



Notizie

dalla
Terra di Altrove

Anime:
Neon Genesis Evangelion

Terry Brooks e la nascita di
SHANNARA

Serie Tv:
SUPERNATURAL

LIBRI

Intervista a due giovani autrici italiane:
Ilenia Provenzi e Francesca Silvia Loiacono

*Alan D. Altieri e il suo **Armageddon***

Anno 2 N° 4

Corre l'anno 1235, secondo l'era degli uomini, nella Terra di Altrove. Qualcosa di importante sta per accadere...

Era un giorno come tanti altri, quello in cui Tia ricevette una lettera dai suoi cugini di Città del Lago. Poche righe vergate in fretta e furia a giudicare dalla calligrafia quasi illeggibile di Teo. Poche righe destinate a cambiare per sempre la vita di molte persone.

www.terradialtrove.it

a cura della **Locandiera**

La volta che ci siamo andati più vicino è stata forse quella di Fantàsia, quando il Nulla ha travolto quel mondo e ha rischiato seriamente di cancellarlo per sempre. Colpa degli umani che non sognavano più. Ma quella non è stata né la prima, né l'ultima volta che ai tavoli della Locanda si è sentito parlare della fine del mondo. E in ogni occasione si respiravano ansia e paura, tanta paura.

Poi arrivava qualcuno, un personaggio eroico, per vocazione o per caso, che riportava la speranza e dimostrava che se ci si crede davvero, fermare la distruzione si può. Ovviamente non da soli, no, quello mai. E questo è forse uno degli aspetti positivi dei momenti di grande crisi: ricordano a tutti che a salvare il futuro sono quei buoni valori che non passano mai di moda, l'amicizia, l'amore, la lealtà, il coraggio (nonostante la paura), lo spirito di sacrificio...

Salvata la situazione, ecco che si abbraccia il cambiamento, perché la fine di un'era segna l'inizio di una nuova, che – almeno inizialmente – promette sempre di essere migliore della precedente. Fino a nuova crisi. Nell'avvicinarsi perenne delle stagioni e delle vicende umane (elfiche, naniche e di qualunque razza Voi siate), io resto qui, al mio bancone, con la serenità che viene dalla consapevolezza che tutto cambia e resta uguale, il tempo scorre, la fine incombe ma non arriva mai perché quando arriva si scopre che era solo un nuovo inizio. E allora... per festeggiare l'eterno perpetuarsi della Terra di Altrove, cioccoterra per tutti!

Notizie dalla Terra di Altrove
Fanzine aperiodica del sito Terra di Altrove
www.terradialtrove.it
santamarta@terradialtrove.it

Anno 2 – N. 4 19 marzo 2012

Direttrice: La Locandiera TdA

Redattore capo: Claudia Milani

Redattori: Orialla, Francesco Bignardelli, Demon Black, Sean MacMalcom, Yui00, Il Prenna, Gio

In redazione: Nihal, Francesca Resta, Chiara Ghio, Giuseppe Pasquali, Annalia, Kezia82, Giovanni Pagogna, Alessandra, ziadada, Claudia Tonin

Revisioni di: Claudia Milani

Illustrazioni di: Francesca Resta

Copertina di: Concetta Scarpinato

fanzone s.f. inv. dall'inglese *fanatic* (abbreviato in fan, appassionato) e *magazine* (rivista). Rivista amatoriale contenente notizie, informazioni, curiosità su un dato argomento realizzata da un gruppo di appassionati e destinata a un pubblico di appassionati

Attenzione:
in conseguenza del carattere amatoriale dell'opera, questa pubblicazione non ha da considerarsi qual testata giornalistica, né mezzo di informazione o un prodotto editoriale ai sensi della legge n. 62 del 7.03.2001.

Copyright e Creative Commons:
tutti i diritti sui contenuti di questa pubblicazione sono sotto la protezione del diritto d'autore (legge 22 aprile 1941 n. 633 e seguenti), liberamente distribuibili con licenza Creative Commons (Attribuzione, Non commerciale, Non opere derivate).

SOMMARIO

FANTASY STRANIERO

Pagina 6: Terry Brooks e la nascita di Shannara

Pagina 7: Player one di Ernst Cline

Pagina 8: La storia Infinita di Michael Ende

Pagina 10: Io sono leggenda di Richard Matheson

Pagina 11: Buona Apocalisse a tutti di Pratchett-Gainman

FANTASY NOSTRANO

Pagina 12: La discesa dei Luminosi di Provenzi-Loiacono

Pagina 15: L'isola dei liombruni di Giovanni de Feo

Pagina 16: Armageddon di Alan D. Altieri

DOSSIER SPECIALE

Pagina 18: A che ora è la fine del mondo?

CINEMA FANTASY

Pagina 20: Il Pianeta delle scimmie

Pagina 21: Howard e il destino del mondo

Pagina 21: Il quinto elemento

ANIMAZIONE FANTASY

Pagina 22: Neon Genesis Evangelion

Pagina 23: Hokuto no Ken

SERIE TV

Pagina 24: Supernatural

Pagina 25: Terra Nova

Pagina 25: Falling Skies

ARTI GRAFICHE

Pagina 26: Annihilation

Pagina 27: Bokutama - Proteggi la mia terra

Pagina 27: Momo

SPAZIO D'AUTORE

Pagina 28: Il mangiasogni di Samelink

GIOCHI E VIDEOGIOCHI FANTASY

Pagina 30: Fallout

MUSICA FANTASY

Pagina 32: Nightfall in Middle-Eath

SPAZIO CUCCIOLI

Pagina 34: Blackie racconta...

Pagina 38: L'Angolo della Posta

Pagina 38: I compleanni degli autori

Pandino Fantasy

Books

Evento culturale fantasy

Gli ospiti Speciali di questa rassegna saranno:

Moony Witcher (Giunti/Mondadori).

Laura Iuorio (Fanucci editore).

Dott.ssa Carla Del Zotto (Docente di filologia Germanica Università La Sapienza di Roma) che terrà una conferenza sui miti nordici a nome "Attraverso i nove mondi. Il sapere magico nei canti dell'Edda".

Dott. Sergio Costanzo (Medievalista/Linee Infinite Edizioni) che parlerà di "San Galgano tra mito e leggenda".



Comune di Pandino (CR)

27 Maggio 2012



LINEE INFINITE
EDIZIONI

TERRY BROOKS E IL VECCHIO MONDO

La visione post-apocalittica nella saga di Shannara

Articolo a cura di Claudia Milani

Quando si sceglie come argomento centrale del numero “La fine del mondo nel Fantasy” non si può non parlare di Terry Brooks, indipendentemente dall’opinione che ciascun lettore può avere di questo autore.

La saga di Shannara nasce dal presupposto che il Vecchio Mondo sia andato incontro alla propria distruzione a seguito delle Grandi Guerre e che dalle sue ceneri siano rinate le Quattro Terre e le quattro principali razze che le popolano. Il mondo di prima è poco più che un ricordo lontano di cui solo gli studiosi, i Druidi, sanno qualcosa e infatti è proprio il druido per eccellenza, Allanon, che all’inizio del primo libro racconta a grandissime linee le vicende relative alla nascita del loro mondo ad uno stupito Shea Omsford.

Anche nel corso degli altri volumi della prima trilogia c’è sempre qualche accenno ai resti delle passate civiltà benché rimanga sempre il dubbio che queste Grandi Guerre a cui ci si riferisce abbiano avuto luogo ai “nostri” tempi e nel “nostro” mondo oppure siano un riferimento per così dire generalista; ma poi arriva il secondo volume del ciclo degli Eredi (*Il druido di Shannara*) e allora ogni dubbio è fugato. Eldwist, la città di pietra, è proprio una delle “nostre” città: automobili, strade, palazzi, lampioni, stadi coperti. A questo punto quello che prima era un piccolo tarlo diventa una quasi certezza: le Quattro Terre sono un panorama post-apocalittico e le Guerre che hanno portato alla distruzione del Vecchio Mondo devono essere state combattute con armi atomiche.

Un’ulteriore conferma arriva con *Il labirinto*, il secondo volume della trilogia sul Viaggio della Jerle Shannara. Tra tutti i libri che compongono la saga questo è probabilmente quello più tecnologizzato: Antrax (un nome un presagio - e meno male che l’uscita del libro negli Usa precedette di qualche settimana gli attacchi terroristici che scatenarono una vera e propria fobia collettiva) è un nemico che non sfigurerebbe certo nei libri di fantascienza; l’unico residuo della civiltà prebellica che a distanza di millenni continua a rispettare l’ultimo ordine impartitogli prima della distruzione. E di come

questa distruzione sia avvenuta Brooks ci parla diffusamente nell’ultima trilogia completa, la *Genesi di Shannara*, appunto. Leggendo in giro su blog e siti letterari vari ho notato che c’è una netta divisione nella comunità di lettori riguardo alla validità della scelta di far confluire due delle sue saghe in un unico filone. Verrebbe da pensare che questo fosse il suo scopo fin dall’inizio, anche se personalmente non ci credo, e rimango convinta che la saga di Shannara avrebbe dovuto concludersi già da tempo. Comunque, al di là del mio personalissimo parere resta il fatto che questa trilogia vede unite Shannara e il Demone allo scopo di raccontarci come il mondo finisce, anche se non completamente. Siamo in un’epoca futura non troppo lontana dalla nostra, ma lo scenario è completamente diverso: guerre, sistemi di distruzione di massa, armi chimiche hanno devastato il mondo e trasformato la maggior parte degli esseri viventi in mutanti. Coloro che sono riusciti a sfuggire a questo destino si sono isolati all’interno delle cosiddette “fortezze”, enormi stadi di football riadattati alle necessità attuali (e non ci è dato sapere che cosa sia successo al di fuori degli Stati Uniti), mentre chi è rimasto fuori deve combattere continuamente per la sopravvivenza in mezzo ai rottami e ai ruderi delle città. Il petrolio naturalmente è esaurito e i pochi autoveicoli che ancora circolano lo fanno grazie a pannelli solari. È in questo ambiente che la magia del Verbo e quella di Faerie (che siano poi la sessa cosa?) si uniscono allo scopo di portare in salvo alcuni rappresentanti delle due razze principali, anche se ormai sono già diventate almeno tre (e anche se gli elfi hanno il solito Loden quindi viaggiano al completo). Ebbene sì, nel racconto di Brooks gli elfi sono e rimangono i più antichi abitanti del pianeta, gli unici ancora in possesso della magia primordiale, ma anche loro purtroppo nulla hanno potuto contro la cecità e l’autolesionismo umano ecc... tema trito e ritrito, e alla fine si sono volontariamente isolati (non che prima fossero particolarmente espansivi) e solo con la testardaggine tipica degli eroi brooksiani alla fine vengono convinti a cercare la salvezza.

BENVENUTI SU OASIS

Quest e implicazioni etiche della vita online in un romanzo imperdibile

articolo a cura di Claudia Milani



Immaginate un mondo ormai allo sfascio. Un mondo al suo trentesimo anno di crisi economica ed energetica: il petrolio è ormai esaurito e la maggior parte della popolazione mondiale vive nella povertà e nel degrado. E immaginate che oltre alle vie di fuga classiche dalla realtà, droga e alcol, già da alcuni decenni, dal 2012 guarda caso, sia stata data all'umanità la possibilità di vivere in un mondo alternativo, su OASIS. Cosa è Oasis? Tecnicamente è l'acronimo di Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation (Simulazione sensoriale immersiva ontologicamente antropocentrica); in pratica si tratta di un mondo virtuale all'interno del quale l'avatar può diventare chiunque e condurre qualunque tipo di vita, naturalmente rispettando alcune semplici regole imposte dal sistema. E fin qui nulla di nuovo. La novità sta invece nella completezza dell'esperienza: l'avatar vive in tutto e per tutto una vita alternativa all'interno di Oasis, una vita che nella maggior parte dei casi è più appagante di quella reale. Ovviamente tutto ciò non può non prescindere da una valutazione di tipo etico alla quale però spetta al lettore dare un giudizio.

Oasis è un universo composto da un numero pressoché infinito di mondi, raggiungibili sia attraverso il teletrasporto che grazie a navi spaziali. Naturalmente tali privilegi si pagano, ma oltre ai mezzi classici per procurarsi denaro, su Oasis si possono anche compiere delle quest, trovare tesori o artefatti di ogni tipo, uccidere creature malvagie sia dell'immaginario fantasy che di quello fantascientifico. Soprattutto, però, Oasis è un enorme labirinto in cui il suo creatore, James Halliday, ha nascosto le chiavi per arrivare all'Easter Egg che permetterà al vincitore di ereditare tutto il suo immenso patrimonio oltre a divenire il nuovo gestore del sistema.

È in questo panorama che si muove Wade, un teenager come tanti ce ne sono: leggermente sovrappeso

(a causa della qualità pessima e non della quantità del cibo che mangia), con l'acne e una timidezza paralizzante. Però su Oasis Wade trova il coraggio di abbandonare il suo status di ragazzino sfigato e di dimostrare che in realtà è molto sveglio, capace di farsi degli amici e naturalmente di farsi beffe del cattivo di turno: una spietata multinazionale il cui scopo è rendere Oasis un enorme manifesto pubblicitario a pagamento. Il nostro eroe deve superare prove bizzarre per raggiungere il suo obiettivo, tipo citare a memoria tutte le battute di "Wargames", ottenere il punteggio più alto a Pac-man oppure combattere contro enormi robot giapponesi. Ebbene sì, la particolarità del libro è proprio questa: è letteralmente infarcito della cultura pop degli anni '80. Si va dallo Swordquest di Atari, ai Commodore 64; da Guerre Stellari a Indiana Jones, passando per i Duran Duran e gli Wham. Come già accennato il lettore non si troverà di fronte ad un fantasy classicamente inteso, anche se comunque l'atmosfera fantasy si respira per tutta la durata della storia, con addirittura delle commistioni piuttosto inusuali. Un esempio su tutti è l'arsenale di cui ogni gunter (cacciatore) è provvisto: pistole al plasma, lightsabers, scudi protettivi, ma anche anelli magici, pozioni, spade affilate. Art3mis, la ragazza di cui Wade è innamorato si presenta come una novella Lara Croft, con anfibi e pistole al fianco e... una spada elfica sulla schiena.

Naturalmente la lotta per aggiudicarsi l'Easter Egg non avrà limiti e si sposterà presto dal piano virtuale a quello reale, ma il nostro Wade, da bravo eroe e guerriero non si arrenderà fino a che la situazione non si farà veramente disperata. Riuscirà a quel punto a mantenere la lucidità e scindere la realtà dalla simulazione? E cosa accadrà alle amicizie che sono nate su Oasis una volta trasportate "fuori"? Ma soprattutto riuscirà a salvare Oasis?

Un libro appassionante che vale sicuramente la pena di essere letto, in special modo da quei "ragazzi" degli anni '80 a cui ancora si illuminano gli occhi quando sentono parlare di Etienne Navarre o della Tyrell Tower piuttosto che delle partite a Joust.

LA STORIA INFINITA

Distruzione e rinascita

Articolo a cura di Alessandra

“*D*ov'è il libro?”
“*Nel libro.*”

Difficile iniziare a parlare della Storia Infinita di Michael Ende senza introdurre da subito il concetto di metalibro. È sufficiente sfogliarne le pagine per comprendere al primo sguardo che la scelta di due inchiostri diversi (rubino, per narrare le vicende del mondo umano e verde, per quel che accade a Fantasia) siano qualcosa di più di una semplice scelta stilistica. Libro nel libro dunque, ma non solo: in realtà, di libri ce ne sono almeno tre, intersecati l'uno nell'altro, così strettamente uniti e dipendenti fra loro da confondersi, amalgamarsi, riproporsi senza che il lettore riesca a comprendere fino in fondo quale storia contenga l'altra e fino a farlo divenire parte integrante del libro stesso, perché come Bastiano sta iniziando a leggere lo stesso libro, con lo stesso titolo, con la stessa illustrazione in copertina - i due serpenti intrecciati a formare il simbolo dell'infinito - partecipando così a creare un quarto libro, il cui finale sarà inevitabilmente diverso poiché diversi sono i lettori che si prestano a creare il libro. Ma questa, parafrasando Ende, è un'altra storia.

Almeno tre libri in uno, dunque: il primo è quello scritto dall'autore, il secondo quello che Bastiano ruba alla libreria di C. C. Coriandoli, in cui vengono narrate le vicende di Fantasia, e il terzo quello scritto dal Vecchio della Montagna Vagante, dove si invertono i colori dell'inchiostro usato. Il confine fra i mondi (e fra lettore e personaggi) non è mai netto, e Bastiano stesso ne rimane all'inizio scioccato, seppur ancora non comprendendo. Perché non può. Il suo percorso iniziatico è appena agli albori. Percorso iniziatico infatti, perché il romanzo in realtà è diviso nettamente in due parti. Nella prima si assiste a un processo di distruzione, con la minaccia incombente del Nulla (un qualcosa che avanza pagina dopo pagina inghiottendo spazi sempre più ampi di Fantasia e della mente del lettore), e di ricerca del salvatore, dell'umano che deve varcare i confini dei mondi e salvare il regno

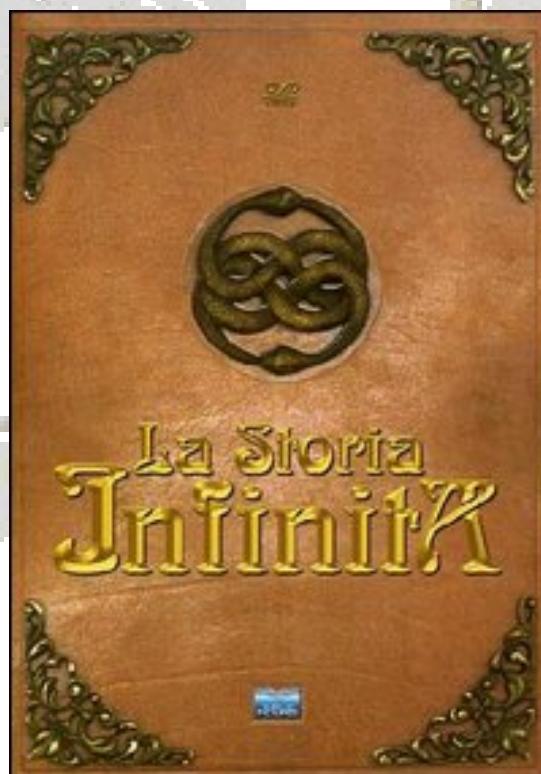
dalla distruzione in atto. Nella seconda si è partecipi invece di un processo di rinascita, della stessa Fantasia e di Bastiano, in una ricerca personale, che ingloba più marcatamente la rinascita del lettore stesso, con la presa di coscienza di sé da parte di Bastiano, attraverso sogni, speranze, oblio e dolori, per riscoprire il suo vero io, il suo desiderio più grande, il suo essere uomo. E giunto alla fine il lettore non può fare altro che riconoscersi in quella personale, unica e infinita ricerca di sé.

Il lettore apre la Storia Infinita senza sapere che in quel momento si accinge ad aprire una porta: come Bastiano, non sa cosa si appresta a leggere. Scopre che c'è un regno, e che questo regno sta per soccombere a un Nulla. Da dove venga questo Nulla lo scoprirà più avanti, come Bastiano, nel momento in cui Atreyu, incontra nella città dei Fantasma il lupo mannaro Mork: un essere a metà, che non appartiene né a Fantasia né al mondo degli umani, e che per questo conosce la verità. Si può entrare nel mondo degli umani, ma per farlo bisogna gettarsi in quel nulla che tutto assorbe e tutto distrugge, ma una volta varcato il confine le creature di Fantasia non possono fare altro che divenire menzogne, idee fuorvianti che allontanano l'uomo dal mondo interiore rendendolo manipolabile, facendogli perdere l'unicità e la capacità di ricrearsi e rinnovarsi. Gli fanno perdere ogni consapevolezza di sé, imprigionandolo in un mondo di accettazione rassegnata, di perdita irreparabile della propria identità e consapevolezza dell'unicità di ogni essere umano. Come spiegherà l'Infanta imperatrice ad Atreyu, la sua malattia è data dall'incapacità degli esseri umani di varcare la soglia che separa il loro mondo da Fantasia, perché hanno rinunciato a mettersi in gioco, perché hanno paura degli effetti che l'incontro potrebbe produrre, perché preferiscono abbandonarsi alla sicurezza e alla certezza che gli danno le menzogne. Ed è così che Fantasia stessa si trasforma in menzogna, in Nulla, dal quale gli abitanti stessi del regno si sentono terribilmente attratti. Solo una cosa potrebbe salvare l'Infanta imperatrice, ed è un

incantesimo potente, che può effettuare solo un umano: darle un nome nuovo. Chiamare le cose con il proprio nome, dargli un'identità. Nominare qualcosa equivale a renderla reale, a renderla viva. Il concetto da solo non basta: è con il nome che assume una propria identità definita, ed è il nome che ha il potere di trasformare qualcosa in qualcos'altro, in un ciclo continuo di eterna rinascita. L'infanta Imperatrice, l'eterna vecchia bambina, colei che vive solo nel nome e per questo fuori dal tempo, colei che tutto rispetta, il bene e il male, perché ogni cosa deve seguire il percorso che è costretta a seguire, perché da ogni strada intrapresa si dirama una nuova storia, perché Fantàsia non ha confini, perché da tutto può sorgere tutto, e dal Nulla ricrearsi nuova vita. Ma Bastiano non comprende ancora il suo ruolo nella vicenda. Ha intravisto il volto dell'Infanta, sa che si sta rivolgendo a lui dalle pagine di quel libro che sta leggendo, ma ha paura. Ha compreso, perché l'Infanta lo ha detto ad Atreyu, che è lui che lei sta aspettando, e che lui il suo nome già lo conosce, deve solo pronunciarlo, eppure ha paura. Comprende che le avventure di Atreyu erano funzionali solo a catturare la sua attenzione, l'attenzione del lettore, per legarlo a sé, e a Fantàsia. Sa che ormai in qualche modo fa parte della storia, ma è insicuro, non sa come agire. E l'Infanta Imperatrice si gioca l'ultima carta, il rischio dell'eterna fine, di un circolo vizioso dal quale è impossibile uscire se non si ritrova la voglia di farlo, la forza di reagire, di credere in sé stessi e di voler far parte della storia che si sta leggendo, voler vivere la vita che si sta vivendo. L'Infanta sa che l'incontro con il Vecchio della Montagna porterà inesorabilmente alla sua fine, ma l'accetta. Nel momento in cui gli chiede di rileggere da capo il libro in cui sono narrate le vicende di Fantàsia e Bastiano si trova a leggere una storia in cui viene narrato il suo ingresso nella libreria del signor Coriandoli, le gesta di Atreyu, capisce di non avere scelta. Si è appena innescato il meccanismo della fine infinita, della ripetizione continua di tutti gli avvenimenti accaduti fino a quel momento, e comprende. Non vuole rimanere intrappolato nella storia e nel tempo, solo lui conosce il nome che può liberarlo, lo ha sempre saputo, lo ha sempre pensato, e finalmente lo grida e libera l'Infanta Imperatrice dalla sua prigionia e dalla sua malattia, decide di mettersi in gioco si ritrova all'istante nel buio totale della potenzialità non ancora in atto.

Inizia così la seconda parte del romanzo, ora

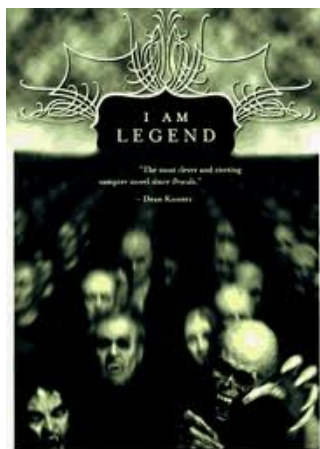
Bastiano è diventato protagonista di due libri. Inizia la sua rinascita, di pari passo alla rinascita di Fantàsia, ricostruita attraverso la realizzazione dei suoi desideri. Sarà lui a far risorgere Fantàsia da un granello di sabbia attraverso un percorso lungo, difficile, doloroso, in cui scoprirà il potere dei desideri, la sete di quel potere, e la distruzione alla quale quella sete può portare. Invece di ritrovarsi, rischia di perdersi. Fino a comprendere il desiderio più grande, il "vero" desiderio, quello che lo riporterà, alla fine della sua avventura e costruzione dell'io, a tornare a casa, nel mondo degli umani, profondamente cambiato e maturato. Il desiderio di amare, che a differenza degli altri desideri, ai quali era legata la perdita dei ricordi e di conseguenza la propria identità, lo porta a riappropriarsene a poco a poco, ritrovando il proprio passato e con esso il proprio futuro, liberandosi della staticità del presente per rinascere uomo a nuova vita, degno e pronto ad attraversare la fontana dei due serpenti e a tornare così nel mondo che gli appartiene, quello umano. E con lui il lettore/protagonista, conscio ormai di una nuova consapevolezza, che ha fatto il suo percorso, ha guardato negli occhi il Nulla, ed è pronto a scegliere fra i due serpenti quale parte dell'Auryn attraversare.



IO SONO LEGGENDA

Discesa nell'apocalisse della mente

Articolo a cura di Giovanni Pagogna



L'ultimo uomo sulla terra non è solo. Si potrebbe riassumere così l'angosciante romanzo del 1954 di Richard Matheson, recentemente oggetto di una terza, e assai poco fedele, trasposizione cinematografica. L'opera narra le vicissitudini di Robert Neville, l'unico sopravvissuto a una pandemia che ha sterminato il genere umano, spazzandolo via da un mondo già piegato da un conflitto devastante, i cui contorni restano vaghi, ma che filtra lugubre attraverso i cenni a bombardamenti, armi batteriologiche, mutazioni e soprattutto a furiose tempeste di polvere, elemento che richiama un immaginario fatto di rovine e desolazione, eredità di un olocausto nucleare. Il protagonista è un uomo comune, persino mediocre, che, complice lo stile minimalista dell'autore, non sfingerebbe in un racconto di Carver né, per i frequenti eccessi, tra le pagine di Bukowski. Se il Neville di Will Smith incarna i valori del XXI secolo, conduce una vita impeccabile e non desidera altro che trovare una cura, quello letterario è succube dei demoni del Secolo Breve: è un energumeno alcolizzato, violento, che si accosta alla scienza non per sanare, ma per trovare armi più efficaci con cui portare avanti la crociata contro i vampiri. Con una straordinaria contaminazione di generi, infatti, l'autore sposa il tema post-apocalittico caro alla fantascienza con le più carismatiche creature dell'horror gotico e del folklore mitteleuropeo. La malattia che ha causato l'estinzione dell'umanità non è altro che una forma di vampirismo, in grado di trasformare vivi e morti in belve assetate di sangue, anche le persone più care. Neville, privo di qualsiasi speranza per il futuro, dedica la propria vita alla distruzione di quanti più non-morti possibile, missione che porta avanti con spietata efficienza, gongolando nel tenere conto delle uccisioni giornalieri. Pagina dopo pagina, il romanzo trascina il

lettore nella discesa agli inferi del protagonista, nei suoi abissi di solitudine e disperazione, in una danza febbrile sull'orlo della follia, nel delirio alcolico, nella battaglia contro le violente pulsioni che lo spingono non solo a desiderare le vampire, ma, tabù appena sfiorato, a contemplare persino la necrofilia. Nelle tre parti di cui si compone l'opera, si assiste a un progressivo mutamento nella psicologia di Neville, difficile giudicare se sia un'evoluzione darwiniana o una regressione, il quale diventa sempre più spietato, glaciale, simile alla sua nemesi. Se all'inizio uccideva per difendersi e quasi con disgusto, in seguito ritroviamo un killer che ha reso la caccia uno sport, compiaciuto della propria perizia e che, indizio rivelatore, beve succo di pomodoro per ritemperarsi così come i vampiri si nutrono di sangue. Col trascorrere degli anni Neville impara a soffocare emozioni e ricordi, ma in lui nonostante tutto sopravvive una minuscola stilla di umanità, tallone d'Achille di un'armatura altrimenti impenetrabile, grazie alla quale Ruth, una donna apparsa all'improvviso nella sua vita, risveglia sentimenti e sensazioni che l'uomo credeva sopiti. L'aurora di un'alba di speranza però porterà con sé anche sconvolgenti rivelazioni e farà luce su una realtà che Neville non ha mai saputo nemmeno intuire, accecato dall'odio xenofobo. Quel giorno non segnerà soltanto una svolta nell'esistenza del protagonista, ma sarà il primo di una nuova era, introdotta in modo grandioso dall'epifania contenuta nelle ultime righe del romanzo, un finale epico che resterà a lungo nella mente del lettore.

L'autore: nato ad Allendale, New Jersey, nel 1926, Richard Matheson è uno scrittore poliedrico: ha infatti spaziato dal genere western all'horror, dal thriller alla fantascienza. Matheson è anche un affermato sceneggiatore: tra i tanti titoli citiamo numerosi episodi de "Ai confini della realtà" e "Duel", film che ha sancito la nascita di un mito del cinema americano, Steven Spielberg. Nel corso della sua lunga carriera ha vinto tre World Fantasy Award e nel 2010 è stato inserito nella Science Fiction Hall of Fame.

BUONA APOCALISSE A TUTTI

Pratchett e Gaiman: una collaborazione titanica

Articolo a cura di Francesca Resta e ziadada

L'Anticristo è sulla terra, "Le belle e accurate profezie di Agnes Nutter, strega" si stanno avverando l'una dopo l'altra, persino i Quattro Motociclisti dell'Apocalisse si sono radunati... Per il demone Crowley e l'angelo Azraphel non c'è modo di negare l'evidenza: la fine del mondo è vicina. Molto vicina. Pare che sarà Sabato prossimo.

Ma mentre le schiere celesti e le armate infernali si preparano e non vedono l'ora che finalmente il giorno dello scontro giunga, entrambe certe della propria vittoria, Crowley e Azraphel si sono ben adattati alla vita sulla terra e hanno tutta l'intenzione di godersela ancora per un bel po'!

Stringono così un'insolita alleanza per impedire la decisione dell'Anticristo, un ragazzino di 11 anni, il figlio di un politico che porta l'ingombrante nome di "Warlock"... O almeno, così tutti credono e così doveva essere... se delle suore sataniste un po' pasticione non avessero scambiato i neonati! Il vero anticristo è quindi un altro ragazzino di 11 anni, cresciuto in una normalissima famiglia inglese totalmente all'oscuro dei suoi poteri e del suo ruolo nell'ultimo grande atto del teatro dell'umanità.

Troveremo una giovane strega con l'animo ecologista, cacciatori di streghe dai metodi un tantino datati, un gruppetto di ragazzini e persino il "temibile" cerbero Dog.

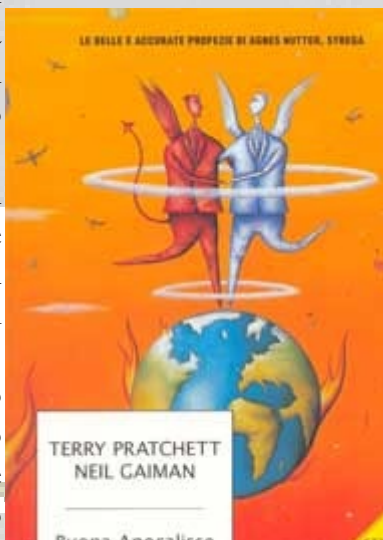
Buona Apocalisse a Tutti (titolo originale: Good Omens) è il risultato della collaborazione di Gaiman e Pratchett, arrivato in Italia 17 anni dopo la sua pubblicazione originale.

I tantissimi personaggi sono ben pennellati e l'ironia è sempre fine ed intelligente.

Si è parlato di un seguito, con il titolo 668 - the Neighbour of the Beast, ma dopo il trasferimento di Gaiman negli Stati Uniti la sua realizzazione è stata messa fortemente in dubbio e ad oggi è verosimile supporre che il progetto sia stato abbandonato.

Buona Apocalisse a Tutti è un libro molto divertente; per chiarire, è il tipo di libro che è sconsigliato leggere sul treno o sull'autobus, se si tiene a

mantenere un'immagine pubblica di composta serietà. È tanto divertente da tornare a farci compagnia e farci ancora sorridere quando, tempo dopo averlo finito, ci si ritroverà ad annaffiare le piante, ad entrare in una libreria antiquaria, a commentare usi e costumi dei cugini britannici o a verificare i danni su un CD (siamo moderni!) rimasto per troppo tempo nel cassetto dell'auto. Ed è anche, molto evidentemente, un libro scritto divertendosi. Ma il merito che lo rende particolare e prezioso è il fatto che gli autori, destreggiandosi con grazia nella terra di confine tra l'opera buffa e la sacra rappresentazione, non si sottraggono alle questioni che un tema come l'incombente fine del mondo propone, e li affrontano in maniera non banale: abbiamo qui un libro che, divertendo, parla sotto traccia del bene e del male, di predestinazione e libero arbitrio, e lo fa in termini profondamente umani e incoraggianti. Ci dice che angeli e demoni sono soltanto mestieranti del bene e del male, ma



che la vera, sorprendente capacità di azioni inique o sublimi è solo appannaggio dell'uomo. Ci dice che anche chi in teoria sta dalla parte del bene se si limita esclusivamente ad applicare regole predefinite e non negoziabili perde di vista la necessaria misericordia. Ma, soprattutto, piazza come pezzi su una scacchiera personaggi condizionati a compiere un destino deciso da secoli o a perpetuare tradizioni tramandate per generazioni, per poi farli convergere in uno spazio ristretto

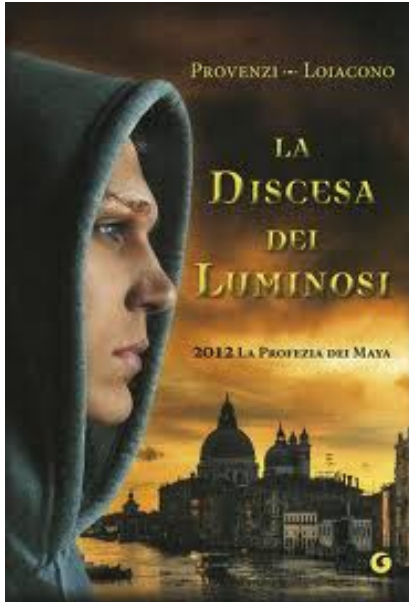
con un meccanismo ad orologeria accuratamente punteggiato dall'avverarsi di profezie. E lo fa per poi mostrarci che la libertà è sempre possibile, che si può rinunciare alla profezia e scegliere l'amore, l'amicizia, l'infanzia, un presente tutto nuovo da costruire giorno per giorno.

L'ultimo, ammiccante sorriso dell'evanescente Agnes ci svela come, nella sua folle preveggenza, anche questo lei l'aveva previsto da sempre. E più lunga di lei la sa solo il Giocatore Ineffabile.

LA DISCESA DEI LUMINOSI

Due giovani autrici nostrane ci raccontano la profezia dei Maya

Intervista a cura di Claudia Milani



La discesa dei Luminosi è un romanzo uscito lo scorso 25 gennaio per Giunti Y, la collana della casa editrice fiorentina dedicata a quella fascia di lettori ultimamente definiti Young Adults.

La storia è ambientata parte in Italia (Venezia e Val d'Orcia) e parte in

Messico, culla della civiltà Maya. Le due autrici, Francesca Loiacono e Ilenia Provenzi, reinterpretano non la profezia ma il modo in cui i Maya arrivarono a predirla e soprattutto cercano di suggerire una possibile soluzione in grado di garantire la salvezza almeno a qualche essere umano. Ciò naturalmente non sarà affatto facile; sarà necessario decifrare un antico manoscritto scomparso ormai da decenni e alla cui ricerca partecipano sia Viola, la figlia di uno degli archeologi che effettuò la scoperta, sia Jude, un ragazzo tanto misterioso quanto bello e scostante. Piano piano i due ragazzi impareranno a fidarsi l'uno dell'altra e arriveranno alla rivelazione finale che nulla è come sembra e che tutti intorno a loro nascondevano dei segreti più o meno importanti. A mettere il bastone tra le ruote ai nostri due eroi è Danielle, la sorella di Jude, decisa a conquistare ad ogni costo l'apprezzamento paterno. Tra i tanti Danielle è certamente il personaggio più sfaccettato della storia e anche una perfetta antitesi di Jude, infatti i due sembrano percorrere vie parallele ma in direzioni diverse: se la ragazza passa da una fiducia eccessiva nel genere umano all'odio, il fratello sperimenta invece l'esperienza opposta e dalla freddezza iniziale passa alla scoperta dei sentimenti.

D. Immagino che questo ve lo chiederanno tutti, ma non possiamo esimerci: da cosa è nata l'ispirazione per questo libro?

FRANCESCA: L'idea del libro è nata tanti anni fa, quando della profezia dei Maya ancora non si parlava se non tra pochi appassionati. Volevamo creare una connessione tra il passato, la cultura Maya, e il futuro, la presunta apocalisse del 21 dicembre 2012. Così abbiamo immaginato che i nostri protagonisti potessero essere degli studenti di Archeologia dell'Università di Venezia, che si trovavano ad affrontare degli esseri sconosciuti venuti da un altro pianeta con l'intento di distruggerci.

ILENIA: Ci intrigava l'idea di scrivere una storia ambientata nella realtà ma con degli elementi fantastici, senza attingere al solito immaginario di angeli, vampiri, draghi e così via. Abbiamo studiato la mitologia antica e ci siamo immaginate un mondo che raccogliesse le storie degli antichi dèi nelle diverse culture, dando vita all'universo dei Luminosi. Poi ci siamo poste una domanda: se degli esseri superiori avessero il potere di decidere del nostro destino, perché dovrebbero salvarci? Che cosa abbiamo, noi, di tanto speciale?

D. Venezia, la Val d'Orcia, il Messico. Sembrate conoscere abbastanza bene tutte queste ambientazioni tanto che mi sono chiesta se abbiate attinto alla vostra personale esperienza oppure se è veramente tutto "inventato".

FRANCESCA: Sia io che Ilenia crediamo che sia impossibile, o comunque nocivo, per uno scrittore descrivere luoghi che non ha mai visitato. Venezia è una città cara a entrambe e sia la Toscana sia il Messico sono location che almeno una di noi due ha realmente visitato. Per diventare un "luogo dell'anima", ogni ambientazione deve essere stata vissuta, esplorata e amata a tal punto da diventare un posto unico al mondo per chi lo descrive.

ILENIA: Quando scrivo, mi piace ambientare le storie nei luoghi che amo o che mi hanno colpito, trasmesso qualcosa di particolare. La Toscana è una regione che conosco molto bene e con la quale ho un legame particolare, perciò sapevo fin dall'inizio che sarebbe entrata nel romanzo. E in Messico ero stata poco prima che cominciassimo a scrivere: ho visto davvero i luoghi descritti nel libro, non dimenticherò mai la magia che si respira tra le antiche rovine.

D. Tra i personaggi Danielle è certamente quella che colpisce di più; non si può dire che sia la “cattiva” della storia ma di certo non incarna dei sentimenti positivi. Come l'avete creata? È sempre stata così, oppure si è sviluppata da sola nel corso della scrittura.

FRANCESCA: Danielle è un personaggio che amo molto, e che personalmente ho seguito di più. L'idea iniziale era quella di farle fare un percorso opposto a quello di suo fratello Jude: volevamo che passasse dall'amore incondizionato per gli esseri umani alla disillusione nei loro confronti. Questo percorso la avvicina molto a suo padre, Damon Byron, che a sua volta, durante i suoi mille viaggi sulla Terra, si era innamorato degli esseri umani prima di detestarli. Ma la cosa che più amo di Danielle è la sua incapacità di essere cattiva al 100%. Ogni personaggio buono, a mio avviso, deve contenere in sé degli elementi malvagi, così come ogni “cattivo” deve avere anche dei lati positivi. Danielle non fa eccezione: si comporta male ma cela dentro di sé un animo puro, quasi infantile, indifeso.

ILENIA: Il personaggio di Danielle mi affascina perché mi ricorda l'adolescenza, quando i sentimenti sono vissuti in modo esasperato e le delusioni sembrano delle vere e proprie tragedie. Immaginando una Luminosa per la prima volta sulla Terra, piena di sogni e di speranze, desiderosa di fare tutte le esperienze che nel suo mondo le erano state negate, non poteva che nascere un personaggio estremo, imprevedibile perché totalmente impreparato a gestire le emozioni.

D. La storia d'amore non è centrale al libro, ma è il perno su cui ruota buona parte del romanzo. È stata una scelta quella di discostarsi dalla letteratura di genere?

FRANCESCA: Credo che il desiderio di scrivere un romanzo urban fantasy diverso dagli altri fosse in noi molto forte. Sia l'introduzione dell'elemento archeologico che la mancanza di una storia d'amore totalizzante sono elementi di rottura nei confronti della letteratura di genere. La storia d'amore tra Jude e Viola, in particolare, è molto realistica, senza fronzoli, spontanea.

ILENIA: I romanzi spuntati come funghi dopo Twilight non facevano che riproporre lo stesso schema, variando solo pochi elementi. Al centro c'era sempre una love story impossibile, “fatale” e spesso non motivata. Noi abbiamo tentato, pur rispettando alcuni canoni del genere (com'è naturale), di proporre qualcosa di nuovo, una trama avventurosa che giocasse sul mistero e sulla scoperta più che sui tormenti amorosi. Io sono particolarmente legata a Jude e Viola perché credo che la loro storia sia delicata, naturale, discreta eppure profonda, non “urlata” come accade in molti romanzi young adult.

D. Uno degli aspetti meno positivi del libro, a mio parere, è che in certi punti manca di naturalezza. Sembra un gioco perfetto di incastri ma non si percepisce la passione. È una scelta stilistica, questa? Oppure vi siete lasciate trasportare dal desiderio di non creare sbavature nella trama a scapito della spontaneità?

FRANCESCA: L'elemento mystery e la ricerca archeologica sono centrali nel libro. È vero, abbiamo preferito dare maggior peso alla risoluzione del mistero che all'introspezione dei personaggi, soprattutto nella seconda parte, quando il ritmo della narrazione aumenta. Ma questo non significa che non abbiamo dato spazio ai personaggi: tutta la prima parte del libro si dilunga sui loro caratteri e sentimenti, tanto che il lettore può imparare a conoscerli e decidere con chi schierarsi. Jude o Danielle?

ILENIA: Io credo che non servano tante parole, pensieri e descrizioni per fare emergere i sentimenti. Spesso basta un gesto, o uno sguardo, o una frase che nasconde un sottotesto. È come nei film, non è necessario inserire gli elementi melò per fare emergere la passione. Inoltre, i due punti di vista che si alternano nella narrazione sono quelli di Jude e di Danielle, due Luminosi che non conoscono i

sentimenti umani. Lo stile distaccato era necessario anche per non “umanizzare” troppo i protagonisti, che in fondo sono degli esseri superiori.

D. Come avete organizzato la stesura? Leggendo non si ha la sensazione che ci siano differenze di stile o altro che possa far pensare a una scrittura divisa.

FRANCESCA: Con Ilenia abbiamo impostato la storia nella sua interezza, e poi ci siamo divise capitoli e personaggi. Lei ha seguito le vicende di Jude e Viola, io quelle di Danielle fino al finale, quando le storie vengono a collidere. Il confronto tra di noi è stato assiduo e costante: forse anche per questo, oltre al lavoro di editing, non si percepiscono fratture di stile o discrasie particolari.

ILENIA: La prima stesura era meno uniforme, ma riscrivendo siamo state attente a limare lo stile in modo da cancellare qualsiasi nota dissonante. Dividerci i capitoli è stata la soluzione perfetta per sentirci entrambe libere: quando dovevamo incrociare le due linee narrative, ci confrontavamo e ci scambiavamo continuamente il materiale finché non eravamo soddisfatte.

D. È stato difficile lavorare in coppia?

FRANCESCA: Scrivere a quattro mani significa soprattutto trovare un accordo, e Ilenia ed io non abbiamo mai avuto problemi in tal senso. Nonostante le reciproche differenze, abbiamo sempre rispettato l’una le idee dell’altra, senza mai prevaricarci. È stata un’esperienza bellissima: la rifare a occhi chiusi!

ILENIA: Scrivere insieme è un’esperienza che arricchisce, umanamente e professionalmente. Non è facile, ma credo che questo romanzo si prestasse – proprio per la sua struttura particolare – ad essere scritto a quattro mani. In questo modo Jude e Danielle sono risultati davvero diversi tra loro, come volevamo.

D. Il finale è piuttosto aperto. C’è l’idea di scrivere un seguito?

FRANCESCA: Se mai ci sarà un sequel, cosa che mi auguro davvero, abbiamo già molto materiale nel cassetto. Speriamo di poter tornare a parlarvi di Jude,

Danielle, delle loro avventure sulla Terra e... perché no? magari anche su Aurora!

ILENIA: Speriamo! È sempre triste quando si arriva all’ultima pagina di un romanzo, perché c’è un’altra storia che si nasconde tra le righe, aspettando di essere raccontata. Vedremo se anche i lettori avranno voglia di ascoltarla.

D. Questo è il vostro primo libro. Eravate già addentro all’ambiente editoriale? Come siete arrivate a farvi pubblicare da un editore importante come Giunti (oltre al merito indubbio, ovviamente)?

FRANCESCA: “La discesa dei Luminosi” è il mio primo romanzo, ma la mia quarta pubblicazione. Prima di cimentarmi nell’impresa di una storia lunga, ho scritto poesie d’amore e racconti brevi, un’esperienza che mi è servita tantissimo sia per affinare il mio stile che per fare esperienza di scrittura. Siamo arrivate a Giunti nel modo più classico: inviando il manoscritto con una breve lettera di presentazione. Ci hanno chiamate dopo un anno, dicendo che la nostra storia li aveva colpiti e che la volevano pubblicare. Che dire? A volte, nella vita, ci vuole anche un pizzico di fortuna!

ILENIA: Io scrivevo nell’ambito del cinema e della Tv, dove mi sono fatta le ossa per affrontare il mondo della narrativa. Inoltre da molto tempo mi occupo di valutare i testi altrui... un lavoro utilissimo per chi vuole scrivere, perché insegna a darsi delle regole e a considerare la costruzione di un romanzo come l’opera di un architetto: quella dell’autore che scrive seguendo soltanto l’impulso del momento è una leggenda, perché una storia per funzionare deve nascere dal cuore, certo, ma poi va lavorata con cura, con precisione e con amore.



Grazie a entrambe, ragazze, per la gentilezza con la quale avete sia accettato che portato avanti l’intervista.

FRANCESCA e ILENIA: Grazie a voi!

L'ISOLA DEI LIOMBRUNI

di Giovanni de Feo

Articolo a cura di Nihal87

È estate, il sole illumina la spiaggia e Zenzero è convinto che quello sia il paradiso. L'isola, il mare, la grotta del vecchio trasportatore, è tutto sotto il *loro* comando.

Il loro mondo è governato da *loro* stessi. I bambini e i ragazzi sono i padroni dell'isola, i giochi e le speranze tutte in mano *loro* e nessun adulto potrà mai interferirvi perché **loro** li hanno uccisi tutti.

Smiccio e Zenzero, amici per la pelle, vivono in questo limbo di felicità con la consapevolezza che qualcosa non va. Zenzero fa strani sogni, sogni di una vita da ragazzo in cui non doveva pensare a quale banda unirsi per sopravvivere.

Ed ecco che il dubbio inizia a farsi strada nella sua mente. Che cos'è quel mondo?

È il mondo dei bambini, il mondo dei balocchi dove poter bere, fumare, sparare se ne hai voglia, è il mondo in cui anche un ragazzino è un adulto. Ma quindi non è tutto sbagliato? Esso è stato creato per i ragazzi, per fare in modo che loro siano i padroni della loro vita, ma improvvisamente si ritrovano a fare regole, a dividersi in bande, a litigare per il potere e per le ragazze. Le ragazze... Cecella. La bellissima Cecella si è radicata nel cuore di Zenzero, ma è di Smiccio che è innamorata ed è di Smiccio che rimarrà incinta. Non possono nascere bambini sull'isola. Zenzero lo sa.

E quando Smiccio per colpa di un Barone diventa uno Scalzo, Zenzero capisce una cosa: deve salvare Cecella. Portarla via da quel mondo che non ha un senso, da quel mondo solo sognato da un bambino ferito, deve portarla via a costo di distruggere quel mondo. Che accadrà fuori dall'isola? Si risveglieranno e saranno solo due ragazzi che hanno fatto un terribile incubo?

Arrivare alla fine del mondo è il loro scopo e Zenzero capisce che per farlo avrà bisogno del vecchio trasportatore, avrà bisogno di annullare se stesso per distruggere tutto. Dalla sua Smiccio in veste di Scalzo combatterà contro tutti gli altri Scalzi perché, come Zenzero, crede fermamente in un nuovo mondo, un mondo che può veramente essere dei bambini.

Ma in tutto ciò, che ne sarà dei Liombruni?

C'è chi dice no

Articolo a cura di Claudia Tonin

Romanzo onirico in cui il protagonista vive un sogno reale e crudele e lo insegue fino a diventarne l'unico custode. Scritto bene, con descrizioni dai colori sgargianti che illuminano l'isola in modo magistrale. Il punto di forza del romanzo è l'ambientazione curata che consente al lettore di immaginare in modo molto concreto il luogo dove si svolgono le vicende. Toccante nel rapporto di amicizia tra Smiccio e Zenzero. Struggente soprattutto la descrizione di Smiccio, metafora di chi si consuma nel suo sogno e nella passione.

Tutta la storia si svolge in un giorno e in una notte, con le ore scandite, creando attesa e suspense in chi legge e lasciando un'impressione quasi cinematografica del succedersi degli eventi.

Nella trama ci sono una serie di discrepanze. Domande a cui non viene data risposta. Attese che a fine lettura non sono soddisfatte. Su altre argomentazioni più pruriginose si scende invece in dettagli compiaciuti.

L'isola che non c'è, in cui Peter Pan dovrebbero giocare a fare la guerra con gli indiani, diventa una brutta copia del mondo reale. Inevitabile a ben pensare che i bambini diventino come i loro genitori, ma stiamo poi parlando di bambini? Un quindicenne può essere definito tale?

Veramente un bambino di cinque anni sogna un mondo ideale in cui le bambine siano delle prostitute? E le femmine possono non ambire a niente altro?

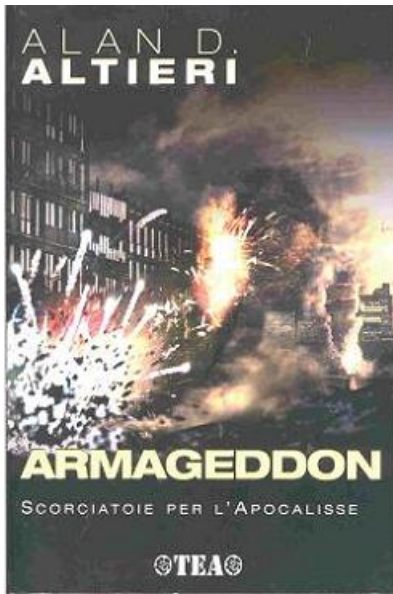
L'isola dei sogni di una ragazzina di quattordici anni è davvero quella in cui farà la prostituta tutte le sere?

L'impressione generale che mi ha lasciato questo romanzo è che l'autore abbia voluto mettere troppa carne al fuoco e alla fine sia stato travolto dalla necessità di far combaciare tutto e non ci sia completamente riuscito. Se volessi essere cattiva ipotizzerei un tentativo di imitazione mal riuscita di "Pan" di Francesco Dimitri. Ma io non sono cattiva.

ARMAGEDDON

L'apocalisse vista attraverso una raccolta di racconti di Alan D. Altieri

Articolo a cura di Annalia



Cosa strana, la fine del mondo, se ad immaginarla è uno scrittore come Alan D. Altieri. È una fine del mondo privata, vista e vissuta, a parte forse in “La Sindrome di Wolverton”, con gli occhi di un solo protagonista. Il mondo, in fondo, è solo il suolo su cui

egli si appoggia, lo sfondo, la scena.

Certo, chi scrive ha bisogno di un protagonista: che sia la voce narrante oppure il perno del racconto, che sia il personaggio più presente o quello più nascosto, il protagonista è imprescindibile.

Nell'immaginario comune, se parliamo dell'Armageddon dovrebbe essere la distruzione, l'implosione, la fine, a farla da padrona. Troppo ovvio, forse.

Così Alan D. (non cercate spiegazioni sulla D. nei risvolti di copertina: per cosa stia non è dato sapere) sceglie di stupire e le sue scorciatoie per l'apocalisse passano sempre da una persona soltanto. La fine del mondo, è “quella”, personalissima, fine del mondo. Talmente relativa a quella sola persona e tanto personale, che neppure al lettore è dato sapere come va a finire.

Ma andiamo con ordine.

“Phoenix”, il mito della Fenice. L'essere che non può morire perché sempre rinasce dalle sue ceneri. Incontrarlo, l'essere umano che quel mito incarna, è una maledizione di morte per chiunque abbia la sventura di incrociare i suoi passi. Non poter morire – ed agognare la morte dopo millenni e millenni di convivenza con le umane sventure e le umane idiozie – rende nullo il valore della vita, propria e altrui. Una tesi senza antitesi produce solo il vuoto, e nel vuoto, ci si perde.

Jean Jacques Donatienne de la Deveroux, che

discende da Ur dei Caldei, nel suo esistere senza fine ha bruciato ogni umanità. Sa che l'uomo (o lui stesso?) in fondo cerca la morte e la dispensa senza rimorsi, bruciati anche quelli. Del resto è facile, se hai come sfondo quella carneficina che è la II guerra mondiale. E così Deveroux incontra Ben (Benjamin: Beniamino, come la perduta tribù di Israele) Yurick, l'unico uomo che sembra condividere il suo stesso destino, l'unico a sopravvivere sempre dei molteplici equipaggi del Phoenix (ex Mae Belle) che il comandante Deveroux regolarmente riporta massacrati dalle missioni di guerra. Scommettono, Jean Jacques (o come diavolo si chiama davvero, se solo se lo ricordasse) e Ben, su chi dei due sopravvivrà all'altro. Deveroux convinto di non poter morire (come se non ci avesse mai provato!) e Ben al grido di “nessuno vive per sempre!”, stufo di riportare in aeroporto solo mucchi di cadaveri.

La fenice sopravvive a tutto: anche al fuoco. Ben lo sa, ma sa anche che in un hangar molto isolato e ancor meglio sorvegliato è atterrato un nuovo bombardiere. Ha un nome carino, Enola Gay. Essendo curioso di natura (e la necessità aguzza l'ingegno) Ben ha scoperto anche “cos'è” l'Enola Gay. E trova il modo di esporre “al fuoco eterno che brucia nelle stelle del cosmo” se stesso insieme alla fenice. Cosa non si fa per una scommessa! E tu, lettore, sei con lui, giri la pagina, sperando di sapere se la vince o no quella scommessa.

Ed ecco che torna il Phoenix, ma capisci subito che non si tratta più della II Guerra Mondiale: è un Phoenix con un equipaggio (vivo, almeno per ora) e un comandante dal cranio glabro con un viso senza tempo, con ciglia e sopracciglia strappate “come da un demone beffardo”. Ben Yurich è il suo nome. Già, ma è *quel* Ben Yurick, l'originale, che dopo aver incontrato i pugni di Deveroux, guariva anche troppo facilmente, che come la Fenice tornava da tutte le missioni, unico e solo, eccezion fatta per il comandante, oppure è la Fenice stessa che, conquistata dalla temerarietà e dall'inventiva di Ben, è sopravvissuta all'ennesimo fuoco e, per postumo omaggio, ha scelto quel nome?

Come per “Certificato Omega”, il certificato

perfetto, il certificato di morte, la risposta non viene fornita. Si resta lì, appesi e sospesi: cosa succede, dopo? Com'è, che va a finire?

Cos'è il Centro Omega dove solo chi possiede l'omonimo certificato (e non pensate che sia una cosetta facile facile procurarselo: certificare di essere morti da vivi è piuttosto complicato, e costoso quanto... in una post-civiltà dove la pioggia è tanto acida da uccidere anche chi il certificato ancora non lo possiede) può entrare?

Non penserete mica di scoprirlo, vero?

Per la verità, essendo "Certificato Omega" l'ultima delle cinque scorciatoie per l'apocalisse, non ti aspetti di scoprirlo, visto che stai ancora rimuginando, prima scorciatoia, su chi è sopravvissuto e chi è morto, sotto il fuoco dell'Enola Gay...

Così come non sai se i fari che squarciano la notte mentre si avvicinano a NY, ad Hendra, l'ultima donna *forse* (il corsivo non è mio) sulla Terra, vengono dal più abissale degli inferni o dai confini del mondo. Sicuramente, un altro "errore di Dio": un altro essere (maschio, femmina, giovane, vecchio?) sopravvissuto alla "sindrome dell'Ecclesiaste". Il flagello, così era stato definito prima del grande buio, scatenato da Dio contro una creatura che non riconosceva più come sua. Ma Hendra, chissà per quale bislacco motivo, da quella sindrome non ha riportato danni. È viva, e ha cercato per dieci lunghi anni se là fuori ci fosse un altro errore di Dio. C'è, ma è un bene o un male? Hendra si limita a guardare i fari in avvicinamento, pronta all'ennesima sfida... Stop. The end. Fine della storia.

Gli scenari sono un po' diversi, ma forse neppure troppo, ne "La sindrome di Wolverton", che precede Miss Ecclesiaste. Leggendoli in sequenza potrebbe quasi sembrare che sia quest'ultima il flagello di Dio cui la nostra Hendra risulta immune, ma è lei stessa a spiegarci che non è così: a Wolverton (perché è un luogo) si sviluppa un virus altamente infettivo, "incubato" dall'ozono del mega buco antartico - così impariamo a fare i furbi con cose che dovremmo rispettare - che altera il DNA e induce un comportamento omicida verso i conspecifici - leggi, gli altri esseri umani. Un dialogo con la parte oscura che tranquillamente prende il sopravvento; mentre la malattia ne "La sindrome dell'Ecclesiaste" è una specie di allergia a se stessi che ha sterminato, forse solo Hendra esclusa, l'intero genere umano in una

notte.

Lì la domanda finale quando l'essere umano contagiato che non doveva lasciare Wolverton invece lo lascia ammazzando chiunque le si pari davanti è: e adesso cosa succede? Il dialogo con la parte oscura che Keller esporta col virus, continua. Ma come?

"Ponte" invece, è un racconto un po' anomalo all'interno dei cinque; la voce narrante parla in prima persona e la distruzione, l'Armageddon, questa volta ha un indirizzo, un come e un perché. È solo il profeta ad essere "sbagliato": infatti non è un ingegnere a prevedere il crollo del mega-ponte-progetto-affare del secolo ma è, piuttosto, uno sciamano di diciotto anni scarsi e zero conoscenze tecnologiche ad annunciare la fine certa del mostro di acciaio e calcoli accuratissimi. Perché quando si offende la Terra, il Dio dell'Abisso arriva e rimette a posto le cose. L'ingegnere che per primo capisce il significato di una simile, tranquilla, umile e dirompente affermazione, ne è così sconvolto da uccidersi, dando il via agli eventi che portano la voce narrante a scoprire che mancare di rispetto alla natura - piuttosto vago e vuoto, il concetto, non vi pare? - può avere conseguenze letteralmente apocalittiche.

E, almeno questo, Alan D. Altieri ce lo dice.

Ma per il resto? Nada. Niente, il nulla. Punto.

E sembrerebbe anche il punto "superbioso ed iracundo" che secondo Rodari "dopo di me, gridava, verrà la fine del mondo". Sembra proprio essere "un punto-e-basta". Non un "punto-e-a-capo".

Ma anche qui, le parole indispettite lo "piantarono in asso, e il mondo continuò una riga più in basso".

Perché il lettore rimugina, non può non sapere. Immagina, deve immaginare come va a finire.

Forse è proprio questo il vero Armageddon di Alan D. Altieri: della fine del mondo puoi conoscere solo l'inizio, non certo la fine.



A CHE ORA È LA FINE DEL MONDO?

Articolo a cura di Claudia Milani

«*Signore e signori, vogliate scusarci per l'interruzione del nostro programma di musica da ballo, ma ci è appena pervenuto uno speciale bollettino della Intercontinental Radio News. Alle 7:40, ora centrale, il professor Farrell dell'Osservatorio di Mount Jennings, Chicago, Illinois, ha rilevato diverse esplosioni di gas incandescente che si sono succedute ad intervalli regolari sul pianeta Marte. Le indagini spettroscopiche hanno stabilito che il gas in questione è idrogeno e si sta muovendo verso la Terra ad enorme velocità. (...)*»

Sono le ore venti del 30 ottobre 1938 e questo annuncio interrompe la trasmissione musicale radiofonica della CBS. La voce parlante è quella del ventitreenne Orson Wells che sta leggendo uno dei classici della fantascienza, anzi uno dei primissimi libri di fantascienza che siano mai stati scritti, "La guerra dei mondi" dello scrittore inglese H.G. Wells, pubblicato nel lontano 1897. Per rendere le vicende più verosimili l'ambientazione della storia è stata spostata dall'Inghilterra agli Stati Uniti e attualizzata. I comunicati radiofonici proseguono nei minuti e nelle ore successive, sempre più allarmanti fino a che un presunto inviato non dà questa notizia relativa a un oggetto, un manufatto, caduto su una fattoria nel New Jersey:

«*Signore e signori, è la cosa più terribile alla quale abbia mai assistito... Aspettate un momento! Qualcuno sta cercando di affacciarsi alla sommità... Qualcuno... o qualcosa. Nell'oscurità vedo scintillare due dischi luminosi... sono occhi? Potrebbe essere un volto. Potrebbe essere... [Urlo di terrore della folla].*»

Lo sceneggiato prosegue poi con la descrizione degli alieni e la susseguente invasione. Prima però che si giunga alla fine con la loro scomparsa ad opera di un batterio presente nell'aria (quindi nessun eroismo umano), tra gli ascoltatori si è già scatenato il panico: negozi presi d'assalto, fughe dalle città, riunioni religiose, qualche suicidio; e tra la miriade di telefonate al centralino della stazione radiofonica ce n'è una che è rimasta nel mito: un ascoltatore chiede

infatti, serio, «Scusi, a che ora è la fine del mondo?».

Della fine del mondo si parla probabilmente sin dall'alba dei tempi, innanzi tutto in termini religiosi: l'Apocalisse, l'Armageddon, il Ragnarök sono, infatti, solo alcuni tra i miti che descrivono la distruzione del mondo, o dell'umanità, o di entrambi. Interessante è il fatto che un elemento comune a molte religioni è che spesso la fine è il risultato di una battaglia distruttiva tra il Bene e il Male. Elemento, questo, abbastanza familiare a noi lettori di fantasy che sappiamo bene quanto questo scontro possa essere devastante e di come sia centrale nella maggioranza delle storie.

Abbandoniamo comunque l'escatologia religiosa per addentrarci in una discussione più confacente a questa fanzine: come viene trattato il tema della fine del mondo nella fiction? E soprattutto, esiste un filone fantasy che segue questa direzione?

Di primo acchito verrebbe da dire che per sua stessa natura il fantasy può affrontare qualsiasi argomento eppure, nonostante una ricerca anche piuttosto minuziosa, non sono stata capace di trovare esempi eclatanti di catastrofismo all'interno del genere. Al massimo potrà trovarsi una fusione con la fantascienza, ma il fantasy classicamente inteso è in sé molto, molto raramente catastrofista fino alla fine. È una letteratura la nostra che registra lo scontro tra Bene e Male per il governo del mondo, non per la sua distruzione e anche in quei casi in cui uno dei due contendenti rappresenta il caos e la morte, lo scopo ultimo è sempre il dominio e mai l'annientamento totale. Anche perché, diciamocela tutta, che senso avrebbe lottare per appropriarsi di un mondo al solo scopo di eliminarlo?

Molti invece sono i romanzi ambientati in un mondo post-apocalittico. Cerchiamo di fare un excursus nella storia del genere e citare alcune tra le opere di maggior rilievo.

In linea di massima i primi scritti di carattere e ispirazione non religiose prediligevano narrare della fine dell'umanità piuttosto che di quella del pianeta.

Vuoi perché nel XIX secolo (parto da lì, mi scuserete se tralascio qualcosa prima) non c'era ancora l'idea, oggi centrale, di danno ambientale ed ecologico - le fabbriche erano appena nate e non avevano ancora portato la Terra allo stadio di inquinamento raggiunto nell'ultimo mezzo secolo- e vuoi perché il ricordo della peste era ancora ben presente nelle popolazioni di quel tempo. Alcuni antropologi fanno rientrare la paura della peste tra quelle paure collettive che ciclicamente si ripropongono nella società. Peste significa innanzi tutto calo demografico quindi carestia, con l'evidente stato di "allarme biologico" che ne consegue, e ciò avvenne abbastanza frequentemente in Europa tra il 1300 e il 1800. Ecco la ragione per cui, in una visione catastrofista della fine del mondo, era una malattia, un morbo, a sterminare la razza umana.

Ne "L'ultimo uomo" di Mary Shelley (la famosa "mamma" di Frankenstein), scritto nel 1826, è a causa della peste che Lionel rimane, appunto, l'ultimo uomo sulla terra. Ma Mary Shelley non fu certo l'unica a dare voce diretta ad uno dei timori dell'animo umano, anche altri autori affrontarono lo stesso terrore.

"La peste scarlatta", un romanzo breve del 1912 di Jack London, vede un vecchio raccontare ai pochissimi sopravvissuti abbruttiti come, nel 2013, una pestilenza avesse eliminato gran parte della popolazione mondiale. Tra l'altro è con questa opera che si dà inizio a quel filone della fantascienza comunemente conosciuto come "catastrofico", in poche parole viene immaginato un mondo in cui l'uomo è tornato a uno stadio primitivo, a volte a livello tecnologico, altre a livello di istinti e reazioni, spesso entrambi.

Va comunque detto che già agli esordi di questo genere, anche altre sono le cause della scomparsa dell'uomo dalla faccia della terra, oltre alla pandemia. Ad esempio nel 1901 M.P. Shiel pubblicò il romanzo "La nube purpurea" in cui l'umanità è quasi completamente sterminata dalla fuoriuscita di un composto gassoso venefico.

Mentre il famoso astronomo francese Camille Flammarion rimase più vicino al suo campo raccontando come una possibile distruzione del mondo passasse per la collisione con una meteora delle dimensioni addirittura maggiori di quelle della Terra stessa. Il suo libro, "La fine del mondo" pubblicato nel 1883, fu in realtà un pretesto da parte dell'autore di presentare le sue teorie e le sue idee

riguardo all'evoluzione dell'uomo, della società e del pianeta stesso nel corso dei secoli.

Purtroppo anche al giorno d'oggi non è affatto superata, e neppure arginata, una delle principali cause del panico collettivo del passato, vale a dire l'irruzione improvvisa nel quotidiano di un male dirompente, incontrollabile e capace di trasformare la paura in delirio (vedi l'accenno alla drammatizzazione radiofonica de "La guerra dei mondi"). Una volta questa paura prendeva le forme di una malattia incurabile e mortale, oggi ad essa si sono aggiunte altra paure, meno reali ma altrettanto terrorizzanti: invasioni aliene, disastri nucleari, la Natura che si ribella all'incuria umana, e da qualche anno a questa parte anche profezie che annunciano terremoti, inondazioni, nuove ere.

Il disastro nucleare sembra essere la causa preferita dagli scrittori dal dopoguerra (ed è anche naturale dopo Hiroshima, la Guerra Fredda, Chernobyl e altri incidenti simili negli ultimi anni) e questo ha influenzato anche il genere fantasy. Ad esempio "La torre Nera" di Stephen King è una serie di romanzi ambientati in un ipotetico mondo alternativo dove si suppone ci sia stato un qualche cataclisma che ha decimato la popolazione e cancellato la nostra civiltà. Stessa cosa per la serie "Death Gate", della premiata ditta Margareth Weiss - Tracy Hickman, che descrive un mondo nuovo nato dalle ceneri di quello attuale in seguito ad una guerra nucleare.

Un discorso a parte, invece, va fatto per "La ruota del tempo" di Neil Jordan che ci mostra un universo totalmente nuovo ma ciclicamente a rischio di distruzione ad opera del maligno, in quanto la ruota del tempo girando e rigirando ripropone all'infinito la battaglia tra la luce e l'oscurità. L'unico modo per spezzare il ciclo è la sua distruzione che però significherebbe anche l'annichilimento dell'intero creato.



IL PIANETA DELLE SCIMMIE

Un excursus attraverso una saga che si ripropone sempre nuova

Articolo a cura di Sean MacMalcom

«Sono a casa. Sono a casa. L'astronave è ricaduta sulla Terra sconvolta dalle esplosioni atomiche. Voi uomini... l'avete distrutta. Maledetti! Maledetti per l'eternità! Tutti!»

Nel 1968, con queste parole Taylor (Charlton Heston) piangeva e imprecava in ginocchio di fronte ai resti della Statua della Libertà, maledicendo l'umanità che, alla fine, era riuscita a distruggere il suo pianeta, la Terra dal quale egli era partito a bordo di una nave spaziale e sul quale, inconsapevolmente, aveva fatto ritorno dopo lunghi secoli, pur privo di qualunque possibilità di riconoscerlo qual proprio. Ma se in "Planet of the Apes", al di là di queste

parole, non la Terra, ma solo l'umanità era andata perduta, ove, a ben vedere, il pianeta era sopravvissuto e una nuova specie dominante aveva trovato il proprio posto in esso con una propria civiltà; in "Beneath The Planet Of The Apes" (1970)

alcuni folli adoratori dell'atomica, e in particolare di una bomba al cobalto, completano il lavoro, facendo esplodere l'intero pianeta in un incredibile e drammatico finale.

In piena Guerra Fredda, in anni di tensione nel corso dei quali l'umanità aveva temuto realmente l'eventualità di un'apocalisse atomica, la prima lunga e prolifica saga de **Il Pianeta delle Scimmie** (cinque film originali, una serie televisiva, una serie animata, una serie a fumetti, un remake e un reboot) è riuscita a tradurre in immagini e in parole le paure di tutti, mostrando in maniera estremamente diretta, persino shockante, una possibile fine del mondo.

E se è pur vero che già in "Escape From Planet Of The Apes" (1971), "Conquest of the Planet of the Apes" (1972) e "Battle for the Planet of the Apes" (1973), assistiamo a una diversa evoluzione della Storia, con il figlio di due sopravvissuti al secondo capitolo e tornati indietro nel tempo per tentare di

modificare il proprio futuro, Cesare, che guida una rivolta delle scimmie nei confronti dell'uomo prevenendo la guerra atomica e conducendo a un diverso futuro rispetto a quello dal quale erano fuggiti i suoi genitori; è altrettanto vero che nel primo capitolo del recente reboot della saga, "Rise of the Planet of the Apes" (2011), tali eventi sono stati apparentemente fraintesi, o forse, reinterpretati, per offrire all'intera storia una piega ecologista, in un'epoca in cui non è più l'atomica a preoccuparci, quanto il riscaldamento globale, la deforestazione e lo scioglimento dei ghiacci. Così, accanto alla

costante rappresentata dalla figura di Cesare, anche in Rise è l'umanità stessa a definire la propria fine: in questo caso non grazie all'atomica, ma a un farmaco/virus creato in

laboratorio che garantisce contemporaneamente l'evoluzione dei primati e lo sterminio della razza umana.

Cambiati i tempi, cambiati i modi, e persino modificato l'ordine dei film, Il Pianeta delle Scimmie (con l'eccezione della versione burtoniana del 2001) si dimostra così ancora in grado di individuare nell'ambizione dell'uomo la prima causa di distruzione di tutto ciò che ci è caro, del nostro intero mondo, cedendo il passo a qualcuno forse migliore di noi e, per questo, in grado di non ripetere i nostri stessi errori. Non, per lo meno, se dimentico di ogni smania di dominio e potere, ma guidato da un desiderio di integrazione e pace... in un cammino che mai, in effetti, alcuna civiltà umana ha avuto interesse a intraprendere.



HOWARD e il destino del mondo

Articolo a cura di Demon Black

Che cosa succederebbe se uno degli Occulti Super Sovrani dell'Universo volesse distruggere la Terra? Che domande, chiameremmo un papero alieno a salvarci, no?!

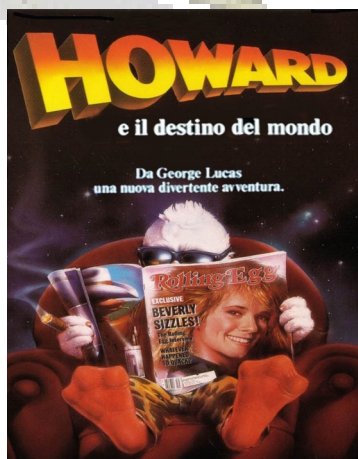
Howard (Ed Gale), un papero come tutti gli altri, che lavora e che a fine giornata vuole solo sedersi sulla sua comoda poltrona a guardare film o leggere l'ultimo numero di Play Duck, viene trasportato da un raggio laser sulla Terra, a Cleveland, in Ohio, e si ritrova circondato da essere umani che, a parte l'assenza delle piume, hanno le stesse identiche abitudini dei paperi.

A Cleveland incontra la giovane cantante rock Beverly Switzler (Lea Thompson) e insieme a lei e a un suo amico, giovane scienziato (un giovanissimo Tim Robbins), cercherà di salvare la Terra dalla distruzione da parte di uno degli Occulti Super Sovrani dell'Universo. Il compito non è facile perché il super cattivone si è impossessato del corpo dello scienziato Walter Jennings (Jeffrey Jones). Così il nostro trio di eroi dovrà difendere la Terra e trovare il modo di far tornare Howard sul suo pianeta.

Il film, diretto da Willard Huyck, è del 1986 e fu tratto dal fumetto originale della Marvel Comics "Howard The Duck", creato da Steve Gerber e Val Mayerik. Del fumetto originale gli unici personaggi che appaiono sono Howard e Beverly.

Fu un vero e proprio fiasco al botteghino (10ml di dollari incassati a livello mondiale contro i 36ml di produzione), vinse ben 4 Razzies (peggiore film, peggior attore esordiente, peggior sceneggiatura ed effetti visivi) e, nella classifica dei 100 peggiori film di sempre, si è piazzato nei primi 10 posti.

Ma, nonostante tutto, a me piace. Può darsi perché ad esso sono legati i miei ricordi d'infanzia ma è uno di quei film che ricordo sempre con piacere!



IL QUINTO ELEMENTO

Articolo a cura di Demon Black

I Maya non sono stati i primi a predire la fine del mondo così come noi lo conosciamo. Prima ancora che la loro profezia si diffondesse ci sono stati centinaia di film, anime, serie tv e chi più ne ha più ne metta che vedevano la Terra vittima di esplosioni catastrofiche e disastri vari che costringevano noi, poveri terrestri, a migrare verso altri pianeti o a vivere sottoterra. Uno di quei film (ma qui ci salviamo tutti, alleluia!), è Il Quinto Elemento, film del 1997 di Luc Besson... e il bello è che, oltre a salvarci tutti, i nostri abiti sono pure disegnati da Jean-Paul Gaultier e, a questo punto, avremmo anche potuto morire soddisfatti, no?!



Siamo nel 1914, alla vigilia della Prima Guerra Mondiale quando gli alieni Mondoshawan, tornano sulla Terra a prelevare le 4 Pietre Elementari che, tempo addietro, insieme all'Essere Perfetto, cioè il Quinto Elemento, sconfissero un Grande Male, destinato a risvegliarsi ogni cinquemila anni. Nel portarle via promettono al capo dell'ordine monastico che aveva il compito di sorvegliarle che le avrebbero riportate indietro in tempo, dopo trecento anni, prima che il Grande Male si svegliasse di nuovo.

Siamo nel 2259, i Mondoshawan stanno riportando le Pietre insieme all'Essere Perfetto quando, tutto a un tratto la loro astronave esplode, distrutta dai Mangalores, alieni sconfitti dalla Federazione Terrestre. Dai rottami viene recuperato un guanto con all'interno tracce di DNA. Da esso viene clonato l'essere alieno... una bellissima ragazza il cui nome è Leeloo (Milla Jovovich). Lei è il Quinto Elemento e, grazie all'aiuto di Korben Dallas (Bruce Willis), di Padre Vito Cornelius (Ian Holm) e dell'isterico dj Ruby Rhod (Chris Tucker), riuscirà a sconfiggere l'industriale Zorg (Gary Oldman) e riportare il Grande Male al suo stato di "sonno" per altri cinquemila anni.

DEATH AND RIBIRTH

Le guerre dopo il disastro in Neon Genesis Evangelion

Articolo a cura di Chiara Ghio

Neon Genesis Evangelion è un anime complesso di cui molto si è parlato e a distanza di quindici anni dalla sua prima messa in onda fa ancora discutere. La tanto temuta profezia dei Maya che prevede la fine del mondo per il 2012 potrebbe forse far pensare alla fine del mondo di Evangelion.

La storia è ambientata nel 2015, esattamente quindici anni dopo la catastrofe: nel 2000, infatti, un meteorite ad altissima densità si era schiantato sull'Antartide, sciogliendo la calotta polare. Questo fatto aveva portato a un terribile cataclisma chiamato "third impact". Il livello dei mari si era alzato sommergendo città e metropoli e al disastro erano seguite crisi economiche mondiali. L'umanità era uscita prostrata dalla sciagura e addirittura dimezzata. Da allora gli anni sono trascorsi lenti e l'umanità si è rimessa



faticosamente in piedi ma, dopo 15 anni dal disastro, cominciano a giungere da un non meglio identificato "spazio", dei terribili nemici per l'umanità: esseri chiamati "angeli". Di queste creature non si sa niente, se non che attaccano il pianeta distruggendo tutto ciò che incontrano. Sono davvero esseri divini? E in tal caso l'umanità è destinata a soccombere?

A opporsi a queste creature rimane solo un organizzazione misteriosa: la Nerv. Essa ha creato dei robot umanoidi chiamati Eva, gli unici in grado di fronteggiare i temibili Angeli. Ma gli Eva hanno bisogno di piloti per muoversi e, per qualche strano motivo, questi devono essere dei ragazzi di quattordici anni. Dal momento che la Nerv deve trovare dei soggetti idonei, su chi ricadrà il peso della salvezza dell'umanità? Gli sventurati prescelti sono Shinji Ikari, Rei Ayanami e Asuka Soryu Langely. Nell'anime l'umanità viene messa a dura prova dai

continui attacchi degli Angeli, le città non sono più luoghi sicuri e le sirene che segnalano gli attacchi si fanno sempre più frequenti. La Nerv costituisce l'ultimo baluardo del genere umano e si schiera per fronteggiare la minaccia aliena; ma cosa nasconde il comandante Gendo Ikari e cos'è la Seele, un inquietante gruppo di uomini che paiono tirare le fila della Nerv? Chi comanda davvero? E cos'è il progetto per il perfezionamento dell'uomo? Fino a che punto la Nerv e la Seele sono disposte a spingersi

per difendere la Terra? Mentre il mondo brancola nell'oscurità e nella paura di nuovi attacchi solo un ristretto numero di persone è a conoscenza della realtà e, come in una vera e propria dittatura, le notizie vengono filtrate per tenere nell'ignoranza la maggior parte della popolazione.

Le città vengono ben presto abbandonate e la popolazione trova rifugio nella città-fortezza di Neo-Tokyo 3 costruita apposta per resistere agli attacchi e i cui edifici possono essere utilizzati per rifornire gli Eva di armi durante i combattimenti. Tutti gli Angeli sembrano puntare a raggiungere e distruggere la sede della Nerv, cosa si cela nei meandri del Terminal Dogma? Perché gli Angeli sono così attratti dai loro mortali nemici? Angeli e Eva non sono altro che la faccia di una stessa madaglia? Qual è la vera natura dell'essere imprigionato nel Terminal Dogma? Adam o Lilith? Il progetto per il perfezionamento dell'uomo si realizzerà? Tutte le anime degli esseri umani fuse in un unico essere perfetto, è davvero questa la felicità tanto a lungo inseguita dall'umanità?

Tante le domande che si accumulano durante la visione, troveranno tutte una risposta? Non vi rimane che guardare questo splendido anime per saperlo.

HOKUTO NO KEN

Ken, guerriero in nome dell'amore

Articolo a cura di Kezia82

Hokuto no Ken ("Ken il guerriero" nella versione italiana) è uno degli anime cult degli anni '80.

Un'esplosione atomica alla fine del XX secolo ha comportato il collasso della civiltà moderna e la più totale devastazione ambientale. Solo la razza umana è sopravvissuta, tuttavia i più deboli sono costretti a vivere in piccole oasi in mezzo al deserto, assediati da bande di predoni, che saccheggiano e distruggono tutto quello che incontrano. In loro difesa si erge solo Kenshiro, l'ultimo successore della divina scuola di Hokuto, una micidiale tecnica di arti marziali con la quale è possibile causare la distruzione o esercitare il controllo del corpo umano, premendo determinati punti di pressione.

Quest'anime evoca una paura comune nel periodo della guerra fredda: quella di un conflitto nucleare tra Stati Uniti e Unione Sovietica. I due autori (Tetsuo Hara e Buronson) immaginano un mondo post apocalittico e la pittura che ne risulta è agghiacciante: manca ogni tipo di ordine pubblico, tranne quello imposto con il terrore da loschi personaggi, che si autoproclamano conquistatori e re. Non c'è più spazio per le persone miti: l'unica possibilità di difesa risiede nell'uso della forza. Kenshiro per primo, infatti, trucida in modo cruentissimo i suoi avversari: lo fa contro voglia ma non può sfuggire al suo destino.

La violenza ha portato la razza umana a questo punto e la violenza è la sola maniera per riportare la pace. I protagonisti sono destinati alla lotta e a una conseguente vita di tristezza e solitudine. Il loro riscatto può trovarsi soltanto nei motivi per cui scelgono di combattere ed è per questo che la motivazione che spinge la maggior parte di loro è l'amore.

Ken, ovviamente, lotta in nome di quest'ideale, dapprima per riprendersi l'amata Julia poi per salvare i più deboli e permettere a tutti di vivere in un mondo in cui sentimenti quali l'amore, l'amicizia e il rispetto verso il prossimo non siano più un lusso per pochi.

Tra gli altri personaggi merita d'esser menzionato Raoul, l'antagonista principale della prima parte

dell'anime, che da tiranno senza pietà evolve sino a divenire il salvatore di un'era, che riesce a far prevalere l'amore e la forza d'animo sul suo lato oscuro, riunendo il mondo sotto di sé per poi consegnarlo a Ken, l'uomo che ritiene più meritevole e adatto a mantenere la pace.

In definitiva, per quanto la forma della storia sia quella della sequenza di combattimenti, essi vengono causati anzitutto da una visione e da una condizione violenta del mondo, poi guidati da circostanze emotive e infine trovano un esito in cui la vittoria ha tutte le volte un sapore amaro mentre la sconfitta si riscatta grazie al sacrificio e alla redenzione del perdente.

Poche altre opere oltre questa sono riuscite a perdurare nel tempo rimanendo attuali sia da un punto di vista stilistico sia tematico, a causa degli interrogativi che continua a far sorgere nei suoi lettori sull'uso della forza a fini umanitari.

Le uniche pecche di questo capolavoro consistono nell'eccessiva lunghezza della narrazione e nella ripetitività di molte situazioni di lotta.

Benché Hokuto no Ken sia una storia frutto di fantasia, è sempre un'esperienza affascinante riaccostarsi ad essa perché propone una riflessione sul male e la violenza, tentazioni costanti che minacciano anche l'esistenza del mondo in cui viviamo noi.



LA FINE DELL'UMANITA'...

dal soprannaturale...

Articolo a cura di Sean MacMalcom

Se tua fosse la responsabilità per l'inizio della fine del mondo, cosa faresti? Sia chiaro, non una fine banale. Niente meteoriti. Nessuna nuova era glaciale. Alcuno scioglimento dei poli. Qui si parla della fine del mondo di biblica memoria, reinterpretata in salsa barbecue, secondo i più consueti gusti made in U.S.A. Qui si parla di Supernatural.

Che Supernatural sia una serie televisiva born in the U.S.A. non vi sono dubbi: tutto, in questa serie, trasuda i più classici cliché statunitensi, a partire dai suoi protagonisti. Perché, come Eric Kripke, l'autore, non ha mai cercato di nascondere, l'epopea dei fratelli Winchester affonda a piene mani nei classici western, in tutte quelle storie aventi quali protagonisti una coppia di pistoleri in viaggio a cavallo attraverso paesi di frontiera, dove incantano la bella, affrontano il cattivo, e ripartono verso l'orizzonte e verso nuove sfide. Tutto questo è Supernatural, con l'unica differenza che, sotto ai lombi di Dean (Jensen Ackles) e Sam (Jared Padalecki), non ci sono due scalpitanti equini, ma una splendida Chevrolet Impala del 1967.

Ma cosa può avere a che fare l'idea di due pistoleri in viaggio lungo la frontiera del selvaggio West con il ventunesimo secolo e con la fine del mondo? Niente ma anche tutto. Niente se la storia fosse stata quella di "Supercar", a cui non mancano ovvi richiami. Tutto se è, invece, un abile mix tra "Poltergeist", "La casa 2",

"Un lupo americano a Londra", qualche classico dell'orrore giapponese e, ultimo ma non meno importante, il "Paradiso Perduto" di John Milton, e se presenta i due fratelli non come semplici avventurieri, ma quali guerrieri in lotta, sin dalla più tenera età, contro tutto ciò che l'umanità preferisce

evitare di conoscere, per non impazzire. E se, nelle prime stagioni, gli avversari con i quali si devono porre a confronto sono "semplici" mostri e spettri, andando avanti la posta in gioco si fa sempre più alta, sino alla sopravvivenza dell'umanità. Sopravvivenza, nella fattispecie, messa in dubbio da una furiosa guerra avente qual teatro l'intero pianeta e quali protagonisti principali Lucifer e suo fratello Michele.

Un po' troppo? Forse. Probabilmente. Anche perché, come spiega sempre Kripke, la serie, derivata dall'idea di un lungometraggio mai prodotto, era stata concepita per terminare dopo tre stagioni, introducendo sì i demoni quali antagonisti, ma avviando al coinvolgimento degli angeli e alla trama dell'apocalisse. In conseguenza della meritata approvazione del pubblico, però, la produzione ha richiesto di proseguire per altre due stagioni, e poi ancora due, dando vita nella quarta e quinta stagione a quanto sopra. Uno sviluppo che, a differenza di come spesso accade nelle serie impropriamente "allungate", non risulta né ripetitivo, né superfluo e neppure noioso, offrendo una reinterpretazione interessante di paradiso e inferno, angeli e demoni, e, soprattutto, di ciò che ci può essere concesso per definire il nostro diritto a esistere. Con l'inevitabile, ma forse vana, speranza che la sesta e la settima, ancora inedite in Italia, non si spingano a rovinare quanto prodotto a oggi.

Tornando alla domanda iniziale, quindi, cosa faresti? Non posso conoscere la tua risposta, ma posso suggerirti quella di Dean e Sam: impugnerei il mio fucile e mi darei da fare per dimostrare tanto all'inferno, quanto al paradiso, che non sono ancora disposto ad arrendermi. Yeah!



...AL NATURALE (passando attraverso gli alieni)

Articolo a cura di Orialla

Vi presento due serie tv fantascientifiche perché sono sicura che i lettori amanti del genere fantasy alla George R.R. Martin, non potranno fare a meno di amarle entrambe.

Falling Skies e Terra Nova sono 2 serie prodotte da Steven Spielberg; la prima stagione di entrambe è stata trasmessa in Italia da Sky.

Falling Skies

Il mondo è invaso dagli alieni e gli umani si organizzano per la resistenza.

In questa serie vediamo la vita quotidiana della Seconda Massachusetts, uno dei tanti piccoli nuclei della resistenza umana, costituito sia da civili che da combattenti. Gli adulti combattono, cercano il cibo e organizzano le giornate dei bambini nel modo più simile possibile alla vita di prima dell'invasione. Il tutto mentre si spostano da un presunto luogo sicuro all'altro. Alcuni dei bambini più grandi sono stati rapiti e assoggettati dagli alieni attraverso l'innesto di un impianto nella colonna vertebrale. Vengono utilizzati per lavorare, ma non si sa molto di più riguardo l'organizzazione della società aliena.

Soltanto negli ultimi episodi della prima stagione si capirà che l'impianto serve presumibilmente a trasformare i bambini in Skitter e che questi ultimi non sono, come si presumeva, a capo degli alieni, ma sono governati da esseri umanoidi che non escono mai dall'astronave madre.

La particolarità della serie sta nel racconto dei caratteri dei personaggi e di come vivono e affrontano questa situazione iper-stressante. Molto ricorrente è il tema del lutto per la perdita dei propri cari e della propria vita precedente.

Per fare un esempio, Tom Mason (Noah Wyle), comandante in seconda dell'unità, è un ex-professore di storia dell'Università di Boston. In tutti gli episodi si fanno riferimenti alla sua professione, alla morte della moglie, alla sua



difficoltà ad essere padre senza il supporto di lei, ai suoi tre figli, due dei quali sono con lui, mentre uno è stato rapito.

Gli aspetti tattici dell'organizzazione della resistenza sono l'altro elemento ricorrente che tiene inchiodato lo spettatore. Si viene coinvolti nello studio delle strategie dei vari attacchi, sia quelli di scarsa entità, sia quelli rivolti alla distruzione della nave madre.

Terra Nova

Stesso mondo, altri rischi.

Siamo nel 2149, la Terra è un luogo ostile in cui l'aria non è più respirabile e il sovraffollamento tale da indurre i governi a limitare



a due il numero di figli per ciascuna coppia. Alcuni scienziati costruiscono un portale per spedire le persone nella preistoria e colonizzarla.

La serie tv è ambientata a Terra Nova, la prima colonia umana nella foresta di 85 milioni di anni prima. Protagonisti principali sono gli Shannon, una famiglia con tre figli, che è riuscita a fuggire dal 2149, anno in cui il padre Jim (Jason O'Mara) è in prigione per aver violato la legge sul numero di nascite.

La moglie Elisabeth (Shelley Conn) è un medico e lavorerà presso l'ospedale di Terra Nova, mentre Jim ben presto tornerà a fare il poliziotto, il suo lavoro di prima dell'arresto e del Pellegrinaggio verso Terra Nova.

La lotta è tra il bene e il male, ma ci vorranno più episodi per capire chi debba essere annoverato tra le varie forze in gioco. Ogni personaggio, ad esclusione degli Shannon, ha delle caratteristiche per cui potrebbe trovarsi in entrambe le fazioni e tutti i risvolti della storia vengono svelati poco a poco.

Anche in questa serie l'introspezione dei personaggi fa da padrone. Assistiamo a tutta la gamma delle emozioni umane, di tutte le età: la meraviglia di una bambina di fronte allo schiudersi di un uovo di dinosauro, l'emozione del primo bacio fra adolescenti, le gioie e difficoltà del matrimonio, il lutto per la vedovanza.

Altra caratteristica avvincente è l'utilizzo della tecnologia avanzatissima del 2149 nel contesto preistorico e lo sforzo di costruire un mondo nuovo bio-compatibile per evitare di ripetere gli errori già commessi dal genere umano.

ANNIHILATION

Il fumetto della Marvel che mette insieme eroi di tutti i tempi

Articolo a cura di Sean MacMalcom



Richard Rider, alias **Nova**. Un tempo semplice studente, è stato scelto per divenire un centurione dei Nova Corps, un'organizzazione di polizia intergalattica preposta al mantenimento dell'ordine nell'universo.

Galan, alias **Galactus**, il Divoratore di Mondi. Unico sopravvissuto al Big Bang, è divenuto un essere superiore, immortale e indistruttibile, che, tuttavia, è tormentato da una fame insaziabile, per cercare di placare temporaneamente la quale deve divorare, letteralmente, interi pianeti.

Norrin Radd, alias **Silver Surfer**. Per salvare il proprio pianeta dalla condanna di Galactus, ha accettato di essere il suo primo araldo, incaricato di individuare quali pianeti debbano essere sacrificati al Divoratore di Mondi.

Thanos. Nato su Titano, è un Eterno che si è invaghito, in gioventù, della Morte. Per cercare di conquistarne i favori, ha abbracciato il nichilismo come filosofia di vita, spingendosi ad annientare, più volte, l'intero universo, senza tuttavia ottenere il risultato sperato.

Gamora. Figlia adottiva di Thanos, è considerata la donna più pericolosa dell'universo, dotata di forza e agilità superumane, di un fattore di guarigione estremamente accelerato e di una vasta esperienza di combattimento.

Arthur Douglas, alias **Drax il Distruttore**. Coinvolto in un incidente automobilistico causato da Thanos, Arthur muore insieme alla moglie. Il suo spirito, però, viene catturato e posto in un nuovo, e

migliore, corpo, ritornando alla vita con il solo scopo di uccidere Thanos.

Heather Douglas, alias **Moondragon**. Figlia di Arthur Douglas, è l'unica sopravvissuta all'incidente che ha ucciso i suoi genitori. Trasportata su Titano, è stata cresciuta come monaco guerriero.

Kl'rt, alias **Super-Skrull**. Guerriero della razza aliena skrull, accetta di sottoporsi a un esperimento che gli dona i poteri dei Fantastici Quattro, acerrimi nemici del suo popolo, contro i quali è destinato a scontrarsi più e più volte, senza mai, tuttavia, ottenere successo.

Ronan l'Accusatore. Magistrato della razza aliena kree, è l'Accusatore Supremo dell'Impero, dotato di immensi poteri derivanti dall'Arma Universale e da un esoscheletro capace di enfatizzare le sue già sovrumane qualità fisiche.

Tanti personaggi. Tutti dotati di incredibili poteri, al confronto con i quali Capitan America, Thor e Iron Man potrebbero apparire persino ridicoli. Tutti abituati a concepire l'universo intero quale propria area di competenza. Tutti nemici giurati che, abitualmente, non potrebbero mai sopravvivere chiusi un'ora in una stessa stanza, e che, tuttavia, si trovano costretti ad allearsi in una stessa guerra. Una guerra che, come tutte, è capace di creare strani compagni di letto, così come Nova osserva ritrovandosi a far l'amore con Gamora. Una guerra che, a differenza di altre, se persa condurrà alla distruzione dell'intero universo.

Perché il nemico, in Annihilation, il crossover che ha restituito alla Marvel Comics i fasti delle grandi saghe cosmiche di un tempo, non è un semplice villain: è Annihilus, potente signore della Zona Negativa che ha deciso di invadere la nostra dimensione e di lasciare, dietro di sé, solo morte e distruzione. E innanzi alla fine dell'universo intero... ogni inimicizia perde valore.

Publicata in U.S.A. nel 2006, Annihilation è giunta in Italia l'anno seguente, seguita a ruota da Annihilation Conquest, proseguo della storia contro una nuova, terrificante minaccia.

BOKUTAMA

Proteggi la mia terra

Articolo a cura di Demon Black

Partire per compiere degli studi nello spazio lasciando il proprio pianeta non è facile. Relazionarsi coi compagni, vivere a stretto contatto con loro lo è ancora meno, se poi si aggiungono amori non corrisposti, intrighi e gelosie la vita può diventare estremamente complicata.

E, come se non bastasse, venire a sapere che non puoi più tornare a casa perché il tuo pianeta è andato distrutto... che cosa ti rimane? Lo sconforto s'impadronisce di te, i sentimenti si accentuano, tutto diventa insopportabile e le piccole gelosie si trasformano in odio.

Questa è la storia di Mokuren, Shion, Gyokuran, Enju, Shusuren, Hiragi e Shukaido, sette ragazzi scelti grazie alle loro doti (poteri esp, scienze, religione e medicina) per compiere un viaggio studio nello spazio. Viaggio che li porterà vicini alla Terra ma che li condurrà anche alla morte dopo che un misterioso virus avrà attaccato i loro organismi. Ma questa è anche la storia di Rin, Arisu, Jinpachi, Issei, Sakura, Daisuke e Haruhiko, sette ragazzi terrestri i cui sogni li condurranno in un altro tempo, in una vita che non è la loro. Scopriranno ben presto che loro non sono altro che le incarnazioni di sette scienziati e che il loro compito è quello di concludere la missione da questi iniziata: proteggere la Terra... ma da chi? Lo si scoprirà durante la lettura di questo manga intriso di poesia, di amore per il futuro, di sogni irrealizzati e sogni da realizzare attraverso un domani fatto di speranze e cambiamenti.

Proteggi la mia Terra è un manga di Saki Hiwatari del 1987, edito in Italia dalla Panini Comics nel 1998.

Nel 2005 uscì il seguito dal titolo *La Luce della Luna*, sempre per Panini Comics. Il protagonista è Ren, figlio di Arisu/Mokuren e di Rin/Shion. Purtroppo però questa nuova serie non apporta nulla alla storia, essendo una semplice copia della prima.



MOMO

Articolo a cura di Demon Black



Yume Odagiri è una ragazza delle superiori, suo padre fugge continuamente di casa per scappare dai suoi creditori, la madre, esasperata, se n'è andata del tutto; per vivere Yume deve fare lavoretti a destra e a manca. Può sembrare che la cosa non la disturbi, ma dentro di lei si accumulano tristezza e delusione. Un

giorno incontra una bellissima bambina, Momo, la quale le rivela di essere un Grande Demone, il cui compito è quello di distruggere i pianeti insignificanti dell'universo. Le spiega anche che, in caso di pianeti in cui c'è vita, chiede l'opinione di un Rappresentante, che per salvare il proprio mondo deve dare a Momo sette motivi per non distruggerlo. All'inizio Yume è un po' titubante ma accetta l'incarico, divenendo piano piano l'unica amica che Momo abbia mai avuto.

Momo, questa piccola demonietta dall'aspetto così dolce... è veramente sua volontà distruggere i pianeti? Forse Sanari, il maggiordomo che l'accompagna da sempre sa qualcosa, solo che anche lui si rivela un personaggio misterioso.

Con Momo, la mangaka Mayu Sakai è riuscita a creare un personaggio dal carattere deciso e ambiguo allo stesso tempo, che sa qual è il suo compito ma che con il procedere della storia inizierà ad avere dei dubbi, a diventare in un certo qual modo più umana, influenzata dal carattere gioviale di Yume.

Amori, incomprensioni, misteri, cambi di personalità, tutto questo sullo sfondo di un'apocalisse ogni giorno più vicina, più presente. Riuscirà Yume a compiacere Momo con sette motivi? Oppure la bambina deciderà di distruggere la Terra?

Momo è un manga in 7 volumi scritto e disegnato da Mayu Sakai, edito in Italia da Planet Manga.

L'ACCHIAPPASOGNI DI SADALMELIK

Racconto vincitore del Fantaconcorso Altroviano

de Il Prenna

Una bianca coltre di neve copriva la Città Murata mentre si preparava per la notte. Al caldo in una piccola e accogliente casetta due voci cristalline dissero: “Mamma Mamma ci racconti una storia per farci addormentare?” La donna si voltò verso la fonte di quella voce, due piccoli birboni di nome Menkalinan e Alcyane che si stavano apprestando ad andare a dormire.

“Certo bambini miei! Che storia volete sentire? Quella del draghetto sputa fuoco? O quella della pecora volante?”.

Dopo un brevissimo attimo di riflessione Menkalinan, un maschietto di quattro anni, rispose:

“Voglio risentire la storia del poeta gentile e dell'avara locandiera con la temibile ramazza...”

Ma non riuscì a finire la frase perché sua sorella, poco più grande di lui lo interruppe:

“In una sera fredda come questa la storia perfetta è quella di Sadalmelik e dei suoi Acchiappasogni” e detto questo si alzò e diede un colpetto a una cornice di cristallo azzurro a forma di foglia con tante corde intrecciate al suo interno e subito una melodia dolce e rilassante si diffuse per la stanza. La mamma sorrise e si sedette sul letto della bimba, Menka.

“E sia! Ecco a voi la storia di come Sadalmelik ha salvato il nostro mondo e ci ha regalato il segreto per costruire gli acchiappasogni! Ma prima filate sotto le coperte pecorelle mie!”

Tanto tempo fa ci fu in inverno lungo e freddo, tanto freddo che tutta la Terra di Altrove era bianca e coperta da una coltre di neve alta più di voi. Tutti aspettavano con ansia la primavera per poter tornare a uscire, a giocare e a fare lunghe passeggiate, ma lei tardava e tardava. Passarono i mesi e alla fine la gente perse il conto del tempo. Ogni giornata era uguale a quella precedente, fredda buia e senza gioia. Pian piano che l'inverno perdurava qualcosa si ruppe dentro le persone, nella parte più interna del loro cuore e in breve non furono più in grado di sognare.

Da tutte le parti del regno vennero allora i più grandi sapienti in cerca di una soluzione. La riunione si tenne al castello della Città, visto che era

impossibile tenerla all'aperto come da tradizione. Dopo lunghi dibattiti i saggi riposero le loro speranze nelle leggende e, preso un cristallo magico dal tesoro della città, lo fecero passare di mano in mano a tutti i presenti, partendo dai più valorosi e saggi, alla ricerca di qualcuno che potesse risvegliare il suo potere. Il cristallo dopo un lungo vagare finì nelle mani di un giovane cavaliere innamorato e subito si accese emanando una luce abbagliante. Il giovane, che si chiamava Sadalmelik, rimase un attimo interdetto, ma i saggi non gli diedero il tempo di capire quello che stava succedendo, lo presero da parte e lo portarono in un'altra stanza. Prima che il nostro giovane potesse chiedere qualunque cosa il cristallo si illuminò di nuovo e lui si ritrovò in una grotta buia e silenziosa.

Il silenzio fu rotto all'improvviso e una voce potente e avvolgente disse:

“Forza giovane uomo, non sono più un giovinetto, neppure secondo la mia razza. Dimmi per quale motivo disturbi i miei sonni”. E all'improvviso una luce tenue avvolse tutta la grotta.

Sadalmelik rimase senza parole. Davanti a lui stava la creatura più maestosa e imponente che avesse mai visto. Nella sua memoria una parola ritornò con prepotenza a galla. Drago.

Ritrovato il suo autocontrollo disse:

“Mio Signore, scusi la mia arroganza ma credo di essere qua per capire quale essere malvagio sta causando tanto dolore alla Terra di Altrove. Perfino la gente ha smarrito la voglia di sognare e di sperare in un futuro migliore.”

“Cucciolo di uomo quanto sei confuso e quanto sei fuori strada! Siete voi la causa di questo inverno lungo. Avete perso la voglia di sognare e il mondo sta cambiando per adeguarsi a voi! Ma c'è ancora una possibilità... Forza Sadalmelik dimmi qual è il tuo sogno più nascosto.”

Il giovane rimase allibito, domandandosi tra sé e sé come facesse il drago a sapere il suo nome.

“Io... io... non saprei” e subito arrossì.

Il drago disse:

“Ora chiudi gli occhi e fidati del vecchio drago”.

Sadalmelik obbedì e subito si ritrovò in un prato verde sotto un cielo azzurro. Il sole era caldo sulla

pelle e l'aria era piena delle risate gioiose dei bambini. Girandosi con calma si ritrovò a guardare l'albero di Santa Marta in fiore e sotto si trovava lei, la ragazza che amava con tutto se stesso...

Il drago rise di cuore e poi disse:

“Mi hai convinto piccolo uomo. Ti sei meritato un grande dono e so che lo userai nel modo giusto” e detto questo lanciò un urlo.

Sadalmelik chiuse gli occhi spaventato e quando li riaprì si ritrovò tra le mani una cornice di cristallo multicolore a forma di foglia di Santa Marta, con tante corde intrecciare al suo interno. Appena lo sfiorò una melodia celestiale riempì la sua mente e la voce del drago disse:

*“Ciò che dal mio cuore è stato donato
E dai tuoi sogni è stato modellato
Ridará alla gente la volontà
Di lottare ancora per la felicità
Dando forza ai sogni e ai desideri
Quelli più profondi e sinceri
Per spingerli fuori dal loro torpore
E togliere il ghiaccio dal loro cuore.*

E ora piccolo cucciolo di uomo, lasciami dormire e trasforma i tuoi sogni in realtà. Non avere paura, so che posso contare su di te!”

Sadalmelik non sapeva trovare le parole per ringraziare il drago e disse:

“Avrai la mia gratitudine in eterno, ma come potrà un solo cristallo cambiare il cuore di tanta gente?”

Il drago sbadigliò e disse:

“Piccolo uomo, il cristallo che hai in mano è parte del mio cuore e del tuo. Ogni volta che vorrai bene a qualcuno gli donerai un pezzo del tuo cuore e del mio, e con esso un acchiappasogni. Anche la forma che hai scelto richiama gioia e speranza, come un albero forte e rigoglioso che in primavera torna a vivere con i suoi fiori! E ora buona notte piccolo uomo e addio!”

Sadalmelik ritornò nella Terra di Altrove e, a partire dai saggi riuniti al castello della Città Murata, narrò a tutti la sua storia accompagnandosi con la melodia dell'acchiappasogni. In breve, come promesso dal drago, tutti gli abitanti di Altrove ebbero il loro cristallo, tutti della forma della foglia di Santa Marta ma tutti di un colore diverso, che rispecchiava la personalità del proprietario. I ghiacci lasciarono il posto ai fiori e la gente imparò di nuovo a sognare. Sade non perse tempo e corse dalla sua amata per trasformare in realtà il sogno che aveva salvato tutti.

E adesso buona notte e sogni d'oro mie pecorelle”

disse la mamma passando con delicatezza le dita sugli acchiappasogni dei suoi figli.

FINE

**VOLETE CONTRIBUIRE ALLA
NOSTRA FANZINE CON UN
VOSTRO RACCONTO?**

**QUESTA SEZIONE È RISERVATA
A VOI!**

**VOLETE CONDIVIDERE CON
NOI E CON I NOSTRI LETTORI
UN VOSTRO DISEGNO?**

VI STIAMO ASPETTANDO!

**SIA GLI SCRITTI CHE I DISEGNI
DEVONO AVERE UNA TEMATICA
FANTASY E NON DEVONO
CONTENERE VOLGARITÀ
GRATUITE.**

**PER MOTIVI DI COPYRIGHT NON
POSSIAMO ACCETTARE NE
FANFICTIONS NE FANARTS, MA
SOLO OPERE INEDITE ORIGINALI.**

**GLI SCRITTI NON DEVONO
SUPERARE GLI 8500 CARATTERI
SPAZI INCLUSI (E PER ESATTEZZA
LE 4 COLONNE CON FONT
GARAMOND REGULAR
DIMENSIONE 12), MENTRE PER
LE OPERE GRAFICHE È
PREFERIBILE UN JPEG
2476X3492 PIXEL.**

**INVIARE A:
NDTDA.SPAZIOAUTORE@GMAIL.COM**

FALLOUT 3

L'olocausto atomico della Golden Age Americana

Articolo a cura di Giuseppe Pasquali

Una vecchia radio, incassata nel cruscotto di un tram sventrato. Tempo e ruggine, inesorabili, continuano il loro lavoro di corrosione, condannando all'oblio della polvere il mezzo.

E, attorno, non pare andare meglio: la città è in rovina. Desolazione e macerie sono i padroni di questo nulla, fatto di muri scrostati, palazzi sfigurati e carcasse di automobili arrugginite.

Il rumore del vento che si incunea nella distruzione è un lugubre ululato.

Tuttavia, nel silenzio, un gracchiare convulso riempie l'aria. Uno scintillio elettrico, due cavi che sfregano, un contatto che si chiude.

La vecchia radio si illumina, tornando in vita in quel deserto di morte.

La melanconica musica degli Ink Spot, con la loro "I Don't Want to Set the World On Fire" si alza nel deserto urbano di Washington DC, quasi come un lamento disperato.

A trasmetterla Galaxy News Radio, l'ultima stazione ancora attiva dopo il fallout atomico.

L'unica radio sopravvissuta negli Stati Uniti distrutti dalla guerra nucleare.

Benvenuti nel 2277, 200 anni dopo che le bombe atomiche hanno raso al suolo la civiltà, paralizzando gli USA in una versione trasfigurata degli anni 50 del 20° secolo.

Benvenuti in Fallout 3.

Il titolo Bethesda Softworks, già nota per l'immenso Oblivion e per il suo nordico successore Skyrim, ha una trama indipendente da quella già conosciuta nei precedenti Fallout, rendendosi godibile anche a chi non ebbe la fortuna di giocarvi, seppur ne condivide lo scenario. Ambientato dopo una terribile guerra nucleare, i sopravvissuti del catastrofico evento e la propria progenie vivono in bunker sotterranei, piccole città autonome chiamate Vault. Ognuna di queste piccole società ha una propria gestione basata sulla presenza di un grande capo, il Sovrintendente,

di forze dell'ordine e di civili.

In un'atmosfera estraniante tipica degli anni '50, in cui elementi retrò contrastano con l'alta tecnologia raggiunta e la presenza di robot avanzatissimi, veniamo subito catapultati nel gioco sin dal nostro primo istante di vita, quando assisteremo, in prima persona, alla nostra nascita.

La prima fase di gioco ci vedrà quindi passare da neonati a teenager, crescendo nel microcosmo Vault 101 in cui crediamo di essere destinati a vivere e morire, con una vita pesantemente diretta e influenzata dal rigido sistema sociale, in quello che è in realtà un ampio tutorial sulle funzionalità del gioco, oltre che un prologo utile a farci decidere valori e caratteristiche base del nostro personaggio.

La routine della nostra incasellata esistenza verrà stravolta al nostro risveglio, quando appena maggiorenni scopriremo che nostro padre, unico genitore rimastoci, è sparito dal Vault misteriosamente.

Ovviamente saremo spinti moralmente -e per

certi versi anche obbligati- a uscire a cercarlo, vedendo per la prima volta la luce del sole fuori dal Vault. Da qui in avanti il gameplay sarà una continua ed interessante gestione del modo in cui procedere nella società esterna, dove sarà fondamentale la gestione dei dialoghi con i personaggi che popolano degli Stati Uniti ormai devastati; fondamentale quindi sarà la scelta delle caratteristiche fisiche e delle abilità del nostro personaggio, che avremo selezionato in fase di tutorial.

L'America piegata dalla distruzione in cui ci aggireremo offrirà risorse limitate, perlopiù infette da radiazioni: raramente avremo disposizione grosse scorte di medicinali, spesso introvabili e costosi da acquistare, perciò dovremo abituarci ad utilizzare qualsiasi cosa ci capiti alla mano. Bere acqua sporca ci darà energia, così come mangiare cibi e carne di qualsiasi provenienza essa siano (dolciumi, umani,



scarafaggi...), ma aumenterà continuamente il nostro livello di radiazioni assorbite, che a determinati livelli porterà a malattie e depotenziamenti. Il gioco ci pone quindi di fronte a un continuo dover scegliere quando sia il caso di usare una risorsa e quando sia meglio resistere: l'essenza della sopravvivenza

Fortunatamente il nostro viaggio non ci vedrà protagonisti solitari: qualora avessimo buone doti di dialogo e carisma a sufficienza, potremmo riuscire a convincere altri avventurieri a seguirci. Tra i compagni che potranno unirsi a noi spicca assolutamente Dogmeat, il primo cane non mutato dalle radiazioni che incontreremo, il quale se sapremo trattarlo a dovere ci seguirà fedelmente per il resto del gioco. Oltre che spietato in battaglia, il simpatico animale è capace di cercare nelle immediate vicinanze degli oggetti e portarceli. Alcuni compagni si rifiuteranno di seguirci se il nostro karma, positivo o negativo, non rispecchia il proprio credo. Vogliamo un oggetto in possesso di un personaggio? Possiamo convincerlo a darcelo con il dialogo, rubarglielo di notte oppure strapparcelo dal suo cadavere. Tutte queste scelte portano modifiche al karma, il quale non influirà sulle relazioni sociali in modo marginale, bensì in maniera diretta sul mondo di gioco, sui dialoghi e sulla gente che deciderà di seguirci, cambiando quindi radicalmente il gameplay e portandoci, magari, a voler rigiocare l'intera esperienza più volte per scoprire cosa ci siamo persi precedentemente, gustandoci quindi uno tra i molteplici finali.

Ogni scelta effettuata nel mondo di Fallout 3 porterà a dirette conseguenze, talvolta solo a livello interpersonale, talvolta con cambiamenti radicali per intere città. Qualora il nostro spirito sia compassionevole anziché distruttivo, avremo modo ben presto di accasarci. Trovata un'abitazione avremo accesso ad un'ampia serie di possibilità: le case sono personalizzabili attraverso l'acquisto di "temi" più o meno costosi che cercano, per quanto possibile, di trasformare le squallide baracche in ambienti più vivibili, modificandone gli interni. I temi vanno da arredamenti Pre-War, a stili ben più originali. Nelle nostre case potremo inserire ulteriori elementi d'arredamento come distributori automatici, ma anche elementi più utili al gameplay come un banco lavoro, che ci permetterà, se in possesso di appositi schemi costruttivi, di ricavare da inutili oggetti trovati in giro armi uniche e potenti, che vanno da granate incendiarie fatte con bottigliette vuote a potenti lanciamissili.

Sicuramente la presenza di armi in Fallout 3 non è limitata a quelle che ci auto produciamo, ma consiste in un vastissimo arsenale recuperabile dai corpi degli avversari deceduti, o acquistabile dai vari commercianti. Si va da pistole calibro .32 dal look classico, sino a giganteschi mitragliatori Gatling laser e lanciafiamme, senza dimenticare il Fat Man, già protagonista di numerosi trailers, ovvero un rozzo attrezzo con cui catapultare mini-cariche nucleari, capaci di devastare intere legioni di nemici attraverso un'esplosione atomica con tanto di fungo e radiazioni annesse. La varietà di armi ed equipaggiamento è eccezionale: senza anticipare nulla, siamo sicuri che i giocatori più tattici e meno aggressivi faranno dello Stealth Boy il proprio gadget preferito.

È bene essere chiari e diretti nel parlare dell'impatto che Fallout 3 dà al videogiocatore: maestoso.

Sin dalla nostra nascita, gli effetti audio/video che ci avvolgeranno sono scelti saggiamente e ci regalano un coinvolgimento unico. L'impatto nel vedere l'immensa linea di orizzonte appena usciti dal Vault 101 è assolutamente impressionante, soprattutto considerando che praticamente ogni area visibile all'orizzonte è raggiungibile. Addentrarci nelle terre desertiche e devastate alla ricerca della città più vicina, è una sensazione unica. Da una parte la gran voglia di vedere tutto ci farà desiderare di correre in qualsiasi direzione, dall'altra la necessità di familiarizzare ancora bene con il sistema di mappa del nostro Pip-Boy e con il giroscopio-guida, ci limiterà così come limiterebbe una persona reale, vissuta per tutta la fanciullezza in un bunker trovarsi inaspettatamente in mondo aperto, e ci permetterà di spostarci da un'area all'altra con caricamenti brevissimi considerando la sua vastità.

Il titolo Bethesda, degno successore della serie, può essere annoverato tra i capolavori dell'arte videoludica contemporanea, un gioco capace di proiettare il giocatore in un'America del futuro che presenta, nonostante l'apocalisse, le viscerali contraddizioni che tutt'oggi l'affliggono.

"War... War never changes" recita il leit motiv che ci accompagna per la prima volta nell'introduzione alla storia, quasi un monito che ci ricorda quanto la guerra e la distruzione, in tempi, luoghi e mondi diversi, siano purtroppo caratteristiche fondante se non preminenti della nostra condizione umana.

D'altronde, anche se solo in un gioco, "la guerra non cambia mai".

NIGHTFALL IN MIDDLE-EARTH

I Blind Guardian ci raccontano il Silmarillion

Articolo a cura di Yui00

I Bardi, si sa, non hanno bisogno di molte presentazioni. Al secolo Blind Guardian, classe 1985, nazionalità tedesca, probabilmente uno dei gruppi Power Metal più conosciuti al mondo.

Influenzati fin dagli esordi dagli scritti di Tolkien, dalle leggende locali e da altri autori di matrice fantasy, nel 1998 fanno uscire il loro sesto studio album, "Nightfall in Middle-Earth", un concept album dedicato tutto al Silmarillion del già sopra citato Tolkien. Se avete intenzione di leggerlo prossimamente o l'avete già letto ma una rilettura non fa mai male, questa è la colonna sonora perfetta.

La copertina ci mostra la bella Lúthien danzare di fronte a Morgoth (o Melkor, come preferite), con i tre Silmaril incastonati nella corona, di fianco a Morgoth vi è un lupo, in realtà Beren con addosso la pelle del lupo Draugluin (ve la ricordate la storia, vero?).

Nelle tracce dell'album brevi pezzi parlati si alternano a canzoni vere e proprie, come se i brani corti fossero una specie di ponte per ciò che viene dopo. In questo modo l'album presenta una continuità fluida: le canzoni non sono spezzate tra loro come spesso accade in molti album di altri artisti.

Il disco inizia con **War of Wrath**, un breve dialogo fra Morgoth/Melkor e colui che sarà il cattivo per eccellenza, Sauron. Si continua poi con la famosissima **Into The Storm** e la distruzione di Telperion e Laurelin, i Due Alberi dei Valar. Segue **Lammoth**, il Grande Urlo lanciato da Morgoth.

Come ben sapete i Noldor si indispettarono non poco per il furto dei Silmaril, soprattutto Fëanor, e decisero di abbandonare Valinor alla ricerca delle gemme. **Nightfall** è la canzone che narra di questo episodio; **The Minstrel** è il ponte che porta alla traccia seguente: **The Curse of Fëanor**. Il titolo parla da solo, il Fratricidio di Alqualondë vi rammenta qualcosa?

Captured è un'altra delle canzoni "ponti" che ci

porta a **Blood Tears**, il tentativo da parte di Fingon di riappacificare i due rami della casata Noldor. **Mirror Mirror** è un'altra delle canzoni più famose: Turgon e la costruzione di Gondolin; **Face The Truth** e **Noldor** potrebbero anche essere considerate una canzone unica a livello di trama, visto che la seconda non è altro che il seguito della prima.

A metà album abbiamo **The Battle of Sudden Flame**, seguita poi da **Time Stands Still** (At The Iron Hill), in cui viene narrata la caduta di Re Fingolfin da parte di Morgoth. Anche **The Dark Elf** e **Thorn** possono essere accumulate poiché entrambe parlano di Maeglin, l'elfo che intendeva tradire Gondolin.

Quasi la stessa cosa si può dire delle due canzoni seguenti: **The Eldar** e **Nom The Wise**, la prima parla di Finrod e della sua morte per salvare l'amico Beren mentre la seconda è il discorso funebre di Beren in onore all'amico Finrod, morto per salvarlo appunto.

L'ultimo quartetto di canzoni ne vede due molto brevi, **Out on The Water** e **The Steadfast**, mentre la seguente è l'ultima canzone lunga di tutto il cd, **A Dark Passage**. Qui Morgoth pensa alla sua vittoria nella Nirnaeth Arnoediad, in cui ha sconfitto l'alleanza elfica e umana.

Infine l'ultima traccia, **Final Chapter** (Thus Ends...), parla della profezia della venuta di Eärendil il Beato; effettivamente con il suo arrivo Il Silmarillion si avvia alla sua conclusione, una scaletta studiata alla perfezione dai nostri Bardi.

E qui arriva la parte più difficile... di solito ci si aspetta un commento, un parere e il mio potrebbe essere infelice per chi è un fan. Oh, insomma, a me non è che sia piaciuto tanto se togliamo Into The Storm e Mirror Mirror, ci ho provato ad ascoltarlo per bene, giuro! Ma non riesco a farmelo andare giù...



SAN GIORGIO DI MANTOVA FANTASY

Nell'attesa dell'evento che ne pensate di aggiudicarvi la San Giorgio di Mantova Fantasy Surprise Bag (e trattandosi di sorpresa non vi diremo certo cosa contiene)? Allora partecipate al contest organizzato dallo staff della manifestazione:

**San Giorgio di Mantova Fantasy...
...alla ricerca dello slogan perfetto!**

Per partecipare è sufficiente seguire poche semplici regole:

- 1. inventare uno slogan di massimo 15 parole per il San Giorgio di Mantova Fantasy 2012;**
- 2. postare la locandina sul vostro sito, pagina facebook, blog (potete scaricarla [QUÌ](#));**
- 3. inviare lo slogan, il link in cui avete postato la locandina e il vostro nome o nickname all'indirizzo email info@sangiorgiodimantovafantasy.it indicando come oggetto del messaggio: "Contest 2012".**

**9 - 10 GIUGNO
2012**

Blackie racconta...

La bambina che sorrideva

di Elisabetta Bragoni

Rory era una bambina con lunghi capelli neri e due splendenti occhi grigi. Abitava ai margini della Foresta Triste e, al contrario della sua gente, lei amava ridere e scherzare.

Per lei, qualsiasi cosa era bella, anche il semplice soffiare del vento! Ma loro, ogni volta che lei rideva, le dicevano «Non c'è niente da ridere! Guardati intorno, non vedi che la gente è triste per quello che non c'è più?!»

Quello che non c'è più... così le dicevano. Credevano che lei non lo vedesse? Eccome se lo vedeva! Ma che senso ha disperarsi per qualcosa che non c'è più invece di gioire per quello che ancora c'è?

Cos'è che non c'era più? Non c'era più il suo paese, questo è quello che rispondeva la sua gente. Ma per Rory non era così; per lei, quello che non c'era più, quello che la gente aveva scordato, era il sorriso. Anche se, a dirla tutta, la sua gente non era mai stata capace di sorridere...

Non c'è niente di più bello al mondo di un sorriso, che esso sia di un bambino, di un adulto o di un vecchio! Per Rory, un sorriso era veramente importante. Se fosse il sorriso a sparire, quella sarebbe la cosa più triste del mondo, così pensava Rory. Ma era sempre stato così, la sua gente non aveva mai sorriso, solo che ora davano la colpa a quello che non c'era più. Quello che c'era prima della Grande Guerra che distrusse la sua casa.

La Grande Guerra venne all'improvviso, mentre lei faceva colazione. Lei non sapeva che doveva venire, altrimenti si sarebbe preparata, ma la sua gente sapeva che sarebbe arrivata! Non facevano altro che litigare con tutto e tutti, e tutto e tutti reagirono facendo venire la Grande Guerra!

La Grande Guerra distrusse ogni cosa, ogni casa, la sua casa! Ma quello che non riuscì a distruggere, fu il suo sorriso: no, Rory non glielo permise!



Un giorno, mentre stava era nella Foresta Triste, sentì all'improvviso della dolce musica. Incuriosita, si avvicinò ad essa e vide che proveniva da uno strano essere su di un ramo.

«Ciao! Chi sei?»

«Ciao!» le rispose «Io sono un usignolo e canto la musica della natura.»

«Che bello deve essere!» disse Rory, poi guardandosi intorno per essere sicura che nessuno la sentisse «Ti conviene andare via da questo posto, altrimenti la tua musica cesserebbe.»

«Perché?» chiese incuriosito l'usignolo

«Qui la gente non sorride mai e rimprovera me che lo faccio, figuriamoci quello che potrebbero dire della tua musica!» spiegò Rory

«Oh, mi spiace! Deve essere triste per te vivere qui...»

«Oh, ma io non li ascolto mica! Non c'è nulla di più bello al mondo che sorridere! Anche se la Grande Guerra ha distrutto la mia casa, non ha distrutto il mio sorriso!» spiegò Rory.

«Brava bambina!» si complimentò l'usignolo e aggiunse «Che ne pensi di venire via con me?»

«Dove?» chiese stupefatta Rory.

«In giro per il mondo! Io non sto mai fermo in un posto, mi piace ascoltare la natura e riprodurla con la mia voce, ma sono sempre solo...»

Rory ci pensò su un momento e decise che... sì, voleva andare con quell'usignolo. In fondo non aveva più una casa e neanche persone con cui scambiare un sorriso.

«Sì!» rispose con entusiasmo la bambina «Verrò con te!»



Fu così che Rory partì con l'usignolo e, di posto in posto, scoprì che c'erano persone che, come lei, amavano sorridere nonostante la Grande Guerra avesse distrutto tutto!

Una volta domandò ad una signora perché sorrideva e lei le rispose :

«Perché sorrido? Perché un giorno senza un sorriso, è un giorno perso!»

A cura di Yiu00

A cura di Sean MacMalcom

Cara Yui,

mi vergogno un po' a farti questa domanda, ma è un dubbio che assale già da tempo il mio popolo: secondo te verrà davvero la fine del mondo entro 12 lune?

Si tratta di una profezia scritta moltissimo tempo fa da alcune antiche popolazioni precedenti la nostra; finora non gli abbiamo mai dato importanza però sono successe alcune cose che stanno facendo nascere il dubbio.

È stato visto del fumo salire da un vulcano che credevamo spento, dopo qualche giorno la terra ha tremato più volte, si dice, inoltre, che sulla costa si sia abbattuta un'onda gigantesca che ha spazzato via tutti i villaggi.

Io ho paura Yui, come posso confortare la mia gente? Cosa posso dirgli?

Confido nei tuoi preziosi aiuti.

Tuo,
Kevin

Eh? Cosa? Fine del mondo?

Naaaa, è impossibile, sono troppo giovane per morire, quindi il mondo continuerà e andrà avanti.

Sai, anche dove vivo io esiste una leggenda simile, ma i nostri saggi dicono che non è il mondo che finirà, bensì un'era del mondo e che ne inizierà una nuova.

Sono sicura che sarà così anche per te.

Nel caso non ti fidassi troppo però ho appena aperto un'agenzia di viaggi interstellare in grado di trasferire intere popolazioni in altri luoghi! Se non hai capito, non ti preoccupare, vieni da me che ti spiego tutto e ti faccio vedere.

Yui

FEBBRAIO

Thomas Michael Disch (2 febbraio 1940)

Richard Scott Bakker (2 February 1967)

Jules Gabriel Verne (8 February 1828)

Peter V. Brett (8 February 1973)

Laura Frankos (9 February 1960)

Jane Hyatt Yolen (11 February 1939)

Katherine Roberts (12 February 1962)

Gwyneth Jones (14 febbraio 1952)

J. H. Rosny aîné (17 febbraio 1856)

Charles R. Tanner (17 February 1896)

Andre Alice Norton (17 febbraio 1912)

Jean Marie Auel (18 febbraio 1936)

Laurell Kaye Hamilton (19 February 1963)

Diana L. Paxson (20 febbraio 1943)

William Mark Simmons (20 February 1953)

Richard Garnett (27 February 1835)

Patricia Anne McKillip (29 febbraio 1948)

Timothy Thomas Powers (29 febbraio 1952)

MARZO

Arthur Machen (3 March 1863)

David Lindsay (3 March 1876)

Pierdomenico Baccalario (6 marzo 1974)

Elizabeth Moon (7 marzo 1945)

Debra A. Kemp (7 March 1957)

Patrice Ann Murphy (9 March 1955)

Donald James MacHale (11 March 1956)

Libba Bray (11 March 1964)

Sylvia June Day (11 March 1973)

Mircea Eliade (13 March 1907)

Lafayette Ronald Hubbard (13 marzo 1911)

Barry Hughart (13 March 1934)

Robert Paul Williams (14 marzo 1957)

Margaret Edith Weis (16 March 1948)

Patricia Christine Hodgell (16 March 1951)

Gary Lee Shipman (16 March 1966)

Ernest Bramah (20 March 1868)

Lois Lowry (20 March 1937)

Nina Kiriki Hoffman (20 March 1955)

David Anthony Durham (23 March 1969)

William Morris (24 March 1834)

Thomas Archibald Barron (26 March 1952)

James Thorne Smith Jr. (27 March 1892)
Patricia Collins Wrede (27 March 1953)
Mary Rosalyn Gentle (29 March 1956)

APRILE

Anne Inez McCaffrey (1° aprile 1926)
Hans Christian Andersen (2 April 1805)
Scott Lynch (2 April 1978)
Dennis Lester McKiernan (4 April 1932)
Dan Simmons (4 aprile 1948)
Frank Richard Stockton (5 April 1834)
Robert Bloch (5 aprile 1917)
Anthony Horowitz (5 April 1956)
Henry Kuttner (7 aprile 1915)
Nnedi Okorafor (8 April 1974)
Uroš Petrović (8 April 1967)
John Milo Ford (10 April 1957)
Gregory Keyes (11 April 1963)
Sergej Vasilievič Luk'janenko (11 aprile 1968)
James Branch Cabell (14 April 1879)
Deborah J. Ross (15 aprile 1947)
Jim C. Hines (15 April 1974)
Amelia Atwater-Rhodes (16 April 1984)
Donald Wandrei (20 aprile 1908)
Peter Soyer Beagle (20 April 1939)
Talbot Mundy (23 aprile 1879)
Avram Davidson (23 April 1923)
Murray Fletcher Pratt (25 April 1897)
Terry Pratchett (28 aprile 1948)
Jack Williamson (29 aprile 1908)
Naomi Novik (30 aprile 1973)

Per contattarci

ndtda.redazione@gmail.com - indirizzo mail
redazionale generico - caporedattore

ndtda.fantasyestero@gmail.com - indirizzo
mail per la redazione libri/autori stranieri

ndtda.fantasyitaliano@gmail.com -
indirizzo mail per la redazione libri/autori italiani

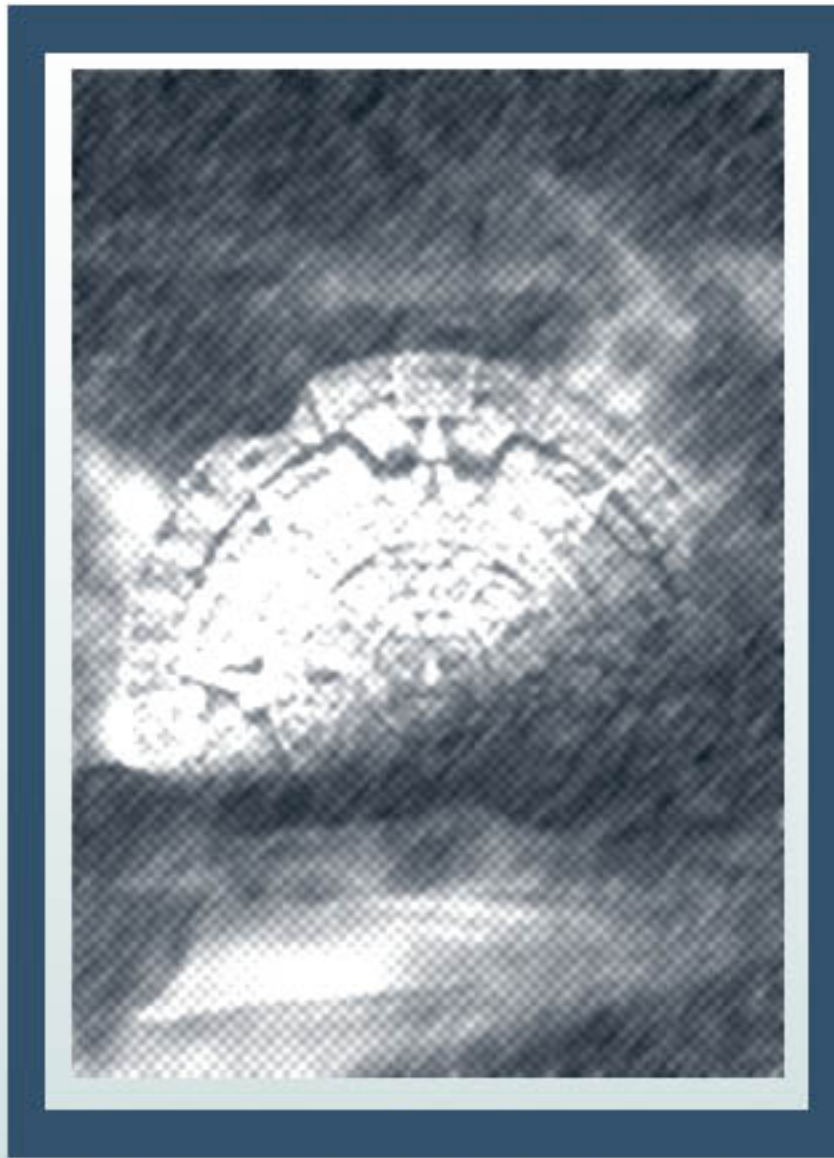
ndtda.filmcartoni@gmail.com - indirizzo
mail per la redazione film e cartoni

ndtda.musicagiochi@gmail.com -
indirizzo mail per la redazione musica e
giochi

ndtda.spazioautore@gmail.com -
indirizzo mail per la redazione spazio
d'autore

ndtda.cucciolirelax@gmail.com -
indirizzo mail per la redazione spazio cuccioli
e spazio relax

ndtda.artigrafiche@gmail.com - indirizzo
mail per la redazione di fumetti, manga,
graphic novels



La locanda della Terra di Altrove vi aspetta

<http://www.terradialtrove.it/public/forum/>