



Tullio Avoledo esordì con "L'elenco telefonico di Atlantide"

QUANDO IL ROMANZO DIVENTA UN VIDEOGAME

Nuova performance
dello "scrittore estremo"
Tullio Avoledo



"UN BUON POSTO PER MORIRE" È STATO REALIZZATO A QUATTRO MANI CON DAVIDE DILEO, TASTIERISTA DEL GRUPPO DEI SUBSONICA

◆ *Errico Passaro*

Tullio Avoledo è uno scrittore-caso. Fin dai tempi di *L'elenco telefonico di Atlantide*, suo romanzo d'esordio, l'autore friulano ha rappresentato un'anomalia nel panorama letterario nostrano, un fuoricasta; in parole povere, uno che scrive cosa c... gli pare. Non sono mai riusciti ad etichettarlo, a infilarlo in alcun genere, a normalizzarlo.

Con le parole di Daniele Giglioli, potremmo definirlo uno «scrittore dell'estremo», capace come altri mai di interpretare l'«odierna predilezione per la violenza, il sangue, la morte, il complotto, il tradimento, il segreto», senza semplicismi e cadute di stile. Talento da tenere in considerazione, nei giorni in cui una sentenza della Corte Suprema statunitense ha fatto saltare il divieto ai minori di alcuni videogiochi considerati violenti, in nome della libertà d'espressione, in quanto «non sono peggiori di quelle fiabe che ci venivano narrate prima che inventassero i computer e i video».

Se un romanzo si misura da quante cose "succedono", allora in *Un buon posto per morire* (Einaudi, pp. 650, € 20), scritto da Avoledo con il tastierista dei Subsonica Davide "Boosta" Dileo, "succedono" molte cose. Ormai è sempre più difficile stupire il lettore "scafato" di oggi: il libro in sé, come supporto, accusa la concorrenza sempre più spietata del cinema, della televisione, del fumetto, del videogioco e delle altre narrazioni moderne. La strana coppia riesce a replicare su carta le scansioni narrative accelerate delle narrazioni per immagini. I fatti si allineano con precisione millimetrica, senza un fronzolo, con la nuda forza di meccanismi azionati da un'intelligenza superiore. La storia si sviluppa nella forma di bombardamenti di immagini (luoghi esotici, cimiteri sotterranei, archivi supersegreti), situazioni avventurose e drammatiche (inseguimenti, irruzioni, sparatorie, discese in luoghi sotterranei, azioni di comando, attentati, omicidi-suicidi, salvataggi in extremis, esecuzioni sommarie, agnizioni e ritorni in scena), misteri (sette segrete riferimenti a discipline occulte; rompicapi, enigmi matematici e indovinelli; nomi segreti, conoscenze ancestrali, antiche leggende).

Fra gli estremi del rococò letterario e della cultura-culturismo dei personaggi tagliati con l'accetta, i due praticano una via intermedia, con uno stile essenziale, ma non privo di risonanze poetiche («Il corpo livido penzola svuotato di vita con il ritmo di una campa che ha appena smesso di suonare. A morto...») ...non saprei definire la loro prosa: "caustica", si può dire? "Drastica", forse? "Abrasi-va" suona meglio, e rende l'idea, credo. Più che Larsson e Hoeg, chiamati in causa da Vera Schiavazzi sul *Venerdì* di Repubblica, a noi sembra che Avoledo e Dileo abbiano qualcosa dell'Altieri più "action", con qualche voluta esagerazione da cartone animato giapponese.

La trama fa capo a un piano secolare, legato niente-poco-di-meno che alla fine del mondo, che avverrà per mano di un corpo celeste chiamato "Distruttore" o "Sole Nero", in una data che è criptata dentro il videogioco "Festung Antartica". Leonardo e Claire perdono i rispettivi figli in un'esplosione dolosa, voluta per cancellare quanto i giovani sono venuti a sapere senza volere e dovere sul conto del Piano proprio giocando a "Festung Antartica". Comincia, così, per i due protagonisti una specie di "caccia al tesoro" alla ricerca delle parti di codice mancanti, fra Roma e Torino, Parigi e Londra, Vienna e Praga, Cracovia e San Francisco. Pian piano si dipana la trama di un complotto che dura da secoli e che vede coinvolti, a vario titolo, personaggi e vicende che sembrano tratte di peso da *Il mattino dei maghi* di Pauwels e Bergier: John Dee, Rabbi Loew e il Golem, Nostradamus, Tycho Brahe (ne parlano anche Casseri e Rulli nel loro recente *La chiave del caos*); Thule, capitale degli Iperborei, e l'energia Vrill; le linee di forza terrestri chiamate "ley"; il quadro "L'isola dei morti" di Bocklin, già al centro di una simile macchinazione in *Ai margini del caos* di Franco Ricciardiello; tredici Grandi Vecchi. Leonardo, come Claire ed i comprimari, avverte la sensazione di essere una marionetta in un gioco molto più grande di lui. Il confronto fra Bene e Male si consuma sul fronte del sapere: per i "buoni", «l'informazione è

l'energia del futuro. La nuova autostrada della rivoluzione», mentre per i "cattivi" «la conoscenza porta cambiamento, e la conoscenza non è mai illuminazione».

Avoledo ha decisamente una passione per i videogiochi, perché scriverà anche lo "spin-off" di "Metro 2033" dello scrittore russo Dmitry Gluhkovsky, pubblicato in Italia da Multiplayer e seguito da "Metro 2034". Il romanzo, che descrive la vita dei sopravvissuti di una guerra nucleare rifugiatisi nella metro di Mosca, aveva già dato video al videogioco "THQ 2010"; ora l'autore ha chiamato più autori di diverse nazioni a dare un'interpretazione personale del suo post-olocausto. Avoledo sta lavorando a una storia che vede il Vaticano, dopo il giorno della distruzione, insediato nelle catacombe di San Callisto e contrapposto al Consiglio; la Chiesa, indebolita dalla vacanza della sede papale, rischia di soccombere nel confronto; a Padre Daniels è affidata il compito di salvarne le sorti, lanciandosi in una spedizione a Venezia, dove dovrà recuperare il favoloso tesoro di San Marco e la preziosa persona del Patriarca.

La storia si sviluppa tra bombardamenti di immagini, situazioni avventurose e drammatiche, misteri, sette segrete, discipline occulte, rompicapi, enigmi matematici

Avoledo ci ha detto che racconterà una storia meno cupa rispetto all'originale, per quanto non mancheranno i momenti da incubo virati allo "splatter", con più spazio a un'azione in esterni rispetto ai claustrofobici tunnel della metropolitana dei libri di Dmitry. Gli ascendenti letterari saranno testi "classici" della fantascienza, come *Davy* di Edgar Pangborn o *Un Cantico per Leibowitz* di Walter Miller Jr., o fumetti, come "The Walking Dead", che rendono bene la vivacità, la creatività che possono contraddistinguere una rinascita dopo la catastrofe. Un altro aspetto intrigante - ha tenuto a sottolineare - è poter ambientare una storia apocalittica in scenari italianissimi, come Venezia o Roma, che, essendoci familiari, aggiungono un ulteriore dose di brivido alla narrazione, così come poter pensare la storia con una struttura ed un ritmo perfetti per una trasposizione in videogioco. Infine, richiesto di spiegare quali sono le situazioni narrative più difficili da realizzare, ci ha rivelato che le scene più rischiose sono quelle di sesso, dove un autore si muove in bilico sul crinale che da un lato dà sullo strapuntino del Ridicolo e dall'altro sulla palude del Trito e Ritrito, e quelle di violenza, dove il rischio è quello di scendere nel compiacimento per la bellezza "tecnica" di questo tipo di descrizioni.

E così torniamo al punto da cui siamo partiti: Tullio Avoledo, spirito libero, scrittore a 5 stelle con licenza di ibridare ...lo attendiamo al colpo d'ala, che risollevi la narrativa italiana dalla claustrofobica dimensione delle "quattro camere e tinello".