

LA GUERRA TI RENDE GIOVANE

INTERVISTA CON JOHN SCALZI

DI MARCO PASSARELLO



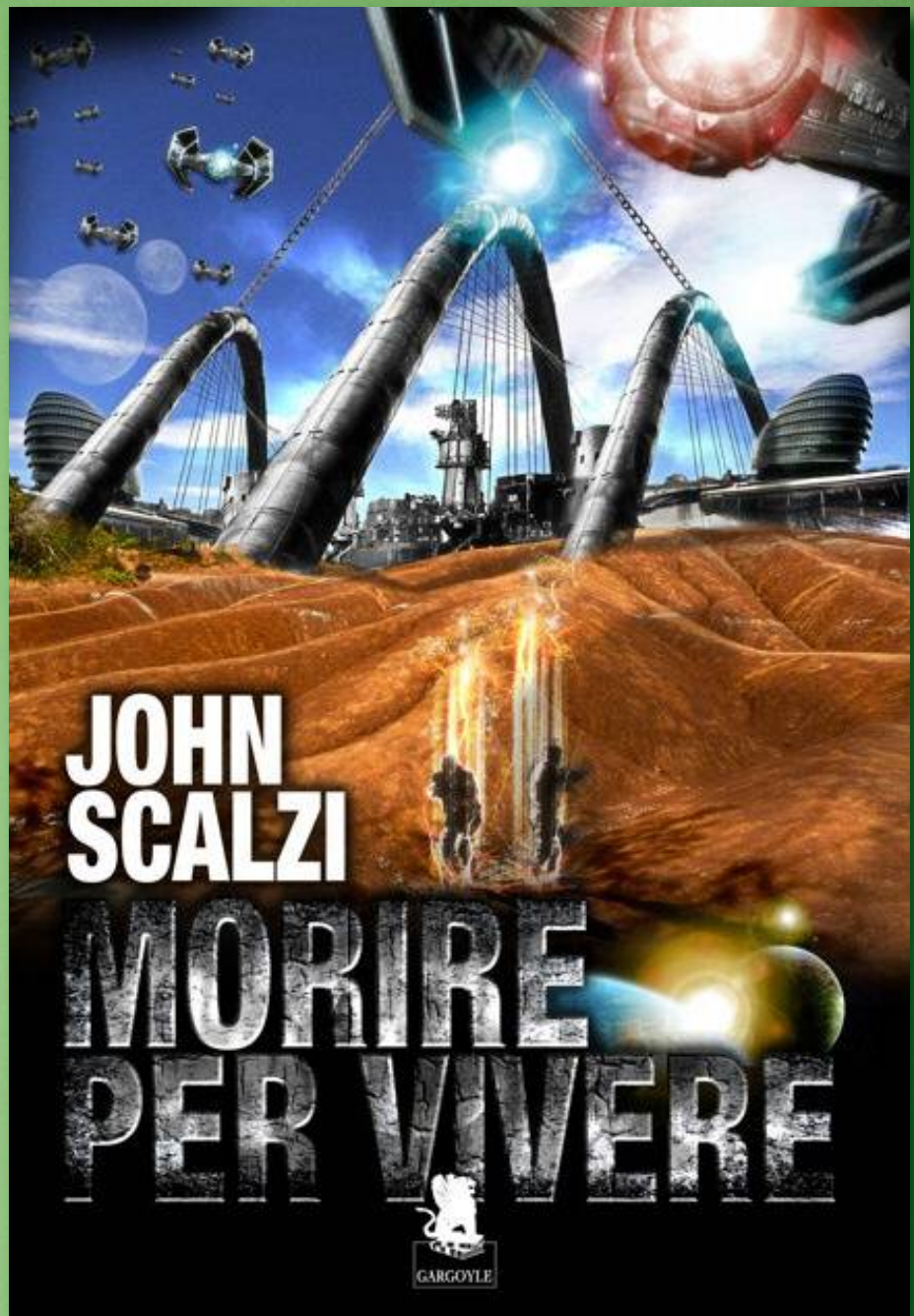
È finalmente uscito in Italia, edito da Gargoyle, il romanzo di John Scalzi *Old Man's War*, con il titolo *Morire per vivere*. Primo di una serie che ha visto finora quattro romanzi e alcune opere brevi, e prossimo a diventare un film diretto da Wolfgang Petersen, narra di un uomo che, vedovo e prossimo alla morte, ottiene una seconda giovinezza arruolandosi in un esercito spaziale che ne trasformerà corpo e mente. L'opera, apertamente in debito con il Robert A. Heinlein di *Fanteria dello spazio*, rinnova il paradigma della fantascienza militare, iniettando in un classico tessuto a base di serrata azione guerresca una sana dose di umorismo nero e bizzarro (soprattutto nelle descrizioni degli alieni) e una notevole capacità di introspezione nel descrivere la crisi di identità del protagonista, alle prese con un mondo totalmente al di fuori della sua esperienza. Questo fa di Scalzi più di un autore meramente commerciale, anche se l'acritica accettazione del punto di vista militare potrebbe destare dubbi in alcuni lettori (ma, come vedremo, l'autore se ne distanzia).

Il tuo cognome suona italiano...

Lo è. Sono di origini italiane (e inglesi, irlandesi, olandesi e francesi). La nostra famiglia è arrivata negli USA da un paesino vicino a Napoli poco dopo il 1880, ma non ne so molto di più. Ma sono contento di essere stato pubblicato in italiano. Penso di farvi presto visita, e attraversare il Ponte degli Scalzi a Venezia.

Hai evitato molti "trucchi" del mestiere: narrazioni parallele, punti di vista multipli, flashback. Volevi ottenere uno stile da vecchia fantascienza?

Morire per vivere è solo il mio secondo romanzo, e l'ho mantenuto il più semplice possibile perché non mi sfuggisse di mano. Inoltre è la storia di una sola persona, perciò era utile che tutto succedesse in modo lineare. Non c'è nulla di male in trame complicate e punti di vista multipli (che ho utilizzato altrove), ma chi non dà precedenza alla storia vuole mettersi in mostra; il che è divertente ma la maggior parte dei lettori preferisce la storia.



Quali elementi della scrittura di Robert A. Heinlein hai tentato di riprodurre?

Dopo il romanzo ho scritto un saggio sull'argomento. Si trova qui: <http://what-ever.scalzi.com/2003/04/05/lessons-from-heinlein/>

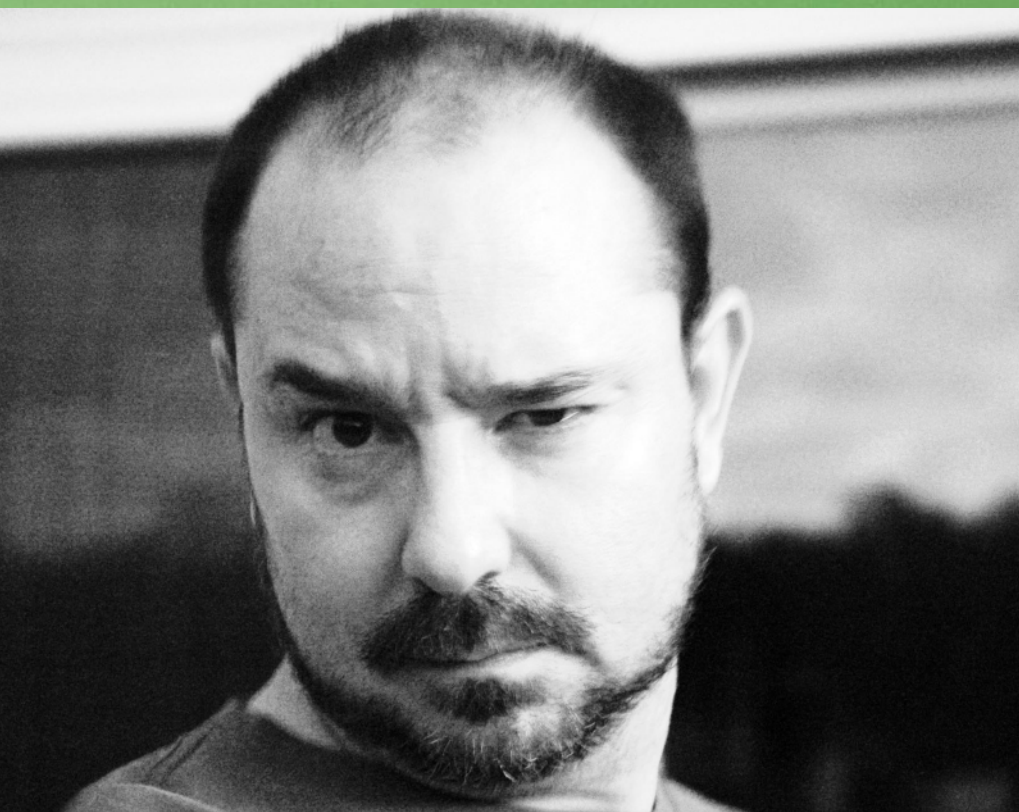
Quali sono i pregi e i difetti della fantascienza della "Golden Age" rispetto a oggi?

Durante la Golden Age autore e lettori esploravano aree in cui nessun altro si era avventurato prima, e il mondo era

molto più interessato all'esplorazione spaziale. Perciò la fantascienza era molto più eccitante.

Tuttavia, in generale oggi ci sono autori *molto* migliori, in particolare nel creare personaggi riconoscibili come esseri umani, e non sagome di cartone che blaterano spiegazioni, e che nel futuro non inseriscono solo maschi bianchi europei con le loro donne e altri servitori.

Quale era sia migliore in generale è questione di gusti. Ma posso dire che alcune opere di oggi sono persino migliori di quelle della Golden Age.



Il succo del tuo romanzo è la lotta per rimanere umani pur avendo perso molti degli attributi dell'umanità. È un rischio che corriamo?

Quando vieni gettato in una situazione totalmente nuova devi affrontare una crisi di identità, e chiederti chi tu sia nel profondo. Gran parte di ciò che ci rende umani sono le connessioni verso persone, luoghi e idee. Se le cambi tutte, come fanno le persone in questo libro, puoi perdere il contatto con la tua stessa umanità. Non è un concetto solo fantascientifico, è stato esplorato in ogni tipo di letteratura.

Agli esseri umani serve un'identità di gruppo quanto un'identità personale. Ciò ha anche effetti negativi: l'atteggiamento "noi contro di loro" ci ha spinto a compiere atti terribili. Non credo che siamo in pericolo di perdere la nostra umanità, semmai di non riuscire a tenerla sotto controllo.

Uno dei personaggi di *Morire per vivere* afferma che la guerra è inevitabile, dato che le risorse sono scarse e le differenze culturali sono troppo grandi per permettere una soluzione pacifica. L'unico personaggio che dissenziente si fa presto ammazzare. Questa

è anche la visione dell'autore?

Non è una buona idea dedurre le opinioni politiche o sociali di un autore a partire dai suoi libri, specie se si svolgono in un universo futuro creato per sviluppare al massimo conflitti e drammaticità.

Molti negli USA leggono il romanzo e deducono che io sia politicamente conservatore. In realtà per gli USA io sono molto liberal, e quando costoro visitano il mio sito rimangono spesso delusi. Inoltre le posizioni assunte dai personaggi possono non essere vere nemmeno nell'Universo in cui esistono, anche se potrebbe essere necessario più di un libro per rendersene conto.

In generale, nel mondo reale, possono esserci conflitti inevitabili; tuttavia, il loro numero è decisamente basso rispetto a quelli evitabili che hanno luogo comunque.

Il tuo romanzo sta per diventare un film. Sei

coinvolto nella realizzazione?

Credo molto in due cose. Primo: lavorare con persone che sanno quello che fanno. Secondo: non intralciarle, in modo che lo possano fare. Io sono bravo a scrivere, e Wolfgang Petersen è bravo a girare film. Mi va benissimo lasciargli fare il suo lavoro senza incombere sulla sua spalla.

La serie *Old Man's War* è finita, o ha ancora qualcosa da dire?

Non ho alcun desiderio di macinare un libro dopo l'altro ambientati nello stesso universo, perché mi annoierei, e finirei con l'annoiare anche i lettori. Se ci tornerò sarà perché avrò qualcosa di interessante da dire in quell'universo, e non solo perché avrò bisogno di soldi.

Il tuo prossimo romanzo si intitolerà *Redshirts*. È una battuta ispirata da *Star Trek*? [In *Star Trek* chi indossa magliette rosse muore spesso di morte violenta, N.d.R.]

Il termine ha origine da *Star Trek*, ma non è un libro di *Star Trek*. Parla di un equipaggio che si rende conto che, se vai in missione con certi ufficiali, le possibilità di tornare indietro vivi scendono drammaticamente. Mi sono divertito parecchio a scriverlo.

