

Esce in Italia "Metro 2033" di Glukhovsky scritto prima sul web

SE IL ROMANZO RUSSO È INTERATTIVO

JAIME D'ALESSANDRO

Quasi cinque mesi di vita trascorsi sottoterra, in quella fitta rete di tunnel che corrono per duecentonovantadue chilometri. L'immaginario di Dmitry Glukhovsky, classe 1979, è maturato qui, nella metropolitana di Mosca. La più estesa al mondo dopo quella di Tokyo, con le sue dodici linee e le sue centottanta stazioni. Durante gli anni delle medie e del liceo, quando ogni mattina si immergeva nel sottosuolo per attraversare la città. *Metro 2033*, il suo primo romanzo che esce in questi giorni in Italia (779 pagg. Multiplayer. it Edizioni, 17,90 euro) in contemporanea al videogame, è il frutto di quelle tremila e cinquecento ore complessive passate a guardare fuori dal finestrino per andare a scuola.

Anzino, ad esser precisi è frutto anche del Web. «Nel 2002 il libro venne rifiutato da dieci editori diversi — racconta Glukhovsky, che all'epoca aveva 23 anni —, allora l'ho pubblicato online a puntate. Ed è diventato un romanzo interattivo, scaricato da due milioni di persone e arricchito dai suggerimenti dei lettori. Un libro "open source", modificato e migliorato come un software».

La versione stampata su carta tre anni dopo, oltre mezzo milione di copie vendute in Russia e tradotta in altre 20 lingue, è fi-

L'autore ha finito il libro con l'aiuto on line dei lettori. Ora è anche un videogioco

glia di quel processo, delle considerazioni di biologi, ingegneri e tecnici che nella metropolitana di Mosca lavorano davvero. *Metro 2033* è ambientato infatti nel dedalo di gallerie e bunker costruito a partire dal 1935. Ultimo rifugio di ciò che resta dei moscoviti dopo un olocausto atomico. Eppure è un mondo talmente vasto, frammentato e in buona parte sconosciuto, da diventare universo. Un universo buio e abitato da una fauna mutante, misteriosa, che costringe l'umanità sulla difensiva. Ogni stazione è un'isola a se stante, un villaggio illuminato da luci fioche, con le sue alleanze e le sue rivalità. Il commercio è tornato ad esser mestiere avventuroso, veicolo di notizie, voci, leggende che di stazione in stazione si spargono per tutta la metropolitana. Flusso di merci a volte arrestato da sporadici conflitti che scoppiano fra ex comunisti, leghe di fermate periferiche, cartelli commerciali. Specchio, inutile dirlo, della società russa d'inizio millennio e delle sue trasformazioni repentine. Artyom,



La metro di Mosca

il protagonista, è un ventenne rimasto orfano e cresciuto in una stazione ai margini della rete. Verrà coinvolto in un'odissea fino al centro della Metro, spedito lì per cercare aiuto e fronteggiare un pericolo alla *Lost* che minaccia l'intera rete. Leggendo questo romanzo acerbo, ma pieno di invenzioni quanto il videogame, viene in mente *Nessun dove* di Neil Gaiman, che si svolge nella metropolitana di Londra, o *I guardiani della notte* di Sergej Luk'janenko, con la sua Mosca cupa, soprannaturale, a metà strada fra l'era sovietica e quella contemporanea. Ora, a 31 anni, l'autore ha in cantiere un videogame tratto da *Guerra e pace* di Lev Tolstoj e la pubblicazione di *Storie della madre patria*, racconti satirici sui russi di oggi. Rigorosamente online. «Tutti i miei romanzi sono sempre disponibili sul Web, anche dopo esser stati stampati. Non avrei mai avuto successo altrimenti e sono certo che così facendo non danneggio le vendite. Anzi, le aiuto».

LA REPUBBLICA - 23/03/10