

L'AUTORE E IL SUO DOPPIO

Intervista a
Dmitry Glukhovski e
Tullio Avoledo
di Marco Passarello



Nel numero scorso di **Players** (a pagina 70) abbiamo parlato di come la letteratura ispirata dai videogiochi stia diventando un fenomeno sempre più importante. Il russo Dmitry Glukhovski è l'autore del best-seller *Metro 2033*, che sta generando una serie di spin-off ambientati in altre nazioni. Quello italiano, *Le radici del cielo*, è stato scritto da Tullio Avoledo. Abbiamo intervistato i due autori.

Intervista a Dmitry Glukhovski

Come è nata l'idea degli spin-off internazionali di *Metro 2033*?

Ho avuto fin dall'infanzia l'idea di un universo condiviso da più scrittori: c'è spazio per ogni tipo di punto di vista, e tutto diventa più simile a un vero mondo.

Dopo il successo di *Metro 2033* ho ricevuto offerte da autori esordienti che volevano esplorare il mio universo. Intanto i fan volevano sapere cosa fosse avvenuto nel frattempo a San Pietroburgo, in Siberia, in Europa. Così abbiamo deciso di invitare altri autori. Finora in Russia abbiamo pubblicato venti libri ambientati nel mio universo. Con Tullio ci siamo incontrati due anni fa al Salone del Libro di Torino, mi ha detto prima di avere apprezzato il mio libro, poi è venuto fuori che anche lui è uno scrittore. Gli ho detto che mi sarebbe piaciuto uno spin-off italiano del mio libro, ambientato a Roma e Venezia.

Che limiti hai posto agli autori?

Il primo è di non parlare del destino dei miei personaggi. Poi il romanzo deve svolgersi nel 2033 e non deve introdurre altri elementi fantastici: la guerra nucleare può aver creato dei mostri, ma non voglio viaggi nel tempo, alieni, o goblin. Non bisogna spiegare come la guerra è iniziata. E non bisogna descrivere cosa è successo nelle parti del mondo che non vengono visitate dai personaggi: tutto deve essere visto attraverso i loro occhi, perché l'ambizione è quella di ricoprire l'intera mappa del mondo con l'offerta locale. È un'impresa mai tentata prima: ci sono stati ovviamente

altri esempi di universi condivisi, ma non un gruppo di autori di nazionalità e lingue diverse.

Verranno tutti tradotti in russo?

Sì. Quello di Tullio sarà il primo, poi ci sarà *Britannia*, ambientato nella Gran Bretagna del 2023, e poi uno ambientato a Cuba, che si ricollega con il resto tramite l'arrivo di un sottomarino nucleare russo.

Li hai letti tutti?

Absolutamente: è mia precisa responsabilità. Non voglio diventare un distributore di copie scadenti made in China di *Metro 2033*. Tengo sotto controllo la trama, in modo che non ci siano contraddizioni, e se qualcosa non mi convince, la elimino.

Quale ti ha sorpreso di più?

Il cubano: il personaggio principale è una guerriera adolescente lesbica. Ma mi hanno sorpreso anche le opere di autori esordienti. Sul sito russo di *Metro 2033* i fan possono votare le storie proposte dagli autori. Chi arriva nella Top 20 viene letto da me e dagli altri curatori, e scegliamo quali stampare. In Russia ogni libro vende 30-40.000 copie, e ne esce uno al mese. Dei venti usciti finora, cinque sono stati scritti da esordienti.

Il tuo libro somiglia a un videogioco, anche se è nato prima di inventarlo...

Non ho scritto il libro pensando che sarebbe diventato un videogioco. D'altra parte, gioco con i videogiochi da quando avevo 14 anni, sono parte della mia educazione quanto i libri, o il cinema. Riconosco che in alcuni momenti posso avere concepito le scene



come se fossero parte di un first-person-shooter. Tutto il libro è scritto attraverso gli occhi del protagonista. Ovviamente l'ambientazione, tutta di spazi chiusi, è ideale per un videogioco. Gli sviluppatori mi hanno detto che richiedeva pochissimo adattamento, e non hanno introdotto nuovi elementi.

Intervista a Tullio Avoledo

Ti vedi come uno scrittore di fantascienza?

No. Nei miei libri la fantascienza è solo uno dei tanti aspetti. Ho scritto però *L'anno dei dodici inverni* che parla di viaggi nel tempo, e credo che la sfida sia quella di portare una quantità sempre maggiore di fantascienza sulla "tavola" dei lettori italiani. È come convincere i bambini a mangiare i broccoli: per gli italiani la fantascienza è ancora un "sapore" antipatico, magari perché si ricordano di qualche Urania non particolarmente felice, oppure hanno in mente Asimov e non sanno che ci sono autori fantascientifici lontani mille miglia da lui.



Perché chi guarda abitualmente film di fantascienza ha difficoltà a leggere un libro dello stesso genere?

“Fantascienza” è un termine che non regge più. Oggi abbiamo gli smartphone, la fantascienza di ieri ormai è una realtà scontata. Bisognerebbe mettere l’accento sulla “letteratura del possibile”. Pensare ad altri mondi significa anche pensare alla possibilità di cambiare il nostro. Il grande successo della narrativa sui viaggi nel tempo vuol dire che ne abbiamo coscienza.

È un caso che questo per te sia l’anno delle collaborazioni?

Prima d’ora non avevo mai accettato collaborazioni, ma ho perso di recente mio padre, e ho avuto bisogno di legami con persone che stimo dal punto di vista intellettuale. La collaborazione con Davide “Boosta” è nata a una cena. Ci siamo divertiti molto, ma non c’era l’intenzione di fare un’operazione di marketing.

Il libro con Dmitry invece è nato grazie a mio figlio. Per lui già conoscere Dmitry è stata un’emozione, ora avere un libro della serie *Metro 2033* scritto da

suo padre è un altro motivo di orgoglio. Anche in questo caso non è stata un’operazione commerciale: se avessi avuto un agente mi avrebbe detto di non farlo. Ma tutta la mia vita è stata uno scantonare dai progetti di carriera: ci sono sempre cose più interessanti.

Faresti lo scrittore a tempo pieno?

No, perché non c’è niente di più crudele del lettore. Non voglio dipendere

dalla sua benevolenza, voglio scrivere quello che mi interessa. Quando ho messo quella virata fantascientifica in *L’anno dei dodici inverni* sapevo che avrei perso lettori, però l’ho scritta comunque. Se per vivere devi scrivere l’ennesimo romanzo del commissario o dell’anatomopatologa, diventa un mestiere. E a me lavorare non piace.

