

Titolo: *Lost Angels.com*
Autore: Antonio Bucci
Data di consegna: 31 gennaio 2007
Genere: romanzo
Battute: 470.000 circa

*

Spy-story massonico-finanziaria da un lato. Romanzo metafisico dall'altro, costruito su alcune ricorrenti bipolarità tematiche: reale-virtuale, corpo-spirito, vita-morte. *Lost Angels.com* viaggia su questo doppio binario, e soffre nel momento in cui l'intreccio affaristico, spesso in modo confuso e poco organico, prende il sopravvento su quello che dovrebbe essere il vero nucleo della narrazione: l'affascinante riflessione di un mondo virtuale che si sovrappone e tenta di sostituirsi a quello reale. Perché *Lost Angels.com* non è, né deve essere, la semplice storia di un intrigo finanziario consumato dentro un videogioco. Ma allo stato attuale, il lettore è completamente assorbito dalle complicate trame del mistero finanziario, tutto proteso a sbrogliare una matassa che deve essere sciolta e resa più fluida e comprensibile.

Il giallo finanziario è un pretesto, un escamotage narrativo funzionale a un'altra storia, invece centrale: quella di un futuro prossimo nel quale il virtuale governerà in maniera sempre più pressante le nostre vite. Un futuro nel quale i progressi dell'intelligenza artificiale cattureranno le attenzioni delle nuove tecniche di marketing pubblicitario e politico, applicate a scenari virtuali ma sempre più reali (*Second Life* è, a tutt'oggi, una delle più celebri e frequentate approssimazioni a questo tipo di scenario). In questo senso la città di Lost Angels, intesa come universo alternativo a quello della realtà, luogo dello spirito che il Diavolo contrappone a quello carnale del mondo degli umani, è una possibile proiezione di un futuro nemmeno troppo lontano.

Sta qui il fascino del romanzo, la sua chiave di lettura più accattivante, che rischia però di rimanere soffocata, o solo parzialmente espressa, a causa della complessità di un intreccio farraginoso, a tratti macchinoso e costruito troppo spesso su assunti che l'autore dà per scontati, ma che scontati non sono. Il primo compito dell'autore dev'essere quindi quello di far emergere la dimensione metafisica del romanzo, senza peraltro sminuirne l'impronta thriller. Un lavoro teso a rendere più fluida e accattivante la spy story – anch'essa costruita, peraltro, con una aderenza alla realtà e all'attualità molte efficaci – consentirebbe al lato più profondo e metaforico del romanzo di emergere in maniera naturale, senza forzature. Se questa dualità conflittuale tra il lato ludico del romanzo e quello più filosofico viene risolta con successo a favore del secondo, ma senza snaturare il primo, *Lost Angels.com* può diventare un romanzo maturo, accattivante per lo scenario che prospetta, per i temi che affronta e per il forte legame

con l'attualità che lo caratterizza. La scrittura dell'autore – agile, a tratti ironica, spesso evocativa, mai retorica né banale – può garantire la coabitazione delle due anime del romanzo; ma servono alcuni interventi che cercheremo di elencare qui di seguito.

Prima di farlo, una importante premessa che riguarda il punto di vista della narrazione. Consigliamo all'autore di convertire il racconto in prima persona, di fare cioè di Libero-Lorenzo il protagonista primo non solo dei fatti, ma anche del loro racconto. È lui, infatti, che viene calato passo passo nei meccanismi di un doppio mistero; è Libero-Lorenzo che traversa l'Acheronte, ed è con e attraverso lui quindi che il lettore viene immerso nella dimensione virtuale di Lost Angels e negli intrighi del mistero finanziario. Dobbiamo vedere con i suoi occhi, apprendere gradualmente come lui la verità delle cose, evitare qualsiasi interferenza extra-diegetica che corra il rischio di dirci più di quello di cui abbiamo bisogno. Consigliamo all'autore di fare di Libero-Lorenzo il fulcro del narrato e della narrazione.

L'impatto con il romanzo è felice. L'esordio narrativo, l'ingresso in scena dei personaggi, i primi passi dentro la storia e il primo passaggio dal reale al virtuale – segnato dall'ingresso del protagonista, Libero (Lorenzo) Barile, dentro Lost Angels – non creano complicazioni. L'attenzione del lettore è garantita dall'aura di mistero che caratterizza fin dall'inizio l'intreccio: l'eroe per caso (il normalissimo Libero, impiegato di una ditta di spedizioni e appassionato di videogame) è incaricato di una missione (recuperare alcune misteriose lettere all'interno di un gioco di ruolo di ultimissima generazione) dal suo datore di lavoro (Angela, l'affascinante capo del personale dell'azienda per cui Libero lavora. Non una semplice manager con l'hobby dei giochi di ruolo, pur dichiarandosi anche lei grande appassionata di videogame, ma una persona interessata a Lost Angels e a ciò che lì accade per motivi che ancora non conosciamo).

Anche l'ingresso nella dimensione virtuale del protagonista, con il nick name Lorenzo, non crea problemi. L'autore lascia poco o nulla al caso per ciò che riguarda le spiegazioni tecniche sul funzionamento del gioco. Dettaglio importante, quest'ultimo: al lettore viene data spiegazione di tutto, non ci sono passaggi a vuoto in questa prima parte, viene scongiurato il pericolo – molto comune in questo tipo di storie – di un procedere raffazzonato e approssimativo.

Tra il capitolo 4 e il capitolo 6 Lost Angels ci appare in maniera sempre più definita. Facciamo la conoscenza di Blue, personaggio centrale per l'intero impianto narrativo, sulla cui identità il lettore è portato subito a interrogarsi: chi è Blue? È anch'essa un avatar dietro cui si nasconde una giocatrice? Magari la stessa Angela, come alcuni particolari porterebbero a far credere? E perché questo "suggerimento" continua fino al capitolo 15 (sul quale torneremo più avanti), senza però trovare poi

conferma? L'autore sembra indicare a chi legge una falsa pista, cosa su cui è necessario riflettere ai fini dell'andamento della storia.

È importante sciogliere fin dall'inizio questo nodo: il lettore deve subito intuire che Lost Angels è popolata anche da personaggi autonomi, dietro i quali non si nascondono giocatori in carne e ossa, ma creature virtuali di un mondo virtuale che è stato costruito per soppiantare gradualmente quello reale. Blue, scopriamo con l'andamento del racconto, è a tutti gli effetti una creatura di Lost Angels, un avatar dietro cui inizialmente si nascondeva una giocatrice (Henriette) e che successivamente, con l'uscita dal gioco di quest'ultima, ha continuato ad abitare Lost Angels per volere del creatore del gioco. Blue è l'innocenza che abita un mondo diabolico, ma dietro di lei non si nasconde – allo stato attuale – nessun essere umano, tantomeno Angela. Dare al lettore l'impressione che ci sia un rapporto tra le due donne – reale una, virtuale l'altra – può metterlo sulla cattiva strada fin dalle prime battute del romanzo e complicare la comprensione della reale essenza di Lost Angels. L'ipotesi di posticipare fino alle ultime pagine l'ingresso in scena di Henriette è invece efficace, ma nella prima parte del libro intorno alla figura di Blue si addensano troppi interrogativi (a cui faremo riferimento più avanti con maggiore dettaglio). Non è certo nella prima parte del romanzo che Libero-Lorenzo deve venire a conoscenza della reale essenza di Blue, ma certo qualche dubbio va instillato in chi legge.

Il felice esordio narrativo, ricco di suggestioni, fascino e mistero, lascia progressivamente il posto a una narrazione che si fa via via farraginoso, oscuro, complicato. E questo accade quando a emergere è la spy story finanziaria, l'intrigo che si sta consumando tra le strade e i palazzi virtuali di Lost Angels.

Prendiamo, per esempio, i capitoli 10 e 11: si concentrano qui, in questi passaggi di primaria importanza per la comprensione del thriller, le maggiori incertezze e i nodi più intricati che l'autore deve sciogliere per rendere fruibile la lettura e limpida la storia. I due capitoli appaiono entrambi incomprensibili: il lettore intuisce che un mistero sta prendendo corpo, ma non lo capisce nei suoi meccanismi base. L'intreccio è troppo oscuro, troppi passaggi vengono dati per scontati, se non si chiarisce fin dall'inizio l'oggetto del mistero c'è il rischio che il lettore si porti dietro questo deficit di comprensione per tutto il romanzo. Alla base di tutto c'è una truffa, un raggio finanziario. Chi lo compie? Ai danni di chi? In che modo? Quali sono i meccanismi alla base della truffa? Perché ci si serve di un ambiente virtuale? Chi sono gli antagonisti in campo? A ognuna di queste domande dev'essere fornita una risposta chiara, soprattutto nel momento in cui devono essere raccontati i meccanismi del raggio. Il rischio attuale è quello di non capire né chi siano i duellanti, né quale sia la posta in palio e le "armi" dell'ingaggio.

Le stesse difficoltà si incontrano poco più avanti, nel capitolo 13, quando – poco prima della comparsa di un altro personaggio-chiave della storia, lo svizzero Jorgen – il narratore torna a fare riferimento ad

alcuni dettagli del mistero finanziario e alla comparsa nel gioco dei cosiddetti “essere legnosi”, o “uomini di legno”, o “api”: creature virtuali che sono le copie di avatar eliminati dal gioco e dietro cui si nascondevano giocatori in carne e ossa, successivamente eliminati ed esclusi dal gioco. Al contrario di quest’ultimi, le api sono avatar del tutto virtuali e attraverso essi Lost Angels si riproduce senza aver bisogno di giocatori reali. Lost Angels assume così le sembianze di un mondo altro, un universo virtuale alternativo a quello del reale, in grado di autoalimentarsi e di autosvilupparsi, concepito e tenuto in vita da un creatore ancora misterioso. Ma questa lettura – che è di primaria importanza per far sì che la dimensione metaforica del romanzo possa emergere – non riesce a fare breccia nel lettore perché rischia di perdersi nel *mare magnum* dell’intreccio affaristico. Al contrario, i rapporti di forza tra le due anime del romanzo vanno capovolte: Lost Angels non è lo scenario in cui ambientare una truffa finanziaria, ma il luogo in cui sta prendendo piede un progetto ben più ambizioso, la creazione di un universo alternativo popolato da esseri autonomi, dietro i quali non si nascondono più giocatori in carne e ossa, e capaci di provare emozioni, avvalersi di ricordi, diventare in tutto e per tutto “umani”. È il grande sogno dell’intelligenza artificiale, la sfida del secolo che abbiamo appena inaugurato.

L’intreccio si fa così sempre più complesso, articolato e ambizioso; di pari passo l’autore deve saper garantire una narrazione sempre più chiara, fluida, senza intoppi e passaggi a vuoto. Ma in questa porzione del testo i “buchi neri” sono troppi: è concreto il rischio di mettere troppa carne al fuoco senza dare l’opportunità a chi legge di controllare tutti gli elementi della storia.

Grazie a Jorgen (personaggio ambiguo, amico-nemico che chiarisce molti dei punti più controversi dell’affaire finanziario, come per esempio nelle pp. 77-78 e 105) la matassa comincia a essere sbrogliata, ma non basta. Bisogna comunque intervenire nelle pagine precedenti per rendere il mistero ancora più chiaro e comprensibile. Se il lettore è messo nelle condizioni di partecipare alla spy story senza troppi grattacapi, ecco che la dimensione metaforica del romanzo – che torna alla ribalta a partire dal capitolo 14 – potrà emergere in tutta la sua forza. Funziona infatti, e molto bene, la storia d’amore che nasce tra Lorenzo e Blue. È grazie a essa che la contrapposizione dei due mondi (quello reale abitato da Libero-Lorenzo e quello virtuale in cui vive Blue) sale in cattedra e riguadagna l’attenzione del lettore a scapito dell’intrigo finanziario. Attraverso la metafora degli odori (capitolo 14) l’incomunicabilità tra i due mondi diventa palese, ma non è ancora del tutto chiaro se Libero-Lorenzo sia al corrente della reale essenza di Blue. Ritorniamo a quanto detto in precedenza: questa ambiguità che caratterizza il personaggio della ragazza va sciolta fin dall’inizio, soprattutto agli occhi di Libero-Lorenzo.

Troppi dettagli che riguardano Blue e il suo passato non sono chiari:

- Capitolo 8: appaiono del tutto oscuri i motivi della sfuriata di Blue, non si comprendono le ragioni dello scoppio d'ira della ragazza causato dalle parole di Lorenzo e dal suo velato riferimento alla madre di Blue;
- Capitolo 15: perché, attraverso i continui riferimenti ai cinesi, ai gatti, e alla morte della madre, l'autore continua a far credere che dietro Blue si nasconda Angela?
- Da dove arrivano i suoi ricordi?
- Perché Blue si ammala?
- Chi è Henriette?

In corrispondenza del capitolo 18 (quando Libero-Lorenzo, ormai in pericolo, si nasconde nel paese dei nonni) il romanzo imbocca la dirittura d'arrivo, ma continuano a pesare alcuni passaggi a vuoto:

- Chi è Kurt "Syberia" Voralberg? Da dove arriva? Che storia ha alle spalle? Perché viene improvvisamente chiamato in causa da Jorgen? Un personaggio così importante merita molta più attenzione di quella che gli concede l'autore;
- Che fine ha fatto Angela? E che cos'è e da cosa è determinato quel male oscuro che la sta divorando?
- A che fascicoli sta lavorando Libero-Lorenzo?

I dettagli tecnici della narrazione, che in questo frangente si fanno molto densi e ricorrenti, non aiutano a sbrogliare la matassa. Si veda, per esempio, il capitolo 17 laddove Kurt decide di infettare il gioco per distruggere Lost Angels. La terminologia tecnica – peraltro del tutto realistica – rischia di far naufragare il lettore in un vocabolario difficile e sconosciuto: l'aderenza al verosimile è apprezzabile, ma non deve mai andare a scapito della chiarezza del narrato. Non aiuta nemmeno l'italiano storpiato di Jorgen: scelta anche in questo caso del tutto lecita, visto che si tratta di uno svizzero alle prese con la lingua italiana, ma che rischia di compromettere la chiarezza di quanto viene spiegato soprattutto in quei frangenti già di per sé particolarmente ostici (si veda ancora pag. 105). Se poi a queste difficoltà oggettive uniamo anche il dialetto abruzzese dei nonni di Libero, ecco che questi continui cambi di registri linguistici vanno nella direzione opposta rispetto a una maggiore trasparenza dell'intreccio e della narrazione.

Non funziona, crediamo, nemmeno l'entrata in scena della Regina della Notte, la creatrice di Lost Angels, nei panni di Demi Moore. Lo dice la stessa voce narrante: in ogni videogame alla fine compare

un super-mostro contro cui inevitabilmente l'eroe viene a scontrarsi. Del tutto “corretto” quindi lo stratagemma narrativo della resa dei conti, ma nel nostro caso il rischio della trovata “fumettara” è troppo forte. Chi è veramente la Regina? Perché ha creato Lost Angels? Perché assume le sembianze di Demi Moore? In che rapporti è con Jorgen e Kurt? Non convince nemmeno la resa visiva dello scenario in questo momento topico della narrazione, l'impressione è di essere di fronte a un segmento indipendente dal resto del racconto, a qualcosa di inserito con forza, con l'unico intento di chiudere la partita e di fornire alcune risposte ai molti (troppi?) interrogativi lasciati aperti nel corso del racconto. Il cubo non si “vede”, la Regina appare una costruzione del tutto artificiale, di lei non sappiamo praticamente nulla e la sua improvvisa comparsa aumenta quel senso di smarrimento già percepito dal lettore in alcuni punti della storia.

Riassumendo:

- Sarebbe auspicabile optare per una focalizzazione totale sul personaggio di Libero-Lorenzo: questo permetterebbe di stabilire una forte connessione tra il grado di conoscenza del protagonista e quello del lettore, situazione ideale per un romanzo che fa del mistero e della ricerca costante di risposte a interrogativi oscuri uno dei suoi maggiori punti di forza e attrazione;
- L'intreccio affaristico va assolutamente reso più fluido e meno “dispendioso” per il lettore. I suoi meccanismi devo essere resi in modi più chiari e comprensibili, è necessario che qualcuno spieghi a grandi linee fin dalle prime battute (ovviamente non al protagonista, che dev'essere per forza ignaro dei veri motivi del suo coinvolgimento nel gioco) che cosa sta succedendo dentro a Lost Angels e perché. L'ipotesi (proposta dallo stesso autore) di ideare un prologo in cui Heinrich “paventa il mondo che verrà” e chiede ad Angela di coinvolgere qualcuno nel gioco per correre subito ai ripari, sembra la più convincente. Se ben concepito, questo prologo potrebbe subito accennare sia all'intrigo affaristico, sia all'essenza di Lost Angels;
- Alcuni personaggi cardine della narrazione vanno meglio definiti e strutturati: ci riferiamo in particolare a Jorgen, Syberia e alla stessa Regina;
- E infine, cosa di fondamentale importanza, sciogliendo le ambiguità della spy story e alleggerendo il peso specifico dell'intreccio affaristico, deve emergere con più forza la vera natura del romanzo, metafisica e metaforica. Che cos'è davvero Lost Angels? Da chi è abitata? Perché è stata creata e da chi? E, soprattutto, con quali finalità?