

## **GENESI DEL ROMANZO...in METRO!**

L'idea di Metro 2033 è nata nelle profondità della metropolitana di Mosca, dalla fervida immaginazione di un bambino di appena 12 anni.

**DMITRY GLUKHOVSKY**, infatti ha confessato in più occasioni, che dovendo attraversare ogni giorno per l'intera larghezza la metro di Mosca per andare a scuola, spesso amava immaginare ad ogni stazione una storia, un personaggio, un'idea.

La metropolitana di Mosca si estende per 292,2 km, serve 12 milioni di abitanti spalmati su un territorio enorme. E' un complesso sistema di comunicazioni sotterranee, il risultato dell'unione di una perfetta tecnologia con un'arte raffinata. Ogni giorno, scendendo nel sottosuolo della città, i moscoviti e gli ospiti della capitale russa possono ammirare splendidi monumenti di architettura, pitture e sculture, e scoprire un «museo» originale e unico al mondo. I marmi, i graniti, l'illuminazione particolare, le sculture, le incisioni, gli insiemi architettonici fanno la bellezza di questa metropolitana. Qui **GLUKHOVSKY** ha trascorso circa 3500 ore durante gli anni di scuola!

Tra tanta bellezza, l'autore scoprì che la Metro non era solo un mero mezzo di trasporto, ma un enorme rifugio antiatomico articolato in 200 bunker connessi tra di loro, ancora ben conservati. Le stazioni sono dotate di enormi porte di metallo a chiusura ermetica (invisibili ai passeggeri) e sussiste una "Metro 2" segreta riservata all'élite sovietica, che durante la guerra fredda collegava il Cremlino, il KGB, i ministeri, le università; insomma una città nelle viscere della città.

Questa verità fu ipnotizzante e da allora la metropolitana fu la fonte di ispirazione primaria per l'autore.

All'età di 22 anni, Glukhovsky aveva terminato la prima stesura del libro, alla quale mancavano però molti dettagli tecnici che successivamente arricchiranno il background descrittivo della metro, staccandola dal surreale per avvicinarla sempre a quella della reale quotidianità.

Dopo il rifiuto da parte di 4 editori alla richiesta di pubblicazione, nel 2002 Dmitry creò un sito in Flash e HTML, molto rudimentale, [m-e-t-r-o.boom.ru](http://m-e-t-r-o.boom.ru), dove il libro era scaricabile gratuitamente. A questo punto **Internet** diede vita ad un fenomeno inaspettato: Metro 2033 diventò un romanzo online interattivo, (**un internet drama**) e in un certo senso divenne il frutto di una creazione collettiva.

Il libro cominciò ad attrarre lettori che in poco tempo divennero migliaia. Iniziarono a fioccare commenti e domande, idee e critiche e soprattutto richieste per scoprire cosa sarebbe successo dopo. Da parte di ingegneri, biologi, e tecnici che lavoravano in metropolitana, arrivarono suggerimenti e correzioni.

Nel 2005 un editore volle pubblicare su carta la versione definitiva del romanzo, pur mantenendo scaricabile la versione online.

Ad oggi Metro 2033 è un bestseller su scala nazionale.

## **La trama**

Nell'anno 2033, il mondo è ridotto ad un cumulo di macerie. L'umanità è vicina all'estinzione. Le città mezze distrutte sono diventate inagibili a causa delle radiazioni dovute agli attacchi nucleari. Al di fuori dei loro confini, si dice, solo deserti e foreste bruciate. I sopravvissuti ancora narrano la passata grandezza dell'umanità. Ma gli ultimi barlumi della civiltà fanno già parte di una memoria lontana, a cavallo tra realtà e mito. Un'intera generazione vive o meglio sopravvive nelle profondità della metropolitana di Mosca, la più grande del mondo. La struttura sociale si è ricostituita attorno alle fermate della Metro di Mosca, cercando di creare una quotidianità deformata, senza luce né cielo.

Artyom è il giovane protagonista, poco più che ventenne, venuto al mondo quando ancora si viveva in superficie. A lui verrà affidato il compito di addentrarsi nel cuore della Metro, fino alla leggendaria Polis, per avvisare le centinaia di persone che ancora vi abitano, di un imminente pericolo e ottenere aiuto. E' lui ad avere le chiavi del futuro nelle sue mani, dell'intera Metro e probabilmente dell'intera umanità.

Formalmente Metro 2033 è un **romanzo fantascientifico**; di fatto è difficile classificarlo con un'unica definizione letteraria. Descrive una distorsione in negativo di tutti i canoni sociali tradizionali, una comunità intera che si adatta a vivere/sopravvivere sfidando le leggi più elementari della natura e raggiungendo il peggior benessere auspicabile per la comunità stessa.

**Una distopia che parte dall'analisi della vita quotidiana dei moscoviti dei nostri giorni, osservata meticolosamente nei più piccoli particolari.**

Dal romanzo è poi nato un vero **progetto multimediale**: Glukhovsky ha convinto il

performer russo Dolphin a scrivere una colonna sonora ispirata al libro, e ha commissionato all'artista Anton Gretchko una serie di dipinti affini alle sue cupe ambientazioni. Oltre al gioco, in cantiere da più di due anni e finalmente in procinto di uscire, grazie al noto publisher THQ, sono al momento in corso trattative con diversi studi di Hollywood per una sua trasposizione cinematografica.

---