Autori vari
Love, Death & Robots vol. 1
A cura di: Tim Miller e David Fincher
Traduzione: Annarita Guarnieri
Urania Millemondi
Mondadori, Milano, 2026
pp. 320, € 8,90
ebook € 5,99

Autori vari
Love, Death & Robots vol. 2 e 3
A cura di: Tim Miller e David Fincher

LOVE, DEATH & ROBOTS: RACCONTI CRESCIUTI IN SERIE...

di ***Pietro Paloschi***

Ci sono serie televisive che nascono per essere guardate e altre che, quasi senza volerlo, finiscono per ricordarci che dietro ogni immagine esiste una storia. *Love, Death & Robots* appartiene a entrambe le categorie. La serie animata ideata da Tim Miller e prodotta tra gli altri da David Fincher è diventata negli anni una delle proposte più riconoscibili della fantascienza televisiva contemporanea: episodi brevissimi, autoconclusivi, generi che cambiano continuamente (pur rimanendo aderenti a un sottotesto sci-fi e/o fantasy), animazioni diversissime tra loro e una certa predilezione per il sesso, la violenza, il grottesco e tutti caratterizzati dal portare fino alle conseguenze più estreme lo spunto iniziale genuinamente fantascientifico. Il tutto gestito da diversi team e studi di animatori indipendenti tra loro. Non dimentichiamo, però, pur facendo tanto di cappello agli sceneggiatori e agli studi di animazione che hanno portato queste storie sullo schermo, che esse esistevano già. Prima delle animazioni e degli effetti speciali c'erano racconti di autori come Peter F. Hamilton, John Scalzi, Alastair Reynolds, Ken Liu, Joe R. Lansdale, Michael Swanwick, Neal Asher, Harlan Ellison, James G. Ballard e Bruce Sterling; nomi che non risulteranno nuovi a chi mastica questa letteratura di genere. È proprio questo il punto di partenza delle due antologie pubblicate da *Urania Millemondi* nel corso del 2026 in cui sono stati inclusi anche i due racconti pensati appositamente per la serie tv, ovvero *La testimone* (vol. 1) e *Jibaro* (vol. 2-3), scritti in forma di sceneggiatura dall'ottimo Alberto Mielgo. Un'operazione editoriale più che benemerita, avendo reso disponibile da noi racconti finora mai tradotti in italiano, o difficilmente recuperabili perché disseminati in un gran numero di antologie, essendo tanti gli autori.

Dallo schermo alla carta o dalla carta allo schermo

Love, Death & Robots. Volume 1, arrivato in edicola nel marzo scorso (numero 104 di *Urania Millemondi*), raccoglie diciotto racconti, quelli da cui sono stati ricavati gli episodi della prima stagione della serie televisiva. A sua volta, *Love, Death & Robots. Volumi 2 e 3*, pubblicato a luglio (numero 105 della stessa collana), aggiunge altre diciassette storie provenienti dalle stagioni successive. Non si tratta quindi di romanzi scritti per sfruttare il successo della serie e nemmeno di *novelization* degli episodi, ma piuttosto di un'intenzione divulgativa. Il procedimento è di fatto l'opposto rispetto a una *novelization*. Sono infatti racconti di fantascienza preesistenti che sono stati selezionati e successivamente trasformati in episodi animati. La serie ha preso del materiale letterario sottoponendolo a un processo di trasformazione: tagliando, comprimendo, visualizzando, interpretando. Leggere queste antologie significa compiere il viaggio nella direzione opposta. Vuol dire tornare a quello che

Traduzione: Annarita Guarnieri
Urania Millemondi
Mondadori, Milano, 2026
pp. 304, € 8,90
ebook € 5,99

c'era prima dell'immagine e risulta un'esperienza incredibilmente immersiva anche per chi ha già visto la serie.

La prima stagione: una valanga di idee

Il primo dei due volumi è probabilmente quello più denso. Si passa dal combattimento futuristico di *Il vantaggio di Sonnie* di Peter F. Hamilton alla comicità di *Tre robot* e *Quando lo yogurt prese il potere* di John Scalzi; dall'incubo tecnologico di *Oltre la fenditura dell'Aquila* di Alastair Reynolds alla malinconia di *Azzurro Zima*, sempre di Reynolds; dall'avventura steampunk di *Buona Caccia* di Ken Liu all'horror di *La guerra segreta* di David Amendola. In mezzo troviamo mutaforma, soldati iperarmati, intelligenze artificiali, mostri, astronauti, realtà alternative e persino uno yogurt (nel racconto succitato) che decide di amministrare il pianeta ed è proprio la varietà a qualificare l'antologia. L'ideale, insomma, per chi vuole avvicinarsi al genere per la prima volta: sulle ali di una serie tv amata, si può entrare in contatto con ogni sfaccettatura (o quasi) della fantascienza storica e contemporanea, sia essa *space opera*, horror, *cyberpunk* o qualcosa di più filosofico. Si può leggere di intelligenze artificiali e loop temporali e poco dopo imbattersi in combattimenti tra mostri o guerre contro demoni.

L'episodio tratto dal racconto *Il gigante annegato* scritto da James G. Ballard.

L'unico vero elemento comune è la volontà di prendere un'idea e spingerla abbastanza lontano da vedere cosa succede. Ne risulta una raccolta disomogenea (come lo era, del resto, la serie Netflix) e ciò fa parte del progetto, diventandone, probabilmente, l'aspetto più funzionante. Per chi ama la fantascienza queste antologie (serie tv o meno) costituiscono una sorta di *sandbox* da esplorare, in cui cercare ciò che ci piace e trovare – perché no? – qualcosa che ancora non sapevamo ci piacesse. Il tutto corredato da una vasta gamma di panoramiche sul futuro, personaggi che riusciamo appena a conoscere e nessuna continuità narrativa. Una sorta di catalogo di storie brevi, di fruizione immediata e scritte ad arte da autori tra i più originali del panorama sci-fi.

Ogni breve storia apre una porta su una piccola realtà remota (ma non sempre così remota) e la chiude subito dopo, nel giro di poche pagine. È dunque la singola idea originale che dà vita a queste storie: demoni in Russia? Fatto. Un artista che dipinge pianeti? Fatto. Bestie da laboratorio che fanno wrestling? Fatto. In un clima perenne di "cosa succederebbe se…?" (il

motore della fantascienza più autentica), gli autori sfruttano queste piccole idee per ricamare brevi racconti, uniti (in seguito e appositamente per la serie) dal filo rosso dell'amore, della morte e dei robot, appunto, sempre originali e profondamente filosofici. Le domande fondanti della fanta-filosofia emergono prepotentemente: domande sull'identità umana, sul rapporto con la tecnologia e sulla natura stessa del mondo; ma, contrariamente alla serie tv, in cui si avevano a disposizione solo pochi minuti (e in cui comunque questo lavoro viene svolto egregiamente), tra le pagine dei racconti troviamo più agio, più spazio, più respiro. Proprio qui risiede uno dei motivi per cui *Love, Death & Robots* funziona così bene come titolo collettivo: amore, morte e tecnologia non sono necessariamente tre temi distinti. Spesso sono tre metodi diversi di raccontare la stessa cosa.

La seconda raccolta cambia passo

Se il primo volume ha il sapore della scoperta, i due successivi appaiono ancora più consapevoli della libertà concessa dal formato. I diciassette racconti comprendono autori e registri molto diversi: tornano autori presenti nel primo volume, come Scalzi (*Servizio clienti automatizzato*), Lansdale (*L'erba alta*), Swanwick (*Il cuore pulsante della macchina)*; ne compaiono altri, tra cui Rich Larson (*Ghiaccio*), Paolo Bacigalupi (*Squadra eliminazione*), Neal Asher (*Un brutto viaggio*), Ellison (*Rifugio di sopravvivenza*), Ballard (*Il gigante annegato*) e Bruce Sterling (*Lo Sciame*). Si passa dalla satira tecnologica allo spazio profondo, dall'horror alla guerra, dalla distopia alla comicità nera, arrivando fino alla religione. Emerge inoltre con maggiore evidenza un tema che attraversa buona parte della raccolta: la sopravvivenza. Sopravvivere alle macchine, sopravvivere a un habitat ostile, a qualcosa o qualcuno di totalmente alieno; sopravvivere ai nostri simili; sopravvivere a noi stessi. Ma anche in questa seconda raccolta la varietà è impressionante.

Una delle caratteristiche più divertenti dell'universo di *Love, Death & Robots* è, in effetti, la sua capacità di passare da un estremo all'altro senza fornire alcun avviso al lettore e facendo leva su un assunto di base: in uno scenario futuro in cui i valori umani sono totalmente ribaltati, anche i valori risultano sfasati, alterati; ciò che si percepiva come assurdo diviene normale, ciò che faceva paura ora non spaventa più e, viceversa, qualcosa che era innocuo può assumere proporzioni terrificanti. Il disorientamento è dunque assicurato.

A confronto con la morte

La morte, naturalmente, è uno dei grandi elementi delle due antologie, forse il più presente, pur non essendo sempre o semplicemente inteso come morte fisica. È la morte della società, la morte della civiltà, dei valori, dell'identità singolare e collettiva, la fine dell'integrità mentale e fisica. In questo senso le storie più riuscite non sono necessariamente quelle più spettacolari ma sono spesso quelle che non ci aspettiamo, quelle che usano un registro fantasioso per parlare di qualcosa di più profondo. *Il gigante annegato* di Ballard, per esempio, parte da un'immagine assurda e potentissima per interrogarsi sul rapporto degli esseri umani e ciò che è straordinario. *Il cuore pulsante della macchina* di Swanwick porta invece il lettore verso un territorio più filosofico, dove la percezione della realtà e il rapporto con l'intelligenza diventano centrali.

L'episodio tratto dal racconto *Azzurro Zima* scritto da Alastair Reynolds.

In *Azzurro Zima* (uno dei più riusciti, sia come racconto che come cortometraggio) la morte si presenta sotto una forma diversa e inaspettata, interpretata come un ritorno alle origini. La lista potrebbe continuare. È una caratteristica, questa, che accomuna molta della grande fantascienza breve: l'idea impossibile è spesso soltanto il mezzo attraverso cui parlare di qualcosa di estremamente umano come, appunto, la morte, i sentimenti, le emozioni, i legami.

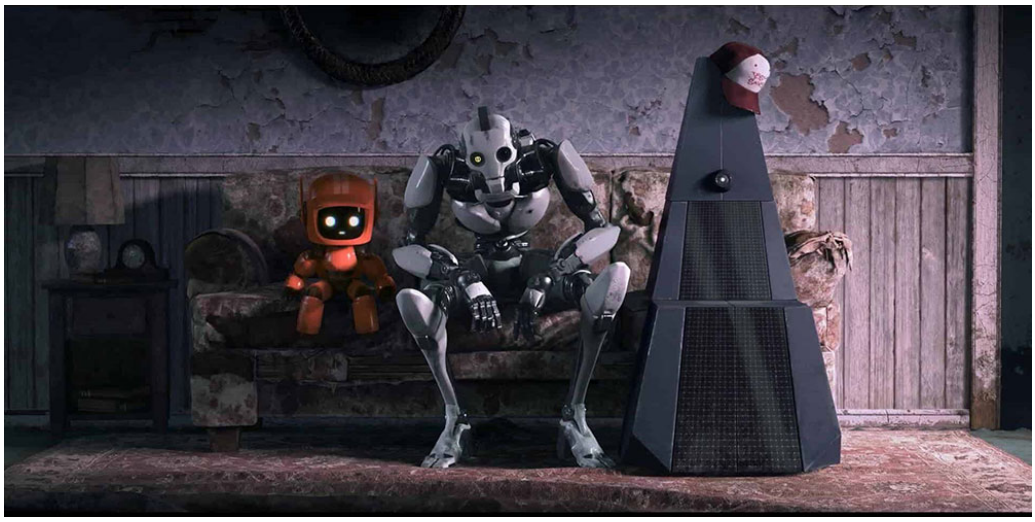
Il vero protagonista è l'idea

Il modo migliore per leggere le due antologie è disporsi nello stato mentale di aspettarsi di tutto, a maggior ragione se non si conosce la serie tv. Essendo le storie slegate e scritte per di più da mani diverse esse costituiranno sempre qualcosa di nuovo, non solo dal punto di vista della narrazione e dello stile, ma anche da quello della concezione dell'autore della fantascienza o dei temi trattati. Senza doversi aspettare di conoscere il mondo o i personaggi nel dettaglio, dobbiamo tenere presente che la vera protagonista è l'idea di base. Chi ha familiarità col mondo della filosofia analitica, o più semplicemente della fantascienza, capirà che i racconti (o una gran parte di essi) si configurano come degli esperimenti mentali. Dato un mondo con determinate caratteristiche e dei personaggi che agiscono in questo o quel modo, gli autori costruiscono un diorama di un universo diverso, in miniatura, di cui non è necessario sapere tutto e che, anzi, è reso ancora più interessante dalla mancanza di informazioni. È l'idea che deve lasciare il lettore con una domanda in mente, un finale aperto su mille possibilità o un colpo di scena che ci fa reinterpretare tutto quello che abbiamo letto (o visto). Quando l'idea è sostanziosa, non servono centinaia di pagine: ne bastano poche per farsi strada nella mente di chi legge. Una narrazione di questo tipo somiglia all'accensione di una scintilla, piuttosto che una fiamma vera e propria: l'ipotesi bizzarra che l'autore lancia, su cui solo in seguito si scatenano le vere discussioni.

Il confronto con la serie

Qui arriviamo alla parte forse più interessante per chi ha già visto *Love, Death & Robots*. Leggere i racconti dopo aver visto gli episodi significa accorgersi di quanto sia radicale il lavoro degli animatori. La serie, infatti, non si limita a illustrare ciò che è scritto ma si impegna a interpretare, tagliare delle parti, ampliarne altre, dotare il racconto visivo di un proprio ritmo. Questa trasformazione colpisce maggiormente i racconti che sono in origine

più brevi o più concettuali. Essi (*Azzurro Zima*, per esempio) vengono dotati di un corpo, che, come nel caso di Zima, è un corpo perfettamente adatto al contesto. Il racconto parla di semplicità, di volontà, di ritorno alle origini e le animazioni pensate per tradurlo in immagini sono semplici, le linee quasi squadrate e le proporzioni delle figure dei personaggi piacevoli alla vista ma non totalmente realistiche. Al contrario, invece, i racconti più corposi e più *action* vengono resi in modo più realistico, quasi a dover sostenere l'impalcatura narrativa con un sistema di animazione graficamente più solido (come in *La guerra segreta*).



L'episodio tratto dal racconto *Tre robot* scritto da John Scalzi.

In questo, l'interpretazione degli studi di animazione e degli sceneggiatori è stata magistrale. La serie animata riesce a ri/dare un vero scheletro a quelli che sono racconti che, nella maggior parte dei casi, veicolano un significato abbastanza filosofico o profondo e non in modo banale o sbrigativo: supporta queste brevi trame intervenendo in modo corretto sia dal punto di vista dello stile che dal punto di vista del ritmo della narrazione, rimanendo sempre aderente all'idea di fondo.
In conclusione, il fascino di questi racconti, la loro efficacia concettuale risiede proprio nella loro brevità, nella loro capacità di veicolare tanto in breve, cosicchè l'idea dei realizzatori della serie non era quella di creare *in grande*, ma di realizzare una grande trasposizione a dei notevoli racconti, pur mantenendo la concisione che li caratterizzava in origine. A chiunque voglia indagare l'idea che sta alla base dell'immagine, quindi, non resta che immergersi in questi esperimenti mentali e filosofici, venduti da Mondadori come racconti di fantascienza.

30 Ottobre 2026