

i jolly

6

© 2017 Las Vegas edizioni s.a.s.  
Via Genova, 208 - 10127 Torino

prima edizione: gennaio 2017  
direttore editoriale: Andrea Malabaila  
illustrazione in copertina: Alessio Furfaro  
correzione bozze: Giulia Tagliavini  
impaginazione ed ebook: Carlotta Borasio

ISBN 9788895744377

[www.lasvegasedizioni.com](http://www.lasvegasedizioni.com)

# I nerd salveranno il mondo

di  
Fulvio Gatti

Las Vegas edizioni



Al professore mandrogno,  
che di queste cose scriveva già prima che io nascessi



## INTRODUZIONE

### **Essere Ellie Sattler**

Sei Ellie Sattler, di professione paleobotanica. Uno stravagante miliardario convoca te e il tuo collega Alan Grant, paleontologo, su un'isola; sostiene di aver creato qualcosa di straordinario, nonché direttamente legato alle vostre competenze specifiche. Casomai foste distratti, chiamiamo le cose per nome: il miliardario è John Hammond e la destinazione Isla Nublar, sede di uno dei più celebri parchi mai pensati da uno scrittore e trasformati in immaginario da un regista e da un film, il *Jurassic Park*.

Sattler e Grant sono scienziati e, in quanto tali, impegnati a studiare, fare ricerche e ampliare la conoscenza su argomenti a cui l'uomo medio di solito presta attenzione non più di quell'ora all'anno, in cui si ferma per noia a osservare un documentario su un canale satellitare.

Dal canto suo Grant ha il vantaggio di occuparsi di dinosauri, e perciò di poter spaventare con i suoi racconti sulle "lucertole del tuono" qualche ragazzino insolente, reo di aver sbuffato di fronte a un tema ritenuto noioso.

Ma, davvero, a chi interessano le piante preistoriche?

Esseri viventi la cui vita sulla terra milioni di anni fa ha implicato, nel migliore dei casi, essere calpestati da un dinosauro e magari finire nello stomaco di uno degli erbivori?

Per Ellie Sattler l'esistenza stessa del Jurassic Park apre prospettive di studio, diffusione e persino comprensione della sua materia – da parte di chiunque non sia uno scienziato – fino a quel momento impensabili. Meglio potrebbe andare solo nel caso in cui, come da finale del romanzo originario di Michael Crichton, i dinosauri evadessero da Isla Nublar raggiungendo la terraferma, portandosi dietro anche frammenti di flora preistorica. Da ignota esperta di una disciplina di scarso interesse per i più, il suo ruolo nella comunità mondiale finirebbe per diventare centrale.

Il preambolo che avete appena letto è una metafora. Sta a simboleggiare il modo in cui ogni singolo nerd, nell'anno del signore 2016, sia più o meno come Ellie Sattler dopo la visita al Jurassic Park; anzi ci sarebbe da azzardare che il suo ruolo sia analogo a quello che avrebbe Ellie nell'ipotesi apocalittica in cui dinosauri e piante antichissime tornassero a dominare il pianeta.

Piccoli gruppi di appassionati, cresciuti attraverso gli anni attorno al culto di questo o quello scrittore, questo o quel regista, questa o quella saga cinematografica-multimediale, che improvvisamente scoprono che dal punto di vista dell'industria culturale l'universo gira letteralmente attorno a loro.

*Jurassic Park*, citato non a caso per la metafora di apertura, è solo uno degli esempi: ci sono stati i sequel, ci sono stati



i videogiochi, ora un quarto capitolo con un nuovo protagonista iconico e l'ambizione neanche troppo nascosta di ripartire dall'inizio con una nuova serie. *Avengers, Il Trono di Spade, Star Wars, Batman, Terminator, Harry Potter*: serve davvero dire cosa lega tra loro questi titoli? Franchise seguitissimi, multimediali in senso letterale per via della produzione continua di nuove opere su diverse piattaforme, dal cinema alla narrativa ai comics, alla televisione fino ai (vari generi di) videogame, questi titoli vanno a comporre pressoché integralmente la produzione di una Hollywood riscopertasi “macchina dei sogni” come da sua antica definizione; sogni, precisiamo, di provenienza spiccatamente nerd.

Anche là dove non si attinge alla serialità degli albi a fumetti dei supereroi americani Marvel o DC, oppure a generi come il fantasy e la fantascienza, di nicchia per definizione e per spazio nelle librerie (in Italia la cosa è ancora più vistosa), l'humus culturale da cui provengono queste ricchissime proprietà intellettuali rimane lo stesso: passioni da scoprire e condividere tra i banchi di scuola, con cui crescere ed emozionarsi, interessi da tenere pressoché celati al resto del mondo, salvo riunirsi poche volte l'anno tra spiriti affini a una fiera del fumetto oppure a una convention di fantascienza.

Questo, prima che il “nerd” diventasse il nuovo “mainstream” e che l'immaginario dei nerd e i nerd stessi diventassero importanti come la Ellie Sattler su un pianeta ripopolato di fauna preistorica. C'è un problema, però: i nerd, almeno nel nostro Paese, non si stanno comportando come

i nuovi “padroni del vapore” quali in effetti sono.

Da un lato c’è il desiderio, da parte degli stessi conoscitori e appassionati del settore (e di quei pochi che hanno la possibilità di dedicarsi professionalmente a tempo pieno), di rimanere un’élite come sono sempre stati; dall’altro, a complicare le cose, ci sono gli oggettivi problemi della nostra industria culturale, immatura da un punto di vista economico almeno quanto restia al cambiamento, qualunque esso sia. Questo più o meno dai tempi in cui Cristoforo Colombo dovette andare a cercarsi all’estero i finanziatori per una certa spedizione verso Ovest.

Questo libro ha la poco modesta ambizione di trattare in modo serio, sebbene non serio, la rivoluzione che ha portato l’immaginario nerd al centro dell’attenzione globale, disegnare una ipotetica mappa di tale immaginario – perché tra pianeti gassosi, orrori di quartiere e foreste esotiche, è facile perdere l’orientamento –, ragionare sulle forme di narrazione che fanno da cuore pulsante della rivoluzione, anche a scapito di letterature più nobili (o forse, come vedremo, parzialmente sulle stesse orme delle letterature più nobili), e concludere con una sbirciata alla lente deformante attraverso cui la cultura pop è diventata parte del patrimonio comune anche in Italia.

In generale, ripercorrendo il fenomeno con i suoi chiari e scuri, lo scopo è quello del titolo: esortare tutti i nerd, quelli veri, che conoscono bene la materia e possono contribuire attivamente al suo sviluppo e al suo riconoscimento, a uscire allo scoperto, imbracciare un folgoratore (non tutti

possono vantare un addestramento Jedi in piena regola) e combattere fino all'ultimo sangue.

Perché Internet ha scompaginato le carte, la globalizzazione avvicina le nazioni, la crisi economica costringe a reinventare pezzetti di Occidente dati per scontati fino a pochi anni fa. Ma c'è una cosa che ancora accomuna l'umanità del presente ai nostri progenitori che abitavano sugli alberi: non c'è medicina migliore, e più necessaria per la salute di individui e comunità, di una buona storia.

E noi nerd, fosse solo per il tempo che abbiamo speso tra consumo, ricerca e passaparola, di buone storie siamo esperti.

Ci sono i classici della letteratura mondiale, certo, gli autori cinematografici che hanno lasciato un segno e le grandi menti tra scienza e filosofia a cui dobbiamo il progresso fin qui; nessuno lo mette in dubbio. Ma se invece quella che stiamo cercando è una cultura viva, contemporanea e in grado di raccontare chi siamo e dove viviamo, l'immaginario nerd appare, a oggi, la risposta più efficace. In poche parole: abbiamo ragione noi. Se avrete la pazienza di leggermi, sono qui – *coff, coff* – per dimostrarlo.



## 1. NERD WHO?

«Cosa bluarrgh è un nerd? Una sottospecie della vostra razza?»

«Non direi. Capita che i nerd facciano figli con femmine normali.»

«Ma i figli sono a loro volta in grado di riprodursi?»

«Sì, geneticamente siamo la stessa razza. Solo, è molto raro che un maschio nerd, se è nerd in stadio avanzato, semplicemente metta su famiglia con una femmina normale.»

«Quindi ci sono barriere culturali?»

«Sei sveglio, per essere un ammasso di roba verde squamosa. In un certo senso, si tratta proprio di barriere culturali. Il nerd non frequenta gli stessi luoghi di divertimento del resto degli esseri umani. E nel caso finisca per trovarcisi, si sente totalmente fuori posto. Un alieno. Come se tu tentassi, ora, di farti una passeggiata nel centro di Rimini.»

«Abbiamo facoltà e tecnologie metamorfiche.»

«Questo perché sei un paraculo.»

«Il traduttore fatica a dare un senso a questa tua ultima parola. Immagino sia un elogio per l'avanzamento tecnologico della mia razza.»

«Esattamente, come hai fatto a capirlo?»

«La lusinga non ti salverà dalla vivisezione, terrestre. Prima, però, rispondi alla domanda. Cos'è un nerd?»