

10 Agosto 2015 16:30 di [Marco Passarelli](#)

Intervista a Dario Tonani

Mondo9: un universo fantascientifico in espansione

Come abbiamo già avuto modo di vedere [in altri articoli](#), la **fantascienza italiana** è un genere che, per ragioni varie e che in gran parte risalgono ai suoi albori, **non ha quasi espresso autori autenticamente popolari**. Non esiste per la fantascienza l'equivalente di un Camilleri o di un Lucarelli per il giallo, e i pochi scrittori che hanno raggiunto il grande pubblico lo hanno fatto il più delle volte con opere di confine e che non vengono percepite come fantascientifiche.

Ma chi la dura la vince, e stiamo assistendo finalmente alla meritata emersione di un autore che è riuscito a costruirsi un proprio pubblico attraverso opere originali e che appartengono in toto al genere fantascientifico. È **Dario Tonani**, classe 1959, attivo nel campo della fantascienza fin dai primi anni Ottanta, con alle spalle quasi un centinaio di racconti pubblicati, vari premi vinti e tre titoli, *'Infect@'* (2007), *'L'algoritmo bianco'* (2009) e *'Toxic@'* (2011), apparsi in edicola su quella che è la testata fantascientifica italiana per antonomasia, **'Urania' Mondadori**.

Sono risultati già di tutto rispetto per un autore italiano, ma Tonani, che vive in provincia di Milano e lavora come giornalista in un mensile dedicato all'automobile, è andato oltre, grazie a quella che inizialmente poteva sembrare un'opera minore. Attraverso la casa editrice **40K** ha pubblicato a partire dal 2010 una serie di storie espressamente concepite per la **lettura in digitale**: brevi e autoconclusive, ma legate tra loro in modo da invogliare il lettore a leggere la successiva. Le storie erano incentrate sulla Robledo, un veicolo meccanico ma in qualche modo senziente che solca su enormi ruote i deserti di un pianeta ostile noto come Mondo9.

I lettori hanno molto apprezzato questo immaginario biomeccanico, decretando il successo del ciclo, che da allora ha continuato a espandersi. Le quattro storie originali sono state ripubblicate in formato cartaceo da **Delos Books** con il titolo di *'Mondo9'*. Sempre per Delos Books è uscito in digitale un nuovo ciclo di storie sotto il titolo di *'Mechardionica'*, e anche un libro cartaceo, *'Tutti i mondi di Mondo9'*, contenente un'ottantina di racconti selezionati attraverso un concorso, e ambientati nello stesso mondo in cui si muove la Robledo. L'illustratore **Franco Brambilla** ha pubblicato un volume di illustrazioni ispirate alle opere di Tonani, *'The art of Mondo9'*. La prima storia della serie è stata pubblicata negli USA, e l'intero ciclo è stato tradotto in Giappone. Il culmine viene raggiunto in questi giorni con l'uscita in libreria di **'Cronache di Mondo9'**, un libro che riunisce tutte le storie di *'Mondo 9'* e di *'Mechardionica'* con l'aggiunta di ulteriori testi che fungono da collegamento tra i racconti principali. Si tratta della prima volta che **'Urania'** dedica a un unico autore italiano un volume della sottocollana **Millemondi**, dedicata ai testi di grande formato. E, come Tonani annuncia in questa intervista, Mondo9 si espanderà ancora.

Dario, che cosa hai aggiunto a 'Cronache di Mondo9' rispetto al materiale già pubblicato in precedenza?

Sono stati inseriti dei collegamenti tra gli episodi, raccontini in qualche modo autoconclusivi per collegare le storie della seconda parte. Che sono comunque già più connesse tra loro rispetto a quelle del primo ciclo, che è diventato una serie solo in corso d'opera. Con il secondo sapevo già che ci sarebbe stato un fix-up per unirle tutte, perciò c'è una trama più solida.

Di solito i cicli di grande successo hanno un protagonista "forte" che cattura l'attenzione del pubblico. Questo però non si può dire per Mondo9.

È vero: nel primo ciclo di Mondo9 la protagonista è una nave, la Robredo, che nel corso di trent'anni viene seguita nelle sue avventure. Nel secondo ciclo invece ho spostato un po' il timone verso i personaggi umani, c'è un gruppo di personaggi ricorrenti nelle storie, un elemento nuovo e diverso rispetto a 'Mondo9'. È stato un leggero cambiamento di rotta, dovuto al fatto che all'inizio era sufficiente parlare della meraviglia di un mondo che si incontrava per la prima volta, mentre per la seconda parte del ciclo è stato necessario un rilancio che ha comportato un maggiore risalto dei personaggi umani.

Questa nuova pubblicazione chiude il ciclo di Mondo9?

Sarebbe dovuto essere un segreto ma, complice anche **Giuseppe Lippi** che ha fatto un piccolo accenno nella prefazione del libro, non posso più nascondermi. Di fatto ho scritto un nuovo episodio di Mondo9, un romanzo vero e proprio. L'ho terminato qualche settimana fa, ovviamente in prima stesura; ora ho un lungo lavoro di editing da fare, ma comunque non è una novelle o un romanzo breve, è un romanzo di diverse centinaia di pagine, e ovviamente rilancia i connotati di Mondo 9 riprendendo anche dei personaggi della seconda parte del ciclo.

In 'Tutti i mondi di Mondo9' Tu hai permesso anche ad altri autori di scrivere racconti ambientati a Mondo9. Questo ha in qualche modo influenzato la tua visione del mondo che hai creato?

Certamente! È stata l'occasione di leggere qualcosa di Mondo 9 come se non l'avessi inventato io, come se fossi un qualsiasi lettore, e questo mi ha dato una prospettiva completamente diversa. Mi sono divertito moltissimo, ho trovato le storie molto intriganti, mi hanno dato motivi di fascino ed interesse che come autore non avrei provato. La fascinazione di chi legge è diversa da quella di chi crea un mondo. Sarei davvero felice se si potesse ripetere la raccolta di spin-off che è stata fatta per quel libro, l'ho trovato molto divertente e molto arricchente. Alcune storie che mi hanno fatto capire che Mondo9 non appartiene solo a chi lo ha creato ma è veramente dei lettori. Ciascuno ha aggiunto al mondo il suo mattoncino, e lo ha fatto in modo diverso da come avrei potuto farlo io.

Le storie del ciclo sono state pubblicate anche in Giappone. Sei riuscito ad avere un feedback nonostante il gap linguistico?

Sì, ormai con Google Translator non è un problema. Ho imparato, copiando i caratteri del titolo, a scoprire cosa dicono i giapponesi del romanzo. So che se ne è parlato molto, ha avuto diverse recensioni, sia sulla carta, sia sul web. Io per primo ne sono rimasto sorpreso. In seguito ho avuto qualche feedback un po' più ragionato attraverso il mio traduttore **Koji Kubo**, che mi ha spiegato il motivo per cui, a suo giudizio, ha avuto tanto successo in Giappone. Mondo9 ha degli elementi di spiritualità animista che sono molto vicini alla cultura nipponica. Perciò i giapponesi, oltre ad averne apprezzato il lato visuale (loro hanno una sensibilità particolare rispetto alla fantasia visiva), ci si sono ritrovati, nonostante sia stato scritto da un occidentale.

E cosa mi dici riguardo alla pubblicazione negli USA?

Il primo dei quattro episodi di Mondo 9 è uscito negli USA con un editor di eccezione, **Paul Di Filippo**, che ha revisionato il lavoro della traduttrice e ha “accompagnato” il lavoro sul mercato americano, che per un autore totalmente sconosciuto è una selva in cui ci si può perdere. Lui per me è stato il “padrone di casa” che mi ha fatto capire certi meccanismi. Purtroppo ci si è fermati al primo episodio. Pubblicare negli USA è difficile per vari motivi, a cominciare dal costo aggiuntivo della traduzione, e dato che nel frattempo la casa editrice 40K ha dirottato le sue pubblicazioni verso la saggistica, non se n’è più fatto nulla. Spero di poter recuperare ora che è uscito questo nuovo volume.

I racconti di Mondo9 sono nati per il digitale. Tu come vedi le prospettive di questo tipo di editoria? Mercato in espansione, o destinato a rimanere una piccolissima nicchia?

Mondo 9 ha seguito un iter controcorrente rispetto a quello generale delle pubblicazioni italiane: è uscito prima in digitale e poi è approdato alla carta, ora appare in edicola dopo essere stato in libreria. Provo un profondo trasporto nei confronti del digitale, perché la serie di Mondo9 è nata proprio per quel tipo di pubblicazione: piccoli episodi autoconclusivi che si leggono nel volgere di poche ore, fidelizzano il lettore e portano lo scrittore a sviluppare storie molto agevoli, che arrivano a un punto di svolta dopo 30 pagine. Perseguendo storie di questo tipo l’editoria digitale sta cambiando il modo di concepire la scrittura. Ovviamente ci si aspettava un po’ tutti degli altri numeri, in Italia non c’è stata l’esplosione dell’editoria digitale che c’è stata oltreoceano, però io credo che sia solo ritardata e prima o poi arriverà. Ultimamente sui mezzi pubblici vedo sempre più spesso persone che leggono sull’e-reader, cosa che fino a due anni fa non mi succedeva.

Quindi pensi che l’editoria digitale possa riportare la fantascienza verso la narrativa breve, combattendo il gigantismo forzato che ha un po’ strozzato il genere negli ultimi tempi?

Assolutamente sì! Tu sai meglio di me che la fantascienza ha sempre avuto un occhio di specialissimo riguardo verso la narrativa breve, si è sempre espressa in modo molto brillante nella misura del racconto. Perciò vedo delle enormi potenzialità nel ritorno a questa dimensione, nella fantascienza ben più che in altri generi.

Il ciclo di Mondo9 si è esplicato anche in mondi diversi da quello della narrativa. Ne sei stato influenzato?

È una cosa che ha colpito anche me: i lettori hanno ritenuto che Mondo9 potesse svilupparsi anche in modo diverso dal testo scritto. Senza le immagini di Franco Brambilla il successo dei racconti sarebbe stato largamente inferiore. La possibilità di visualizzare il mondo, senza doversi basare solo sulla propria immaginazione, ha aiutato moltissimo. Mondo9 è diventato “multiplatforma”: non solo ha danzato tra carta e digitale, ma grazie a Brambilla si è allargato all’ambito figurativo. E ora c’è anche un lato musicale: **The Wimshurst ‘s Machine**, una band di cui fa parte lo scrittore steampunk Augusto Chiarle, ha realizzato un [album-tributo a Mondo9](#), con 9 brani musicali ispirati ai miei racconti. E il bello è che questo album, che ho utilizzato come colonna sonora del booktrailer del mio libro, ha ricevuto una nomination al prestigioso premio Hollywood Music in Media, nella categoria “ambient”.

Io spero anche di portare a compimento dei progetti che sono ancora in divenire con artisti che operano nel campo del fumetto e del graphic novel. In Italia questo tipo di pubblicazioni ha uno spazio molto contenuto, ma chissà che con l’uscita del libro, visto che ci sono artisti che hanno già prodotto un ventaglio di tavole, non si muova qualcosa anche su questo fronte.