

<https://doi.org/10.7393/LION-122>

Parole, immagini e suoni per lo *steampunk* italiano: Dario Tonani

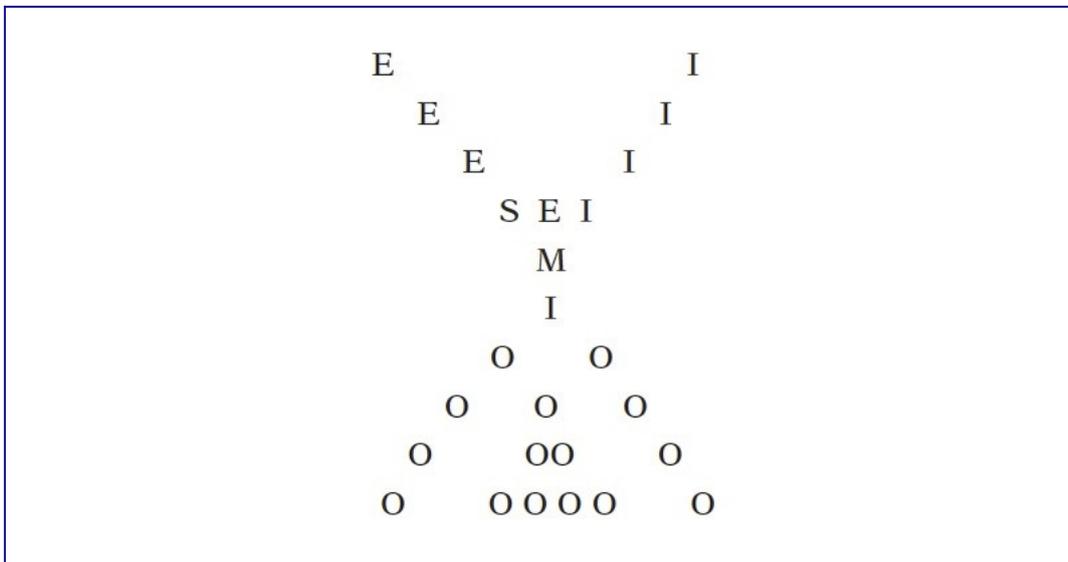
Derive e frontiere. Scorribande nella lingua e nei linguaggi di fumetto e fantascienza

di [Alberto Sebastiani](#)

Introducendo la *Trilogia* di Paul Di Filippo, Proietti (2018) individua come tratti dello *steampunk* lo sfondo storico degli imperi coloniali nello spettro temporale dell'età vittoriana, il racconto di una storia alternativa, fondata sulla tecnologia delle macchine a vapore (*steam*), e la critica (*punk*) al presente (su questo cfr. in partic. reginazabo 2008). Definizioni e interpretazioni a dire il vero sono numerose, ma i più parlano di una retro-fantascienza, o retrofuturismo, che unisce fantascienza e fantasy (Carrara 2011, Nevins 2014). In tale definizione rientrano ad es. i romanzi di Di Filippo, il fumetto *La lega degli straordinari gentlemen* di Alan Moore (e film derivato), *La macchina della realtà* di William Gibson e Bruce Sterling (in cui Charles Babbage riesce a costruire un computer a vapore, affrontando così, per Tivosanis 2017, la rivoluzione informatica degli anni ottanta), ed è appropriata anche per il [ciclo di Mondo9](#) di Dario Tonani. Si tratta di una serie di episodi, in parte editi singolarmente e poi raccolti in *Mondo9* (M9) e *Mechardionica* (ME), pubblicati insieme nel [fixup](#) di *Cronache di Mondo9* (2015), primo Urania Millemondi dedicato interamente a un autore italiano, e del romanzo *Naila di Mondo9* (Mondadori 2018, NM), uscito anche per Urania Jumbo nel 2021.

Le storie sono raccontate per focalizzazione interna dei personaggi principali sviluppando più linee narrative che si intrecciano, spesso senza lieto fine, in un'ambientazione per lo più desertica alla *Dune*, con relitti metallici alla *Mad Max* sparsi ovunque e navi terrestri e volanti che riecheggiano Miyazaki, in particolare *Il castello errante di Howl*, molte delle quali sono però violente e spietate. Mondo9 è infatti «un pianeta sterminato, di una desolazione che ferisce gli occhi, occupato in gran parte da deserti e immensi altopiani, lungo i quali non compare neppure il nome di una città» (M9: 48); verso nord c'è il mare e la banchisa polare (M9: 91), a sud foreste pluviali. Non siamo nell'età vittoriana ma in un'epoca imprecisata in cui non è utilizzata elettricità (ci sono «neon a gas inerte» M9: 37, e candele ovunque) e in cui le macchine a vapore sono centrali, per quanto anomale: le navi sono infatti a vapore, ma di fatto sono esseri viventi, popolate e animate da esseri fantastici che le fanno muovere (gli Interni). È un mondo in guerra, ma anche questa è anomala: non sappiamo chi la combatte (i contendenti sono individuati solo per contrapposizioni generiche e ricorrenti: *macchine contro macchine* M9: 108; *navi contro navi, metallo contro metallo* ME: 190, NM: 273), né da quando («Da sempre. Inseguimenti, agguati, imboscate, battaglie furibonde. E i derelitti a bordo, a fare da ciurma male assortita, semplici spettatori, vittime predestinate...» M9: 108).

Il centro dell'interesse è la narrazione del rapporto tra uomo e macchina. I libri sono illustrati da Franco Brambilla, che offre un'immagine delle navi alla Miyazaki, la cui modalità comunicativa in ME è espressa attraverso calligrammi (ME: 147):



I disegni visualizzano un mondo fantastico, i calligrammi sono solo la più evidente delle soluzioni grafiche usate nel ciclo: i testi scritti e voci metalliche hanno propri font, il volume può ad es. reso col maiuscolo («LARAAAAAAAAAAAA» M9: 93), e la fonetica imitata con l'alterazione morfologica della parola («Laaaraaa» M9: 94) o per univerbazione («CHISSEICHISSEICHISSEI?» M9: 94), anche tramite trattini («La-vostra-nave-fa-schifo» NM: 114), mentre la difficoltà nell'enunciazione è enfatizzata frammentando e alterando i vocaboli (««Sia... mo insa... bbbia... ti» farfugliò Sargàn. «Le ruote... gira... no a vuoto.»» NM: 85). In funzione espressiva si riscontra anche l'uso del corsivo («Per il resto era solo. *Desolatamente* solo» M9: 130) e la separazione dei fonemi («Allora, t r a d i t o r e ?» ME: 351), o l'uso delle parentesi («Che succede alla (mia) nave?» ME: 259). Le parentesi ricorrono anche per inserire un commento della voce narrante all'interno della narrazione: es. «Anche se non avesse avuto un ruolo là fuori (ma ce l'aveva!), dormire sarebbe stato impossibile» (NM: 47). Questi commenti, con o senza parentesi, sono spesso ironici, ed è un'altra caratteristica della scrittura di Tonani: «Chiunque ci fosse stato laggiù, adesso non c'era più. Creatura. Vania... *Bevuti* tutti. Come il tuorlo dal guscio di un uovo. Inferno à la coque» (M9: 131).

La funzione stilistica della paragrafematica in Tonani è evidente nell'uso espressionista della punteggiatura. Se l'italiano è standard per il sistema verbale, neostandard per quello pronominale, con diversi tratti di mimesi del parlato ma decisamente nel territorio dello stile semplice (Testa 1997), la sintassi paratattica è segmentata e frammentata, in particolare con il punto fermo, generando numerose frasi cosiddette nominali, centrali nella costruzione dell'andamento ritmico: «scavalcammo un intrico di tralicci contorti e sbucammo all'interno di una ciminiera. Pareti tonde annerite dal vapore, e come pavimento una semplice grata di metallo» (M9: 89); «scorse qualcosa affiorare dal crogiolo di forme ghiacciate. Bruno e sinistro come il palo di una forca. A quaranta, cinquanta metri dalla riva, una ciminiera puntava dritta verso il cielo» (ME: 325). Le numerose giustapposizioni asindetice concorrono a velocizzare la prosa («Era come se tutta la discarica fosse viva, un drago di gomma acciambellato nelle proprie spire» NM: 69), e per generare tensione è ricorrente l'uso enfaticante di sintagmi nominali senza articolo in apertura delle frasi: «Rumore assordante di catene lasciate a penzolare dai fumaioli» (ME: 278), «Groviglio di nubi in un cielo che aveva il colore del formaggio stagionato» (ME: 283), «Sagoma grigia nel bianco, come un fuso che lacerava la tempesta» (ME: 316). Stilema di Tonani legato allo stile nominale è anche l'uso di

tricolon, che, specie in NM, possono essere separati da punti fissi: «Baratro, vuoto, vertigine. Nubi rarefatte come sbuffi di vapore» (ME: 328); «Il metallo continuò a lungo a sibilare intorno a loro. Rabbioso. Vorace. Letale. Ma sostanzialmente con una pessima mira» (NM: 262).

Le scelte lessicali hanno un ruolo importante nella costruzione di questo mondo possibile narrativo. Mondo9 non è avanzato nel campo della tecnologia della scrittura (abbiamo solo la *macchina per scrivere*, un *meccanismo a tasti e a pennino grafico*, la *tastiera meccanica*, l'*interfono*, il *telegrafo*, di *macchina o nautico*), né in quello delle armi (ci sono *lance ossidriche*, ma per lo più le navi hanno *catapulte*, *rostri affilati*, alcuni *cannoncini* non precisati). Siamo nel fantasy che incontra la fantascienza, e per “anticare” questo mondo estraneo alla nostra cronologia sono usate con frequenza voci letterarie o comunque dotte (es. i sostantivi *stille*, *lucore*, *nembi*, *pletora*, gli aggettivi *vaiolata*, *angusta*, *ingrommata*, *improba*, le forme *apocalissi* e *pronunziare*, i verbi *pencolare* e *aggricciare*), a cui si aggiunge una particolare precisione terminologica (es. *pioli* e *montanti* delle scalette, la *schiusa* delle uova, il ricorrente cilindro di metallo *punzonato*, le maniglie *brandeggianti* del cannoncino, la lancia che termina con due *raffi* affilatissimi, un arco con la freccia *incoccata*, i verbi *defluire*, *inspirare*, *eviscerare*, i sostantivi *periplo*, *avannotti* e *profluvio*), a fronte di pochi e comuni forestierismi (mai usati per l’ambito scientifico e tecnologico) e rare espressioni diatopicamente marcate (il milanese *gibigiana* e il toscano *sciaguattare*). Se le voci dotte “anticano” Mondo9, la precisione terminologica concorre al cortocircuito retrofuturista soprattutto con l’uso costante di tecnicismi attinti da vari ambiti, ma soprattutto, essendo la quasi totalità delle avventure ambientate su navi, da quello marinaresco: oltre ai classici *albero*, *poppa*, *prua*, *fuoribordo*, *dritta* e *babordo*, sono nominati gli ambienti delle navi (*cassero* e *giardinetto di poppa*, *castelletto*, *gavone*, *quadrato ufficiali*, *plancia di comando*, *ponte di batteria*, *inferiore* o *di lancio*, *stiva*, *tolda*, *torretta*, *tuga*), le sue parti strutturali (*bompreso*, *chiglia*, *coffa*, *comignolo*, *impennaggi*, *pennone*, *sentina*, *scafo*, *sottopancia*, *sottoscocca*) e i suoi elementi morfologici (*balastra*, *fasciame*, *finestrature*, *ombrinale*, *murata*, *parapetto*, *paratia*, *portello*, *scalmo*, *tarozzo*, *boccaporto del castelletto*), gli oggetti (*biscaglina*, *cima*, *gran pavese*, *polena*, *pulpito* e *panchetta di prua*, *sagola dell’arpione*), adeguatamente aggettivati («le catene penzolavano lasche» ME: 276), le manovre (*abbrivio*, *bolina*, *imbardare*, *scarrocciare*, *virare*), le operazioni e le condizioni relative alle bandiere (*ammainare*, *garrire*, *issare*), le modalità di attracco al porto e i relativi strumenti (*bitta d’ormeggio*). Le navi possono essere volanti o terrestri, da mare o da deserto, con le ruote, ma per tutte è usato il medesimo lessico. Riguardo alle tipologie ci sono *bastimenti*, *baleniere*, *cannoniere*, *caravelle*, *fregate*, *golette da pesca*, *paranchi*, *pinacce*, *rimorchiatori* («a otto ruote» NM: 105) e, come si può leggere in uno dei numerosi elenchi che caratterizzano le pagine del ciclo: «incrociatori, brigantini, corvette, torpediniere, corazzate, fregate, pattugliatori, cannoniere, incursori, siluranti, clipper, dragasabbia, caracche, rinfusiere, marsiliane, schooner, pinacce, sandoline, caravelle...» (NM: 130).

Sono navi a vapore, quindi anche i vocabolari della meccanica, dell’idraulica e della metallurgia hanno un ruolo importante: si parla di *acciaio temperato a caldo*, *altiforni*, *ammortizzatori idraulici*, *assale di ruote*, *assi rotanti*, *bancata di pistoni*, *biella*, *cardani*, *carenatura*, *chiavi a tubo*, *cinghie* e *corone dentate*, *cromature*, *filettatura*, *giunti*, *grasso lubrificante*, *maglie delle catene di trasmissione*, *martinetti idraulici*, *meato*, *minuteria* (*bulloni*, *dadi*, *rondelle*), *mozzi*, *nastro trasportatore*, *particolato metallico*, *pompe azionate a vapore*, *portello a tenuta stagna*, *pressa*,

pulegge, raccordi, sezioni centrali, sifoni, stagnatura, tondino di metallo, valvole, volani, di congegni idromeccanici, di forgiare il metallo. La precisione è fondamentale, basti leggere la descrizione di una delle più ricorrenti navi del ciclo, la *Robredo*: «36 ruote, di cinque metri e quaranta di diametro ciascuna, oltre 25.200 tonnellate di dislocamento, 8 caldaie in grado di sviluppare 45.000 cavalli vapore, 73 uomini di equipaggio, 6 compartimenti indipendenti, e dunque altrettanti treni gomme autonomi» (M9: 19-20). A fronte di tanta precisione, è inevitabile che il pericolo provenga dall'indeterminato, per cui ricorre con insistenza il pronome indefinito *qualcosa* con funzione di soggetto ogni qual volta appaia un elemento non subito identificabile.

L'uso di tecnicismi è conforme alle caratteristiche del genere e funzionale a generare l'effetto di reale, e ciò permane anche per i neologismi inventati per gli elementi propri di Mondo9: ci sono specifiche navi da deserto denominate con neoformazioni per composizione (la modalità più usata da Tonani), la cui funzione è facilmente intuibile, ad es. *scavalcadune, scavasabbia, dragasabbia*; ogni nave possiede poi (almeno) uno *pneumosnodo*, una sorta di scialuppa di salvataggio (e le varianti *pneumosnodo-scialuppa* ME: 398; *pneumosnodo/rimorchiatore* NM: 166), le cui finestre non sono a vetri ma fatte di *vetrogel* («Il vetrogel aveva rimpiazzato il vetro tradizionale su quasi tutti i cargo, per le sue caratteristiche di elasticità e resistenza, ma aveva la tendenza a inglobare insetti e pulviscolo, che alla lunga lo rendevano inutilizzabile» M9: 29). Analogamente, in questo mondo possibile assistiamo anche, rispetto al nostro, a slittamenti coerenti con le sue caratteristiche, ad es. se si viaggia in mare si avrà l'*acqua di sentina* (M9: 78), ma nel deserto la *sabbia di sentina* (NM: 219), così come la torpediniera diventa *torpediniera delle dune*, il guardiamarina è il *guardiasabbia* e c'è *sabbia pirica* utilizzabile come polvere da sparo (M9: 125) nel deserto, un ecosistema in cui si sono generati i *cardi mangiaruggine* («Più che semplici fiori, i mangiaruggine, soprattutto quelli più grandi, erano uno strano ibrido tra mondo animale e vegetale, un incrocio tra specie, un accrocchio di bestia, pianta e conchiglia. Imparentati per giunta con le pistole, dato che oltre a spararsi fuori dalla sabbia utilizzando la miscela di gas generata dal loro apparato linfatico, se ne servivano anche per espellere a decine di metri di distanza i rifiuti del processo digestivo» ME: 142), e dove tra topi, lucertole, scorpioni (ma anche «ragni enormi e pelosi, scarabei rosa, scolopendre e grossi scorpioni azzurri» NM: 27), si muovono i fantastici *insettoratto, gabbiofante* (pl. *gabbiofanti*), il *taurofante*, il *lemure capellone*, nominati e mai descritti, contrariamente all'*aliquidra* (pl. *aliquidre*; «uno splendido esemplare, nero, con un ciuffetto di piumini bianchi intorno al lungo collo e un'apertura alare di almeno due metri» M9: 58), che vola a stormi sia tra i monti (ed è un'*aliquidra reale*), sia con gabbiani, albatros, corvi, «e altri uccelli necrofori» (M9: 127), nonché il *passero delle sabbie*, sul mare di deserto, dove ci sono *balene, capidogli, megattere*, ma anche il *tonno delle dune* e l'enorme *verdesca delle dune*, o *delle sabbie*, mentre tra le ruote delle navi vive il luminoso *lumigeco del caucciù* (pl. *lumigechi*, «timidi animaletti che si prendevano cura della gomma degli pneumatici ed erano in grado di mantenerla in pressione soffiando con un impeto assolutamente insospettabile per le loro dimensioni. Vivevano in colonie di migliaia di individui, tra le ruote delle grandi navi» ME: 157). In città (cioè la megalopoli capitale Mecharatt) si possono invece vedere «cani randagi [...]. Capre e galline senza più padrone. Gatti furtivi» (NM: 27), e ovunque, ma soprattutto sulle navi, si incontra il *rugginatto*, animale meccanico costruito dall'uomo («un garbuglio ambulante di fili di ferro e minuteria metallica» NM: 117). Per quanto riguarda l'alimentazione, la *grappa di formiche* è assai ricca, la zuppa è di legumi e in alcuni elenchi si mimetizzano vegetali fantastici (composizioni evocative: «(melograni, lumiliegie, pesche, citromanghi...)» NM: 27) mentre la *paprika* può essere *blu* (NM: 28) e il caffè

corretto «con qualche granello di bhet» (NM: 215), dove *bhet* è la droga «ricavata dalla ruggine» (NM: 33).

Su Mondo9 si muovono numerosi personaggi, umani e non, tra cui gli Esterni, ovvero coloro che lavorano sui ponti delle navi, e i già citati Interni. L'onomastica è esotica, coerente con l'ambientazione desertica, per cui i personaggi umani presentano antroponimi riconducibili alla (o assonanti con la) lingua araba (Yussoff, Rashid, Maduk, Melacco, Walid, Khaled, Samyr, Bashir, Yasir, Majd, Tareef, Zayd, Faris, lo stesso Naila), spagnola (Marcelo, Victor Galindez), ebraica (Elijah), russa (Vania), francese (Lacroix). Si incontrano inoltre ibridi (Garrasco D. Bray) e nomi orientaleggianti (Sargàn, Xiong, Mei, Yuan, Qiang, Dhakritt, Myahara), di origine mitologica (Lara) o evocativi di mitologie («gli Ghmor, i nomadi del vento che abitavano le aree subtropicali di Mondo9» M9: 23). In diversi casi i personaggi sono nominati con titoli professionali (*avvelenatore*, *guardiafaro*, *scovarottami*) e soprannomi derivanti dalle loro condizioni fisiche, ad es. in relazione al Morbo, la malattia che trasforma gradualmente gli umani in metallo (*Occhio-di-Vetro*, *Schienda-di-Metallo*), o hanno antroponimi derivati proprio dal metallo, come *Rameo*. Dello stesso tenore sono i nomi delle imbarcazioni (*Robredo*, *Afritania*, *Bertholletia*, *Coriolano*, *Chikiquirri*, *Bastian*, *Vassago*, *Syraqq*), delle navi volanti (*Miserabile* e *Yarissa*) e dei *mechardionici* (parola macedonia ricavata da *mecha-*, termine usato per indicare i robot delle storie giapponesi, e *cardionico*, a base *cardio-*, sul modello di “bionico”), vale a dire gli uomini tramutati in esseri di metallo inanimati, che per vivere devono “rubare” cuori altrui, come Alef, Duecuori, Testa d'ottone; possono essere figure demoniache, gli *strappacuori* come Bilal e Bahir, o positive, come Asur, amico, aiutante e amante di Naila. Sono privi di parola e di vista ma comunicano attraverso i suoni del metallo (che possono ascoltare a distanza grazie al *fonocolo*, sul modello di “binocolo”), ovvero la *metalllingua*, altra parola macedonia, un «flusso di informazioni» (ME: 242) comprensibili anche dagli umani che entrano in relazione con i mechardionici. Un linguaggio telepatico trascritto in corsivo nel testo, per nulla inespressivo o asettico, in quanto chi la parla può *sussurrare*, *urlare*, e «il tono della voce» farsi «cupo e pensieroso» (ME: 249); la *metalllingua* può inoltre rivelare *sogghigni*, il cui suono sarebbe «una specie di fastidioso solletico» (ME: 235), «ma anche i pensieri» (ME: 250) e avere «la violenza di una sberla» (ME: 257).

L'animazione del metallo fa sì che anche le navi diventino personaggi. Sono di solito enormi, incutono timore e non è un caso che il termine più ricorrente ad esse riferito sia *leviatano*; vengono inoltre denominate *pachidermi*, *mostri*, *bestioni*, persino *demoni*, con aggettivi come *gigantesco*, *imponente*, *mastodontico*. Sono descritte con riferimenti e metafore antropomorfizzanti, per cui sulla *Robredo* si sente «il lamento strozzato delle superfici di metallo» (M9: 22), «il suo motore «sembrava trattenere il respiro per tempi migliori» (ME: 207), oppure «il metallo taceva. Su ogni suo ponte e nelle stive e in cima ai pennoni più alti, la nave stava trattenendo il fiato» (ME: 155), e anche l'*Afritania* lascia *orme*, *trattiene il fiato*, *respira*, *ammutolisce*, ha *viscere*, il suo metallo è *carnoso*, può essere *ferito* e nelle sue stanze interne un nastro trasportatore è «come l'organo interno di un corpo umano, un rene, una cistifellea» (ME: 159), mentre la *Bastian* *tossisce* con la sirena, il suo ponte è *tormentato di rughe*, e il metallo della *Syraqq* *geme* o *urla*. In quanto esseri senzienti, tutte possono provare *rabbia*, ma anche *paura*, fanno *borborigmi* e *brontolii*, e il loro *cuore*, il *motore biologico* propulsore, è nella *camera cardiaca*; inoltre possono rinascere, come testimonia *Yarissa* (in «un'apnea di funzioni vitali: cuore, respiro, pensieri... [...] Fu allora che la *Yarissa*

esplose il suo primo baritonale vagito» ME: 326), vivono *la stagione degli amori* in quanto sono *sessuate* (NM: 25), ma non rigidamente («Ogni nave conserva in sé, sepolti nelle viscere del metallo, sia i gameti maschili sia quelli femminili. Ma è solo nella stagione degli amori – un paio di mesi, in primavera – che gli uni prevalgono sugli altri al punto da caratterizzare morfologicamente una nave come esemplare maschio o femmina. Accade molto di rado che l'organo sessuale sia unico; nella maggior parte dei casi, peni e vagine fioriscono in abbondanza sullo scafo...» NM: 29), e hanno un vero e proprio *metabolismo*. A questo si lega un effetto comico della umanizzazione delle navi, dovuto ai processi intestinali: «sotto di loro il relitto scoreggiò, diffondendo nell'aria tanfo di prugne marce» (M9: 88); «la nave rilasciò un grugnito, seguito a breve distanza da una sonora scoreggia» (NM: 183). Deiezioni, flatulenze delle navi e loro conseguenze olfattive ricorrono nel ciclo, ma il basso corporeo è anche ricorrente metafora o termine di paragone: dando gas ai *pettinatori*, rudimentali velivoli che usano sangue di maiale come combustibile, «alle sue spalle si sfilacciò una flatulenza di fumo nero» (ME: 144), mentre un mangiaruggine mutilato «era un misto di carne in putrefazione, scoreggia bovina e vegetazione fermentata... Con una nota di vomito fresco» (ME: 142).

Ritroviamo nel finale dell'ultimo esempio l'ironia di Tonani, ma la flatulenza è coerente con una delle caratteristiche fondamentali del ciclo: in Mondo9 tutto (ri)suona. Ci sono vere e proprie musiche prodotte da macchinari appositi: *pianole*, *organetti a manovella*, un *organetto-pianola a canne* o «strutture più complesse mosse da pulegge e pignoni dentati» (ME: 232); e il lessico musicale può avere un uso metaforico: il metallo può *zufolare*, le navi producono «un'assordante cacofonia di suoni» (M9: 56), «una sinfonia di rumori metallici» (NM: 232), suonano *come tamburi*, risuonano *come una cassa armonica*, e se gli Interni possono dire «lasciati cullare dal nostro canto» (M9: 130), Naila può ballare «sulle note di due cuori che battevano all'unisono» (ME: 289). La sonorizzazione di Mondo9 è costante: per limitarci a pochi riferimenti quantitativi, oltre alle onomatopее rese anche graficamente (*Tr-AaaaaCK CKT CKTTTttt...*, *Tum... Tum. Tum. TUM...*, *Puaah!*, *Ptshaaaackkkk!*, *ploop*, *P l o o p!*, *Ktaaaak!*, *splash*, *SHHHWAAAAAMP!*), la parola *suono* e le sue trasposizioni grammaticali ricorrono oltre 150 volte, *rumore* oltre 100, *baccano*, *bailamme*, *fracasso*, *frastuono*, *rintocchi*, *rombo* e *schiocchi* complessivamente oltre 130, *tonfo* 50, mentre *boato*, che ricorre 20 volte, e spesso è *fragoroso*; tra gli aggettivi *assordante* vanta una quarantina di occorrenze. Esempari sono i seguenti passaggi: «una montagna di sabbia che s'inerpicava nel cielo, accompagnata da un suono che era per metà boato e per metà risucchio/gorgoglio/sibilo/rumore di masticazione» (NM: 140), in cui la sequenza finale rende l'insieme di sonorità compresenti anche grazie all'uso della barra inclinata; e «una cacofonia infinita di schianti, stridii di lamiera, clangore di frattaglie. Scroscio d'interiora metalliche» (ME: 244). Quest'ultimo, oltre a presentare uno dei termini sonori ricorrenti (*stridio* ha 35 occorrenze), rende il suono anche tramite l'allitterazione. *Clangore*, inoltre, con 21 occorrenze (oltre a *clang* e *claaang*, e in particolare nelle fraseologie *clangore di metallo* o *clangore di ferraglia*), è uno dei numerosi vocaboli onomatopeici usati, tra cui abbiamo i verbi *ribollire*, *tartagliare* e *tintinnare* (come anche *tintinnio*). Il risultato, quindi, è una costante sonorizzazione, in una gradazione che va dal *ronzio sommesso* al *latrato assordante*, che spesso ha un correlativo visivo («Ribolliva di schiuma biancastra e percuoteva il metallo con il suono lugubre di un diluvio di chiodi» M9: 103), ed è resa anche attraverso l'interpunzione, con cui Tonani isola e focalizza: «I rumori. Stavano facendosi più intensi» (ME: 154).

Esiste anche una semantizzazione del suono: quando è “stonato” rivela difficoltà («era chiaro che qualcosa non andava, la nave stentava ad avviare anche i meccanismi più elementari: ogni suono era sporco, inquinato da sfregamenti e attriti» ME: 158), quando è gradevole la situazione è positiva («C’era più luce e anche il frastuono, prima assordante, aveva una tonalità più dolce e regolare» ME: 161), mentre la sua assenza, e quindi il *silenzio*, esprime pericolo. A dire il vero, però, Tonani cerca di coinvolgere tutti i sensi, così analogamente ricorrono per l’olfatto indicazioni di *odore* (e la sua assenza è un pericolo: «I vetri secchi saranno anche il futuro, ma sono privi di anima. Non hanno odore. E un buon marinaio dovrebbe sempre diffidare degli oggetti che non si fanno fiutare» NM: 121), *tanfo*, *miasmi*, *puzza*, gli aggettivi *rancido*, *nauseabondo* e *putrescente*, e per la vista si insiste sui colori: «Dal vero, un porto era un prodigio di forme e colori da mozzare il fiato. Un viluppo di odori che pigliava alla gola» (ME: 248); «Sulla lingua la pioggia sapeva di ruggine e a guardarla in controluce, dietro le lenti, appariva lievemente rosata» (M9: 83).

Inevitabile, quindi, che tra le figure retoriche ricorra la sinestesia: si parla ad es. di *luce liquida*, *terrore sordo*, *silenzio ghiacciato o liquido*, *ronzio caldo*, *cacofonia liquida*. Inoltre, e oltre agli elenchi, già citati, numerose sono le similitudini e le metafore, alcune ricorrenti (es. *come birilli*, *come rebbi di un forcone*, *lama di sole o di luce*, *metastasi* per le condizioni di degrado e *costellazione* per una configurazione non chiaramente definibile); ovviamente nessuna attinge all’immaginario pop contemporaneo, ma diverse all’immaginario di Mondo9: «cani randagi, scheletrici e guardinghi come Interni» (NM: 27), «occhi di ossidiana lui, profondi come un pozzo di Mecharatt» (ME: 344), «si era diffusa di molo in molo con la rapidità di un’aliquadra in picchiata» (NM: 99). Si riscontrano inoltre ossimori (*fumo candido*, *muti colpi di mortaio*, *assordanti silenzi*), paronomasie (*arretrò atterrito*), metonimie (o forse malapropismi: l’uso ricorrente di *schippo* per *scoppio*), persino dei costrutti chiastici (*preziosa dote di metallo massiccio*), e tra le figure della ripetizione abbiamo una significativa presenza di anafore («Ogni estraneo, ogni essere vivente, ogni uccello» M9: 95), che testimoniano la ricerca letteraria di Tonani, attento anche alla prosodia, per la quale agiscono, oltre alle scelte linguistiche, tanto i segni interpuntivi quanto le pause degli a capo: «Nebbia. Un umido sudario bianco. / Da strappare a morsi fino a riempirtene la bocca per poi doverla sputare. / Ovattava i suoni, li rendeva lontani e vicini allo stesso tempo» (M9: 80). Questo tipo di costruzione favorisce anche climax, facilitate dal già segnalato ricorso al tricolon: «Da sotto, vide sbucare le mastodontiche ruote nere della nave. Azzoppate, esplose, ridotte a brandelli» (ME: 144), «Falciati dalle lame volanti. Decapitati. Maciullati» (M9: 126), «Dolore. / Immane. Abissale. Lontanissimo» (ME: 252). Il secondo esempio presenta rime, assonanze e allitterazioni, con cui sono enfatizzate numerose climax, ad es. «Il pavimento s’inclinò. Sussultò. Scricchiolò» (M9: 130, con un andamento di pascoliana memoria), «Il buio debordava, tracimava, straripava dai suoi occhi» (M9: 135), «Calmala. Coccolala. Cullala. Inventati qualcosa!» (NM: 279).

Il ciclo di Mondo9 si inserisce quindi nello *steampunk* con una particolare attenzione alla scrittura. E ne rispetta i tratti caratteristici, anche con una critica al presente: il sessismo. Nel superstizioso e magico Mondo9, infatti, Naila è un’anomalia come comandante, ed è poco ben vista in quanto donna. Fin da ragazza, quando viene considerata *mocciosa* da Walid, una compagna sgradita, anche perché intelligente; adulta, già capitano, «in quanto femmina, le era stato tolto il comando» (NM:

17); incinta, «chi mai avrebbe tollerato una neomamma al timone di una nave? Era già un'impresa essere donna in un ambiente maschile, figuriamoci una madre!» (NM: 79); a Mecharatt, al mercato «alcuni, poi, non facevano mistero di essere infastiditi dal dover intavolare una trattativa commerciale con una donna» (NM: 99); e quando cerca di salvare Yasir «gli avevano detto che a bordo non c'era posto per un moccioso incline allo spregio delle regole più elementari, anche se il comandante – *una donna!* – si era detto disposto a pagargli la cauzione perché non facesse un minuto di galera» (NM: 117). Sono cliché, stereotipi, e anche in questo caso leggiamo l'ironia di Tonani: sta parlando della sua eroina, e con i suoi interventi denuncia l'ignoranza degli abitanti di Mondo9. E del nostro.

Bibliografia

Carrara M. (2011), [*Breve introduzione allo Steampunk*](#), in “Baionette letterarie”

Nevins J. (2014), *Le radici del XIX secolo dello Steampunk*, in *Steampunk!*, a cura di Jeff e Ann VanderMeer, Elara (ed. or. 2008)

Proietti S. (2018), *Lo steampunk e Paul Di Filippo*, in P. Di Filippo, *La trilogia steampunk*, Urania collezione n. 187, Mondadori

reginazabo (a c. di) (2008), *Guida steampunk all'apocalisse*, Milano, Agenzia X

Tavosanis M. (2017), *Storie informatiche*, in “Comics & Science” 001/2017

Testa E. (1997), *Lo stile semplice. Discorso e romanzo*, Torino, Einaudi