodomestici e strumenti di svago, alle cubobimbe, prostitute geneticamente modificate per avere i medesimi comportamenti, le stesse fattezze e le medesime reazioni, il romanzo si rivela un crudele catalogo della barbarie possibile, un'esplorazione qualche volta divertita, più spesso semplicemente orripilante di un mondo possibile nel quale ogni distinzione tra persona e oggetto è venuta meno. Richiamo in particolare l'attenzione dei lettori sull'ossessione della violazione del copyright, ritenuto, nell'ambito della società di *Jeter*, di gran lunga il più grave dei reati. Pensate quante volte ci capita di incappare in minacce più o meno circostanziate e feroci all'apertura di un programma per PC e capirete il puro genio di *Jeter*. La FS anni '50 e '60 si poneva ingenui interrogativi sulla possibilità di dare caratteristiche umane a manufatti cibernetici, la FS degli anni '90, viceversa, riflette sulla possibilità che l'umano sia interamente assorbito in un elenco merceologico che copre ogni possibile entità, ivi compresi i pensieri e i comportamenti.

Nell'insieme non si tratta di un romanzo di facile navigazione, e questo basterebbe largamente a evitare qualsiasi riferimento a letterature più o meno cannibali. Gli nuoce una certa verbosità, metafore e immagini talvolta poco efficaci, una sentenziosità a volte fastidiosa, qualche caduta di ritmo, non poche imprecisioni (l'Artide allegramente divenuto Antartide), un gusto per la citazione e il riferimento colto al quale il lettore finisce per rassegnarsi. Curiosa, infine, la traduzione in italiano

corrente di un verso di Dante che *Jeter* ha utilizzato nella traduzione di Milton. Buf-fo, ho pensato, leggere Dante ritradotto dall'inglese.

A chi volesse imbarcarsi nella lettura consiglio pazienza e stomaco forte. Vi sono momenti e passaggi, nel romanzo di *Jeter*, che meritano largamente la fatica e i possibili incubi. E in tutti i casi si tratta di un testo che trascina i pensieri fuori dai soliti percorsi. Un esito non da poco.

Almeno in parte diverso il discorso per *Caos USA* di **Bruce Sterling**, romanzo schiettamente e dichiaratamente politico.

Diverso innanzitutto perché *Bruce Sterling*, fondamentalmente, non scrive romanzi ma testi che hanno l'intenzione di diventarli. Assomigliano, infatti, ad un insieme di appunti ai quali l'autore debba ancora aggiungere:

- descrizioni di alcuni personaggi un po' meno sommarie e ovvie
- descrizioni di luoghi, luci e colori

e debba togliere:

- tutto ciò che avviene fuori scena
- la storia locale, generale e universale
- le proprie conclusioni, lasciando che siano i personaggi a trarle.

Se nel romanzo di *Jeter* si deve denunciare qualche caduta di ritmo, in quello di *Sterling* si tratta di prendere atto che il ritmo, semplicemente, non esiste.

Ma *Sterling* mi è simpatico, non posso negarlo, e anche se scrive davvero male (da ingegnere, mi suggeriscono perfidamente) merita una recensione almeno in parte positiva.

La storia è questa: in un'America rovinata dalla violazione sistematica del copyright (ecco che ci risiamo), attuata dai tanto perfidi quanto millenari cinesi (che comunque l'autore evidentemente ammira), Oscar Valparaiso, un clone di fattura illegale, malamente assemblato con sezioni di DNA non umane, si è fatto abbastanza strada nella vita da diventare il capo di un'agenzia che si occupa di organizzare campagne elettorali.

Il problema è che l'America del 2040 e passa è divenuta un posto povero e maledettamente inquinato. Non solo, mezzo mondo pensa che la colpa della polluzione e dell'effetto serra che sta sciogliendo i poli come ghiaccioli sia interamente americana, affermazione senz'altro vera e corretta.

E così Oscar Valparaiso, sorretto da un formidabile talento organizzativo e da un surreale controllo dei nervi, si trova ben presto costretto a difendere l'Unione da un tentativo di secessione e a capeggiare una seconda rivoluzione americana che restituirà al paese non solo una democrazia non formale ma anche una (ambigua) speranza per il futuro.

Un'americanata? Lo so, ci somiglia parecchio, e certamente nel petto di Sterling batte un cuore di patriota, ma il suo romanzo merita comunque attenzione per la capacità di rendere in termini di storia futura talune tendenze ben presenti nella nostra cronaca quotidiana. A voi sembra così impossibile che, in caso di sterilità virale di milioni di donne *ricche*, qualche organizzazione criminale si metta a vendere cloni umani di dubbia provenienza lucrando guadagni favolosi? E siamo ancora alle prese con il tema della trasformazione dell'umanità in merce, già affrontato da *Jeter*, sia pure con un approccio completamente diverso. Di incoraggiante c'è che, a parere di *Sterling*, un clone illegale ha (quasi) le medesime possibilità di riuscita di un WASP.

Paragonare i due romanzi è comunque istruttivo: se *Jeter* possiede il talento evocativo e sinistro di uno sciamano alle prese con le proprie visioni, *Sterling* può vantare talvolta la chiaroveggenza di un lucido politico radicale. Da un punto di vista narrativo non avrei alcun dubbio su quale dei due meriti leggere, ma ve li consiglio comunque entrambi. (da LN 13, primavera 2000)

È facile definire *Folli* [*Fools*, 1992] di *Pat Cadigan*, traduzione di *Giuliana Giobbi*, uscito nel marzo di quest'anno da *ShaKe edizioni underground*, un romanzo leggermente *skizzato*, dove per *skizzato* si intende esattamente ciò che suggerisce il suo etimo: schizofrenico. Facile ma troppo approssimativo.

In una metropoli futura, fatta di periferie infrequentabili - i quartieri bassi - e di quartieri di prestigio, il commercio dei ricordi e delle personalità è un fatto comune; non solo, accanto a un mercato "legale" ne sussiste uno clandestino, illegale ma estremamente lucroso. Se avrete la pazienza di andarvi a rileggere la recensione di *Mindplayers*, pubblicata sul numero 0 di LN (primavera 1997), o se (miracolo!) avete letto il romanzo, vi renderete ben presto conto di trovarvi in un universo collegato a quello, dove la malavita "succhia" le menti di individui dotati di qualche talento artistico, ma non ancora consacrati al successo (gente Famosa), per rivenderle a pezzi e frammenti a una clientela scarsa di personalità e fantasia ma ben dotata economicamente. Esiste una polizia mentale, il cui scopo è quello di vigilare contro il commercio illegale di ricordi di provenienza illecita, ed esistono mnemotossici che non riescono a sopravvivere con il proprio ego e hanno disperatamente bisogno di *farsi* con ricordi altrui, indossare un'altra personalità, sia pure fittizia. In questa realtà gli attori non imparano più copioni a memoria ma letteralmente assumono in sé la personalità sintetica di un personaggio, lo vivono completamente.

Fin qui siamo a una descrizione piana, comprensibile. Un quadro generale nel quale tutto rigorosamente compare in terza persona (*loro, quelli là, i personaggi fanno / si fanno...*). Ma Cadigan è un'autrice *con dei problemi*. Diciamo che la sua

fissazione è quella dell'unicità della personalità, della mente come sistema che può essere olistico (ovvero nel quale la somma delle singole parti non costituisce l'intero sistema) o no. Nei suoi romanzi il tema si gioca interamente tra queste due concezioni della mente. Pensateci bene... ci avete pensato? Ecco, la diabolica bravura, l'*èlan vitale* di *Cadigan* sta in gran parte nell'aver centrato un'antinomia che segna per intero un momento irripetibile della realtà che ci circonda. Perché se la mente è un insieme di funzioni, unificate da una personalità che è interamente determinata da queste ultime, il commercio di talune di queste funzioni (o dell'intera personalità) è legittimato dall'essere la funzione mentale una parte separata di un sistema, esattamente come un pistone o un chip. Se, viceversa, la mente è individuata dalle sue funzioni ma non si esaurisce in esse, allora il gioco di "vendere" parti della personalità diventa pericoloso. Pericoloso anche in senso gnoseologico, infatti che cos'è a determinare l'unicità di un Io: l'*Anima*? *Cadigan* non prende definitivamente posizione ma lavora proprio sull'ambiguità determinata da questa opposizione.

Sicché è molto difficile, nei suoi romanzi, comprendere se l'io narrante (tutti i testi di *Cadigan* sono *in prima persona*) è un Io integrale o una pura *funzione / finzione*, sia pure complessa, come potrebbe esserlo un personaggio di una commedia assunto integralmente in sé, o, ancora, se è una pseudo-personalità acquisita per celare la propria.

Presentato così non fa gola, me ne rendo conto, ma se fossi più brava a spiegare li scriverei io, libri così. Le avventure delle tre personalità (indicate con caratteri tipografici diversi) che nel libro inseguono la visione di un delitto forse mai consumato, guidate da ricordi obliterati, distorti, apocrifi o celati, pongono una quantità inesauribile di interrogativi al lettore, che a tratti ha la sensazione di capire per poi ammettere, poche righe o poche pagine dopo, che in realtà non ha capito (quasi) nulla. Ma la necessità di giungere a uno scioglimento lo spinge a continuare a leggere, a calarsi nel mondo claustrofobico, inospitale ed estremo che *Cadigan* racconta, senza mollare l'esile e ingannevole presa sulla realtà che appare e scompare tra le pagine.

La realtà, già. *Cadigan* la demolisce confondendo l'io che percepisce invece del mondo percepito. E, nel contempo, costruisce un discorso sulla mercificazione delle caratteristiche umane che non ha praticamente uguali nella FS contemporanea.

Non si esce pacificati da un romanzo della *Cadigan*. Straniti - magari - confusi, perplessi o irritati. Eppure nelle sue pagine si ha la sensazione di un discorso pressante sul reale, che certo non troverete nei libri irrimediabilmente convenzionali di autori *mainstream* ricchi di fama e successo. Non fatemi dire dei nomi, per carità. Sulla traduzione non c'è molto da dire. Segno evidente che questa volta a *Giobbi* è andata meglio che con *Sintetizzatori umani* (cfr LN 8).

una raccolta di racconti anfetaminici, sorretti da un ritmo personalissimo e veramente duro

E adesso restiamo in attesa di *Tea from an empty cup*, il nuovo romanzo già uscito negli USA. Non vorrei essere polemica, soprattutto con un piccolo editore di mezzi limitati ma, visti i precedenti, lo vedremo nel 2005...

Il cuore esploso di John Shirley, edito da ShaKe edizioni underground è un'antologia che raccoglie una decina di racconti di fantascienza *cyberpunk* scritti da un autore fuso, casinista e geniale. Si tratta di racconti davvero sorprendenti come *Ombra di una tempesta di neve*, ossia la descrizione di cosa accade se per alleviare il problema delle disoccupazione a qualcuno viene in mente di sostituire i

manichini dei centri commerciali con veri esseri umani (un racconto memorabile, da E.T.A. Hoffman del XXI secolo) o feroci e concentrati come *Parrocchetto*, racconto di guerra a suo modo esemplare, o rabbiosamente sovversivi come *L'Aziendale* o *Il Principe*, dove la sovversione è, una volta tanto, rivolta contro il bersaglio "giusto", ossia il levigato e anonimo mondo dell'impresa, o, infine, malinconicamente inquietanti come la prosodia *Cicatrici*. Una raccolta di racconti anfetaminici, sorretti da un ritmo personalissimo e veramente *duro* (John Shirley è anche musicista, e si sente).

La ShaKe non lo scrive da nessuna parte, o perlomeno in nessun luogo visibile, ma si tratta di racconti degli anni '80 e almeno in qualche caso (*Ciò che voleva*), un racconto con un violinista satanico (ancora Hoffman?) il tempo passato in mezzo si sente. E poi qualche rigetta dedicata alla bibliografia e alle altre opere di Shirley non avrebbe affatto stonato, magari al posto dell'introduzione di Bruce Sterling, graziosa, divertente ma tragicamente datata.

In compenso ottima la traduzione di Giancarlo Carlotti e Andrea Tuveri.

Rudy Rucker (*Rudolph Von Bitter Rucker* per l'ateneo di Oxford e l'Università di Heidelberg dove insegna storia della scienza) è un altro autore "classico" del *cyberpunk*, ma questo suo *Software, i nuovi robot*, edito da Mondadori Urania è nel complesso un'opera deludente, indecisa tra la parodia e il dramma e troppo affrettatamente chiusa.

Dando un'occhiata al *copyright* si apprende che il romanzo è stato pubblicato la prima volta in edizione originale nel 1982 e rivisto dall'autore e ripubblicato nel 1995. Costituisce la prima parte di una *Trilogia dei Robot* che comprende *Wetware* (ed. orig. 1988) e *Freeware* (ed. orig. 1999) dei quali Urania ha acquistato i diritti e che dovrebbero quindi uscire prossimamente.

Quindi, forse, sarà bene trarre conclusioni definitive soltanto a trilogia terminata.

Nell'attesa posso notare che una delle passioni di *Rucker* è da sempre il rapporto tra l'intelligenza umana e quella artificiale e sicuramente uno dei suoi miti l'*Isaac Asimov* delle tre leggi della robotica. In *Software* introduce i bopper, megacomputer autoreplicanti e autoprogettanti, forme di intelligenza artificiale caratterizzate da un rapporto problematico con la specie umana e anche con le altre forme di intelligenza artificiale. Scopo dei grandi bopper è quello di giungere ad una forma collettiva e condivisa di intelligenza che comprenda anche gli esseri umani, presumibilmente poco entusiasti della prospettiva.

Come avveniva anche in *Asimov*, i Calibani della situazione, ovvero i robot, si dimostrano sistematicamente più simpatici e sardonicamente gradevoli degli esseri umani, che al confronto, mostrano tutta la loro insulsaggine. *Rucker* non pesta troppo sull'acceleratore per accentuare queste inevitabili caratteristiche umane, anzi, introduce il personaggio di Cobb Anderson, il creatore dei bopper, uomo modesto, scettico e saggio, ma il risultato è comunque che il romanzo prende un po' quota giusto quando entrano in scena i robot veleggiando, in loro assenza, tra il racconto metropolitano e la consueta storia di sballati più o meno geniali.

Come sempre sciatta e claudicante la traduzione di *Daniele Brolli*, un uomo che ha il grosso difetto di appassionarsi per autori e storie che appassionano anche me, con il risultato di trovarmelo perennemente tra i piedi, armato di tutto il suo ingombrante entusiasmo e la sua mancanza di orecchio al ritmo dei testi. (da LN 15, autunno 2000)

William Gibson, autore di *American Acropolis*, ed. or. 1999, Mondadori, «*Strade Blu*».

Sono passati tre anni da *Aidoru* (cfr. LN 3, estate 1997), più che un romanzo un falso movimento, suggestivo e impenetrabile. In esso compariva per la prima volta il personaggio di Rei Toi, il costrutto virtuale, personaggio che ritroviamo in *American Acropolis* nei panni di un'enigmatica guida al sovramondo della Rete. E ritroviamo anche Chevette, la corriere che abitava sul ponte di S. Francisco in *Luce Virtuale*.

Ma il falso movimento di *Aidoru* e il caos di *Luce virtuale* sono qui nettamente polarizzati, parte di un complesso di eventi che segnano la metamorfosi definitiva del rapporto tra l'umanità e le merci. Al centro del romanzo di Gibson è la minacciosa realizzazione di un nuovo oggetto, un modello di fax dalle caratteristiche tecniche davvero *innovative*, tanto innovative da essere, all'atto pratico, terrificanti.

Chi, tra quanti stanno leggendo, non si è mai soffermato almeno un istante sulla possibile identità tra fax e teletrasporto? Cose da bambini, siamo d'accordo. Si infila un originale da una parte ed esce una copia dall'altra. Ma se, al termine dell'operazione, esistessero *due originali*? Un bella cosa, si dirà. Ma, calma un momento.

le *Marche*,
intese come entità
sovramateriali,
uniche garanzie di
esistenza per l'umanità
media(tizzata)

Questa possibilità di riprodurre oggetti (e persone) a distanza, praticamente senza limiti se non quelli dovuti all'uso di energia, non rischia di essere l'apoteosi definitiva delle merci? Il punto di non-ritorno del consumismo e, insieme, il suo ultimo atto?

Gli spostati, *hacker* marginali ma pieni di risorse, abituali protagonisti dei romanzi di Gibson, la varia umanità che popola il ponte pericolante di S. Francisco, la stessa *Rei Toi*, si trovano qui inseriti in un mondo ancor più arduo e inquietante da definire, un mondo ritratto nell'imminenza di un cambiamento definitivo causato da un semplice oggetto, sia pure più perfezionato e geniale di altri.

Merita spendere qualche parola, su questa suggestione degli strumenti, degli oggetti che possono modificare definitivamente il mondo. Non era questo il tema anche della *Macchina della Realtà*, romanzo scritto a quattro mani con Bruce Sterling?

Quante volte è accaduto? *Come* potrà accadere ancora?

Spezzato, contorto, caotico, qualche volta un po' troppo evidentemente ricco di suggestioni cinematografiche, *American Acropolis* ha comunque il non piccolo pregio di condurre un passo più avanti la speculazione di Gibson. Come negli altri romanzi ritroviamo qui le *Marche*, intese come entità sovramateriali, uniche garanzie di esistenza per l'umanità media(tizzata), incarnazioni delle grandi società che riunendo in sé tutte le funzioni - sociali, economiche, finanziarie - determinano l'unico possibile modello di vita.

Parlando dell'onnipresenza delle *Marche*, della ripetitività dei *Luoghi* (di acquisto, di divertimento, di incontro) è difficile non fare riferimento a un altro romanzo degli anni '80, ovvero *American Psycho* di Brett Easton Ellis. Un'opera troppo evidentemente segnata dalla volontà di stupire e scandalizzare, ma che fu tra le prime a mettere in evidenza il rapporto obbligato tra l'agire sociale e l'identificazione con classi di oggetti.

Non saprei dire se è davvero *bello*, il romanzo di Gibson. Ovviamente dipende da che cosa intendete per *bello*. Ma le sue qualità sono su un altro piano e praticamente ogni parola spesa nel libro ha l'evidente intenzione di tratteggiare ed esplorare livelli non ancora mercificati di rapporto con la realtà.

Non perfetta ma tollerabile la traduzione di Davide Brolli, nonostante alcune graziose perle tipo: « [...] cominciò a sudare da *entrambe* le ascelle ». Mi rendo ben conto della difficoltà di tradurre Gibson, di « rendere » il suo inglese ricco di neologismi, di forme gergali, di scarti lessicali e accelerazioni improvvise in una lingua come l'italiano, poco permeabile allo *skaz*, nella quale il rischio della forma Baricconica è in agguato ad ogni dipresso, ma il buon DB riesce a portare a termine

la non facile impresa, sia pure con qualche esitazione, qualche oscurità, frequenti allitterazioni e una certa rigidità complessiva.

Viceversa tutto sommato deludente il secondo volume della trilogia dei robot di **Rudy Rucker**, *Wetware gli uomini robot*, Mondadori Urania, ed. or. 1988, trad. di Daniele Brolli e Margherita Galetti.

Se qualcuno ricorda la recensione al primo volume della trilogia (cfr. **LN 15**) avrà presente i simpatici (ma goffi) bopper, robot senzienti che, liberatisi della schiavitù loro imposta dagli esseri umani, si sono resi indipendenti e vivono sotto la superficie lunare.

In questa seconda parte i bopper non hanno abbandonato il loro disegno di uguaglianza e libertà e organizzano una forma inusuale di invasione, creando i *meatbop* (robot di carne), creature contemporaneamente biologiche e artificiali. Ma il tentativo non ha successo. Non solo: la risposta umana è apparentemente tanto definitiva da eliminare una volta per tutte il problema dei bopper. O almeno, così pare. Già, perché sulla Terra esistono ancora gli asimov, bopper resi schiavi grazie a una complicata programmazione, una programmazione che è però possibile alterare...

Protagonisti della vicenda un clone robotico di Cobb Anderson, il creatore dei bopper, Berenice, bopper dotata delle fattezze di una playmate dalla pelle argentata, il pronipote di Cobb, hacker adolescente, Manchile, meatbop seduttore e una mezza dozzina di umani e bopper più o meno fissati e sballati.

Un mix accortamente cyberpunk, molto concitato e molto pasticciato e che ha il grosso difetto di non funzionare, nonostante le innumerevoli invenzioni e trovate. Il problema è che Rucker non abbandona mai il registro superficiale e cocciutamente divertito scelto già nel primo volume della trilogia. I personaggi, poco più che dei nomi appesi alla pagina, sono costretti a ubbidire ai capricci di un intreccio involuto, con il risultato che anche i passaggi più significativi e drammatici del romanzo risultano sfocati e confusi. La satira politica, la commedia, la citazione si rubano continuamente il posto sul palcoscenico e al lettore, chiamato ad ammirare, viene irresistibile la tentazione di chiudere il libro e fare qualcosa di meglio. Poi si resiste, giusto per vedere quale sarà la prossima diavoleria che Rucker tirerà fuori dal cappello. Quanto basta per finire un libro, non certo per ritenerlo memorabile.

Come sempre volenterosa ma approssimativa e in qualche caso sciatta la traduzione. È molto probabile che una traduzione meno abborracciata avrebbe almeno in parte dissipato la sensazione di futile chiacchiericcio da genio-che-fa-dello-spirito che si coglie in diverse pagine.

Fuori tempo massimo: lo steampunk

Steampunk, letteralmente “punk a vapore”. Denota un sottogenere del Cyberpunk, la cui caratteristica essenziale è quella di ambientare le vicende in epoca vittoriana, modificando o meno il quadro storico e obbligando personaggi serissimi e definitivamente consegnati alla storia (La Regina Vittoria, Lord Kelvin, Louis Agassiz, Charles Babbage ecc. ecc.) a folli pratiche e imprese invereconde.

Diversi autori di Cyber si sono cimentati nel genere con esiti generalmente positivi. Inutile tuttavia sottolineare che per sua stessa natura lo Steampunk implica un grado di conoscenza storico / letteraria della seconda metà dell'Ottocento che non è troppo comune. Questo non perché Defilippo, Tim Powers, J.Blalock, K.W.Jeter e compagnia bella siano degli insopportabili snob ma perché una parte del piacere dei loro testi sta nella parodia, nella deformazione, nella citazione di personaggi e opere.

Vi è un tratto caratteristico dello Steampunk che trovo particolarmente felice. Nel reinventare alla perfezione l'epoca Vittoriana (scelta perché costituisce l'alba dell'industrializzazione moderna, quindi anche il locus dal quale dipanare eventi alternativi) gli autori Steampunk uniscono felicemente realtà e fantasmi letterari. Conseguentemente un Dracula che arriva al cospetto della Regina Vittoria è assolutamente normale, come è normale incontrare il Dottor Frankenstein a una conferenza alla Royal Academy o incontrare Sherlock Holmes a un concerto della Royal Philharmonic.

Confesso che questo genere di contaminazioni mi regalano il piacere infantile di poter leggere frammenti e scampoli di storie di personaggi che mi sono cari come fratelli e amici, senza dovermi preoccupare di verificare quanto sono simili a quelli immaginati dall'autore originale. Si tratta di un metaverso tutto letterario/storico, un'Irrealtà Virtuale ingombra di pratiche tecnico- scientifiche semidimenticate, di illusioni grandiose sulla natura del mondo, di un positivismo pasticciato e generoso che determina immancabilmente qualche catastrofe, un mondo che seduce e regala un piacere intenso anche se un po' malinconico.

Per gli amanti del genere che sospetto essere, perlomeno in Italia, ben scarsa schiera, segnalo l'esistenza di un divertentissimo romanzo di **K.W. Jeter**, *Le macchine infernali*, Mondadori Urania n° 1335. Protagonista un orologiaio londinese, erede di ben più degno padre, che vivacchia, nella Londra vittoriana, dei resti del genio paterno. Questo perlomeno finché non incontra sulla sua strada un misterioso individuo dalla pelle nera e lucida, un impresario circense senza scrupoli, la sua

una geniale sara-banda ricalcata sul miglior Chesterton, che vede tra i protagonisti e comprimari H.P. Lovecraft e Dagon

equivoca compagna, la signorina McThane, e il folle Lord Bendray con la sua Armonica del Cataclisma.

Così il povero George Downer si trova costretto ad assumere gli scomodi panni del salvatore della Terra, cercando di sopravvivere alla minaccia di ibridi ittio-umani che ricordano molto i simpatici mostri marini de la *Maschera di Innsmouth* di *H.P. Lovecraft*, a scienziati pazzi, automi impazziti e fondamentalisti religioni di opposte confessioni.

C'è di tutto nel romanzo di *Jeter*, basta cercare con attenzione. Vi si possono ritrovare, egregiamente reinterpretati, tutti gli stilemi del romanzo d'avventura à la *Jules Verne*, del racconto gotico e della no-

vella di anticipazione nella sua accezione pre-americana e pre-FS. Letteralmente un piccolo gioiello, peraltro tradotto con colpevolissimo ritardo in Italia (l'edizione originale è del 1987) e confinato in una collana per edicole (la lingua batte...)

Cercatelo. Ne vale la pena.

L'antologia di **Paul Di Filippo** pubblicata dalla Nord nella collana Argento porta il titolo definitivo di *Steampunk*. Raccoglie tre racconti lunghi: *Vittoria*, *Il feticcio rubato*, *Walt ed Emily*.

Il primo è la storia della scomparsa della Regina Vittoria giovane, sulle cui tracce si gettano William Lamb, secondo visconte di Melbourne, primo ministro dell'Impero e lo scienziato Cosmo Cowperthwait aiutato dal suo servitore yankee, Nails (Unghie) McGroaty. A sostituire sul trono la Regina Vittoria Cowperthwait "presta" a Lord Melbourne Vittoria, un ibrido umanoide ottenuto dal trapianto di cellule umane in una tritona (o qualcosa del genere).

Senonchè la giovane Vittoria - l'umanoide - è una creatura non solo dolce e affettuosa ma anche, per un'inattesa conseguenza dell'esperimento, un'assatanata sessualmente insaziabile.

La regina Vittoria viene poi ritrovata, ma nel frattempo il povero Lord Melbourne, amante della giovane regina, si trova a sperimentare personalmente la furia erotica dell'inconsueto mostro di Frankenstein prodotto da Cosmo Cowperthwait.

Il secondo racconto, il più lungo, ha per protagonista Louis Agassiz, l'ultimo dei grandi naturalisti antievoluzionisti (nonchè convinto razzista) ed è una geniale sara-banda ricalcata sul miglior Chesterton, che vede tra i protagonisti e comprimari la figlia della Venere Ottentotta, H.P.Lovecraft e il suo amato mostro marino, Dagon.

Nell'ultimo racconto i protagonisti sono Walt Whitman e Emily Dickinson, coinvolti in un tentativo di raggiungere il regno dei morti per mezzo della sostanza ectoplastica prodotta da una medium.

Accanto al registro parodistico se ne coglie qui uno malinconico ed elegiaco, evidentemente ispirato all'affetto per i due grandi poeti che Di Filippo ha scelto come protagonisti.

Whitman e la Dickinson si conoscono e giungono ad amarsi, ma poi lei sceglie di restare fedele a se stessa:

“...Per ogni ora amata/ dura elemosina di anni / centesimi amaramente disputati / e Scrigni pieni di Lacrime...” Scrive la Dickinson al termine della sua avventura a testimoniare che il racconto è anche biografia fantastica e tributo d'amore.

Un libro sinceramente consigliabile anche per chi non legge abitualmente FS: sorprendente, buffo, inesauribile.

E adesso, dal momento che Silvia Treves si è incapricciato del genere (e la colpa è anche mia), mi tocca ospitare un suo intervento su un altro titolo steampunk.

Questo è un (modesto) contributo alla rubrica, in un certo senso commissionato da Melania: il libro che segue è stato un suo regalo.

J.P. Blaylock è uno steampunker made in USA. Di lui avevo già letto un racconto breve e delicato, “Draghi di carta”, che conteneva in nuce molti suoi temi peculiari: la scienza positivista e accademica alle prese con fenomeni che esorbitano la sua capacità di spiegare, scienziati affiliati a società segrete che indagano in direzioni inaccettabili, l'unione feconda di gioco e indagine scientifica.

In questo **Homunculus** tutti questi ingredienti si mescolano felicemente con il feuilleton, la narrativa d'avventura e il romanzo psicologico di epoca vittoriana. L'azione si svolge in una Londra alla Dickens, dove alla vita ordinata dei quartieri borghesi, dell'Accademia delle Scienze, dei benestanti fa da contraltare l'esistenza grama degli abitanti dei bassifondi e, fra loro, di criminali, affiliati a sette segrete, studiosi dalle pratiche negromantiche. I buoni e i cattivi sono quelli del romanzo d'appendice: giovani onesti privati di nome e ricchezze, umili che riscattano col coraggio una vita miserevole, fanciulle concupite da malvagi e rapite alla famiglia, eroi che mettono esperienza e valore al servizio della giusta causa, domestici devoti, scienziati-stregoni, miliardari depravati che vampirizzano il proletariato, studiosi solitari e misantropi alla ricerca del potere.

Ma poichè questo è un delizioso pastiche, i buoni sono tutti membri di un club che promuove i voli spaziali, i devoti domestici sono colti ed eleganti, gli umili leggono testi di filosofia alla luce dei lampioni a gas e lo studioso misantropo è affetto da un'acne devastante che lo conduce alla rovina. Il testo ha pagine esilaranti, come quelle in cui, col passo accelerato di Chesterton, il laboratorio dello scienziato

buono viene distrutto e la sua nave spaziale, fatta decollare accidentalmente, si alza nei cieli della campagna inglese per schiantarsi contro il granaio di Lord Kelvin (personaggio anche di “La macchina di Lord Kelvin” - Urania 1994), sotto gli occhi stupefatti dei villici pronti a dare la caccia al “maledetto ‘lieno”.*

I difetti, però, non sono lievi. Il testo è dispersivo, a tratti prolisso, come se l'autore avesse esplorato varie possibilità senza privilegiarne alcuna. Ridotto di un terzo, il romanzo ne avrebbe sicuramente guadagnato. Il vero problema, però, è lo stile. La scelta di Blaylock di imitare il Dickens più ampolloso avrebbe anche potuto essere divertente e accentuare l'effetto straniante della narrazione. Ma l'esito non è felice e il lettore inciampa troppo spesso in frasi contorte e treni di aggettivi trascinati da sostantivi inadeguati.

Sullo stile nutro molte perplessità, perché *Draghi di carta* non era affatto faticoso da leggere. Poi, dopo aver gustato alcune scorrevolissime pagine de *La macchina di Lord Kelvin*, ho avuto la mia agnizione. Giro quindi ogni domanda in proposito a Valeria Reggi e Gino Scatasta, traduttori del testo di Bompiani ma non di quello di Urania.