

I RACCONTI DELL' APOCALISSE

*a cura di Fulvio Panzeri
e Roberto Righetto*



 SOCIETÀ
EDITRICE
INTERNAZIONALE
TORINO

Lo specchio

Paolo Ragni

Tayatsumi Yakamoto aveva spesso sonno. Quando gli capitava, gli veniva la paura. Allora accendeva la televisione e cercava di consolarsi. Non si addormentava, però l'angoscia, per un po', gli passava.

Tayatsumi usciva di casa la mattina alle sei. Faceva colazione alle dieci. Mangiava un panino in ufficio all'una e un quarto. Alle cinque aveva finito il suo lavoro. Talora doveva rimanere in ufficio a guardare la televisione, ce n'erano due per ogni postazione di lavoro. Talvolta, invece, ritornava subito a casa.

Il suo lavoro consisteva nello scrivere al terminale. Si trattava di cose di nessun interesse, ne scriveva così tante che se le dimenticava immediatamente. La cosa più terribile era la verifica. Alla fine di ogni operazione, doveva controllarne la correttezza e, nel frattempo, si era già scordato di tutto. A fine giornata, osservava il riepilogo al terminale, un insieme indistinto di cifre, diagrammi, codici: in più era interattivo. Tayatsumi doveva parlare al monitor e un altoparlante gli rispondeva: quando sbagliava l'altoparlante suonava e ad ogni canzoncina corrispondeva un errore differente. Quando non ne poteva più, seguiva anche lui il motivetto del computer, sperando che così l'errore si correggesse da solo.

A casa sua, quando era più stanco, lucidava a specchio lo schermo del computer: gli piaceva tentare di scorgere la sua fisionomia. Era cosa vietata dal capo del Governo. Un giorno, indispettito dalla fame, pensò che avrebbe fatto meglio a staccare addirittura il vetro dallo schermo. Non aspettò. La sera corse dal vetraio.

Ce n'era ancora uno in città: tutti gli altri erano falliti dacché la Televisione Interattiva o la proibizione aveva cancellato la voglia di guardarsi allo specchio. Il vetraio abitava nel vecchio Quartiere Popolare, a cui il Capo dello Stato aveva cambiato nome: si

chiamava Spazio Repubblicano Interattivo; su ogni caseggiato erano stati posti grandi schermi luminosi, che trasmettevano i programmi degli opinionisti di grido. Un tempo c'erano stati duri scontri tra gli abitanti del quartiere e la Polizia del Governo. Solo l'aiuto della Chiesa aveva evitato una strage: una commissione di storici e filosofi era giunta alla conclusione che, ponendo in una diversa posizione gli stessi cartelloni, non si sarebbe cancellata la storia del quartiere, fatta di piccole fabbriche, negozietti di antiquariato, circoli ricreativi, campi di pallacanestro. Il presidente della commissione dimostrò, in un latino inframmezzato da intelligenti spot, che in realtà non veniva cancellato nulla; anzi, tutte quelle immagini che correvano sul video, erano come il cielo di affreschi in una abbazia benedettina, come le pagine di un codice miniato del tempo delle Crociate. Se poi la figura del Capo del Governo appariva più spesso delle altre, questo rientrava nel solco di una tradizione ampiamente collaudata che non aveva infastidito neppure gli spiriti eletti dei secoli passati: nessuno aveva mai protestato, da quel che risultava negli annali, per i cicli di affreschi arturiani in Alto Adige o per le storie dell'imperatore Alessandro il Grande in Puglia.

Tayatsumi Yakamoto camminava per lo Spazio Interattivo. Lo smog era pesantissimo, i rumori assordanti, perfino gli schermi non riuscivano a farsi vedere e sentire in quel caos.

Ad una tastiera, posta accanto ad un semaforo, digitò il nome del vetraio: non risultava in alcun archivio. Tuttavia Tayatsumi si vantava di avere ancora una buona memoria e prese a camminare per il quartiere.

Era molto cambiato, dall'ultima volta che ci era stato a passeggio: del resto il quartiere era completamente chiuso in sé, bisognava recarsi apposta. Tutte le strade finivano in una palude, un tempo cimitero di automobili, poi ridotto a scarico di un cementificio.

Tayatsumi svoltò almeno una decina di volte: non riusciva a ritrovare la strada, solamente alcune insegne, strani avvallamenti del terreno, luci che gli rievocavano qualcosa. La confusione gli si ammicchiava nel cervello: una grande televisione interattiva lo sbirciava di qua e di là e pretendeva che lui si mettesse a fare un videogioco di tiro al bersaglio. Riuscì a scansare questo schermo, ma un altro gli si parò davanti cercando di fargli conoscere tutti gli orari degli aerei per gli USA e, possibilmente, fargliene prendere uno. Tayatsumi resistette anche questa volta e, finalmente, trovò una zona del quartiere quasi completamente sventrata. Enormi ru-

spe stavano distruggendo un enorme palazzo, un tempo forse casa popolare e adesso, probabilmente, prossima Casa del Governo.

Tayatsumi incontrò un bambino. Avrà avuto sì o no cinque anni, non era accompagnato da nessuno, come del resto accadeva ormai dal marzo di quell'anno. Stava interattivandosi con l'orologio ad antenna e dialogava con un altro orologio computerizzato a New York: era un collegamento costosissimo, un minuto costava almeno quanto un mese di retta a scuola.

«Ascoltami, bambino» gli si rivolse Tayatsumi, ma il bimbo, vistolo brutto, lo guardò distrattamente e tornò a dialogare col computer, assai più divertente.

Tayatsumi Yakamoto, stizzito, decise di fidarsi allora solo della propria memoria e, vagando faticosamente tra le strade dissestate riuscì infine a trovare una vecchia insegna, scritta con quei caratteri a vernice che si usavano una volta: era completamente fuori moda, così, senza, ad esempio, il display per l'ora di Tokio. Guardò meglio: era la vetrina del vecchio vetraio.

Tayatsumi entrò.

Un vecchio, con un'antiquata montatura di occhiali sulla punta del naso, stava osservandosi con attenzione ad uno specchio. Tayatsumi osservò il negozio: era completamente ingombro di specchi, specchiere, specchietti, di ogni forma, misura e colore. C'era un'allegria confusione nella bottega, certamente non era stato tutto archiviato secondo le moderne tecniche.

Il vecchio signore osservò Tayatsumi.

«Per l'amor del cielo!» esclamò. «Ma cosa fa lei qui?»

«Io!?» rispose Tayatsumi sbalordito. Fu talmente spaventato che si mise le mani nei capelli e sgranò gli occhi.

«Sì, lei!» replicò il vecchio. «Ma come ha fatto a trovare questo posto? Tra poco il Capo del Governo cancellerà tutta la zona, anche la mia bottega, la mia carta di identità».

«Certo, Tayatsumi!» rispose l'uomo. «Cosa le sembra? Un prato? Una sala da concerto?»

«Dov'è un prato? Dov'è una sala da concerto?»

«Qua non ci sono più né prati né sale da concerto».

Tayatsumi si sedette, stanco, su una sedia.

«Voglio uno specchio» sospirò solamente, trafelato.

«Glielo posso regalare» rispose il vecchio. «Di che misura lo vuole?»

«Che stia sopra il mio terminale».

«Quanti pollici?»

«Anzi. Ne voglio due. Quattordici e ventuno».

«Tenga due specchi da quattordici e ventuno pollici. E adesso vada via, ma subito. Faccia in fretta, prima che arrivi la polizia».

«La polizia? Adesso mandano anche la polizia?»

«Sì. E manda via le persone che lavorano. Scappa, Tayatsumi».

A Tayatsumi era subentrato un sonno terribile, aveva scorto, di là da un vetro, un grande televisore: il Capo del Governo era contornato da una moltitudine di facce conosciutissime: artisti, uomini di pensiero, di lettere, di storia. Tutti, dall'alto del loro sapere, assentivano alle parole del Capo. Sullo schermo si aprì una finestra: alcune ballerine si esibivano in un varietà.

Tayatsumi prese gli specchi, li avvolse in un rotolo di carta a modulo continuo ed uscì dal negozio. L'autobus quella mattina non arrivava, pareva che il Governo avesse cancellato quella linea, adesso tutti gli autobus dovevano passare per un altro quartiere dal nome incomprensibile: era un insieme di parole in neoinglese che significavano, grosso modo, Quartiere delle Persone Felici e d'accordo. Alla fermata, Tayatsumi osservò il cartello luminoso sul pannello dove erano indicati gli autobus: un direttore d'orchestra stava chiamando gli orchestrali a raccolta e li faceva salire sul palco e poi, lentamente, li buttava dentro un enorme tritacarne.

Tayatsumi Yakamoto tornò a casa. Salì lentamente le scale del suo vecchio palazzo. Adesso avevano infilato gli schermi anche dentro gli ascensori, non c'era più verso di stare in pace, una musica sciocca gli annebbiava le idee. Solo allora si ricordò di abitare anche lui nello Spazio Interattivo: se n'era dimenticato perché non aveva mai tempo di pensarci.

Davanti al portone rimase un po' interdetto, non si ricordava più la combinazione per entrare in casa: passò un'infinità di volte la scheda magnetica nella fessura, finché questa gliela ingoiò e non gliela restituì più. Allora estrasse la penna ottica dal taschino, la passò due o tre volte sopra il codice a barre posto sulla maniglia: il sistema lo riconobbe. Corse alla televisione. Si chiese che cosa sarebbe successo se avesse staccato il salvacomputer. Accese il sistema integrato, digitò sulla tastiera il suo nome, ripassò la penna ottica sul display luminoso posto sopra il vano per il dischetto e si mise a guardare la televisione. Il gioco interattivo consisteva nell'entrare in un western e giocare agli indiani. Col mouse bisognava levare loro il fucile o rivoltarglielo contro. Il film fu però inter-

rotto da un regista famoso: spiegava la necessità degli spot pubblicitari dentro i film per garantire la libertà di circolazione delle idee. Apparve poi sullo schermo anche l'immagine di san Francesco: un gran numero di sacerdoti si dilungava nel tessere l'elogio del santo: ad ogni affermazione, il pubblico applaudiva, un computer misurava intensità, qualità, frequenza, lunghezza dell'applauso. Filosofi, storici ed artisti frammezzavano i discorsi dei sacerdoti con spezzoni tratti da film sul santo, sacre letture, pie conversazioni. Il capo del Governo, benevolo, sorrideva da una finestra posta in alto allo schermo. Tayatsumi cercò di cancellare la finestra, ma i comandi della tastiera non rispondevano, il computer faceva bip e non si schiodava. Appariva invece un'alta finestrella che ripeteva, in inglese, italiano e latino: «Non è possibile cancellare questo spazio. Megabyte permanentemente occupati. Dati immessi in Config.sys e Autoexec.bat».

Tayatsumi si spostò sul canale del videoregistratore. Anche questo era occupato dalle trasmissioni: non era possibile vederci alcuna videocassetta o attaccarci il CD-ROM. Insomma, Tayatsumi non sapeva come fare per vedersi allo specchio, lo schermo risultava sempre ingombro.

In preda alla rabbia, staccò lo schermetto antiriflesso e applicò sopra il video lo specchio. Si guardò. Funzionava.

Il viso gonfio, i capelli neri ritti e scarruffati, le orecchie a sventola, gli occhi rotondi e infossati dentro profonde occhiate nere, le labbra grosse e un po' tumide, una rada peluria sopra la bocca e all'altezza del mento.

«Io non sono come quelli che mi fanno vedere in televisione!» esclamò.

Disperato, uscì di casa, scese le scale, guardò fuori: tutti avevano la sua stessa faccia stanca, gli occhi arrossati, tristi, malati. Non se n'era mai accorto prima, tutto il mondo era ridotto nelle sue condizioni.

Sconcertato risalì le scale. Lentamente staccò lo specchio, si levò gli occhiali e si mise davanti al televisore. Non si accorse di nulla, nemmeno quando la polizia lo venne a prendere e lo montò sulla camionetta.

«Così, poiché tu sei tiepido, cioè né caldo né freddo, io sono sul punto di vomitarti dalla mia bocca. Tu dici "sono ricco; una volta diventato ricco, non ho bisogno di nulla"; e non ti accorgi che proprio tu sei il più infelice: miserabile, povero, cieco e nudo».

Indagine fra profezia e computer

Postfazione di Fulvio Panzeri

Da quattro anni il quotidiano «Avvenire» elabora una serie di progetti tesi a mettere in rilievo una narrativa originale e contrassegnata da un preciso percorso tematico: inizialmente con la scelta (e la sorpresa) di *Racconta il tuo Dio* (l'antologia è stata pubblicata negli Oscar Mondadori nel 1993), l'indagine letteraria tra i lettori, sulla possibilità di raccontare la propria fede nel rapporto con la contemporaneità, poi con la proposta agli scrittori italiani di indagare il rapporto col reale (la serie dei «Racconti morali») o di reinventare la ricerca metafisica attraverso la tecnica del giallo (i «Gialli religiosi»). Sono iniziative pensate nell'ottica di una sfida e di un dialogo, quasi per mettere a confronto la narrativa di oggi, spesso troppo leggera e spensierata, con tematiche rischiose in grado comunque di restituire un serrato contraddittorio con la realtà contemporanea.

Anche «Racconta la fine del mondo» raccoglie questa sfida e forse la pone al suo limite estremo: l'invito ai lettori è partito da alcuni interrogativi: «Alle soglie del terzo millennio è possibile raccontare l'Apocalisse? Come immaginarla e quale scenario futuro prospettate all'umanità?». Una lettura più ampia degli stessi è stata delineata da alcuni componenti della giuria. Luce D'Eramo dichiarava una sorta di sgomento: «Oggi, nel 1995 dopo Cristo, il mio animo oscilla tra lo sprofondare della Terra nel Sole che la risucchia da un lato, e il collasso universale dall'altro, nel prefigurarci l'Omega di Tutto. Resto senza fiato». Giulio Giorello proponeva ai lettori: «La mia modesta proposta è di leggere l'*Apocalisse* come un testo ironico: un antidoto per le paure di fine millennio tra catastrofi ecologiche, malattie come vecchi e nuovi flagelli, schiavitù tecnologiche e aggressività con sempre meno freni. Consoliamoci con il testo di Giovanni. Il peggio deve ancora venire».

Come «esegeta biblico», Gianfranco Ravasi, dopo aver rilevato che, effettivamente «l'ultimo libro della Bibbia è un pascolo ideale per la fantasia», richiamava ad una diversa «lettura»: «Tuttavia sotto questo manto simbolico "escatologico", l'*Apocalisse* ha ben altro scopo: più che essere un più o meno funesto oroscopo della fine del mondo, vuol essere una riflessione centrata sul *fine* del mondo, della storia e dell'essere. E allora saremmo più lieti se, castigando la retorica apocalittica, qualche narratore si affidasse a temi e a toni più sottili, capace di svelare significati più che accendere deflagrazioni». Franco Cardini poneva invece l'attenzione ai «modelli» e agli «scopi»: «Immaginare la fine del mondo può consentire una sia pur "ludica" verità di pareri e di paure, di testi e di ipotesi. È difficile prospettare una fine priva di drammaticità: nasce quindi il problema di stabilire delle responsabilità. "Fine del mondo" in che senso? Fine del pianeta o fine del genere umano? E la fine provocata da un processo o da una catastrofe "naturale", oppure da scelte o da errori dell'uomo? Lento spegnersi della vita o repentina crisi?». Tutte questioni che poi sono state affrontate dai lettori-scrittori in questa indagine letteraria sui temi della «profezia» e della «fine», nel contesto del chiudersi del secondo millennio.

La partecipazione

Complessivamente sono stati inviati 408 racconti: ne sono stati scelti venticinque da una giuria composta da Giuseppe Bonura, Franco Cardini, Luce D'Eramo, Giulio Giorello, Fulvio Panzeri, Ferruccio Parazzoli, Gianfranco Ravasi e Roberto Righetto. È risultata predominante la componente maschile (73%); un dato che poi conferma l'esiguità delle lettrici presenti come autrici dei racconti premiati. Infatti, complessivamente, le donne hanno inviato il 27% dei racconti pervenuti. Hanno scritto soprattutto dal Nord (64,1%), contro un 20,1% di racconti provenienti dal Centro Italia, un 12,1% dal Sud e un 3,6% dalle Isole. Le regioni con il maggior numero di racconti inviati sono risultate la Lombardia (115), il Lazio (47), l'Emilia Romagna (44), il Veneto (32) e il Piemonte (30). È da segnalare un'attenzione particolare dalla Sardegna, rispetto, ad esempio, ai dati emersi col precedente concorso «Racconta il tuo Dio».

I testi provengono soprattutto dalla provincia: non solo dai capoluoghi, ma anche dalle cittadine e dai paesi. Si tratta di un dato piuttosto alto che riguarda il 76,7% dei racconti. Molti racconti sono arrivati dalla Lombardia, da Como, Pavia, Mantova e Lodi. Assai alta la percentuale di quelli provenienti anche da Verona (5,5%). Dalle città capoluogo di regione invece è giunto, in redazione, complessivamente il 23,3% di racconti. Se come regione si impone la Lombardia, come città è stata massiccia la partecipazione di Roma, un 28,3% contro il 20,5% dei racconti pervenuti da Milano, cui segue il 10,2% da Torino. Contrariamente alla forte partecipazione dell'intera regione (Emilia Romagna) sono pochi i racconti pervenuti da Bologna (3,9%).

Sulle età dei partecipanti il rilevamento è stato svolto solo sui venticinque vincitori. A scrivere sono stati soprattutto i giovani. Il 35% dei premiati ha infatti un'età compresa tra i venti e i trent'anni. Sono arrivati racconti inviati da alcune scolaresche (non premiati) che coprono anche la fascia d'età inferiore ai vent'anni. Segue la fascia dai trenta ai quarant'anni con un 30%: percentuale che si abbassa, anche se non di molto, per la fascia dai quaranta ai cinquant'anni, con un 26%. È decisamente più bassa invece la percentuale, tra i premiati, di coloro che sono oltre i 50 anni, con solo un 9%. Complessivamente si può dire che tutte le fasce d'età sono equamente rappresentate. Tra le professioni dei premiati troviamo quattro insegnanti, un bibliotecario, due bancari, un architetto, un fotografo, un ingegnere, un laureato in economia e commercio, un procuratore legale, un libero professionista, un giornalista e vari studenti universitari.

La natura dei testi

Sorprendenti sono stati anche gli esiti di scrittura di molti lettori, oltre alle soluzioni narrative adottate e alle scelte tematiche effettuate. Un'analisi globale dei racconti mette in rilievo, mediamente, una maggior attinenza al tipo di testo richiesto: sono stati inviati effettivamente dei racconti, anche se molti lettori hanno poi sviluppato, più che delle storie, alcune riflessioni di carattere etico-morale sul tema. Questo aspetto è comunque marginale e rappresenta solo una parte esigua dei testi. Il livello di scrittura e di tenuta narrativa dei racconti, rispetto ad esempio ai risultati emersi

da «Racconta il tuo Dio», è più alto e i lettori hanno dimostrato una crescita narrativa: nella maggior parte dei casi sanno organizzare adeguatamente il racconto, anche se spesso si notano eccessive ripetizioni, anche concettuali, incertezze e scorrettezze relative all'uso del lessico, della punteggiatura e delle corrispondenze verbali.

Se il confronto col tema dell'Apocalisse appare arduo da sostenere con originalità e competenza, va dato atto che i lettori, prima di iniziare a pensare il proprio testo e a scrivere, hanno riflettuto, riletto e si sono confrontati con il libro dell'*Apocalisse*, con l'esperienza di san Giovanni o con i riferimenti biblici. Già questo sembra un risultato propositivo importante rispetto al concorso. Lo dimostrano infatti le molte citazioni, considerazioni, analisi e valutazioni che sono state inserite dai lettori nei racconti. Scegliere di pensare alla fine del mondo, ha voluto dire, innanzitutto, cercare di interpretare la nostra realtà alla luce di quelle visioni scaturite dalla grotta di Patmos.

Come risultato narrativo questo approccio iniziale al tema ha dato luogo a molti racconti imperniati sulla figura dell'Evangelista: una sorta di sguardo a posteriori, nella storia, per capire da quale centro, da quale necessità ed entro quale disegno potesse inserirsi l'esperienza della scrittura dell'*Apocalisse*. Contrariamente a quanto si poteva prevedere la fantascienza, come genere letterario, ha interessato poco gli scrittori. Così i racconti che si sono avvicinati a questo genere letterario sono davvero pochi: si registra un calo d'interesse nei confronti dell'immaginario fantascientifico a tutto vantaggio invece di un futuro ipotizzato che raccoglie e porta al limite estremo le nevrosi della realtà contemporanea. L'immagine ricorrente della fine del mondo equivale quindi non a un ipotetico futuro, bensì ad un tempo che può essere riconducibile al nostro, proprio dentro l'estremizzazione degli errori e delle perdite di moralità. Non si potrebbe spiegare altrimenti il paesaggio ricorrente nei racconti e corrispondente a scenari virtuali, dove la morte e la distruzione corrono attraverso gli schermi dei computer. Così la società informatica, l'ossessione dei bit e dei file, la perdita dell'anima soffocata dall'avanzare telematico si presenta più come l'idea di un suicidio collettivo che non di una distruzione definitiva o pensata da un'Entità Superiore. In molti casi si tratta di una fine lenta, quasi estenuata e di una improvvisa chiusura del sipario del mondo, quando il labirinto informatico decide

di chiudere le vie d'uscita e far soccombere tutti i prigionieri di questa gabbia tecnologica in cui si è trasformata la Terra.

Avendo privilegiato quest'ottica (molto spesso con risultati anche narrativi assai interessanti e nuovi quali il rimando alle tecniche del fumetto e del racconto d'avventura o il tentativo di dar corpo – finalmente – ad una lingua che non sia il parlato rockettaro, ma sia in grado di riprodurre i linguaggi specialistici della tecnologia e dell'informatica) è emersa, solo in pochi casi, la visionarietà: questa fine del mondo, al contrario di quanto avviene nel libro dell'*Apocalisse* non diventa potenza dell'immagine, ma si connota come sua stessa assenza. La fine del mondo arriva al buio, dentro uno spazio vuoto, quello che impongono gli schermi dei computer quando si spengono e decidono di scrivere «The end» o semplicemente: «Fine». Emerge anche un'idea di *Apocalisse* che va al di là dei conformismi e del puro catastrofismo: è una fine che non s'accompagna solo come giudizio finale teso a rilevare colpa e santità, bensì si inquadra in un'ottica di salvezza, in cui la distruzione della forma fisica dell'uomo e della Terra diventa necessaria per poter operare la rinascita dello Spirito, per giungere a quella «liberazione» dal corpo che può ridestinare ad una «Genesi» dell'anima, in cui l'uomo partecipa totalmente della natura e della grazia di Dio.

Sono anche diversi i toni di scrittura usati per raccontare questa «sfida apocalittica». Generalmente è assai ridimensionato l'aspetto cupo e drammatico. L'*Apocalisse* non è solo dramma, ma anche uno spazio interiore da conquistare, per giungere al discernimento di una immagine profetica. Può essere un giallo misterioso, un'avventura alla Indiana Jones o immersa dentro uno scenario alla *Puerto Escondido*, oppure in corsa tra computer e realtà virtuale; può camuffare in sé il rimando ai fumetti e può essere grottesca, satirica e anche ironica. Così la fine del mondo giunge anche accompagnata da un sorriso, a volte beffardo, che, dietro al carattere scherzoso, fa intuire il senso imminente del dramma. Proprio come in Chesterton.

I temi

Quella proposta è stata una sfida non certo risolvibile solo attraverso gli strumenti dell'abilità letteraria o di una corretta conduzione narrativa. Del resto, è bene precisarlo, questo concorso

non aveva e, ora a risultati noti, non ha comunque il fine di scoprire nuovi scrittori, bensì di creare attraverso i racconti una sorta di «mosaico» complessivo o di schermo suddiviso in tante parti, teso a identificare immagini e rivisitazioni di una «dimensione» apocalittica. Infatti un dato è certo: anche il futuro prossimo venturo immaginato dai lettori-scrittori restituisce, dietro il mascheramento di situazioni varie, dietro l'«americanizzazione» o la «serializzazione» della gran parte dei nomi dei protagonisti, situazioni o «virus letali» che stanno corrompendo la realtà di oggi. Così le venticinque «invenzioni» di una probabile Apocalisse hanno cercato di affrontare la sfida, pur sapendo di agire dentro un paradosso; in pratica hanno superato quella prima condizione di «sgomento» ma anche di silenzio rispetto all'immaginario da fissare sulla pagina di cui ci hanno raccontato vari lettori. Ne segnaliamo uno, non premiato, proprio perché più che un racconto, si trattava di un curioso «trattatello» sull'impossibilità di dare, entro cinque paginette, una forma plausibile alle immagini cosmiche della distruzione del mondo. L'ha scritto Corrado Pace di Pescara che sottolinea: «Il sistema solare non rappresenta certo l'intero universo. Esso è solo un piccolo punto, fiocamente illuminato ai margini dell'immensa e luminosa Via Lattea, che a sua volta non è che una delle infinite galassie che popolano l'universo. Tutto questo, avendo avuto un principio, avrà anche una fine, e sarà la fine del mondo: quella che in qualche modo mi sento sfidato a descrivere in cinque cartelle, massimo dodici». Arriva quindi ad una conclusione. Si accorge che non sono le dodici cartelle ad essere poche, bensì le cinque ad essere troppe. Gli bastano tre righe: «L'universo creato ebbe un tremito. Il suo Creatore ritirò il proprio compiacimento per riservarlo, dopo il Giudizio, ad un nuovo cielo e ad una terra nuova. E la fine del mondo fu».

Se effettivamente queste prove di scrittura costituiscono un mosaico, è interessante anche delineare a quali immagini dell'Apocalisse si possono ricondurre.

Apocalisse come profezia

Il bisogno di ritornare alle «fonti», quasi di non corrompere i testi sacri delle profezie, ma di lasciarli avvolti dentro il mistero di una voce di Dio risuonata come verità ultima, è sembrata una forte prerogativa. Alcuni esempi si ritrovano anche tra i racconti

premiati. In *Nox... perpetua... dormienda* Fabio Dal Corobbo si pone con occhio stupito e meravigliato, di fronte all'atto ultimo di Giovanni e coglie il fremito e la luce interiore della visione che ha dato origine al Libro; il tutto attraverso uno stile asciutto, limpido, entro il quale la ricostruzione storica diventa un esercizio spirituale di ripensamento interiore, non già solo sull'esperienza di Giovanni, ma anche sulla nostra possibilità contemporanea di «visioni mistiche». Un richiamo storico, a partire da un'indagine e da una serie di ricerche, è presente nel racconto di Giovanni Capparelli, *Apocalisse minima* che rilegge l'esperienza di Gioachino da Fiore. La profezia come consegna e come memoria è al centro invece de *Il grido dei Punici* di Nanni Manconi, che inventa un «discorso» tenuto dai Testimoni, dopo la fine del mondo.

Il ritorno alle origini

Un altro aspetto che ha fortemente caratterizzato i racconti pervenuti è quello di un'Apocalisse che non si limita alla distruzione del mondo, ma assume il segno di una rigenerazione morale, quasi un processo di rinascita, a conclusione del tempo della Salvezza. In quest'ottica possono essere letti i racconti che fanno riferimento alle figure di Adamo ed Eva, ma non solo: Gianluca Selmi li racconta sotto le sembianze dei coniugi Adam e Eva Endworld, unici sopravvissuti al genere umano che riscoprono, nel ripensare alla loro esistenza, il mistero della grazia. La loro morte, la fine, può così rigenerare la luce come definitiva Salvezza. Enrico Maria Volpe, nel racconto *Ieri: la fine*, pone l'attenzione sul ritrovarsi dei due sopravvissuti, nella loro «dimenticanza» delle origini per ritrovare una nuova possibilità di vita, in quell'ultima immagine, così significativa, che chiude il racconto, quando viene indicata una zona del corpo, le costole.

La soluzione al pericolo della degenerazione «virtuale», per Riccardo Sforzi, viene suggerita nel suo *Apocalypse to neglect*: una distruzione totale, tranne quella di un uomo e di una donna, gli unici in grado «di funzionare come strumenti di salvezza». La fine come rinascita è al centro anche dell'inconsueta «visione» proposta da Andrea Peviani che, in *Fra i titoli di coda*, immagina un'Apocalisse silente, vissuta dentro un cinema emblematico. La vita anteriore e profana scompare, trascinata dalla pellicola che scorre, con i nomi e l'esistenza degli uomini. Questi, quasi trasognati e reden-

ti da una luce diversa, riprendono il loro posto, «in qualche punto del mondo, per vivere un ruolo, quello finalmente giusto». Un ritorno all'origine è anche quello proposto da Paolo Daccò nella sua «Apocalisse» che somiglia ad un esercizio penitenziale: un esame di coscienza impietoso in cui rivive il filmato della propria vita e la carità mancata. Si chiude sull'immagine del proprio io-bambino che l'insegue e lo attraversa, ma poi scappa via, immagine ineffabile dell'impossibilità, ma anche del principio di una possibile salvezza.

La liberazione dal male, nella figura del mostro, è al centro dell'inquietante racconto di Loredana Cecon: la pietà come possibilità di una nuova vita. Interessante è anche l'immagine del «dopo» che propone Maria Luisa Pagani, in *Gottes Zeit ist die allerbeste*, colto nello «schizzar fuori come un diamante dalla roccia». È una salvezza che genera la luce e apre alla vita, «finalmente libera dalle sue antitesi», la possibilità di cavalcare felice, come avviene in *Il compito* di Rolando Pizzini.

La conquista del Paradiso

Non è solo il terrore a spalancarsi di fronte al mondo che si separa, bensì anche uno sgomento, cui fa da contraltare la letizia del pensiero cristiano di giungere al Paradiso ritrovato. L'Apocalisse si presenta come «rivelazione». È il messaggio conclusivo che emerge dal *Progetto ultrasegreto* ipotizzato da Gualberto Gismondi: «L'Apocalisse non preannuncia alcuna fine catastrofica del mondo ma descrive la trasfigurazione, rigenerazione, totale rinnovamento e ricapitolazione in Cristo...». È anche il tema affrontato da Oreste Paliotti, in *Fu come l'inizio di un viaggio*, in cui realismo e immaginazione danno origine ad un racconto, la cui grazia è proprio quella naïf degli ex-voto, soprattutto per quell'immagine della «chiesa, stradicata dalle fondamenta» che sale in aria «senza rumore e senza scosse, come un dirigibile!». Inizia così il viaggio verso un'avventura più grande per andare incontro al Signore. La «destinazione Paradiso» è anche quella che sceglie Corrado Castiglione in *Vennero su vivi*, un racconto assai ironico, spesso beffardo, sulle suppliche del genere umano al Creatore, attraverso i Messi, gli Angeli di Dio, per non scomparire dalla Terra. Proprio sotto il Paradiso, nella certezza di uno sguardo protettivo, si arena anche i superstiti di *Apocalisse Roller-Ball* di Emidio Gratani.

La visione del nulla

L'orrore si chiude sul silenzio: la fine corrisponde al nulla, come avviene in *Nessuno* di Alberto Mannelli e ne *Il portico di Elene Portiche* di Lucio Todde, entrambi giocati su scenari da «cartolina» che improvvisamente sbiadiscono di fronte al riconoscimento della propria solitudine o nell'attesa di passare sull'isola dei morti. Può essere letto in questo contesto anche un altro tema, quello della paura della morte, dello sgomento della distruzione. È al centro del racconto *Studio Centrale* di Roberto Bolognesi, un quadro familiare sulla possibilità di immaginare l'Apocalisse, in cui il tormento e la terribilità della fine vengono esorcizzati dall'ironia dei bambini. Ma è anche fondamentale in *Patmos* di Gimmi Filippi, una rivisitazione del Libro, alla luce della «tanta paura delle cose che finiscono». Immagini inquietanti sono al centro di *Uno studio in viola* di Gian Luigi Paltrinieri, legati a tanti segni da decifrare. In questo racconto l'Apocalisse non genera paura, ma incognite. L'unica risposta per Teilhard, il protagonista, sono gli ultimi versetti della Bibbia: «Si ricordò dell'amore di Gesù e delle sue parole sul tempo e l'ora, noti solo al Padre».

Perdita dell'identità

L'*Apocalisse* non si configura solo come distruzione del mondo, bensì serpeggia anche come deserto interiore, cancellazione della propria identità umana, impossibilità al pensiero e al sentimento. Emerge ne *L'arazzo* di Matilde Tortora, visione orientaleggiante di una città che perde se stessa, nella colpa e nel divieto di poter piangere d'amore e ne *Lo specchio* di Paolo Ragni, labirintica incursione in una città da fumetto giapponese, dove è contemplato l'impossibilità (e l'orrore) di non poter guardare la propria immagine, come perdita paradossale della coscienza di sé. Se in questi racconti, anche a livello stilistico, il tema è sviluppato a livello metaforico, in altri testi diventa più esplicito e coinvolge un'identità collettiva, anche attraverso la rilettura e la riproposta di un'Apocalisse contemporanea che ingloba in sé, come schegge di filmati impressi nella coscienza, la memoria delle guerre. È assai evidente nell'inquietudine di *Bacteriological night fever* di Domenico Gallo,

mentre diventa beffarda e sempre ironica negli aviatori da fumetto che si giocano il cervello di *Kaputt mundi* di Sam Calzone.

Senza frapporre metafora alcuna, Mario Tuti in *Après-lude* riparte da Céline, ai margini di un mondo, alla sua fine, per ripercorrere in otto rintocchi, «una Rivelazione dell'Oggi dalla Casa di Reclusione di Voghera». Un racconto scritto dal carcere, dalla Sezione Speciale di punizione dove Tuti, dopo vent'anni di prigionia e d'isolamento, prova ad immaginarsi il mondo di fuori, come realtà di un «futuro» da conquistare o come un «ritorno» da affrontare. Scrive così quello che lui stesso, accompagnando il racconto, definisce «un monologo drammatico in terza persona dove l'autore-personaggio affronta e si confronta con un mondo divenuto irrimediabilmente estraneo come egli stesso si sente estraneo – e in cerca forse dell'unica catarsi, dell'unica liberazione possibile fuori dal racconto». Questo ritorno come esame di prova mette a repentaglio anche le nostre certezze: l'estraneità di chi è stato al di là di questo «mondo» coinvolge la moralità di chi ci vive, nella stessa dimensione di straniero, alla mercè (condizione irresponsabilmente accettata) del «quotidiano spettacolare», quello che induce, virulento, «a dissolvere il mondo e la coscienza con un semplice gioco del telecomando».