

**FANTASCIENZA**

Quanta mafia sulla Luna!

di **Patrizia Caraveo**

Andy Weir deve avere un'ossessione con le tute necessarie per permettere agli astronauti di svolgere attività all'esterno dei loro rifugi pressurizzati. Il suo fortunatissimo romanzo d'esordio, dal titolo lapidario di *The Martian*, è diventato anche un film di successo, iniziava con un incidente alla tuta del protagonista che verrà creduto morto (non si può sopravvivere con una tuta bucata che non riesce a garantire la pressione interna e la possibilità di respirare) e abbandonato su Marte dove dovrà cavarsela con i suoi mezzi. Anche *Artemis*, il suo nuovo romanzo, inizia con una tuta difettosa che causa un ritorno concitato della protagonista Jazz che sta cercando di fare l'esame per diventare guida turistica sulla Luna.

Siamo sempre in ambiente spaziale ma ci troviamo a due passi da casa, nel Mare della Tranquillità, non lontano dal sito dell'allunaggio di Apollo 11. È qui che in un futuro, imprecisato ma non lontanissimo, è stata costruita Artemis, la prima città lunare. Se avete in mente le *roulotte* spaziali che si vedono nei *rendering* del progetto Moon Village dell'Agenzia Spaziale Europea siete lontanissimi dallo schema grandioso pensato da Weir che ipotizza una città per 2000 persone formata da 5 grandi bolle organizzate su decine di piani sotto e sopra la superficie.

Per limitare il costo del trasporto, si cerca di costruire con materiale lunare. In particolare si usa l'anortite, una roccia vulcanica molto comune sulla Luna, dalla quale si possono estrarre alluminio, ossigeno, silicio e calcio.

L'alluminio viene usato per le strutture delle bolle, poi ricoperte da spessi strati di regolite lunare per proteggere gli occupanti dalle radiazioni cosmiche (sulla Luna non c'è il campo magnetico che fa da scudo sulla Terra), per finire con un nuovo strato di alluminio. L'ossigeno è utilizzato per permettere agli abitanti di respirare, in effetti su Artemis si vive in un'atmosfera di ossigeno puro a bassa pressione, adatta per la gravità lunare. Scopriamo che la fusione dell'anortite di ossigeno ne produce moltissimo e l'aria non è un problema.

Le bolle, dedicate a Armstrong, Aldrin, Conrad, Bean e Shepard, sono connesse da

tunnel che permettono di passare da una all'altra, ma sono tutt'altro che uguali: hanno una rigida divisione in classi sociali. Dal momento che è passata l'epoca eroica dell'esplorazione e sulla Luna adesso c'è una popolazione residente, vediamo uno spaccato di una città terrestre. Ci sono bolle per gli operai, organizzati per specializzazione e per nazionalità, e quelle per i residenti ricchi che si possono permettere case molto più spaziose. Poi ci sono gli spazi extra lusso dedicati ai turisti spaziali che spendono fortune per passare una vacanza tutto compreso sulla Luna ed andare a visitare le vestigia di archeologia spaziale dell'Apollo 11.

È proprio sul turismo spaziale che Artemis ha basato la sua economia con hotel, casino, bordelli e visite guidate per gli avventurosi disposti a pagare un biglietto extra per uscire a calpestare il suolo lunare con una apposita tuta di protezione. Li guidano e li sorvegliano gli esperti dell'attività all'esterno che hanno fatto corsi ed esami per arrivare a svolgere questo compito lautamente pagato.

Artemis è una specie di porto franco dove tutto si paga in *slug*, una moneta virtuale che ha come unità di misura il costo del trasporto di un grammo di merce sulla Luna. Ognuno è fornito di un computer da polso (un Gizmo) che permette il passaggio di *slug* e la navigazione internet, che è comunque lenta perché i *server* sono sulla Terra e bisogna aspettare qualche secondo per permettere il transito del segnale in andata e ritorno. Ovviamente, il Gizmo traccia anche la posizione e Jazz viene chiamata per le consegne grazie al suo Gizmo.

Gli *slug* non sono controllati da alcuna banca centrale e questo ha fatto sviluppare una fiorente industria del riciclaggio di soldi sporchi terrestri. Lo scopriamo man mano che la storia si sviluppa in un bel *thriller* mafioso-lunare tecnologicamente avanzato. La protagonista è tutto meno che un'eroina. Alterna l'attività di consegna di pacchi a criminalità di piccolo cabotaggio, legata all'importazione illegale di materiali proibiti perché infiammabili. Quando si vive in un'atmosfera di ossigeno puro, gli incendi sono il pericolo peggiore, ma c'è chi non vuole rinunciare ai sigari che poi saranno fumati in stanze stagne con ventilazione forzata. Jazz, con la complicità di un amico terrestre, ha

messo in piedi una fiorente attività di contrabbando con la quale ha raggranellato abbastanza *slug* per comperare una tuta (di seconda mano) necessaria per fare l'esame per diventare guida turistica. A causa di una valvola difettosa viene bocciata e dovrà trovare altri modi di aumentare le sue entrate prendendo notevoli rischi e andando a cozzare, senza saperlo, con la potentissima mafia che gestisce la fonderia dell'alluminio, che produce anche l'ossigeno, fondamentale per la sopravvivenza della colonia lunare, e il silicio. Jazz è di casa su Artemis perché ci vive da quando aveva 6 anni e conosce tutti gli anfratti e tutti i passaggi tra le bolle. Per seguirla nei suoi vorticosi spostamenti, consiglio di tener a portata di mano lo schema della città perché non sempre è facile capire dove sta andando. L'autore sostiene di essersi costruito un modellino della città lunare prima di cominciare a scrivere il libro. Ha immaginato la struttura della città prima della storia e dei personaggi perché è la città lunare la vera protagonista.

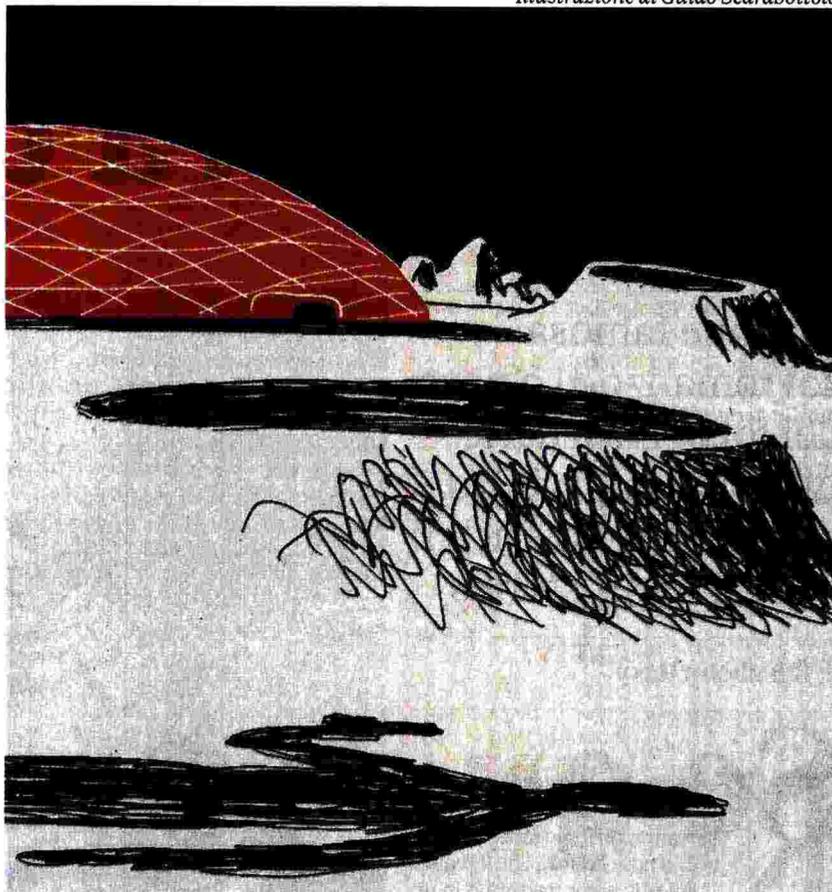
Si impara molto sulle passeggiate lunari e su tutto quello che può andare storto, mandando a catafascio piani pensati ad un ritmo sempre più incalzante.

Certo è difficile vivere all'altezza delle aspettative dei lettori che erano stati affascinati dall'epica lotta del Marziano. Pur essendo un bel romanzo, *Artemis* non ha il *pathos* del viaggio spaziale perché la Luna è a un tiro di schioppo dalla Terra e le navette vanno e vengono senza storia. Jazz non vuole sfidare il destino. Più semplicemente, è una donna che vive sulla Luna e corre rischi spaventosi nel vano tentativo di arricchirsi.

Chissà se il nuovo romanzo di Weir è servito di ispirazione al Presidente Trump che l'11 dicembre ha firmato la nuova direttiva che orienterà la politica spaziale USA. Fedele allo stile che lo vuole sempre in contrapposizione con le decisioni del suo predecessore Obama, Trump ha deciso che la NASA si dovrà concentrare sul ritorno alla Luna pensando a missioni di lunga durata dove, oltre all'esplorazione, ci si occuperà di studio delle opportunità commerciali basate sullo sfruttamento dei minerali presenti sul nostro satellite. Vorranno costruire una città completa di fonderia e centrale nucleare? **Andy Weir, Artemis. La prima città sulla luna, Newton Compton Editori, Roma, pagg. 380, € 10**



Illustrazione di Guido Scarabottolo



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Codice abbonamento: 109161