



Margaret Killjoy

GUIDA STEAMPUNK

ALL'APOCALISSE





Quest'opera è distribuita sotto una licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 3.0 Unported.

Edizione originale: 2007, Strangers in a Tangled Wilderness.

I testi contenuti nelle Appendici 2 e 3 sono tratti dai numeri 1 e 3 di "Steampunk Magazine", 2007, Strangers in a Tangled Wilderness.

www.tangledwilderness.org

2008, Agenzia X

Copertina e progetto grafico

Antonio Boni

Traduzione e cura

reginazabo

Si ringrazia Opensource Obscure per la sua consulenza sullo steampunk in Second Life.

Tavole dipinte

Colin Foran

Illustrazioni della guida

Anonimo

Illustrazioni in Appendice 2

Nick Kole

Contatti

Agenzia X, via Pietro Custodi 12, 20136 Milano

tel. + fax 02/89401966

www.agenziax.it

e-mail: info@agenziax.it

Stampa

Bianca e Volta, Truccazzano (MI)

ISBN 978-88-95029-23-8

XBook è un marchio congiunto di Agenzia X e Associazione culturale Mimesis, distribuito da Mimesis Edizioni tramite PDE



book

Margaret Killjoy

GUIDA STEAMPUNK

ALL'  POCALISSE

GUIDA  T
STEAMPUNK
ALL  FOCALISSE

Introduzione	7
Capitolo 1. Dei Dove e dei Quando	15
Capitolo 2. Dell'Accumulazione, del Filtraggio e della Conservazione dell'Acqua	23
Capitolo 3. Di come riconoscere i Doni della Natura e della Rovina	35
Capitolo 4. Dei Manigoldi e di come difendersi dalla loro Genia	55
Capitolo 5. Breve Introduzione al Contagio	71
Appendice 1. Scenari di Sopravvivenza	77
Appendice 2. Dell'Apocalisse	89
Appendice 3. Del Punk a Vapore	107
Appendice 4. Approfondimenti	121

A quanto pare, non si può mai pubblicare un Libro senza che tocchi aggiungere una salutare Avvertenza. Ecco la nostra: molte delle Attività descritte nel presente Volume sarebbero illegali se praticate entro i Confini di uno Stato di Diritto. Noi ci siamo astenuti dal fornire un Elenco delle Attività legali e illegali. Inoltre, l'Autrice di questo Libro non è mai sopravvissuta all'Apocalisse. A ciò si aggiunga ancora che molte delle Informazioni qui racchiuse sono di seconda mano. Quest'opera è pertanto da considerare una mera Introduzione, un Farneticamento filosofico o una meschina Perdita di Tempo.

Introduzione

di reginazabo

I Serpenti erano giganti mostruosi, ma Nanabush li sconfisse con l'astuzia. Poi dovette rifare cielo e terra. Quando il nemico è molto forte, non basta vincerlo. Bisogna saper sognare un mondo nuovo.

Wu Ming 2, *Pontiac. Storia di una rivolta*

Come il cyberpunk un quarto di secolo fa, lo steampunk è oggi, soprattutto negli Stati Uniti e nella rete, un movimento culturale in sboccio, una tendenza estetica, uno stile di vita che prende le mosse dalla moderna fantascienza di Gibson, Sterling (*La macchina della realtà*) e Stephenson (*L'era del diamante*), per citarne solo alcuni, ma si spinge molto più indietro nella storia della letteratura, attingendo ai mondi immaginati da Verne e da H.G. Wells.

Come il cyberpunk, anche lo steampunk deve alle sue suggestive atmosfere e alla sua estetica singolare la straordinaria capacità di filtrare in altri media, di mescolarsi ad altre correnti affermandosi nell'immaginario popolare nei modi più disparati, influenzando fumetti di Miyazaki come *Nausicaä della Valle del Vento* e film come *Brazil* di Terry Gilliam e *La città perduta* di Jeunet e Caro ancor prima che l'etichetta "steampunk" cominciasse a diffondersi nel quotidiano.

E come il cyberpunk, lo steampunk è un movimento intimamente colle-

gato da fili resistenti e invisibili alla realtà contemporanea, una realtà che il “punk a vapore”, ambientato in un Ottocento vittoriano già informatizzato e altamente sviluppato o in una futura società improntata all’ordine ipertecnologico e alla cortesia vittoriana, trasfigura in un monito spettrale.

Viviamo in un mondo alle soglie della catastrofe ecologica, dove la lotta per l’accaparramento degli utili e delle risorse ricrea in tutto il pianeta basifondi da Londra di fine secolo e i diritti dell’individuo, conquistati con le unghie e con i denti dalle lotte collettive degli ultimi duecento anni, cominciano nuovamente a erodersi uno dopo l’altro. Per questo molti iniziano a considerare l’idea della decrescita, di un rallentamento dei ritmi produttivi o anche di un ritorno a condizioni protoindustriali, l’unica vera soluzione alla scomparsa del mondo come lo conosciamo e all’affermazione definitiva di una società dominata dal controllo e dalla paura, dallo sfruttamento sostanzialmente schiavistico della manodopera e dall’iperproduzione suicida ed ecocida. Questa tendenza si radicalizza in particolar modo quando, rifiutando un mistico quanto improbabile ritorno al passato preindustriale, si contamina con l’etica hacker e con il do-it-yourself punk, formulando una critica al progresso ipertecnologico e proponendo alternative autoprodotte e, soprattutto, aperte all’autogestione, per soddisfare i bisogni quotidiani di sopravvivenza ma anche di svago del mondo contemporaneo; un atteggiamento del genere è quello dello steampunk, che, “mettendo le mani dentro” a computer e ad altri strumenti tecnologici per ammantarli di fascino rétro, sogna un mondo in cui le macchine siano fatte di ingranaggi e rotelle, molto più gestibili e manipolabili delle componenti quasi esoteriche e sicuramente imperscrutabili basate sul silicio e sui circuiti elettronici.

Nascono così macchinari e congegni sorprendenti e spettacolari che dietro le loro incantevoli spire di ferro battuto, gli inserti in mogano e le elaborate profilature in ottone celano computer portatili, mezzi di trasporto e strumenti musicali, riportandoci a un’era in cui le macchine si potevano ancora inventare, costruire e sviluppare con le proprie mani. Gli autori di queste creazioni non si raccontano frottole: sanno bene che le loro manipolazioni non sono in genere altro che una patina estetizzante (anche se c’è chi si spinge a costruire motori a vapore veramente funzionanti: <http://www.kinetic-steamworks.org>); ma questa estetica si richiama alla filosofia di fondo dell’approccio steampunk alla tecnologia: un approccio che, rimandando a un’epoca in cui le macchine si potevano ancora costruire nel capanno degli attrezzi e chiunque poteva nel suo piccolo diventare un grande inventore, si spinge oltre il software libero per rivendicare un hardware open-source – la possibilità di manipolare gli strumenti tecnologici secondo le proprie esigenze e la propria idea di bellezza senza doverli sostituire per il minimo difetto, come accade per esempio all’iPod, sommo emblema del consumismo avanzato.

Promulgata egregiamente dal collettivo Strangers in a Strangled Wil-

derness – editore sia di *A Steampunk's Guide to the Apocalypse* che di “Steampunk Magazine” (<http://www.steampunkmagazine.com>), la rivista da cui sono tratti gli articoli contenuti nelle appendici finali di questo volume –, del mondo vittoriano la cultura steampunk rievoca spesso non solo l'estetica sfarzosa e il contegno decoroso (cui alludono con grande ironia il linguaggio formale usato nella *Guida* e la sua profusione di iniziali maiuscole, conformi al rigido ordine gerarchico dell'epoca) ma anche gli aneliti di rivolta, a partire dal luddismo e da celebri gesta anarchiche come il regicidio di Gaetano Bresci. Questo però non significa affatto che lo steampunk sia un movimento luddista o misonesta, e neanche che veda la ribellione diretta come missione inderogabile: piuttosto, nel rievocare quei percorsi di contrapposizione si ritorna con una punta di rimpianto a un'epoca ancora aperta a molte scelte possibili, a un periodo in cui l'idea di progresso si associava pur sempre all'utopia del benessere universale ed era opinione comune che tutti i popoli della terra potessero godere dei mirabili frutti dell'intelletto umano.

Il rimpianto di quel passato non va però confuso con la nostalgia: i rimandi steampunk al fascino dell'estetica vittoriana non dissimulano in alcun modo il fetore dei vicoli delle città ottocentesche, il catarro dei tubercolotici, i massacri del colonialismo e la patina di carbone sul volto dei minatori bambini, chiusi nelle miniere dall'alba al tramonto sette giorni su sette, né di certo possono cancellare le analogie con il capitalismo sfrenato del mondo odierno, che si libera pian piano dei vincoli impostigli nei secoli per tornare a una libertà d'azione conosciuta soltanto ai suoi esordi, durante la rivoluzione industriale. Semmai, proprio nel sottolineare questa analogia attraverso un gioco di specchi ironico e sinistro lo steampunk formula la sua critica più radicale, e di certo questo è uno dei motivi primi della sua affermazione in questa epoca storica. Ma c'è di più: oltre a mettere in risalto il parallelo tra due momenti di trionfo del capitalismo lo steampunk getta luce anche sulle differenze, rammentandoci che se l'epoca vittoriana era solo l'inizio di un percorso, quel percorso sta ora giungendo a termine e, avvicinandosi al suo culmine, si sta scontrando con i suoi ovvi limiti, di natura fisica e geografica. Inoltre, collocando elementi di quello che noi riconosciamo come progresso (tecnologico) all'interno di un contesto che per certi aspetti consideriamo antico e superato, lo steampunk implicitamente suggerisce che neanche il nostro attuale presente – il contesto generalmente ritenuto l'apice del progresso dell'umanità – ha in realtà mai sorpassato gli incubi dell'antichità (le epidemie, le carestie, la tortura o le Crociate, solo per citarne alcuni), e in questo modo la critica agli eccessi della tecnologia e della modernità si trasforma in un'aspra polemica che confuta, se mai ce ne fosse ancora bisogno, il mito del benessere insito nell'idea di progresso.

Il lettore delle prime edizioni di Verne poteva ancora credere nelle “ma-

gnifiche sorti e progressive” aperte dalla tecnologia all’umanità, sognando di viaggiare fino alla luna, immaginando di esplorare luoghi sconosciuti in mongolfiera o impersonandosi nell’animo ribelle del capitano Nemo; oggi invece l’intero pianeta è non solo cartografato ma scrutato costantemente dai satelliti e osservabile quasi per intero su Google Maps, l’immaginario è saturo di viaggi interstellari, stanno cercando l’acqua su Marte, e in fondo già nel 1973 Philip José Farmer ci aveva rivelato nel suo *Diario segreto di Phileas Fogg* che il capitano Nemo, assieme a tutti gli eroi ribelli, celava in realtà un lato perverso e crudele.

Se nell’Ottocento il Panopticon, il carcere del controllo totale, era stato appena teorizzato da Jeremy Bentham ed era lungi dall’essere posto in atto, oggi le telecamere a ogni angolo di strada hanno trasformato il mondo in un immenso sistema di controllo onniveggente, superiore alle più estreme fantasie benthamiane, e le possibilità di darsi alla macchia, un tempo aperte a briganti e a fuggiaschi d’ogni tipo disposti a rinunciare ai benefici della “civiltà” pur di sottrarsi alle sue rigide regole, sono annullate dall’ubiquità degli occhi scrutatori della tecnologia avanzata.

Forse proprio per le loro possibilità ancora aperte, per i territori da esplorare e le regole ancora da definire, web community e mondi virtuali come Second Life sono popolati da nutriti gruppi cybervittoriani, e in Italia è soprattutto grazie a questi ultimi che la cultura steampunk sta iniziando a far breccia nell’immaginario collettivo e a diffondersi tra hacker e autoproduzioni (è comunque doveroso ricordare che una creazione steampunk *ante litteram* è nata proprio nell’ambiente dell’hacking italiano: il legnatile, un computer portatile realizzato agli inizi degli anni duemila con una vecchia cassa di vini siciliani pregiati: <http://zaverio.org/laptop/legnatile/>).

I mondi virtuali sono intrinsecamente luoghi aperti alle esplorazioni e ai viaggi straordinari, accompagnati molto spesso da diari di bordo come nei Grand Tour sette e ottocenteschi, e in Second Life un intero arcipelago, Caledon, è popolato da una comunità steampunk, che sfrutta magnificamente la libertà di creazione degli scenari tridimensionali fornita dalla piattaforma. La possibilità di creare ambienti originali consente ai partecipanti di rappresentare la commistione di estetiche tipica dello steampunk, di costruire edifici o città – talvolta volanti, grazie alla propulsione del vapore – e di visitarli in maniera immersiva, eventualmente approfondendo anche attraverso le dinamiche dei giochi di ruolo e della recitazione il coinvolgimento di questa esperienza.

Oltre a dimostrare grande maestria nella creazione delle sue atmosfere sontuose e decadenti, costellate di palazzi gotici, ingranaggi e fantasiosi motori a vapore, la comunità steampunk di Second Life – tutta agghindata con cilindri, monocli e crinoline, senza mai rinunciare a qualche vezzoso accessorio meccanico – organizza le regole della propria convivenza sociale

anche per quanto riguarda la configurazione del software, tanto che a New Babbage, un'altra città steampunk di questo mondo virtuale, è singolarmente disabilitata una recente funzione, distribuita ormai da diversi mesi in tutta la piattaforma, che permette di comunicare con gli altri utenti parlando in un microfono; l'altro metodo in uso per comunicare fra giocatori, la chat, non è certo più arcaico o meno cibernetico, e prediligendo uno strumento vecchio a uno nuovo questa comunità finisce più che altro per apparire vittoriana soprattutto in virtù del suo conservatorismo.

Il paradosso che si osserva in questo atteggiamento, come nelle raffinate decorazioni applicate a modernissimi computer e chitarre elettriche, getta luce sull'irrealizzabilità delle aspirazioni di cambiamento degli steampunk, che riescono ad alleviare il loro disagio nei confronti dell'esistente solo avvolgendosi in un alone estetico fatto di ottone, legno, bit e prim, senza mai peraltro rinunciare a una sottile ironia decisamente postmoderna. Altrettanta ironia si trova in un'ulteriore soluzione di fantasia (ma non troppo) prospettata dalla loro critica allo *status quo*: la via dell'apocalisse. Solo una catastrofe generalizzata potrebbe infatti ormai ricondurci alla condizione di indirizzare il progresso umano e tecnologico lungo strade diverse da quella imboccata con la rivoluzione industriale, e la comunità urbana autogestita che viene a formarsi dopo il grande sconvolgimento mondiale nel fumetto di Warren Ellis e Paul Duffield *FreakAngels* (<http://www.freakangels.com/>) si può dire steampunk anche in mancanza di cappelli a cilindro, se si pensa agli orti coltivati sui tetti dei grattacieli e ai macchinari autoprodotti, a vapore ma non solo, che costellano la sua città, tutti costruiti per garantire una nuova vita alla popolazione sopravvissuta.

Malgrado la tetra ambientazione postapocalittica, però, nel leggere sia il fumetto sia le istruzioni ironicamente ottimistiche della *Guida steampunk all'Apocalisse* si può cedere alla tentazione di provare un senso di speranza, la speranza che qualcosa possa realmente accadere per arrestare la corsa letale e disumanizzante da cui stiamo venendo travolti e che dal crollo della matrice possano nascere nuovi frutti, autoprodotti con una nuova tecnologia, meno criptica e più libera. Passando dall'apocalisse e mettendo l'accento sul do-it-yourself, insomma, il punk a vapore può immaginare un mondo dove, per una volta, urlare "no future" non sia più strettamente necessario.

unque avete deciso di sopravvivere all'Apocalisse. Congratulazioni! La vostra fiera e inflessibile Determinazione vi colloca già in una Posizione di Vantaggio. Inoltre, la vostra Inclinazione per le Tecnologie meno raffinate dei Tempi Che Furono vi eleverà ulteriormente al di sopra della Media. Centinaia di metri al di sopra, in effetti, se giungerete al punto di costruirvi un Dirigibile!

Nei Tempi difficili che vi attendono, guardate al presente Libro come a un fedele Compagno. Nessun Tomo, neppure il più voluminoso, potrebbe mai avanzare Pretese di Completezza, questo è ovvio; nondimeno, codesto Manualetto dovrebbe riuscire a mantenervi ben nutriti, idratati, coperti e protetti dalle miriadi di Rischi ambientali, umani & ferini che vi troverete ad affrontare.

Il Futuro metterà alla prova il nostro Coraggio. Ci stiamo accomiatando, senza alcuna Esitazione, dai Meccanismi invisibili del Mondo ipertecnologico. Il nostro Futuro risiede in una Tecnologia schietta, in una Tecnologia alla nostra Portata, in una Tecnologia che non ci pianterà in asso e che non necessiti di Olii oscuri provenienti da Anfratti sotterranei.

Se poi non riuscirete a proseguire oltre questa prima Pagina, curate di tenere a mente il seguente Motto: "Chi si aggrappa alla Modernità precipiterà insieme con essa. Chi invece costruisce Frigoriferi alimentati dalla Corrente dei Fiumi mangerà in Autunno i Frutti dell'Estate".



Capitolo 1

Dei Dove e dei Quando

Forse la Decisione più importante e complessa che un Sopravvissuto dovrà prendere riguarderà il Luogo in cui fissare la propria Dimora; difatti, i Fattori di cui tener conto sono tali e tanti da inorridire al solo Pensiero. Nel qual caso, è una magnifica Coincidenza che voi siate in possesso di codesta Guida!

Tra i diversi Fattori da considerare vi sono: la Prossimità di Risorse materiali, la Disponibilità di Terreno per procurarsi Nutrimiento, il Volume e la Qualità delle Acque vicine, Considerazioni di ordine sociale e la Sicurezza da Manigoldi e Malattie.

METROPOLI

La scelta di soggiornare entro i Confini della città è invero ardua: un'inconfutabile Dichiarazione d'Intenti che annuncia al Mondo intero: "Non ci smuoverete. Noi non abbiamo paura. Ricostruiremo tutto". In alternativa, potrebbe trattarsi anche della Dichiarazione "Mi sono perso e ho finito la Benzina".

Risorse: Di tutti i Luoghi possibili, la Città è il più ricco, traboccante com'è di Metalli e Utensili d'ogni sorta.

Cibo: Il Nutrimento recuperabile all'interno del Territorio urbano è relativamente scarso, e ancor più lo è lo Spazio su cui coltivare. Sebbene i più Ingegnerosi possano facilmente superare tali Intralci, la Competizione con gli Altri potrebbe rivelarsi assai aspra.

Acqua: Non si può star certi che i Sistemi Idrici esistenti rimangano in funzione, e grandi Quantità d'Energia andranno consumate nell'Impresa di recuperare Acqua Piovana e di Fiume. Nelle Città industrializzate potrebbe risultare arduo scavare Pozzi, poiché il terreno è attraversato da fitti tratti di Tubature e Gallerie.

Considerazioni sociali: Nel bene e nel male, vi saranno innumerevoli Persone con cui intrattenersi.

Conflitto: Chi intende sopravvivere in territorio urbano dovrà senz'altro prepararsi a fondo ai Conflitti armati. I Combattimenti potrebbero diventare Realtà quotidiane: è improbabile che nelle Città possa svilupparsi una Struttura di Potere qualsivoglia, e la Lotta per la Supremazia che si scatenerà tra i Signori della Guerra potrebbe provocare serie Ripercussioni su chiunque resti nei Paraggi.

Malattie: A meno che non si informi parte consistente della Popolazione entro un brevissimo Arco di Tempo, se la Rete Fognaria di una Metropoli dovesse cedere, il Rischio di Epidemie sarebbe enorme. La Densità della popolazione farà della Questione Sanitaria un'Istanza di somma urgenza.

PICCOLE CITTÀ

Per certi versi, la piccola Città è il Luogo ideale in cui sopravvivere all'Apocalisse: a meno che, ovviamente, la Località non sia invasa dai Profughi della Metropoli.

Risorse: Molte Cittadine sono del tutto autosufficienti e posseggono Scorte di quasi ogni Risorsa artificiale esistente. D'altra parte, tali Riserve possono essere ridotte di Numero, e se diverse Fazioni rivali se ne contendono il Controllo esse potrebbero divenire quantomai esigue.

Cibo: Le piccole Città contengono vaste Distese di Terra su cui

coltivare. Per quanto l'Infrastruttura Agricola debba convertirsi a Metodi Organici, il Cibo non dovrebbe costituire una Preoccupazione di rilievo.

Acqua: È possibile che la Fornitura Idrica di una Cittadina prosegua ininterrotta. Se non sarà questo il Caso, tuttavia, si potranno scavare immediatamente nuovi Pozzi e costruire Mulini a Vento al fine di mantenere costante la Pressione dell'Acqua pompandola nelle Torri Serbatoio.

Considerazioni sociali: La Città piccola è il Luogo dove è più probabile che si formi un Gruppo coeso: una nuova Amministrazione, se vi pare. Tale evento potrebbe essere, è ovvio, oltremodo fortuito & catastrofico.

Conflitto: Se una piccola Città si divide in due o più Fazioni, potrebbe scoppiare la Guerra. Anche in mancanza di un simile Evento, una fiorente Cittadina potrebbe divenire facile Meta di Profughi e Saccheggiatori d'ogni sorta.

Malattie: Le Popolazione ristrette sono meno esposte al Rischio di contrarre Malattie, ma se una Epidemia dovesse di fatto scoppiare, risulterebbe di gran lunga più devastante per un esiguo Gruppo di Persone.

CAMPAGNA

Chi più ha a cuore la sua Vita sarà tentato di tornare allo Stato di Natura, conducendo la Vita solitaria dell'Eremita SteamPunk oppure unendosi a uno sparuto Gruppo.

Risorse: Qualsiasi risorsa artificiale dovrà essere procurata trasportandola per molti chilometri, se siete davvero tanto lontani da trovarvi al sicuro.

Cibo: Nelle Zone fertili nutrirsi bene non sarà un Problema. Nelle Zone aride e in alto, sui brulli Altipiani, molto più Tempo andrà dedicato alla Caccia, alla Raccolta e all'Agricoltura.

Acqua: Se ben scelto, un Luogo non urbanizzato disporrà di numerosi Fonti Idriche.

Considerazioni sociali: Per lo SteamPunk allo Stato di Natura sarà questo il Punto più dolente, e se avete un Carattere pronto a trarre Diletto dalle Interazioni Sociali rischierete di non passarvela

molto bene. Che vi troviate da soli o in una piccola Comunità, la vostra Compagnia resterà per lo più immutata per molti Anni.

Conflitto: Guai a qualunque Gruppo ben fornito che venga scoperto! L'Arte dell'Invisibilità sarà di somma rilevanza per qualsiasi Strategia marziale si voglia adottare.

Malattie: Se si presta attenzione alle Misure igieniche, si ricercano Rimedi Fitoterapici e l'Alimentazione è adeguatamente equilibrata, le Malattie non dovrebbero costituire una grossa Preoccupazione. Ma se una Epidemia generalizzata si abatterà sull'intera Umanità, in un Gruppo esiguo un tale Logorio potrebbe lasciar vive troppe poche Persone perché esso possa restare integro.

Dei Tipi di Alloggio

La Costruzione di nuove Dimore potrebbe essere oggetto di Invenzioni & Considerazioni maggiori di quelle tradizionalmente previste dalla nostra Cultura precedente il Crollo, e potrebbe attenderci un'Epoca di Forme architettoniche le più disparate.

STRUTTURE ESISTENTI

Come per molti altri Aspetti della nostra Sopravvivenza post-apocalittica, la Questione degli Alloggi si può risolvere innanzitutto mediante Materiali già esistenti. Le Case e gli altri Edifici sono più che sufficienti per fornire un Rifugio a ogni Persona vivente. I Fattori da considerare sono svariati:

Difendibilità: Che cosa vi minaccia, e quante Difese offre un dato Edificio?

Riparo: Quanta Resistenza opporrà lo Stabile agli Elementi, naturali o radioattivi che siano?

Efficienza: Quanta Energia andrà consumata per riscaldare e raffreddare l'Edificio?

Comodità: Gli interni della Struttura sono facilmente percorribili? Gli Abitanti usufruiranno di sufficienti Spazi privati?

Segretezza: Il vostro Edificio si armonizza bene con il suo Am-

biente? O attrarrà molte Persone spinte da Intenzioni tanto pacifiche quanto bellicose? Volete essere un Faro nella Notte o preferite essere ignorati da chi ambisce al Potere?

Tra gli Edifici da considerare vi sono: le Prigioni, con le loro tenaci Mura e i Corridoi difendibili; i Magazzini Industriali, con i loro ampi Depositi e la loro portentosa Altezza, che fornirebbe Spazio a un Reticolo di Amache e altri Letti; le Scuole, con le loro svariate Risorse; le grandi Dimore signorili, con le loro Mura di cinta e tutti gli Orpelli del caso; i Grattacieli, con le loro potenzialità di Coltivazione verticale e di Densità demografica; le Case popolari, con la loro discreta Integrazione tra Spazi verticali e vasti Cortili; le Miniere, ideali per nascondersi; le Case galleggianti e le Navi da Crociera, con i loro Vantaggi acquatici; i Container e i Rimorchi dei T.I.R., un approccio alla vita quotidiana spartano ma senza pretese; i Castelli, con i loro Muri in Pietra; infine, come è ovvio, le Basi militari, anche se queste ultime saranno probabilmente già strenuamente difese da Altri Individui.

CASA PASSIVA

Considerata la Rarità della loro Applicazione, i nostri Metodi architettonici appariranno quasi pittoreschi. Come che sia, data una Posizione e una Forma adeguate, è possibile costruire un Alloggio che non necessita di Riscaldamento e Raffreddamento se non in minima Parte. Tale Struttura reca il nome di Casa Passiva.

Accrescendo l'Isolamento è possibile incorporare sia il Calore sia il Freddo. Nell'Emisfero settentrionale, una lunga Serie di Finestre a doppi Vetri rivolta a sud fornirà in Inverno la massima Quantità di Calore e, se coperta adeguatamente, non contribuirà in Misura eccessiva al Calore dell'Estate (giacché nei Mesi estivi il Sole transita più in alto nel Cielo). Pertanto, la Casa dovrebbe essere più lunga sull'Asse est-ovest che sull'Asse nord-sud, al fine di massimizzare la propria esposizione al Sole.

Quello di Massa Termica è un Concetto semplice con cui è opportuno confrontarsi a fondo. In sostanza, la Massa Termica è una grande quantità di Materiali (quali Terra, Mattoni o Acqua) che assorbono il Calore durante il Giorno e lo irradiano dopo il Calar del

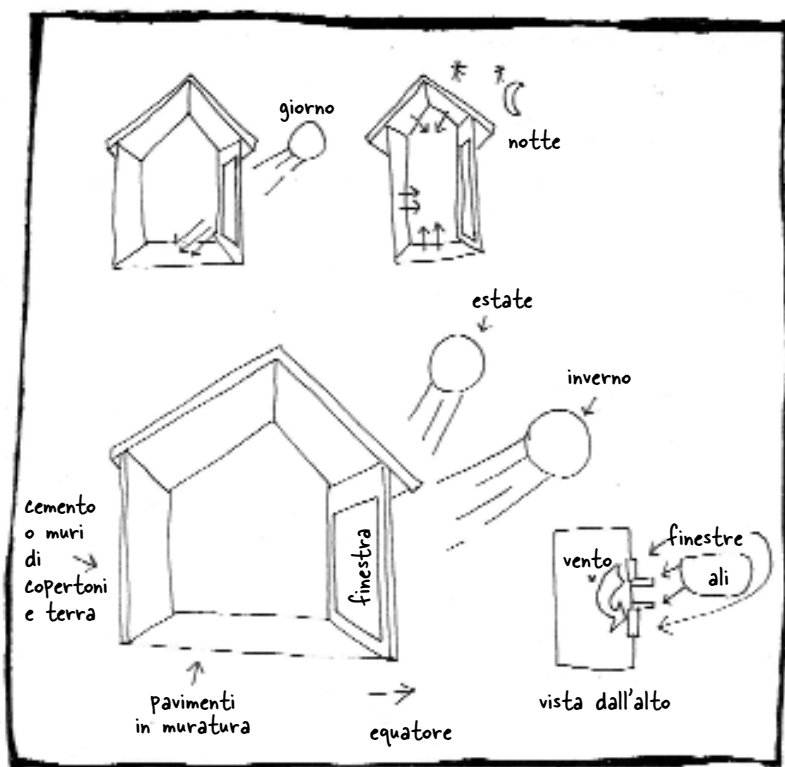


Figura 1.1 – Struttura di base di un Alloggio a Riscaldamento e Raffreddamento passivo

Sole. Perfino le Botti piene d'Acqua (magari i vostri Bidoni dell'Acqua Piovana) si possono accumulare all'interno per ottenere una Massa Termica.

Per mantenere più fresca la vostra Casa nella dolce Calura dell'Estate Nucleare, considerate di aggiungere alquante Ali alla vostra Casa costruendo bassi Muri verticali tra Finestre adiacenti al fine di aumentare la Ventilazione dell'Ambiente (vedi figura 1.1).

MURI DI COPERTONI

I Copertoni delle Automobili costituiscono Mattoni eccellenti con cui costruire Case di modesta Altezza. Ogni Copertone si riempie fi-

no all'orlo di Terreno e Ghiaia (un processo defaticante, bisogna ammetterlo) e si impila sugli altri in senso alternato, un po' come con le Pietre e i Mattoni tradizionali. Quando il Muro è stato eretto, si raccomanda di coprirlo con quanta più Attenzione possibile con una mistura di Argilla, Sassi & Paglia per proteggerlo dagli Elementi Atmosferici.

CASE SUGLI ALBERI

Qualcuno potrà trovarsi costretto a costruirsi una Casa sugli Alberi per molte Buone Ragioni. La Segretezza, la Protezione dagli Insetti che volano basso (come le Zanzare), la Minimizzazione dell'Impatto sul Terreno e sulla Fauna e una gradevole Esperienza estetica più unica che rara sono solo le prime quattro che ci vengono in mente.

Nel progettare la vostra Dimora, non mancante di considerare le Implicazioni della Permacoltura (Capitolo tre) e le Esigenze difensive (Capitolo quattro)!



Capitolo 2

Dell'Accumulazione, del Filtraggio e della Conservazione dell'Acqua

L'Acqua è disponibile per soddisfare i nostri Bisogni in tre Forme fondamentali: essa può essere Superficiale, Piovana e di Falda.

ACQUA SUPERFICIALE

L'Acqua di Superficie è immediatamente accessibile e facile da raccogliere ma spesso è la più pericolosa delle tre Varietà. Acque Superficiali sono quelle di Fiumi, Laghi, Stagni, Oceani e di tutto l'Assortimento di Acque stagnanti e correnti del Mondo intero.

Le Acque di Superficie si contaminano facilmente. Sui Monti (dove potreste aver compiuto la logica Scelta di stabilirvi), le Scorie delle Segherie, delle Miniere e di altri Stabilimenti Industriali potrebbe avere inquinato Ruscelli, Fiumi e Laghi d'ogni sorta. Nelle Zone più densamente popolate, sono gli Escrementi di Esseri Umani e Animali a destare le maggiori Preoccupazioni nel potenziale Sopravvissuto. Di fatto, nel nostro Mondo sovrappopolato non vi è nemmeno un Torrente che si possa dire sicuro per avvicinarvi le Labbra.

Lasciando da parte Discorsi sì tetri, le Acque Superficiali possono essere trattate e fungere in tal modo da eccellenti Fonti d'Acqua

Potabile. Cercate un rapido Corso di Acque Bianche, il cui Passaggio tra le Rocce costituirà un mezzo d'Aerazione. O, meglio ancora, andate in cerca delle Sorgenti in cui l'Acqua sgorga spumeggiante dal Sottosuolo. Se non disponete di Metodi di Filtraggio, queste sono forse le uniche Acque Superficiali che possiate sperare di bere senza dover consultare il Capitolo cinque (Breve Introduzione al Contagio). Ma state molto attenti, giacché esiste una Profusione di false Sorgenti da cui l'Acqua contaminata emerge dopo aver percorso solo un breve Percorso nelle Viscere della Terra.

In merito alle Acque Superficiali, si consultino con massima attenzione Tabelle, Grafici & Metodi (*vedi figura 2.1*), poiché in questo caso essi rivestono una Rilevanza fondamentale.

Chi vive vicino al Mare non disperì. Sebbene l'Acqua salata sia Veleno per gli Assetati, essa può essere dissalata mediante il semplice processo della Distillazione Solare!

ACQUA PIOVANA

La pioggia è una stupefacente Fonte d'Acqua Potabile e, per raccogliarla, occorrerà uno dei tanti Strumenti della formidabile Serie che spazia dai più semplici a quelli assai complessi. Un singolo Millimetro d'Acqua Piovana, raccolto nell'area di un metro quadro, vi procurerà quasi un Litro intero d'Acqua da bere.

Considerate, se vi piace, di occupare un Quartiere abbandonato insieme con una Pletora di bravi Compagni. Quivi troverete già in Funzione i Sistemi per porre in atto la Procedura di Raccolta dell'Acqua Piovana: vi sono infatti Grondaie su Grondaie che implorano di essere collegate a una Botte, e nelle Strade abbondano i Tombini che, una volta detersi, incanaleranno ottima Acqua dolce direttamente nel vostro trepidante Sistema Idrico.

Se vi state costruendo una Dimora privata, lontano dalle Vestigia della Società Civile, prendete in Considerazione di costruire il Tetto con Materiali lisci, densi & atossici. Qualche Lastra d'Alluminio recuperata altrove soddisferà le vostre Esigenze, così come potrebbero farlo svariate Lattine di Bibite tagliate in quattro e incollate l'una accanto all'altra. Anche il Fango assolverà allo Scopo, ma un Tetto di Paglia e Fango rischierebbe di attirare Parassiti e Seccature varie che potrebbero contaminare la vostra Acqua Potabile.

	Sale	Agenti Patogeni	Scorie
Filtraggio semplice			○
Filtri commerciali		●	○
Filtro a Carbone		○	○
Sedimentazione		○	○
Ebollizione		●	
Trattamento Chimico		●	
Disinfezione Solare		●	
Distillazione	●	●	●
Filtro di Sabbia Rapido			○
Filtro di Sabbia Lento		●	●

Figura 2.1 – Confronto di vari Metodi di Depurazione dell'Acqua, ove il Cerchio pieno sta a significare "molto efficace", il Cerchio vuoto "abbastanza efficace" e lo Spazio vuoto "inefficace"

I Recipienti per la Conservazione, si tratti di Botti di Legno, Plastica o Metallo, dovrebbero restare sempre coperti al fine di allontanare qualsiasi Pericolo di Contaminazione. Ogni Tubatura e qualunque eventuale Punto d'Accesso per le tremende Zanzare vanno ermeticamente sigillati. Tranne, naturalmente, il Rubinetto.

Anche la Neve è una Forma di Acqua Piovana, seppur congelata, e anch'essa si può raccogliere. Dieci Parti di Neve produrranno una Parte di Acqua. È meglio farla sciogliere in un Contenitore che in Bocca.

ACQUE DI FALDA

Sono due i Vantaggi fondamentali delle Acque di Falda. Innanzitutto, esistono magnifiche Pompe Meccaniche che si possono recuperare o costruire appositamente per le proprie Esigenze. Dipoi, le Acque di Falda sono adeguate e il più delle volte scevre da ogni Contaminazione, essendo state filtrate dalla stessa Terra.

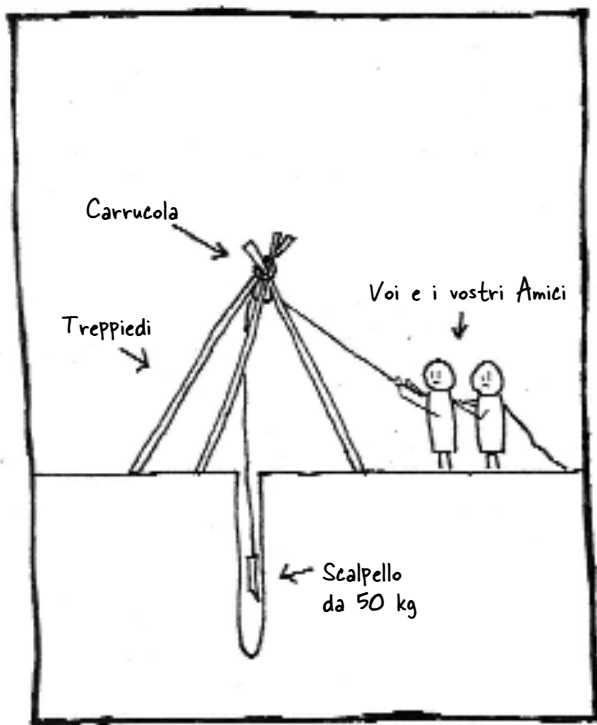
Va tuttavia citata un'importante Pecca attribuibile alle Acque di Falda per quanto concerne i nostri Fini: esse sono difatti famigerate per i maledetti Ostacoli che oppongono alla loro raccolta.

Ma si può davvero considerare qualcosa un Ostacolo quando per superarlo basta una Trivella a Percussione (*vedi figura 2.2*)? Noi approviamo inoltre appieno qualunque Metodo di Sopravvivenza che utilizzi una Verrina a pedale.

I Pozzi si possono anche scavare a mano, con le Pale, ma noi reputiamo tale Metodo quantomai banale e ci limiteremmo a suggerire che i Fianchi del Pozzo vengano rinforzati (magari con Materiali recuperati, per esempio da Tettoie d'Alluminio Ondulato o Fognoli metallici!) e che sul Fondo si adagi uno Strato di Ghiaia. Molta cura va inoltre dedicata a scongiurare la Morte.

Stabilire dove collocare un Pozzo è una Decisione importante. Il Trucco è di scavare o trivellare in un punto in cui il Livello Freatico sia insieme profondo e situato sotto uno Strato di Terra piuttosto ristretto. Con tali Considerazioni in Mente, il vostro Pozzo non opporrà Ostacoli insormontabili alla sua Costruzione, né si prosciugherà non appena Piogge e Disgelo si dilegueranno. La miglior Soluzione è di consultare le Mappe idrologiche (nonché quelle topografiche!). Potremmo raccomandarvi di accumulare Carte della vostra Zona prima che l'Inevitabile accada. Se procrastinerete, dette Carte

Figura 2.2 –
Costruzione di
un Pozzo
mediante
Trivella a
Percussione



si potranno recuperare nelle Biblioteche Pubbliche dopo che i Saccheggiatori meno informati e più violenti vi saranno già transitati.

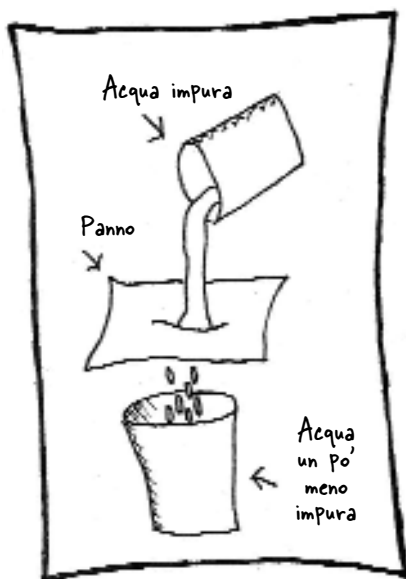
Della Depurazione

Per quanto di norma il Concetto di Purezza sia oltremodo negativo e terrificante, e riporti alla mente Mostruosità quale la Purezza etnica, la Purezza dell'Acqua costituisce una Necessità inderogabile.

SEMPLICE FILTRAGGIO

Fate passare la vostra Acqua in un Fazzoletto e avrete filtrato gran parte delle Impurità. Questo è un buon Passo per iniziare, e terrà in piena Forma i vostri altri Filtri (*vedi figura 2.3*).

Figura 2.3 –
semplice Metodo di Filtraggio



PRODOTTI COMMERCIALI

Data la drastica Riduzione dei Prezzi che di certo avrà luogo con l'Avvento della Fine, vi raccomandiamo caldamente di procurarvi i più disparati Depuratori in commercio azionati da Pompe manuali, nonché numerose Cartucce di Ricambio. Questi Filtri sono leggeri, comodi e sicuri.

FILTRO ARTIGIANALE A CARBONE

Un semplice Filtro per Acqua a Gravità si può realizzare con una Bottiglia di Plastica vuota, Cotone Idrofilo e Carbone Attivo (*vedi figura 2.4*). Il Carbone Attivo si può acquistare nei Negozi per Animali, che lo vendono per gli Acquari, e nelle Farmacie, in quanto è utile per contrastare innumerevoli Veleni e Malattie. Si può anche produrre, seppur non con Facilità. Il Carbone si produce cuocendo Materie Vegetali in un Ambiente privo d'Ossigeno. Nelle Zone non industrializzate come sarà oramai anche la vostra, tale Processo si pone spesso in atto seppellendo i Tizzoni ardenti sotto uno Strato di

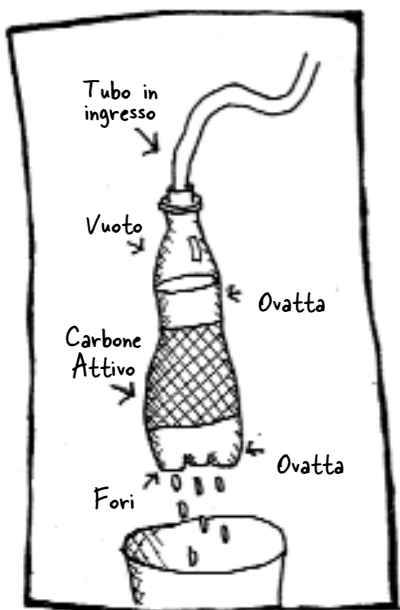


Figura 2.4 –
 Filtro artigianale per Acqua a
 Gravità. Se la fonte d'Acqua è
 situata sopra il Filtro, il Liquido
 scorrerà verso il basso

Terra. D'altro canto, il Carbone Attivo è Carbone bombardato con Vapore o con un'altra Fonte d'Ossigeno. Tramite una certa Sperimentazione si potrebbe scoprire che il Carbone Attivo è immediatamente disponibile quale Sottoprodotto del Funzionamento del Motore a Vapore.

SEDIMENTAZIONE

Con il Sorgere e il Calar del Sole, le Impurità dell'Acqua ferma precipitano. E i Batteri, privati del proprio Terreno di Crescita, periscono: ventiquattro Ore dovrebbero bastare a ucciderne la Metà. Si può utilizzare un Sistema di tre o quattro Serbatoi di Immagazzinamento: si conservi l'Acqua nel Primo per un Giorno, indi nel Secondo e via di seguito. È superfluo raccomandare di curare che durante il Trasferimento da un Recipiente all'altro non si sollevino le Impurità sedimentate sul Fondo!

Sconsigliamo di raccogliere l'Acqua in Contenitori che in passato siano stati occupati da Sostanze Tossiche.

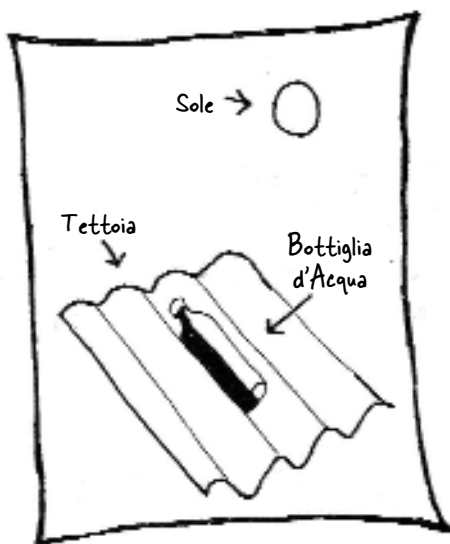
EBOLLIZIONE

Gli Agenti Patogeni che dobbiamo temere si possono annientare all'Istante portando l'Acqua a Ebollizione, salvo che in alta Quota, dove potrebbe risultare necessaria una Bollitura prolungata; aggiungete un Minuto per ogni Migliaio di metri d'Altezza sul Livello del Mare. Filtrate l'Acqua prima dell'Operazione. Mentre il Liquido bolle, considerate l'idea di aggiungervi Erbe o Aghi di Pino sì da ottenere una deliziosa Tisana!

TRATTAMENTO CHIMICO

La candeggina vanta una dimostrata Efficacia nella Disinfezione dell'Acqua. È nondimeno anche dimostrato che avvelena l'Organismo se usata con Sventatezza. Inoltre, persino la Candeggina in Polvere ha una Durata di appena dieci Anni, quindi può rappresentare nel migliore dei Casi una Misura d'Emergenza. Per impiegare la Candeggina, determinate la Composizione della vostra Soluzione: se il Cloro ha una concentrazione dell'un per cento, aggiungete dieci Gocce per Litro. Se è al 2-6 per cento, usate 2 Gocce. Tra il 7 e il 10 per cento, un'unica Goccia dovrebbe bastare. Se la vostra Acqua è torbida, raddoppiate la Dose. Lasciate sedimentare l'Acqua per mezz'Ora, quindi annusatela. Se odora di Cloro, potete berla. In caso contrario, ripetete l'Operazione.

Gli aspiranti Chimici saranno entusiasti di cimentarsi in un ulteriore Metodo, servendosi dello Iodio. Le Pastiglie di Iodio hanno una breve Durata, ma la Tintura di Iodio è facile da usare e prontamente rinvenibile nelle Cassette del Pronto Soccorso. Utilizzando la Tintura, aggiungete otto Gocce per ogni Litro d'Acqua e lasciate sedimentare per quindici Minuti. Ma per produrre la Tintura di Iodio da soli, non dovete fare altro che procurarvi dei Cristalli di Iodio ri-sublimati, disponibili nei Magazzini di Sostanze Chimiche e nei Laboratori di Scienze delle Scuole. Prendete un Pizzico di Cristalli (fino a otto Grammi circa) e inseriteli in una Fiala del Volume di circa cento millilitri assieme ad Acqua pulita. Non lasciate mai i Cristalli esposti all'Aria per più di un Istante, altrimenti sublimeranno trasformandosi in Gas. Lasciate che la Soluzione si appronti riscaldandola con il Tepore del vostro Corpo o con i Raggi del Sole, indi usate



*Figura 2.5 –
Disinfezione Solare, con metà
Bottiglia d'Acqua dipinta di
nero*

la Soluzione, ma non i Cristalli, per disinfettare la vostra Acqua da bere. I Cristalli si possono riutilizzare per centinaia di Cicli.

DISINFEZIONE SOLARE

Vicino all'Equatore, dove il Sole risplende con maggior Veemenza, l'Acqua si può depurare tramite una Combinazione di Radiazioni Solari e Calore. Riempite d'Acqua Bottiglie in Plastica PET (riconoscibile dal Numero uno contenuto nel loro Codice di Riciclaggio) o in Vetro. Dipingetele di nero per metà e disponetele in modo che siano distese su una Superficie riflettente, come per esempio una Tettoia d'Alluminio (rinvenibile sulle Impalcature di molte Città). Lasciate le Bottiglie esposte al Sole per sei Ore di una Giornata limpida o per due Giornate nuvolose di seguito (*vedi figura 2.5*).

DISTILLAZIONE

La Distillazione, vale a dire l'Evaporazione e la Ricondensazione dell'Acqua, costituisce un Metodo molto efficace. In effetti, essa è l'unica Procedura atta a eliminare il Sale dall'Acqua. Si tratta inoltre

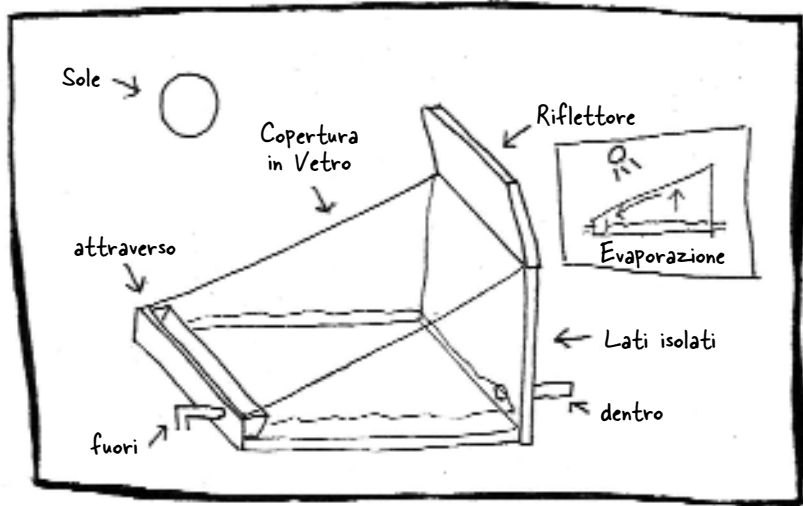


Figura 2.6 – Distillazione Solare

di un Procedimento quantomai mirabile, che attrae su di sé molto Ingegno e altrettanti Congegni (*vedi figura 2.6*). La sua grande Pecca, tuttavia, è la sua Perfezione, giacché l'Acqua viene privata di Sali Minerali Essenziali la cui Assenza può produrre numerosi Effetti nocivi sull'Organismo.

FILTRI DI SABBIA RAPIDI E LENTI

Ai nostri cari Lettori proponiamo ora il miglior Metodo universale, che abbiamo conservato per la Fine: un Attacco bipartito, il Filtro di Sabbia.

Nel Filtraggio Rapido con la Sabbia, l'Acqua è spinta in alto dalle Meraviglie della Gravità, e si fa strada attraverso uno Strato di Ghiaia (o di Frammenti di Ceramica) e uno di Sabbia (*vedi figura 2.7*). Questo Procedimento elimina le Impurità, ma non depura l'Acqua. Se usato spesso, il Filtro rapido di Sabbia va sottoposto quasi ogni giorno a Controlavaggio, vale a dire che dovete far scorrere l'Acqua nella Direzione opposta per pulire a fondo il Filtro.

Per depurare l'Acqua, bisogna farla quindi passare attraverso un Filtro Lento di Sabbia (*vedi figura 2.8*). Tale formidabile Congegno



Figura 2.7 –
 Filtro Rapido a Sabbia. Il Filtro va
 collocato più in alto del Filtro
 Lento in modo che il Liquido sia
 spinto dalla Gravità



Figura 2.8 –
 Filtro Lento a Sabbia

si avvale di un “Biofilm”: una bizzarra Matrice di Pellicola Biologica composta di Batteri, Funghi, Protozoi, Rotifera e Larve i quali, nutrendosi degli Organismi pericolosi che potrebbero infettarvi, rendono potabile l’Acqua. La Matrice può impiegare diverse Settimane a formarsi, e il Filtro non va utilizzato prima che il suddetto Lasso di Tempo sia trascorso.

Con il passare delle Stagioni, la Pellicola Biologica si ispessirà in misura eccessiva. Tale Fenomeno non costituisce un Rischio, malgrado la presenza delle Lumache, tuttavia rallenta il Processo di Filtraggio. Al fine di pulire il vostro Filtro, lasciate fuoriuscire qualche centimetro d’Acqua, quindi raschiate via lo Strato superiore di Sabbia. Attendete altre due Settimane affinché il Biofilm si formi nuovamente.



Capitolo 3

Di come riconoscere i Doni della Natura e della Rovina

Benché i Signori delle Classi Alte possano arricciare il Naso al solo Pensiero di turbare le preziose Leggi sulla Proprietà, chi di noi fa parte della Classe Operaia e del Ceto Medio comprenderà cosa possa occorrere nei Tempi più bui. Le mie non sono Parole affrettate. La più grande fonte di Risorse disponibili dopo un Crollo sociale non sarà la nostra cara Terra ipersfruttata, bensì le nostre Istituzioni esistenti e fin da subito antiquate. Ogni Cosa sarà disponibile. Quelli che seguono non sono che meri Esempi di dove andare a cercare.

AUTOMOBILI

L'Autoveicolo privato, un infernale Dinosaurio a Combustione che si è dato fine con le proprie stesse mani, può essere qui adottato quale Esempio perfetto (*vedi figura 3.1*). Dalle Automobili si possono ricavare quantomeno le seguenti Risorse: i Sedili, che andranno a integrare il vostro Mobilio; le Molle degli Ammortizzatori, consistenti in un'eccellente Lega d'Acciaio che alimenterà la vostra Forgia a Tempo indefinito; vi sono gli Specchietti, da utilizzare per pavoneggiarsi,

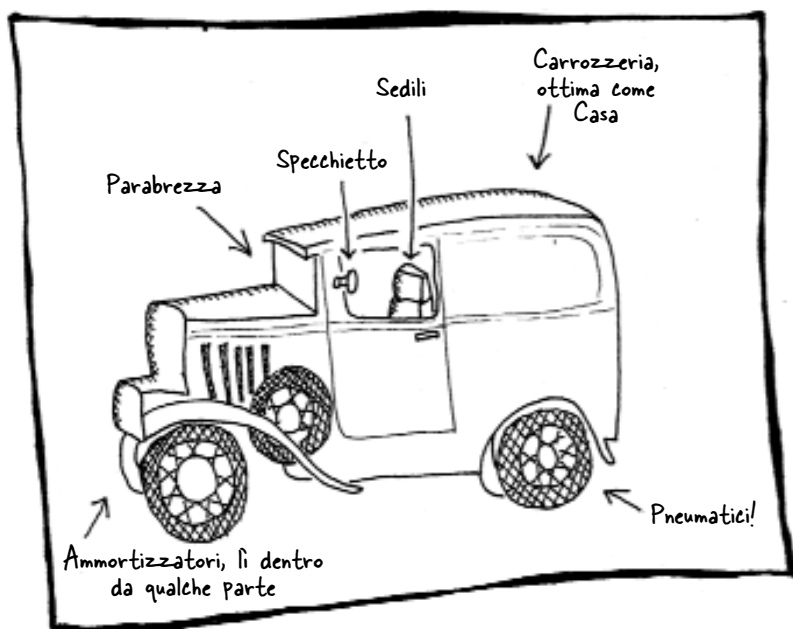


Figura 3.1 – Alcune delle Risorse recuperabili da un'Automobile

mandare Segnali e costruire i più bizzarri Congegni ottici; il Parabrezza, in Vetro temperato, che si può impiegare in Casa o altrove; la Carrozzeria, convertibile in un Riparo di Fortuna o permanente; le Cinture di Sicurezza, composte da tela assai versatile e duratura.

Vi sono poi gli Pneumatici, la più grande Risorsa innaturale di ogni Paese industrializzato. Gli Pneumatici più vecchi, quelli privi di Cintura radiale in Acciaio, si possono ritagliare per produrre Sandali. Tutti i Tipi di Copertone possono diventare eccellenti Fioriere rialzate o, impilati, Contenitori per il Compost.

Un piccolo Avvertimento: a quasi tutti gli Pneumatici sono applicati piccoli Pesì in Piombo. Meglio lavarsi con Cura le Mani dopo averli maneggiati.

VETRO ANTIPROIETTILE

Il Vetro Antiproiettile (che, bisogna dirlo, oppone resistenza ai Proiettili solo fino a un certo punto) è un Materiale assai utile ai fini



Figura 3.2 –
Composizione e Uso scorretto
del Vetro Antiproiettile

della Costruzione di Barriere Difensive, in quanto può sostenere pressoché qualunque Attacco sferrato con Armi di piccolo Calibro. È a ogni modo sconsigliabile soffermarsi dietro il Vetro mentre vi sparano contro (*vedi figura 3.2*).

Vetri Antiproiettile si possono recuperare ovunque il Rischio di Rapine sia reputato consistente. Nello specifico, si troveranno nelle Banche, nelle Centrali di Polizia e in molti Ristoranti e Supermercati delle Zone abbandonate.

LEGNAME

La Fonte più immediata di Legname per costruire vi attende davanti all'Uscio di Casa. No: non è l'Albero del Giardino. Tenete a mente questo motto: "Non toccare neanche un Albero finché resterà in piedi un solo Lampione!"

Si incoraggia anche lo Smantellamento di Edifici inutilizzati, da cui si possono ottenere Miriadi di Materiali, ampliando al contempo le Aree coltivabili in cui creare Orti & Giardini.

Per ottenere Blocchi di Legno più spessi, ci permettiamo di suggerirvi di recarvi fino alla Ferrovia e di rimuovere alquante Traversine. D'altra parte, dato il loro trattamento con Creosoto è meglio evitare che le Traversine ferroviarie prendano Fuoco e si raccomanda di non utilizzarle per la Recinzione degli Orti.

Per costruire un Letto rialzato, del tipo su cui si potrebbe scegliere di dormire, sarà alquanto facile accumulare i Pallet da Spedizione che costellano la nostra Società in Quantità a dir poco incommensurabili.

METALLI

Dato il grave e disgraziato Decremento demografico che farà seguito a qualunque Catastrofe Apocalittica, il Metallo non sarà più una Materia Prima difficile a trovarsi. L'Alluminio, leggero e durevole, sarà prontamente recuperabile dai vari Cartelli stradali e Lampioni della Città. Le Putrelle in Acciaio usate in Edilizia si trovano in quasi tutti gli Stabili urbani.

Le Sculture pubbliche più orrende consistono spesso di Materiali utili & splendidi come il Rame e il Bronzo, e raccomandiamo fermamente che il Paesaggio cittadino venga migliorato attraverso l'immediata Rimozione di tali Brutture e il loro Riutilizzo.

Di frequente le Impalcature sono composte da Tubi di Sostegno di considerevole Utilità e da Lamine di Alluminio Ondulato altrettanto giovevoli. Le Reti metalliche per Recinzioni si possono tagliare e plasmare al fine di ottenere un'Armatura leggera efficace per difendersi da molte Armi da Taglio.

Gli SteamPunk rurali saranno lieti di apprendere che i Guardavia che costeggiano le Curve stradali sono composti per lo più di Acciaio.

L'Oro, divenuto pressoché inutile dal Giorno alla Notte, si potrà acquisire in Forma di Lingotti nei Caveau delle Banche (anche se con ogni probabilità vi saranno ancora molti Stolti affascinati dal suo antico Valore) e si potrà battere fino a ottenere Lamine con cui rivestire l'Interno delle Parabole satellitari allo scopo di intensificare il Calore dei Raggi Solari [*vedi* Cucina Solare, più oltre nel presente Capitolo!].

Sarebbe di fatto legittimo stupirsi se, con tutto il Metallo che costella la Superficie della Terra, l'Umanità dovesse estrarne ancora dal Sottosuolo.

TESSUTI

La nostra Cultura è sommersa dalle Magliette di Cotone a mezze Maniche, ma chi sa dove cercare troverà altre Stoffe più interessanti.

Enormi Strisce di Pelle saranno a vostra disposizione nel primo Negozio d'Arredamento in cui vi imbatterete, e il Cuoio costituirà un'eccellente e robusta Integrazione di qualunque Guardaroba. Inoltre, il Cuoio più spesso si può irrigidire mediante Immersione in

Acqua bollente (*vedi figura 3.3*) per essere trasformato in Indumenti protettivi. Va da sé che troverete Abiti in Pelle anche nei Negozi e nelle Fabbriche che li producono.

I Tessuti Sintetici costituiscono un'eccelsa Alternativa al Cotone in quanto, proprio come la Lana, conservano le loro Proprietà isolanti anche se si bagnano. Il più grave Svantaggio di tali Stoffe consiste nella loro Tendenza a Fondersi con la Pelle se esposti alle Fiamme.

Abiti resistenti al Fuoco saranno a ogni modo rinvenibili nelle Forme le più svariate. I Pompieri, gli Autisti sportivi e i Saldatori dispongono tutti di Indumenti speciali che potreste decidere di adattare alle vostre Esigenze.

I Filati, da lavorare a Maglia o all'Uncinetto, si possono ricavare prontamente dalle Fibre più disparate (*vedi figura 3.4*). Dai Ca-

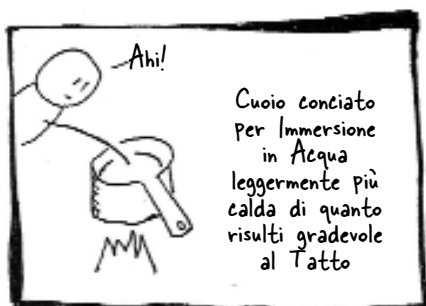


Figura 3.3 –
Indurimento del Cuoio

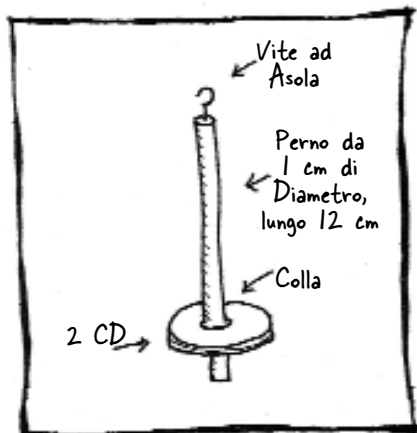


Figura 3.4 –
Un semplice Fuso per filare

pelli umani fino alle Imbottiture di Lana contenute nei Materassi futon, praticamente ogni Cosa si può trasformare nel più caldo dei Vestiti.

Una volta separate dai Copertoni, le Camere d'Aria delle Biciclette si possono ritagliare per Migliaia di Usi diversi, rivelandosi di straordinaria Utilità per legare vari Oggetti tra di loro e per fissare qualunque Cosa a un Carro.

ATTREZZI

Tutti gli SteamPunk sanno bene che la Disponibilità di Utensili e Materiali è molto più preziosa di quella dei Prodotti Finiti. Dotandoci di tali Strumenti, potremo creare da soli qualunque Cosa possa soddisfare i nostri Bisogni più immediati e costruire i Congegni più adatti alla Situazione corrente.

Gli Arnesi per Saldatura diverranno piuttosto preziosi assai presto, e sarà bene accumularne quanti più possibile recuperandoli negli appositi Negozi. Se avete Intenzione di cercare Scorte nelle Rivendite al Dettaglio, rovistate innanzitutto nei Ferramenta.

I Generatori si possono modificare al fine di alimentarli mediante un Motore a Vapore, una Bicicletta, un Mulino ad Acqua o a Vento ovvero un Paio di Pedali (*vedi figura 3.5*).

BOTTIGLIE DI PLASTICA

Le Bottiglie di Plastica vuote si possono adoperare per Migliaia di Usi diversi. Con tale Materiale sono state costruite Barche e Zattere, e la Plastica si può utilizzare per le Impermeabilizzazioni. Riempendole solo in parte, si ottiene una Lente in cui convogliare i Raggi del Sole per accendere il Fuoco. Inoltre, vi si può conservare l'Acqua e si possono tagliare per ottenere Palette, Piatti e Imbuti (*vedi figura 3.6*). Di fatto, l'unico Svantaggio delle Bottiglie di Plastica è che ci rammentano un Passato che speriamo di dimenticare presto!

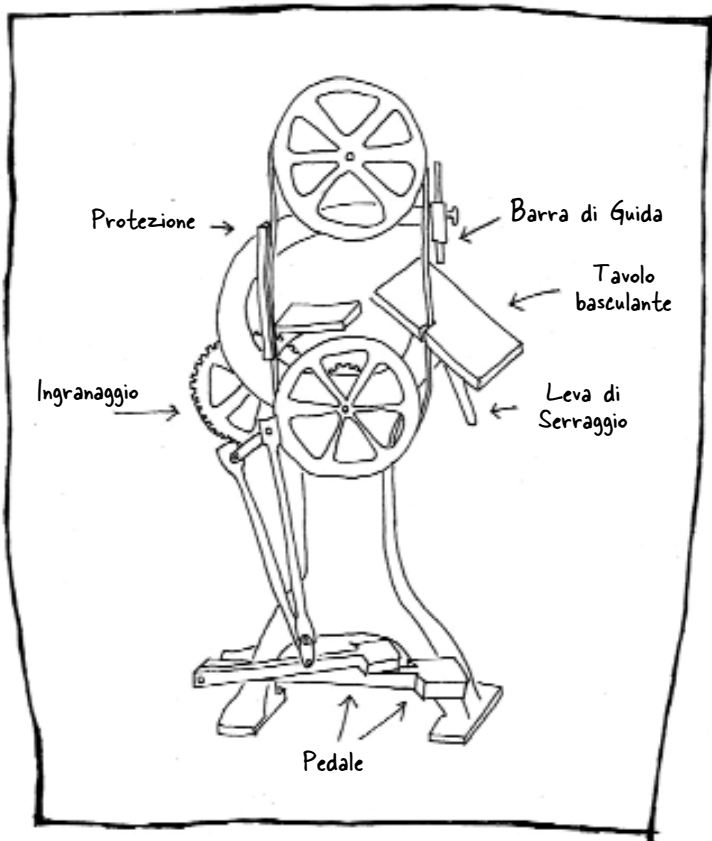


Figura 3.5 – Sega a Nastro azionata a Pedale

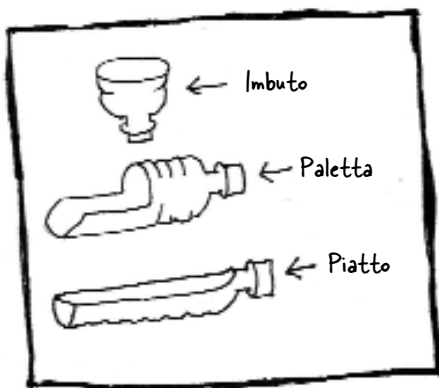


Figura 3.6 –
Diversi Strumenti ricavabili
dalla Plastica delle Bottiglie
dell'Acqua Minerale

POLISTIROLO

Il Polistirolo, il più osceno dei Rifiuti moderni, si può impiegare sia per isolare che per produrre il Napalm e si recupererà in modo agevole nei molti Imballaggi dispersi nell'Immondizia.

LIBRI

È uno sventurato Dato di Fatto che nei Giorni immediatamente successivi all'Apocalisse potrebbe rimanervi pochissimo Tempo da dedicare alle Gioie della Lettura. Come che sia, un Patrimonio di Conoscenze pressoché infinito è stato immortalato per noi in Parole scritte, ed è senz'altro raccomandabile accumulare una vasta Biblioteca di Materiali istruttivi. A ciò si aggiunga che quando i Manigoldi si estingueranno e le Permacolture daranno i loro Frutti, si potrà godere di un'ampia Quantità di Tempo Libero per immergersi nei Viaggi fantastici che si troveranno racchiusi nelle Copertine dei Libri d'Avventura.

Una profusione di Volumi sarà com'è ovvio rintracciabile in maniera assai agevole nelle Biblioteche della Società odierna, e sarebbe assennato metterli in salvo dalle Torce degli Affamati. Non dimenticate le Biblioteche Scolastiche, che potrebbero risultare ben fornite di Volumi importanti & rari. Le principali Catene di Librerie continueranno purtroppo a lasciarvi delusi, persino dopo i drastici Sconti che avranno applicato sui Prezzi.

INDUSTRIE

È un'Idea quantomai saggia informarsi su quali Beni si producano nella zona in cui ci si è stabiliti, giacché gli Impianti Industriali costituiranno un Luogo ideale in cui recuperare Forniture.

CASE

Sarà opportuno rammentare che i nostri Vicini, nella Fretta di abbandonare la Città, si lasceranno indietro Oggetti d'ogni tipo, dalle

Griglie alimentate a Propano ai Frigoriferi (*vedi* Cantine, più oltre), dai Libri al Legname.

Del Cibo

Salutate il Giorno a venire, quando tutti i vostri Bisogni alimentari saranno soddisfatti da Prodotti liberi & locali! In un primo momento, tuttavia, al fine di evitare la Morte per Inedia si dovrà compiere parecchio duro Lavoro. Nei paragrafi seguenti troverete svariati Consigli salienti su come evitare nel migliore dei Modi una Dieta basata esclusivamente su Merendine e Carne in Scatola.

PERMACOLTURA

Le Menti degli SteamPunk, aperte alla Meccanica come sono, saranno quant'altre mai capaci di venire a capo dei Dilemmi che senz'altro sorgeranno, e sarà con massima Consapevolezza che dovremo accostarci alla Questione Agricola. L'Agricoltura tradizionale, quella in uso nelle Società contadine preindustriali, è lungi dall'essere perfetta: con la loro scarsa Lungimiranza, molte Fattorie impoverivano lo stesso Terreno che dava loro Nutrimento. Inoltre, l'estenuante Lavoro Agricolo imposto a tante Braccia acuiva la Miseria della Classi più sventurate come pure i Divari culturali, in quanto i Contadini non disponevano di Tempo Libero per migliorare la propria Istruzione.

Noi non abbiamo alcuna Intenzione di riprodurre una siffatta Trappola. Applicando determinate Conoscenze al Processo Agricolo, si può minimizzare la quantità di Manodopera necessaria eliminando di sana pianta i Rischi per il Terreno. Il Processo di cui parliamo reca il Nome di Permacoltura.

Sebbene tale Metodo sia troppo complesso per poterlo descrivere nel Dettaglio all'interno del presente Volume, i suoi Fondamenti sono assai semplici. La Biomassa e le Sostanze Nutritive si trovano all'interno di un Ciclo chiuso e privo di Scorie. L'Orto è dotato di molteplici Strati, ciascuno dei quali rinforza gli altri. Le Case sono

includere in tale Armonia attraverso la loro stessa Struttura e mediante le Fondamenta.

Vi incoraggiamo a condurre Ricerche indipendenti su questi Principi affinché possiate intrecciare assieme la Sfera Meccanica e quella Organica per ottenere un autentico Paradiso terrestre che vi offra Nutrimiento garantendovi il Tempo per continuare ad armeggiare con i vostri Manufatti.

CAMPIONI DI TERRENO

In molti Luoghi, prima dell'Apocalisse, le Analisi del Terreno sono un servizio pubblico e gratuito. Non dovete fare altro che raccogliere diversi Campioni della vostra Terra e recapitarli all'Ufficio competente. In tal modo potrete individuare tutte le tremende Tossine che state per ingerire. E sebbene il Cancro in futuro sia preferibile alla Morte per Inedia oggi, vi sono anche alcune Piante appositamente coltivabili per eliminare le Tossine contenute nel Suolo.

COMPOSTAGGIO

Una Soluzione duratura alla carente Qualità del Terreno consiste nel produrre da soli la Terra e poi coltivare in Aiuole rialzate (una Soluzione più rapida e meno durevole sarebbe quella di saccheggiale il Terreno che troverete in qualsiasi Negozio di Forniture Agrarie). Il Compostaggio consiste in una Decomposizione controllata di Materie Organiche ed è la Transizione dagli Avanzi di Cibo al Cibo per Piante. In Parole povere, tale Procedura prevede che gli Avanzi vengano ammassati in un grande Mucchio e siano quindi lasciati a marcire.

In un Compostaggio di piccole Dimensioni, al fine di prevenire qualunque Rischio di Contaminazione del Suolo, converrà evitare Materie Organiche non vegane, come Escrementi di Specie non erbivore o Carne e Derivati Animalì.

L'espedito principale del Compostaggio consiste nel creare una salubre Miscela di Carbonio e Azoto. Il Carbonio si trova nei Rifiuti di Giardinaggio secchi (Paglia, Rametti, Foglie) e l'Azoto negli

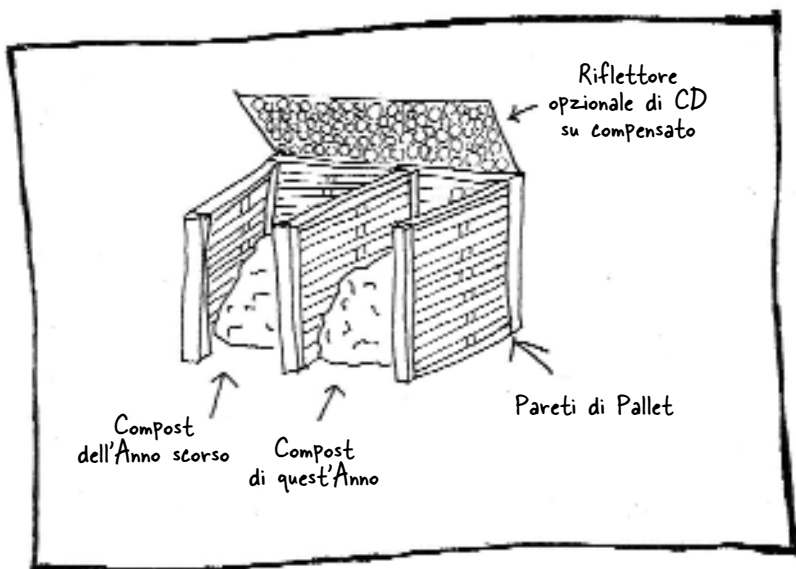


Figura 3.7 – Semplice Bidone del Compost costruito con Materiali di Risulta e integrato con un Riflettore opzionale

Alimenti e nell’Erba fresca. Inoltre, il Mucchio dovrebbe sempre presentarsi lievemente umido.

Un Compost ben fatto si scomporrà mediante un processo aerobico, per cui i Batteri proliferano allegramente tra i Rifiuti, mentre un Compost mal realizzato avvia un processo anaerobico producendo una Profusione di Metano e di altri Gas maleodoranti. Chi intenda valutare le Condizioni del suo Compost non dovrà pertanto fare altro che affidarsi al proprio Naso.

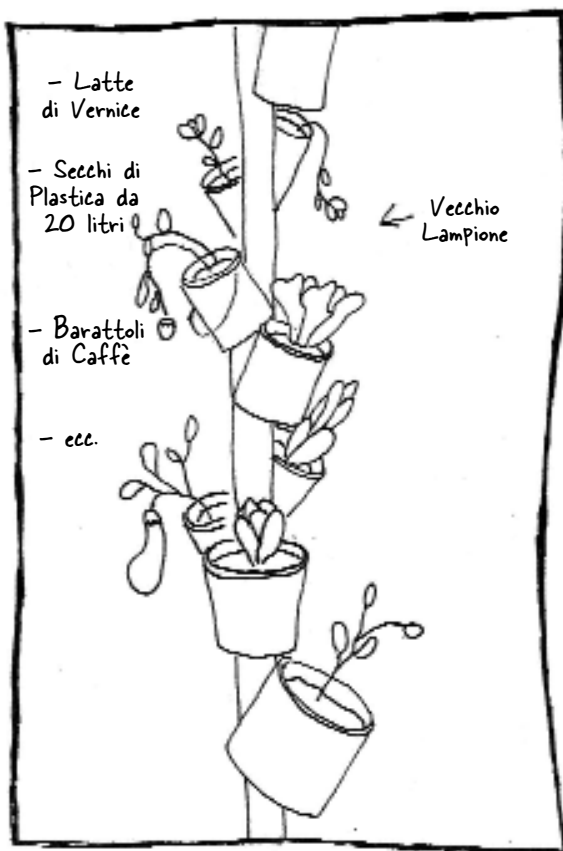
Affinché lo Sviluppo del Concime sia celere, occorrerà parecchio Calore, e potrebbe convenire installare una sorta di Collettore di Raggi Solari, mediante Lenti, Specchi o anche Vetro (*vedi figura 3.7*).

Quando tutto il Compost si tingerà di un intenso Color marrone e risulterà friabile al Tatto, il vostro Terreno sarà pronto per l’Uso.

GIARDINAGGIO VERTICALE

Gli SteamPunk urbani faranno bene ad attenersi al seguente Consiglio: coltivate in Altezza anziché in Larghezza. Uno dei tanti Metodi

Figura 3.8 –
Esempio di
Giardinaggio
verticale



possibili consiste nel circondare di Vasi i Pali verticali come quelli della Segnaletica stradale; al posto dei Vasi, risulteranno perfettamente idonei: Brocche per l'Acqua, Barilotti di Plastica o finanche Contenitori di Ceramica e di svariati altri Materiali (vedi figura 3.8).

I Cetrioli e le Zucche si possono facilmente indurre ad arrampicarsi su Graticci verticali (costruiti con Pallet di Legno inutilizzati o magari con le Reti di qualche Recinzione!) proprio come succede alle Viti e ai Fagioli. Se circondate da una Gabbia, anche le Piante di Pomodoro sfruttano meglio lo Spazio verticale.

Le Patate si possono coltivare entro Pile di Pneumatici. Ciascun singolo Pneumatico si colma di Terra nello Spazio prima occupato dalla Camera d'Aria. Queste Torri di Copertoni possono raggiungere Altezze formidabili.

CACCIA

L'idea che si debbano considerare le Implicazioni etiche del Consumo alimentare dei nostri Amici Animali non è affatto peregrina. Nondimeno, tale Dilemma morale è prontamente risolvibile: quando si toglie la Vita a un Animale, ci si assume la Responsabilità di garantire il Futuro alla sua Specie.

Ergo, chi dà la caccia al grande Alce deve anche assicurarsi di non uccidere troppi Esemplari e deve proteggere l'Habitat della Specie da qualunque Intrusione. Tale Atteggiamento è difendibile a Livello sia logico che etico: per chi dipende dagli Alci, una Minaccia alla loro Popolazione è anche un Rischio per la propria stessa Sopravvivenza. Questa è una delle tante sventurate Sviste della nostra Cultura attuale, e noi abbiamo Intenzione di porvi Rimedio.

Detto questo, sono numerosi i Metodi di Caccia tra cui scegliere. Per le Armi più idonee a tale Attività, si rimanda al Capitolo quattro.

Chi risiederà nelle Aree urbane si troverà a dipendere in Misura consistente dalle Trappole per Uccelli (*vedi figura 3.9*), Topi e Scoiattoli.

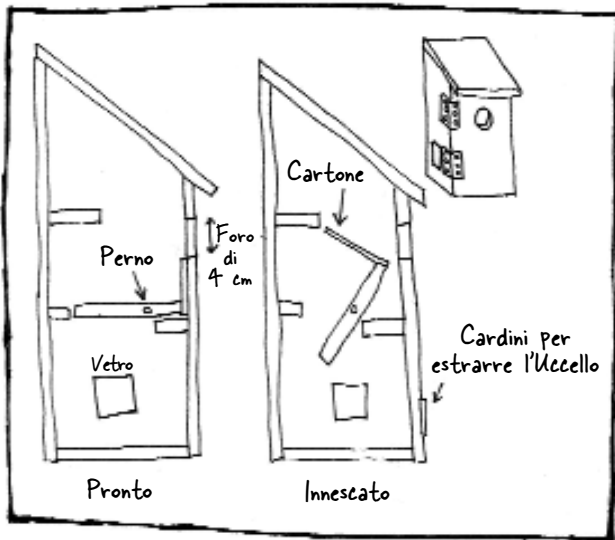


Figura 3.9 – Schema di Cassetta-Trappola per Uccelli di Dimensioni adatte ai Passeri. Il Passero entra dalla Porticina e innescava un Meccanismo bilanciato che lo intrappola nella Parte inferiore della Cassetta

Se la Situazione è fosca, potreste provare a lasciare un Piattino di Miele dove è probabile che si trovi un Formicaio. Le Formiche così raccolte costituiranno una Fonte eccellente, seppur poco allettante, di Proteine. Provate a friggerle prima di mangiarle.

RACCOLTA

Persino entro i Confini delle Metropoli sarà disponibile tutta una Serie di Piante commestibili. Occorrerà tuttavia prestare molta attenzione, dati i Veleni che, contenuti nell'Aria tossica, si depositeranno sul Terreno impregnandolo in Profondità.

Di seguito riporteremo alcuni Esempi, ma converrà studiare a fondo quali siano le Erbe commestibili della vostra Zona. Tarassaco, o Dente di Leone: si mangia in ogni sua Parte fatto salvo per lo Stelo. Le Foglie sono meno amare in Primavera e si possono cuocere al Vapore o bollire due volte cambiando l'Acqua tra la prima e la seconda Cottura. Ghiande: Apritele per estrarne la "Farina". Eliminate i Tannini lasciandole bollire per due Ore (oppure tenendole a Bagno in un Ruscello per diversi Giorni). Trifoglio: si mangiano le Foglie e i Fiori, ideali in Insalata!

Per una breve introduzione alle Piante Officinali, rimandiamo al Capitolo cinque.

RIFIUTI

Agli odierni Livelli demografici preapocalittici, la Popolazione delle principali Città degli Stati Uniti d'America (il Paese preso a esempio nel presente Volume) ha a propria disposizione Scorte di Cibo per tre Giorni. Allo stato attuale, le Economie occidentalizzate non sono autarchiche (ma ben presto lo saranno!) e per alimentarci siamo affatto dipendenti da Autocarri e Convogli ferroviari.

Inutile, forse, dire che, nell'Evenienza dell'Apocalisse, la Ricerca di Rifiuti commestibili potrebbe tramutarsi in una fiera Competizione potenzialmente letale. D'altronde, dall'Analisi storica dei Giorni successivi all'Uragano che colpì Nuova Orleans, si desume anche la possibilità che nella Cittadinanza prevalga lo Spirito di Cooperazione, soprattutto se la Popolazione si riduce in seguito a un Esodo. In

un siffatto Scenario ottimistico non converrà essere l'unica Persona egoista del Circondario, e vi suggeriamo di mettere a disposizione degli altri il vostro Aiuto e la vostra Esperienza.

Se invece avrà il sopravvento una Filosofia più sanguinaria, procrastinare la Raccolta di Beni Alimentari non costituirà la Scelta più opportuna. Mentre gli altri depredano i Negozi, noi vi raccomandiamo di saccheggiare Magazzini e Depositi all'Ingrosso di Cibi non deperibili.

Della Conservazione Alimentare

Ma quali Vantaggi potranno mai apportare i Frutti dell'Estate nel Freddo dell'Inverno? Nessuno, se non li si conserva in Maniera adeguata!

CONSERVE

Recuperate abbondanti Quantità di Vasetti in Vetro con relativi Coperchi, che potrete trovare in molti Negozi di Generi Alimentari, nei Consorzi Agrari, nei Grandi Magazzini e via dicendo. I Cibi più facili da conservare nei Barattoli sono quelli più aciduli, quali i Pomodori, la Frutta e i Sottaceti.

In Maniera sommaria quanto insufficiente, il Processo si può descrivere come segue: sterilizzare i Barattoli vuoti (nonché i coperchi) in un grande Pentolone pieno di Acqua. Riempire il Vasetto del Cibo da conservare (preparato secondo la Ricetta più idonea). Far scorrere una Spatola di Gomma tra la Conserva e il Bordo interno del Vasetto per almeno tre Volte al fine di procurare la Fuoriuscita delle Bolle d'Aria. Sigillare il Barattolo con l'apposito Tappo e quindi ricollocarlo nell'Acqua in Ebollizione (assicurandosi che il Livello di detta Acqua superi in Altezza quello dei Vasetti!) per il lasso di Tempo raccomandato dalla Ricetta. Infine asciugare e conservare in Luogo idoneo.

IMMERSIONE

Gli SteamPunk rurali potranno collocare i loro Alimenti in Contenitori stagni e immergerli, ben legati, in un Corso d'Acqua. Tale Accorgimento garantirà una Refrigerazione naturale ed efficace (*vedi figura 3.10*).

CANTINE

Il Cibo si conserva più a lungo alle basse Temperature, e chiunque abbia mai alloggiato in un Sottoscala potrà confermare che le Viscere della Terra sono di fatto luoghi molto Freddi. Un seminterrato isolato dal resto della Casa potrà in molti casi fungere a tutti gli effetti da Frigorifero.

Se preferite conservare gli Alimenti in un contenitore di Dimensioni più ridotte, un vecchio Frigorifero (presente in qualunque Abitazione!) farà al Caso vostro, in quanto tali Apparecchi offrono un Isolamento eccellente. Non dovrete fare altro che staccare i Cavi Elettrici e inserirlo in una Fossa scavata nel Suolo, lasciando emergere soltanto la Porta e un Tratto di pochi centimetri (*vedi figura 3.11*).

REFRIGERAZIONE MECCANICA

Purtroppo il presente Volume non offre Spazio sufficiente a fornire una Trattazione esaustiva della Refrigerazione Meccanica. Illustreremo comunque due Varianti di base: la prima, il Frigorifero con Alimentazione a Propano, è rinvenibile in molte Roulotte e si può convertire ad altre Fonti d'Energia, per esempio a quella solare; la seconda, il Motore Stirling, se azionata al contrario produce un Effetto refrigerante. Basandosi sull'Approccio di Stirling, non è inconcepibile azionare un Frigorifero a Pedale, con un Mulino ad Acqua o con un Motore a Vapore!

CUCINA SOLARE

Chi intenda ricorrere alla Cucina Solare dovrà proporsi di ottenere Temperature elevate. A tale scopo, converrà procurarsi una grande

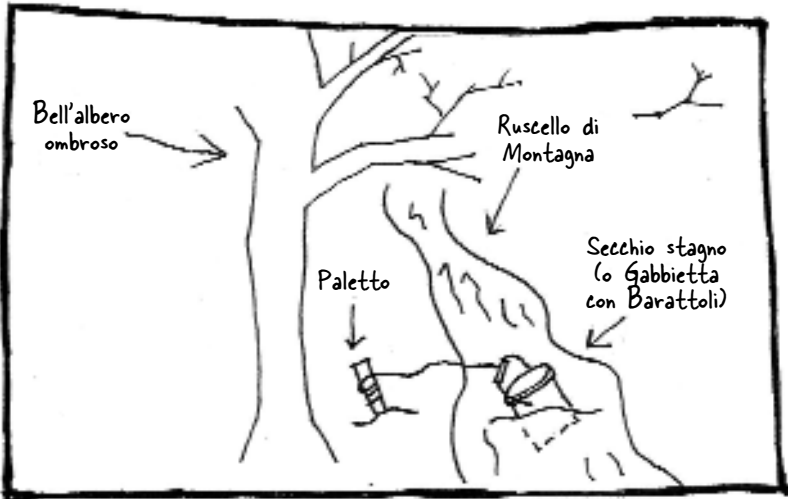


Figura 3.10 – Sfruttamento della Corrente di un Ruscello per tenere in fresco Alimenti deperibili

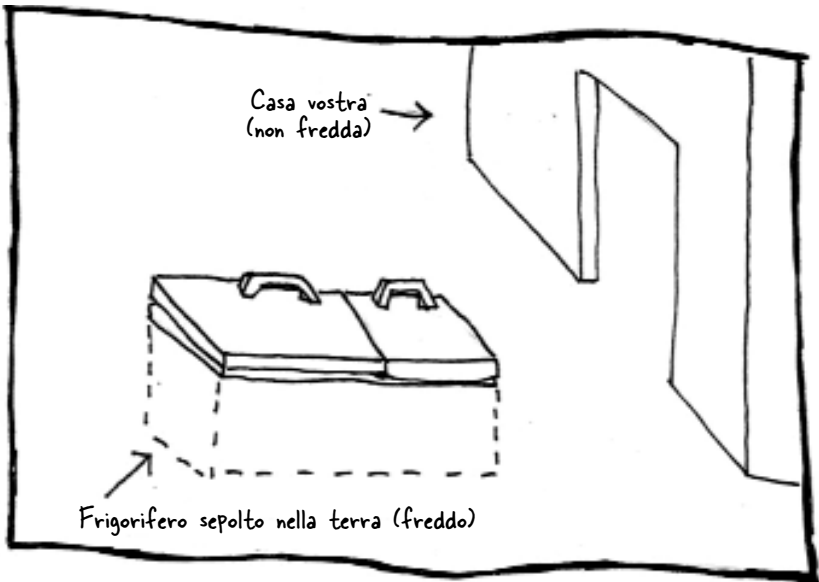
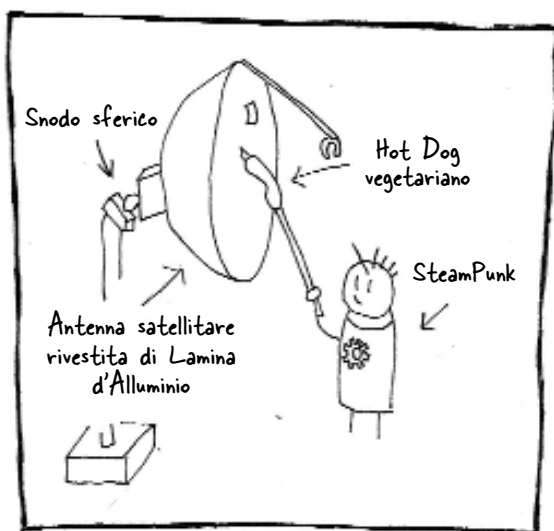


Figura 3.11 – Frigorifero inserito in una Buca scavata nella Terra per tenere il Cibo in fresco in modo semplice ed efficace

Figura 3.12 –
 Antenna satellitare
 rivestita di Lamina
 liscia & riflettente
 per convogliare il
 Calore Solare in un
 piccolo Punto capace
 di raggiungere
 Temperature adatte
 alla Frittura



Pentola nera con un Coperchio del medesimo Colore. Durante la Preparazione, evitate di rimuovere il Coperchio per rimestare, giacché in tal modo si disperderà Calore.

Al fine di convogliare gli Ardenti Raggi del Sole sulla vostra Pentola, potrete ricorrere a Congegni d'ogni sorta. La prima Soluzione da considerare sarà l'Effetto Serra: strati di Vetro che il Sole possa attraversare in un unico Senso. Tale Risultato si può conseguire con massima Semplicità circondando la Pentola con un Sacchetto di Plastica trasparente o con gli Ordigni più complessi quale un Forno di Metallo coperto da una Lastra di Vetro inclinata.

I Riflettori vi saranno Amici, e Specchi, CD rotti o finanche Lamine d'Oro recuperate in giro si potranno fissare a Materiali più rigidi per riflettere la Luce e il Calore sul Cibo in cottura.

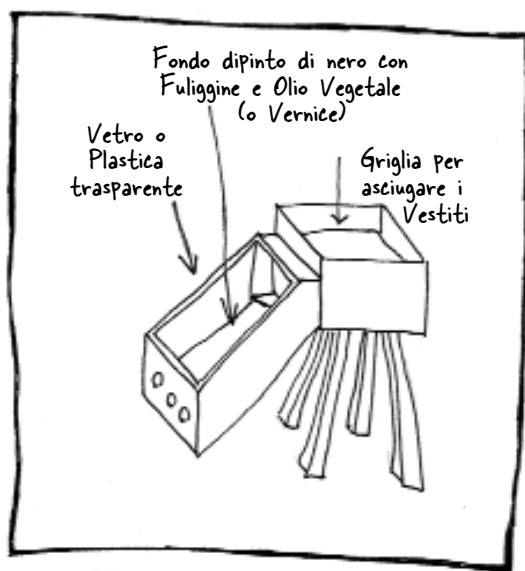
La Conformazione parabolica delle Antenne satellitari costituisce un Riflettore di considerevole Potenza e si potrà sfruttare per ottenere un Calore intenso che consenta di cucinare (*vedi figura 3.12*). Non guardate direttamente i Raggi riflessi! Montate il vostro Fornello satellitare su due Assi rotanti in modo che possa seguire il Sole via via che il Giorno avanza. Potrebbe persino convenire costruire un Sistema a Orologeria per automatizzare il Lavoro!

ALTRE MODALITÀ DI CONSERVAZIONE DEI CIBI

Gli Alimenti si possono conservare per mezzo del Sale, del Fumo, della Disidratazione e dell'Aceto. Il processo di Salatura si applica per lo più alle Carni e in sostanza consiste nello Spargimento di Sale sulla Carne dell'Animale che state sezionando, di qualunque Creatura si tratti.

L'Affumicazione può risultare utile per le Carni, il Formaggio e il Tofu: a tale Scopo dovrete collocare i vostri Alimenti sopra un Falò fumoso per molte Ore.

La Disidratazione è un Processo di utilità pressoché universale e viene adoperata per la Conservazione di Verdure, Carni, Frutta ed Erbe. La Disidratazione a Energia Solare desterà in modo particolare l'Interesse degli Scienziati pazzi e si potrà ottenere con alquanto Facilità impiegando i primi Materiali a portata di mano (*vedi figura 3.13*). Se si ricorrerà a quest'ultima Soluzione, sarà importante impedire che la Frutta si riscaldi troppo in fretta, altrimenti non si essiccherà a sufficienza. A tale scopo converrà evitare di esporla alla Luce diretta del Sole.



*Figura 3.13 –
Disidratatore a Energia
Solare costruito con
Legno o Cartone*



Capitolo 4

Dei Manigoldi e di come difendersi dalla loro Genia

Coloro i quali affermano che la Fine dei Tempi non sarà Tempo di Eroismi non sono che ignobili Codardi. Giungeranno Momenti in cui il vostro Coraggio sarà messo alla prova, quando vi sarà data l'Opportunità di soccorrere i vostri Compagni. E per quanto non occorra, né convenga, mettere a repentaglio la propria Vita in Maniera ingiustificata in favore dell'Umanità intera, se vi sottrarrete a ogni Conflitto non avrete più alcun Amico che possa fornirvi Aiuto. Chi preferisce passare tranquillamente oltre un'Aggressione in Strada, o assistere in Silenzio a una Violenza razzista, sprofonderà nella più assoluta e inerme Solitudine in questo nuovo Mondo caotico.

ARCO COMPOSITO

L'Arco regolare, lungo o corto che sia, è un eccellente e collaudato Compagno del Cacciatore come del Guerriero. Ma per i nostri Fini, l'Arco tradizionale presenta due Svantaggi specifici: il primo è la Mancanza più totale di Pulegge o altre Appendici e il secondo è il Difetto di "Morbidezza" rispetto all'Arco Composito. Difatti, quando si effettua la Trazione di un Arco Composito, più dell'ottanta per

cento della Forza viene caricata sull'Arco anziché sul Braccio, sicché anche un Individuo di bassa Statura può prendere la Mira in maniera adeguata.

La Costruzione di un Arco Composito realizzato ad Arte è Materia troppo complessa per essere affrontata in Maniera adeguata nel presente Volume; nondimeno, possiamo sempre fornire alcuni brevi Consigli: la Parte centrale dell'Arco consiste di un Materiale assolutamente rigido, in genere di Alluminio; i Flettenti sono realizzati con Materiali composti come la Fibra di Vetro o Legno a Strati; la Corda può consistere in un sottile Cavo d'Acciaio rivestito di Plastica. Potenzialmente, tutte queste Componenti si possono rinvenire tra Cumuli di Rifiuti, Stabili abbandonati e via dicendo.

È tuttavia indiscutibile che sia di gran lunga più sensato compiere un'Incursione in un Negozio di Articoli sportivi.

LANCIA SCOMPONIBILE

Le Lance sono Strumenti di ragguardevole Versatilità & Utilità. Le Lance lunghe risultano piuttosto efficaci nei Combattimenti di Gruppo e nella Caccia, mentre quelle corte sono più adeguate alla Difesa personale. Nella figura 4.1 si forniscono Istruzioni per creare una Lancia che, nell'arco di qualche Secondo, si possa convertire dall'una all'altra Tipologia.

FIONDA

La Fionda è un'Applicazione di stupefacente Semplicità della Forza umana. Chi abbia sufficiente Pratica potrà lanciare un Sasso di Dimensioni notevoli da un Lato all'altro di uno Stadio o anche più in là! (*vedi figura 4.2*)

Le Fionde si possono costruire con molti Materiali diversi: se ne possono creare con una Corda e un Pezzo di Cuoio, o intrecciando assieme Fasci di Fibre. Anche la Lunghezza può variare, ma un Tratto di 1,2 metri costituirà la Base minima per indirizzare il Lancio.

Se il Bersaglio, che si tratti di uno Scoiattolo o di un Edificio, dista più di cinquanta metri circa, si raccomanda di lanciare i Proiettili dal basso, come fanno i Lanciatori nel Gioco del Softball. Di contro,

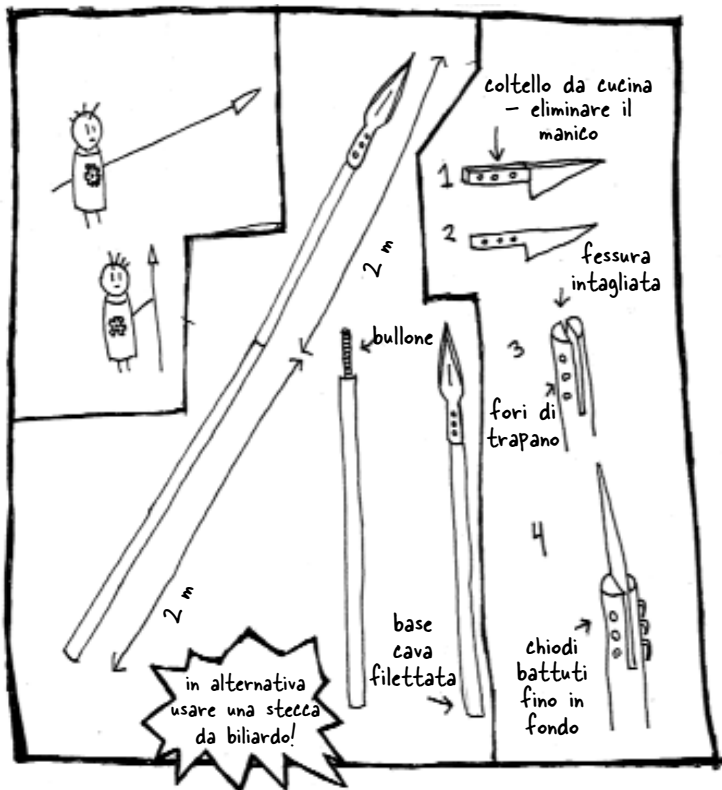


Figura 4.1 – Lancia corta prontamente allungabile

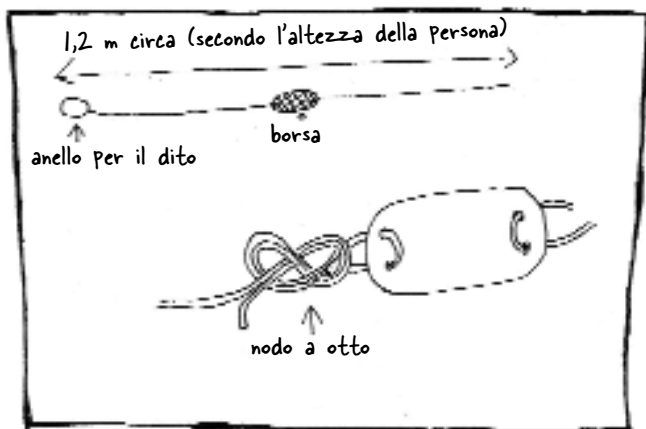


Figura 4.2 – Fionda tradizionale

un Nemico situato nell'arco di cinquanta metri si colpirà con maggior Precisione con un Tiro al di sopra della Spalla come nel Baseball. In ogni Caso, sarà uno Spreco di Energia e Precisione consentire alla Fionda una Rotazione superiore ai trecentosessanta gradi.

FROMBOLA A PALO

Chi desideri lanciare Mattoni tagliati a Metà troverà nella Frombola a Palo uno Strumento appropriato. Si noti che la Frombola a Palo non offre di per sé una Precisione maggiore o una più lunga Gittata della Fionda tradizionale, tutt'altro: il suo unico, seppur eccelso, Vantaggio consiste nella Possibilità di lanciare mezzo Mattone (*vedi figura 4.3*).

TRABUCCO

Se ambite a lanciare Proiettili molto pesanti su Distanze alquanto consistenti, farete bene a studiare la Macchina da Guerra meglio no-

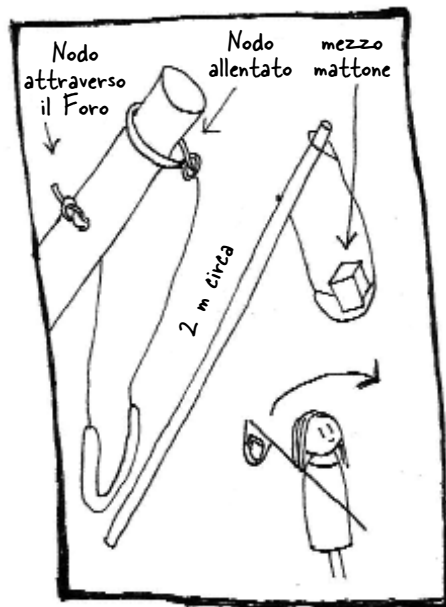


Figura 4.3 –
Dettagli della Costruzione e
dell'Uso della Frombola a Palo

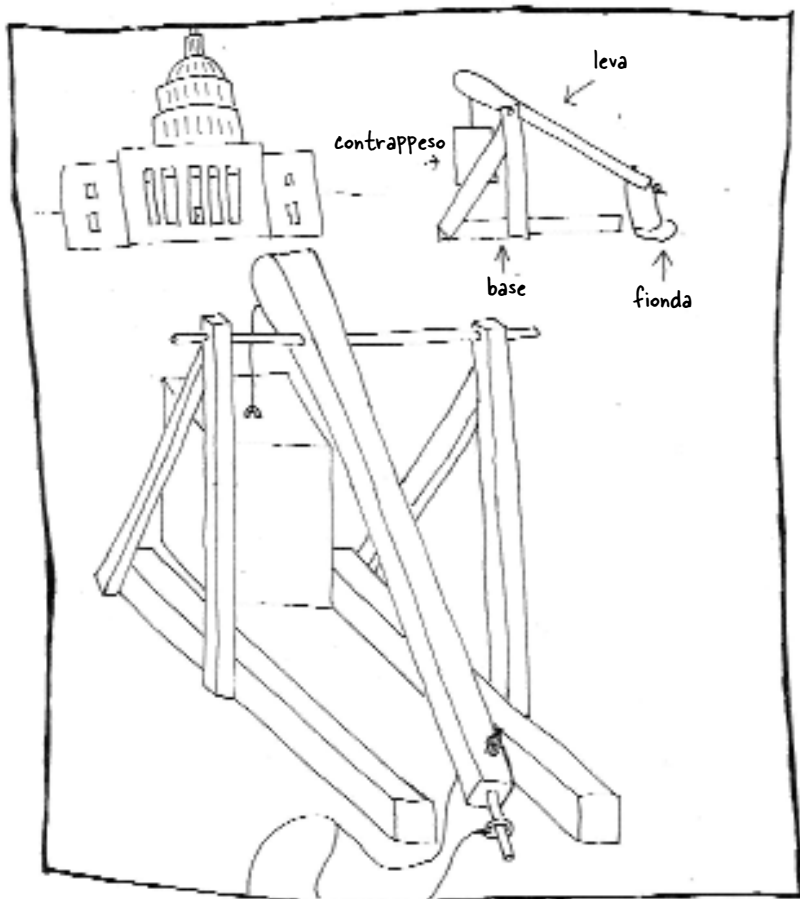


Figura 4.4 – Schema molto generale della Struttura del Trabucco

ta come Trabucco. Sebbene la Gittata garantita dai Trabucchi (i quali in fin dei conti non sono altro che gigantesche Frombole a Palo) sia lievemente inferiore a quella, per fare un Esempio, di un Arco lungo, quest'ultima Arma non è in grado di lanciare Barili pieni di Benzina e ricoperti di Stoppini ardenti.

Dal momento che la Leva del Trabucco dev'essere quanto più leggera e solida possibile, considerate l'opportunità di impiegare il Palo in Alluminio di un Lampione (vedi figura 4.4).

POLVERE NERA

Non è nostra Intenzione fornire nel presente Manuale Istruzioni per produrre Polvere da Sparo o, se è per questo, altri Esplosivi. Ci limiteremo invece a osservare che la Creazione della Polvere Nera, un Tipo relativamente semplice di Polvere da Sparo, non trascenderà le Capacità di nessuno SteamPunk ben informato. La Polvere Nera, peraltro, può rivelarsi assai utile ai Fini dell'Impiego di Armi da Fuoco ottocentesche, oltre che per le Esplosioni d'ogni genere che vi troverete nella Necessità di porre in atto.

Della Strategia

Se il vostro Benessere vi sta a cuore, vi converrà evitare di gettarvi alla cieca nella Mischia. Agendo secondo una Strategia, eviterete più Conflitti di quanti siate pronti ad affrontare.

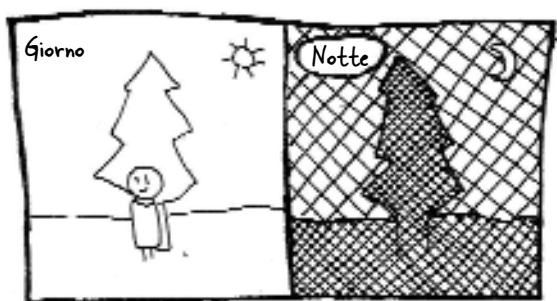
L'ARTE DELLA GUERRA

Se siete disposti a leggere un solo Libro di Strategia bellica, fate in modo che si tratti di *L'Arte della Guerra* di Sun Tzu. Pur riferendosi nello specifico alle Guerre della Cina che fu, i Precetti dell'antico Trattato restano validi pressoché per qualunque Conflitto, sia esso di natura interpersonale o internazionale.

SEGRETEZZA

Quando la Luce Elettrica si estinguerà senza che nessuno la compianga, l'Arte dell'Invisibilità recupererà il suo passato Valore. Sebbene, com'è ovvio, diventare effettivamente invisibili sia impossibile, sottrarsi efficacemente alla vista altrui è spesso auspicabile.

Presupposto rilevante è considerare l'Ombra che si proietta; se la Luce è fioca, l'Ombra si può dissimulare in molti modi: per esempio accovacciandosi oppure collocandosi dietro un oggetto



*Figura 4.5 –
Come sfruttare le
Ombre per muoversi
furtivi nella Notte*

(vedi figura 4.5). Si consideri inoltre che i Passi richiamano l'Attenzione quasi quanto le Ombre e anch'essi andranno attutiti.

Rammentate che di Notte gli Abiti neri risultano spesso più scuri dell'Ambiente circostante non nero. Se il Bianco è uguale a 0 e il Nero a 10, cercate uno Sfondo di Tonalità pari all'incirca a 7.

Anche le Decorazioni e i Colori degli Indumenti dovrebbero essere irregolari come in una Mimetica.

Ma forse il Modo migliore per rendersi invisibili è nascondersi sotto gli Occhi di tutti, evitando semplicemente un Aspetto fuori dell'Ordinario. Potete osservare i Gesti, le Maniere e l'Abbigliamento dei vostri Nemici da lontano, per mezzo di un Cannocchiale, e quindi imitarli per entrare nella loro Fortezza senza incontrare Resistenza alcuna.

ALLENAMENTO & FORMAZIONE

Una delle false Promesse di cui si ammanta la Tecnologia è quella di essere a Prova di Idiota. Ogni Strumento bellico, dall'umile Mazza da Baseball al potente Fucile con Mirino di Precisione, richiede un certo Allenamento per essere utilizzato con Efficacia.

Ove possibile, conviene sempre ricorrere all'Assistenza di un Esperto che segua la vostra Formazione. Ma in mancanza di tale Possibilità, sperimentate da soli. Esercitatevi! Esercitatevi finché non conoscete bene la vostra Arma, poi esercitatevi ancora. Continuate finché la vostra Fionda, per fare un esempio, vi sembrerà un'Estensione naturale del Braccio come potrebbe esserlo un Guanto.

Istruitevi e istruite i vostri Amici. Istruite i Principianti che si uni-

scono al vostro Insegiamento, e non solo nelle Questioni della Guerra: fate in modo che il Sapere non sia mai un Bene per pochi Privilegiati, affinché nessun Membro della Comunità sia insostituibile. Figuratevi la Frustrazione nel caso in cui, per Esempio, il vostro unico Meccanico esperto e competente nella Riparazione del Sistema di Raccolta dell'Acqua dovesse morire in una feroce Battaglia!

CODICE MORSE

Il Codice Morse trova Applicazione in una vasta Gamma di Contesti. Si può usare stringendo la Mano a qualcuno, bussando sul Muro di una Prigione o su lunghe Distanze per mezzo di Specchi (*vedi figura 4.6*).

Per inviare Segnali più lontano, si possono impiegare uno Specchio e una Sorgente luminosa: la più tradizionale è il Sole, ma una Lampada o un altro Strumento saranno più che appropriati nelle Situazioni di Oscurità. O si sposta lo Specchio verso il Fascio luminoso, oppure, come di norma accade, si esclude momentaneamente la Luce con una Mano o un Otturatore, sì da ottenere maggior Precisione. Si dovrà escogitare in anticipo un semplice Codice, giacché se è vero

0	----	A	..	K	---	U	...
1	*----	B	-...	L	V
2	o----	C	-.-.	M	--	W	---
3	ooo----	D	---.	N	--.	X	---
4	oooo-	E	.	O	---	Y	----
5	ooooo	F	P	----	Z	----
6	-----	G	---	Q	----	Ä	----
7	-----	H	R	---	Ö	----
8	-----	I	..	S	...	Ü	----
9	-----	J	----	T	-		

Figura 4.6 –
Tabella del
Codice Morse

che si può ricorrere al Codice Morse, ci si può anche accordare sul Fatto che “Due Lampi brevi significano che il Nemico è alle Porte”.

BANDIERINE SEGNALETICHE

Anche le Bandierine sono Segnali eccellenti (*vedi figura 4.7*), come conferma il loro Impiego diffuso nelle Comunicazioni tra Imbarcazioni. Sebbene sulle Bandierine si possano scrivere Parole quali “Attacco” o “Ritirata”, esiste un Sistema alfabetico pronto per l’Uso chiamato Alfabeto semaforico. Si noti che storicamente il medesimo

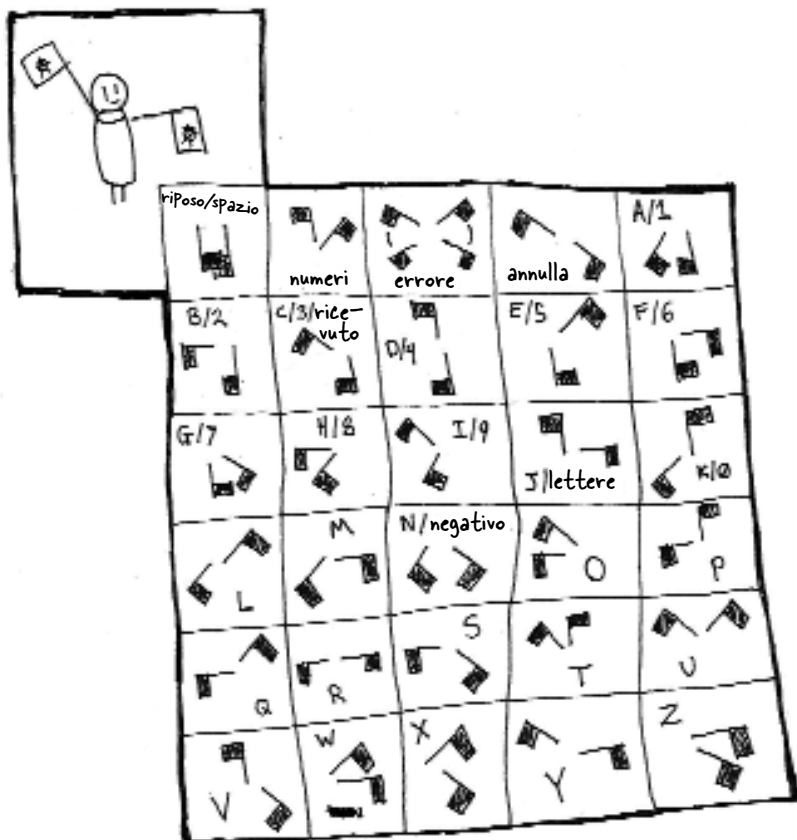


Figura 4.7 – Tabella dell’Alfabeto semaforico

Alfabeto è stato adottato anche per comunicare tra Torri dotate di Bracci Meccanici, ampliando in misura significativa la Portata dei Segnali.

MESSAGGI CIFRATI

La Creazione di Codici di Crittazione può costituire un dilettevole Passatempo: uno Svago che potrebbe rivelarsi cruciale per la vostra Strategia Difensiva. Dal momento che i Messaggi manoscritti saranno con ogni probabilità una Forma di Comunicazione fondamentale, le vostre Esigenze saranno meglio soddisfatte se codificherete le vostre Missive prima di inviarle.

CIFRARIO DI CESARE

Il Cifrario di Cesare è un esempio di Codificazione facile da violare. D'altra parte, se i vostri Nemici sono ottusi, o più semplicemente non sono Tipi da prendersi il Tempo necessario per studiare il vostro Sistema di Cifratura, anch'esso potrà rivelarsi assai efficace. Ciascuna Lettera viene spostata indietro nell'Alfabeto di un determinato Numero di Posizioni. Per esempio, in un Cifrario di Cesare con chiave 10, la Lettera A sostituisce la K, la Lettera B la L e via dicendo (*vedi figura 4.8*).

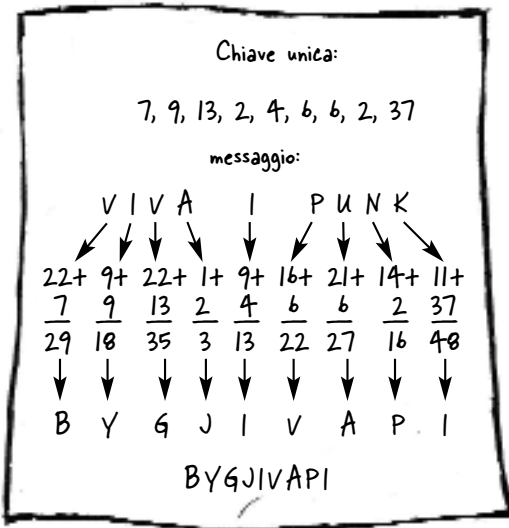
CIFRARIO DI VERNAM

Il Cifrario di Vernam è un Sistema di Codifica "perfetto", inviolabile con Metodi convenzionali e, inoltre, piuttosto semplice da adoperare.

Cifrario di Cesare a base 6								
V	I	V	A	I	P	U	N	K
B	O	B	G	O	V	A	T	Q

Figura 4.8 –
Esempio di Cifrario di Cesare

Figura 4.9 –
Esempio di Cifrario di
Vernam



re. A chiunque debba ricevere o inviare Messaggi si consegna una Copia identica di un Taccuino di Chiavi da utilizzare una sola Volta consistenti in sequenze di Numeri casuali. Le Lettere del Messaggio sono codificate e trascritte in Forma numerica. La Lettera A diviene 1, la B 2 e così via fino a sostituire la Z con il Numero 26. Alla prima Cifra del Messaggio si aggiunge poi il Numero corrispondente alla prima Lettera della Chiave del Cifrario e via di seguito finché l'intero Messaggio non è stato cifrato. Se il Numero generato è superiore a 26, a tale Cifra si sottraggono 26 Unità.

Il vostro Nemico potrà decifrare i Messaggi così generati soltanto procurandosi le relative Chiavi, ed è pertanto Prassi consolidata bruciare il corrispondente Foglio del Taccuino subito dopo averlo utilizzato (*vedi figura 4.9*).

Assediati da molti Nemici

Sarà importante maturare Conoscenze approfondite in merito a ciascuno dei molti Antagonisti con cui potreste entrare in Conflitto. Qui di seguito si elencano solo alcune Categorie generali di cui po-

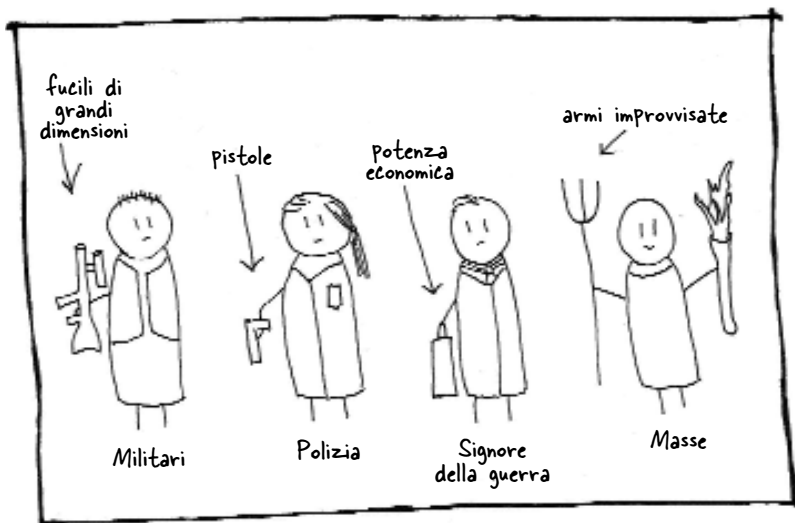


Figura 4.10 – L'Arsenale dei vostri potenziali Nemici

trebbero far parte i vostri Aggressori; rammentate che non tutti i Membri di questi Gruppi rappresenteranno una Minaccia immediata per la vostra Sopravvivenza, com'è del resto ovvio!

FORZE ARMATE

Coloro i quali rientrano in questa Categoria sono quelli che dedicano gran Parte delle proprie Energie a prepararsi al Conflitto e a cimentarvisi. Dato l'Addestramento e l'Esperienza che può così vantare, chi fa parte dei Ranghi militari costituisce sia la più grande Minaccia che, nell'Ottica della Difesa, il maggior Potenziale a vostra disposizione. Tenete presente che, nella Categoria qui discussa, oltre alle tradizionali Truppe in Divisa sono compresi anche Paramilitari quali i Miliziani.

Qualsiasi Scontro Aperto con un Esercito ben organizzato sarebbe un Atto sconsiderato a meno di non derivare dall'Istinto di Sopravvivenza o da Finalità di natura ideologica. Se la Guerra si rendesse comunque necessaria, bisognerebbe allora maturare una certa Consuetudine con le Tattiche della Guerriglia.

Le Forze Armate moderne sono sempre più dipendenti dall'Alta Tecnologia, dagli Indicatori di Distanza al Laser come dai Mezzi di Comunicazione senza Fili, dai Radar come dalle Incursioni aeree. Sarà proprio tale Dipendenza a costituire il primo Punto di Forza degli SteamPunk in caso di Conflitto. Quando le imponenti Infrastrutture inizieranno a cedere e a disgregarsi, questi Giocattoli moderni diverranno sempre meno affidabili e, come per tutte le Istituzioni gerarchiche, è presumibile che anche le Forze Armate si adattino con lentezza. Che il Caos sia vostro Alleato.

FORZE DELL'ORDINE

Della seconda Categoria fanno parte coloro i quali si dedicano a far valere la Legge e il Diritto di Proprietà. Sebbene adusi alla Violenza, costoro non sono altrettanto attrezzati per gli Scontri Aperti e si concentrano maggiormente sugli Effetti sociologici che possono sortire su una data Popolazione.

Le Forze di Polizia sono particolarmente pericolose in quanto equipaggiate esclusivamente al fine di esercitare Violenza sulle Persone del proprio stesso Paese, e se è certo che molti Agenti troveranno la nostra Sopravvivenza sconveniente, altri metteranno il loro Addestramento a nostra più completa disposizione.

Una Strategia consolidata nel Tempo per Trattare la Polizia consiste nel deviare la Furia degli Agenti verso una terza Parte, preferibilmente più abietta. È spesso utile lasciar credere ai Poliziotti che si è d'accordo con loro e se ne rispetta l'Autorità.

In genere gli Agenti di Polizia vengono addestrati al Combattimento a Mani nude, incentrato sulle Prese più dolorose, e all'Uso di piccole Armi da Fuoco come di Armi invalidanti quali i Taser e i Fucili a Proiettili Neutralizzanti. Tra le loro Abilità vi sono inoltre Perfide Tecniche di Interrogatorio e la Manipolazione della Verità. In un Numero crescente di Paesi, la Polizia viene preparata alla Manovre militari, alle Dinamiche di Gruppo e alle Operazioni Porta a Porta necessarie per garantire l'esistenza di uno Stato di Polizia. D'altronde, gli Agenti non vengono preparati ad agire indipendentemente dal loro Superiore e, come accade in tutte le altre Forze centralizzate, un'Interruzione nelle Comunicazioni potrebbe paralizzarli.

SIGNORI DELLA GUERRA E ACCOLITI VARI

Per quanto consolante possa risultare il Pensiero che all'Avvento dell'Apocalisse la stragrande Maggioranza della Popolazione aprirà le Braccia e il Cuore al Prossimo, mettendo da parte le Divergenze così come le Ambizioni autoritarie, è invece plausibile che molti vogliano accaparrarsi il Potere politico.

Bene o male intenzionati che siano, con ogni probabilità i Contendenti saranno numerosi. I Signori della Guerra e il loro Seguito proverranno da qualunque Contesto, ma soprattutto da quelli più implicati con il Potere. Aspettatevi che Politici, Poliziotti, Capibanda e Uomini d'Affari rappresentino molte Fazioni politiche differenti.

I loro Accoliti proverranno da qualunque Settore della Società, e aspettatevi che Individui privi di Addestramento militare si impratichiscano in tali Attività in tutta Fretta.

Ciascuna singola Fazione andrà valutata sulla base dei suoi Meriti e Demeriti, e ciascun Signore della Guerra andrà trattato in Maniera diversa. Quali Scopi persegue? Quali sono le sue Motivazioni? Qual è la Composizione del suo Gruppo? Che genere di Armamenti sarà in grado di spiegare? Vale la pena di affrontarlo? Questi sono tutti Interrogativi da porsi con Attenzione.

I DISPERATI

I Disperati, che, su base individuale, rappresentano la Componente meno potente del Mondo post-apocalittico, sono quelle Bande erranti di Disperati rapaci & privi di meta tanto spesso ritratte nelle Narrazioni sull'Apocalisse.

Sebbene non sia affatto il caso di sottovalutarli, i Disperati non dovrebbero neanche essere demonizzati con siffatto Astio. È quantomai probabile che i Più si trovino di fatto a costituire nuove Società in Miniatura anziché aggirarsi per la Terra al pari di un vasto e bizzarro Mare bovino.

La Soluzione più semplice per trattare con i Disperati è il Cibo, se le Provviste a disposizione lo consentono. Non si può mai sapere di quali Capacità utili per la Sopravvivenza possa disporre una Persona, e la Condivisione sarà ben presto un Fattore d'importanza vitale per il Sopravvissuto.

Sfortuna vuole che la Massa degli Affamati possa comunque risultare schiacciante per un piccolo Insegiamento SteamPunk, ed è possibile che risulti necessario difendersi. In tal caso, tentate di tenere a mente le Tattiche delle Truppe antisommossa: i Soldati privi di addestramento agiscono come un Gregge senza Capo. Prendete di mira qualsiasi Autorità evidente e provocate un Fuggi Fuggi generale: una Massa che abbia iniziato a correre si darà ben presto alla Fuga.

Un'eccellente Misura preventiva consiste nell'evitare di ostentare eventuali Oggetti di Valore o Risorse importanti d'altro tipo. Non richiamate mai l'Attenzione sui vostri Beni.



Capitolo 5

Breve Introduzione al Contagio

A lungo abbiamo adattato i nostri Corpi a una Vita scevra da Contaminazioni, ed è più che probabile che a causa di ciò ci siamo indeboliti. Dipendenti come siamo dagli Antibiotici anziché dagli Anticorpi, se intendiamo sopravvivere le Misure Sanitarie e la Salute non saranno di minore importanza nei Decenni a venire.

Il presente Capitolo soffre di notevole Incompletezza, e qualunque SteamPunk attento (e dunque anche voi) farà bene a cercare attentamente Ragguagli ulteriori.

Del Benessere

Un Corpo sano è Medicina di gran lunga migliore di quelle offerte negli Ospedali ed è incredibile da quali Malattie ci si possa allegramente riprendere se ci si prende cura di sé!

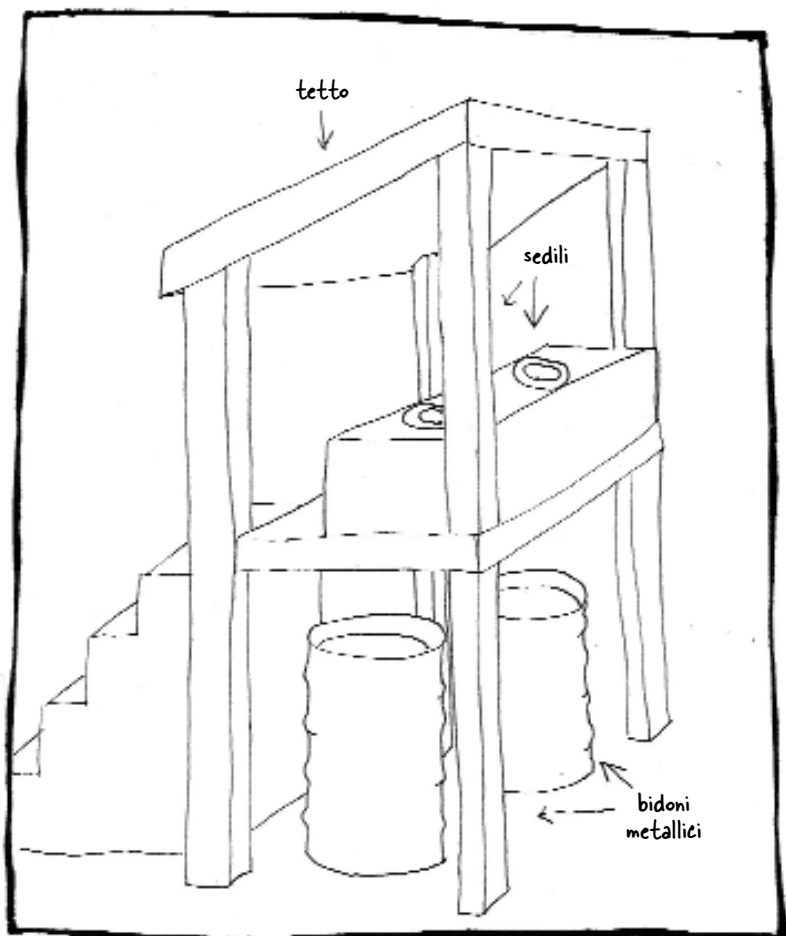


Figura 5.1 – Schema semplice di gabinetto con compostaggio

COMPOSTAGGIO DEI RIFIUTI UMANI SOLIDI

Per quanti Benefici abbia potuto arrecare, il moderno Sistema Fognario è comunque un’Idea quantomai puerile se considerato dal rigoroso Sguardo di uno Scienziato. In breve, è insostenibile riversare Sostanze Nutritive tra i Flutti del Mare, anche se così facendo ci disfacciamo altresì di quasi ogni Malattia.

Una Soluzione a questo Problema consiste nel Compostaggio dei

nostri Rifiuti. Con l'Urina, relativamente sterile, tale Effetto si può conseguire semplicemente mingendo sul Terreno. Variando la Sede ed evitando di urinare sulle Piante commestibili, si prevencono quasi tutte le Complicazioni.

Ma i Rifiuti Umani Solidi contengono innumerevoli Agenti Patogeni dannosi, e sarebbe poco assennato impiegare in via diretta tali Materiali per fertilizzare il Suolo. La Soluzione consiste nel Compostaggio, e a tale scopo si possono utilizzare numerosi Tipi di Struttura (*vedi figura 5.1*). Il Concetto non è tanto complesso quanto potrebbe sembrare: in parole povere, non bisogna fare altro che accumulare i Rifiuti Solidi in modo da ricavarne Concime. Si osservi che non bisogna urinare nel Compost del Gabinetto e che per controllare il cattivo Odore conviene coprire ogni volta gli Escrementi con Segatura o Cenere.

Inoltre, sarà meglio che questo Tipo di Compost maturi per almeno un Anno, il Tempo minimo necessario affinché tutti gli Agenti Patogeni periscano. Insieme con il Compost ricavato dagli Escrementi, si possono trasformare in Concime anche altri Rifiuti alimentari non adatti di norma al Compostaggio Domestico quali gli Avanzi di Carne e Formaggio.

Attualmente il Compostaggio di Escrementi è illegale in molti Paesi. È una Fortuna, dunque, che ben presto tutte le odierne Considerazioni legali saranno prive d'ogni Valore!

DENTIFRICIO

Soprattutto in considerazione dell'elevata Probabilità che gli Alimenti reperiti nel Mondo post-apocalittico presentino un alto Contenuto di Carboidrati, una corretta Igiene Orale sarà assai importante.

Innanzitutto, si raccomanda di fare Incetta di Tubetti di Dentifricio e Flaconi di Colluttori; ma per integrare tali Scorte non rinnovabili, potrete produrre da soli un semplice Dentifricio con tre Parti di Bicarbonato di Sodio e due Parti di Acqua. Per migliorare il Sapore si possono aggiungere Menta o Cannella.

Se soffrite di Mal di Denti o avete Carie evidenti, usate il Dentifricio al Fluoro, altrimenti potrete cavarvela con la vostra Pasta dentifricia fatta in Casa.

MEDICAMENTI

Le povere Anime sventurate che necessitano di Medicine specifiche faranno bene ad accumularne in anticipo, e se possibile a studiare la Chimica necessaria per produrre Distillati più complessi. Sarà opportuno anche far Scorta di Antibiotici, sebbene a causa della loro breve Durata ci troveremo ben presto a doverci adattare alla Fitoterapia.

Una Gamma piuttosto vasta di Problemi Sanitari si può risolvere tramite il Ricorso a Cure a base di Erbe. Le ulteriori Ricerche che compierete vi forniranno ulteriori Dettagli, ma nel frattempo rammentate che dalla Corteccia di Salice bianco si ricava un Tè che allevia il Dolore e la Febbre, l'Aglio è un potente Antibiotico, Antimicotico e Antivirale, lo Zenzero è utile per guarire i Disturbi gastrici e l'Echinacea rafforza il Sistema immunitario.

Del Malessere

Al Mondo vi sono Migliaia di Malattie infettive e, per ovvi Motivi di Spazio, nel presente Volume non possiamo trattarle una a una. Ci soffermeremo pertanto su quattro Afflizioni particolarmente contagiose e imbarazzanti da mostrare in Società.

STAFILOCOCCO

Lo Stafilococco è un Batterio insidioso che risiede sulla Pelle umana in Maniera alquanto benigna finché detta Pelle non subisce Lesioni e il Germe si introduce nel Flusso sanguigno. Una volta entrato, il Batterio si aggirerà senza Meta nel vostro Corpo riemergendo in Forma di Vesciche e Ulcere. Nella maggior Parte dei Casi l'Organismo esce vincitore dall'Attacco, ma i più Sventurati scopriranno che i Batteri hanno infettato i loro Organi interni e il Rischio di Decesso non sarà irrilevante. Lo Stafilococco si trasmette per Contatto ed è pertanto assai contagioso. In Casi del genere, e in Mancanza di Antibiotici, sarà opportuno ricorrere a Trattamenti Fitoterapici intensivi.

SCABBIA

La Scabbia è provocata da un Acaro tanto minuscolo quanto deplorabile, meglio noto agli Scienziati con il nome di *Sarcoptes scabiei*, il quale è pronto a cogliere la prima Opportunità di vivere e proliferare sopra e sotto la Superficie della Cute umana. Oltre a essere altamente contagiosa, l'Infestazione può impiegare fino a sei Settimane per palesarsi e nel Frattanto il malcapitato Ospite sarà anche Veicolo di Propagazione della Malattia.

In mancanza di Cure, il vostro Corpo si ricoprirà di Pomfi pruriginosi ed è più che probabile che grattandovi furiosamente vi esporrete altresì ad altre Infezioni. La Scabbia è stata a lungo trattata con Sostanze Chimiche nocive quale la Permetrina, ed è raccomandabile procurarsi tali Farmaci, distribuiti oggi solo su Prescrizione, immediatamente in seguito all'Apocalisse. Alcuni hanno ottenuto Risultati efficaci sugli Stadi meno avanzati dell'Infestazione tramite Applicazione di Olio dell'Albero del Tè. Una volta iniziato il Trattamento, sarà importante prevenire la Reinfezione mantenendo tutte le Superfici e gli Indumenti in Condizioni impeccabili per due Settimane.

PIDOCCHI

Un'altra Infestazione diffusa tra chi conduce una Vita comunitaria è la Pediculosi. Il Pidocchio vive tra i Capelli umani e nel banchettare con il Sangue del suo Ospite gli causa non poco Prurito. L'Insetto ha l'Aspetto di una minuscola Aragosta grigia e depone le Uova, chiamate Lendini, sui singoli Capelli, fissandovele con la sua Saliva collosa.

I Pidocchi vanno tenuti sotto controllo per Ragioni di ordine tanto sociale quanto sanitario, e tale obiettivo si può realizzare con vari Metodi diversi: rasandosi la Testa, impiegando Lozioni velenose oppure pettinandosi in Maniera meticolosa ed eliminando i Lendini uno a uno.

GIARDIASI

L'abbondante Acqua disponibile non sarà più potabile: di questo potete star certi; tra i Parassiti predatori che tenderanno agguati al

vostro Sistema digerente vi sarà la Giardia, e guai a chi ne resterà infettato!

È plausibile che in casi del genere passiate Giorni e Giorni a espellere a Ritmo sostenuto da entrambi gli Orifizi e il vostro Stomaco urlerà in una Lingua tanto ignota quanto dolorosa. I Sintomi iniziano dopo qualche Settimana di Consumo di Acqua non trattata e possono durare anche Mesi o Anni.

L'Olio di Vinacciolo è tra le principali Terapie della Giardiasi, ma per Curarsi davvero bisognerà rivolgersi a un Curatore competente e seguire una Dieta rigorosa per diverse Settimane.

È dunque sempre meglio depurare l'Acqua che si beve.

Appendice 1

Scenari

di Sopravvivenza

Metropoli

Nello Scenario descritto di seguito, i nostri Protagonisti si sono insediati (in via intenzionale o per caso) nel Territorio di una Metropoli di piccole Dimensioni. Tale ipotetica Situazione potrebbe presentarsi, con alcune Variazioni, in qualunque Grande Città del Mondo un tempo civile, ma dobbiamo ammettere che le Conoscenze dell'Autrice del presente Documento si limitano in sostanza agli ex Stati uniti d'America.

POSIZIONE & DIFESA

Immediatamente in seguito all'ultimo Respiro agonizzante della Cultura Alta, la nostra Ghenga di venti Individui ben addestrati ha subito intrapreso l'Occupazione della Scuola Superiore del Quartiere. La Scelta della Sede è stata dettata da molte sagge Ragioni: per cominciare la Struttura della Scuola era sicura quasi quanto quella di un Carcere, giacché la sua precedente Funzione comprendeva anche il Controllo mirato di ingenti quantità di Giovani turbolenti; inoltre, l'Isti-

tuto era dotato di una Biblioteca, di Laboratori Scientifici, di una Palestra, di una Cucina costruita per sfamare Centinaia di Persone e di altre Infrastrutture quantomai convenienti. Gli Scaldabagno elettrici sono stati presto modificati per azionare Motori a Vapore alimentati con Legname di Risulta, sì da fornire Corrente Elettrica alla vasta Gamma di Processi Meccanici attivati in tutto il Comprensorio.

Nel vedere Infrastrutture di Livello sittanto imponente, una grande Folla ha scelto di unirsi al Gruppo.

La Recinzione metallica, troppo fragile nell'Opinione di ciascun Occupante, è stata rinforzata da Muri di Pneumatici riempiti di Terra (recuperati nei Negozi di Automobili e negli Scassi), disposti a guisa di Mattoni e ancorati al Suolo con Tubi per Impalcature (trovati nei Cantieri Edili). Questi Muri spessi e robusti hanno funto da prima Linea difensiva contro i Malintenzionati.

Subito dietro tale Barriera sono stati costruiti Trabucchi e Catapulte con Pali della Luce in Legno recuperati in giro. Utilizzati anch'essi per costruire dette Armi, i Cavi dell'alta Tensione hanno trovato impiego altresì nella Creazione di un Reticolo aereo di Carrucole tese sopra i Tetti tra Piloni montati lungo le Mura perimetrali.

Impossibilitati a produrre l'Elettricità necessaria per alimentare un Sistema di Videocamere, i brillanti SteamPunk hanno ideato sofisticate Reti Ottiche fatte di Lenti e Specchi montati su Binari semoventi, sì da potere osservare quasi ogni Angolo del loro Territorio.

Ciascun Membro del Gruppo (d'ogni Età, Genere e Capacità) ha sviluppato una certa Competenza nell'Uso delle varie Armi. Grazie alle Lance costruite con Coltelli e Bastoni (molte adattate in Maniera assai brillante con Aste che si potevano svitare per accorciarsi della Metà) e alle Balestre a ripetizione realizzate nel Laboratorio di Falegnameria della Scuola, con Archi Compositi (sia confezionati sul posto che rinvenuti nei Negozi per cacciatori) e con semplici Fionde che permettevano ai loro Possessori di posizionarsi dietro le Mura e di scaraventare una Gragnuola di Sassi e Sostanze Chimiche sulle Forze assediati, gli SteamPunk erano pronti a qualunque Combattimento.

Sono state anche raccolte Armi da Fuoco e Munizioni, e la Carenza di Cartucce ha indotto gli Occupanti a creare Fucili che potessero usare la Polvere Nera prodotta nei Laboratori della Scuola. Costruiti con un Tubo di Ferro, tali Cannoni sono stati anche montati sul Tetto, ma poi il loro impiego è stato assai raro.

Servendosi dell'aula di Ceramica presente nella Scuola, i nostri hanno lavorato Vasi d'Argilla sulla Ruota da Vasaio per poi riempirli di Polvere Nera che, avvolta in uno Straccio impregnato d'Olio e quindi acceso, veniva infine catapultata tra i Ranghi nemici.

Le scarse Riserve di Benzina non sono state sacrificate sull'altare della Locomozione: ormai la Bicicletta si era affermata quale miglior Mezzo di Trasporto possibile; piuttosto, sono state mescolate con il Polistirolo per produrre una sorta di Napalm con cui sono state riempite svariate Bottiglie di vetro. Tali Bombe Molotov venivano poi lanciate contro gli Antagonisti a mano o mediante Frombole a Palo.

È stata un'eccellente Idea porre in atto Misure tanto elaborate, in quanto la Sistemazione urbana del Gruppo si è associata a innumerevoli Conflitti con la Polizia, i Signori della Guerra e Bande girovaghe di Disperati.

ACQUA & CIBO

Trasferitasi nella sua nuova Rocca, la nostra Ghenga SteamPunk si è accinta a raccogliere quanta più Acqua Piovana possibile, detergendo le Grondaie che correvano tutt'intorno al Tetto e modificandone il Decorso. Con il Tempo, il Gruppo ha ampliato tale utile ed economico Sistema includendovi anche le Canalette di Scolo in Cemento che fiancheggiavano le Strade vicine, al fine di convogliare tutti i Rigagnoli nei Serbatoi di Filtraggio e di ottenere infine Acqua pronta al Consumo.

Gli SteamPunk hanno inoltre installato una Serie di Mulini che sfruttavano la Spinta discendente esercitata dalla Forza di Gravità sull'Acqua Piovana. La Rotazione derivante è stata usata per attorcigliare Molle la cui Forza Meccanica accumulata azionava poi le Seghe e gli altri Utensili in dotazione dei Laboratori Scolastici.

Parte dell'Acqua raccolta veniva conservata in una Torre sul Tetto della Scuola al fine di mantenere costante la Pressione delle Tubature in Cucina. I Tubi dei Bagni sono stati invece sigillati e l'Urina e le Feci sono stati adoperati per fertilizzare l'Orto. Gli Escrementi umani sono stati trattati con particolare Attenzione, divorati ed espulsi più e più volte dai Vermì in un processo di Vermicoltura prima di entrare in Contatto con le Piante.

Per nutrirsi, gli Occupanti della Scuola Superiore potevano usu-

fruire di una vasta Scelta di Alimenti. Mentre le Bande meno informate si avventavano sui Negozi di Generi Alimentari e sui Supermercati, gli SteamPunk sono montati sui loro Carrelli a Pedali alla volta dei Magazzini dei Grossisti che costellavano la Periferia cittadina e degli enormi Capannoni della Zona Industriale. In quei Luoghi hanno quindi accumulato Mucchi di Cibi secchi, pur sapendo che non sarebbero potuti durare a lungo.

Nascosti dai Muri di Pneumatici alla Vista delle Orde fameliche, i nostri hanno creato un Orto basato sui Principi della Permacoltura per ottenere il Massimo Raccolto con il Minimo Sforzo. Gli Alberi da Frutto portati in salvo dai Vivai hanno prodotto molti Cibi nutrienti.

Alcuni hanno mangiato la pessima Carne dei Colombi e dei Ratti (gli Animali più atti a vivere di Avanzi trovati tra i Rifiuti) attirando le povere Bestie in Trappola.

Altri hanno raccolto in giro per la Città molte Piante spontanee commestibili (dal Dente di Leone al Trifoglio, dalle More ai Fichi d'India), pur sapendo che molte di esse presentavano un elevato Livello di Contaminazione, soprattutto se trovate lungo le Strade principali. Per sopravvivere sono molti e bizzarri i Particolari di cui bisogna tener conto.

I Parcheggi e le Strade meno importanti sono stati smantellati per fare Spazio ad altri Orti coltivati a Permacoltura, e l'Asfalto asportato è stato impiegato per riempire gli Pneumatici delle Barriere Difensive.

SOCIETÀ, CULTURA & MODA

I nostri SteamPunk avevano spesso a che fare con Questioni di natura Militare e con l'Acquisizione di Cibo e questo ha influenzato la loro Estetica.

L'Abbigliamento era funzionale e resistente ed era in gran parte composto di Pezzi di Pelle e Tessuti Sintetici sottratti alle Tappezzerie. Le Armature si indossavano quali Decorazioni, e non era raro vedere Cotte di Maglia intessute con Gusci di Noci e Monetine. Lo Stile era comunque assai variabile e tra chi dedicava il Tempo soprattutto ad Attività Orticole andavano per la maggiore la Cotonina leggera e pesanti Cinturoni disegnati appositamente per fissarvi Arnesi d'Uso sia marziale che tecnico.



Anche se l'Ampliamento delle Difese e degli Orti richiedeva Sforzi intensi, restava comunque molto Tempo da dedicare allo Sva-go. l'Innovazione era considerata un mirabile Passatempo, e innumerevoli Smanettoni trascorrevano Ore e Ore armeggiando tra Officine e Laboratori. Molti Pasti si consumavano in comune, e alla Socializzazione era dedicata gran parte della Giornata.

Nell'Impossibilità pressoché totale di ascoltare Musica registrata (fatto salvo per i Vinili, suonati spesso a Pedale), Cantare & Suonare non sono più stati Appannaggio di Pochi e quasi tutti hanno ripreso a praticare tali Attività. Le Serate si concludevano così quasi sempre con l'Esibizione dei diversi Musicisti che si cimentavano in una vasta Gamma di Stili diversi.

Chi aveva minore Inclinazione per gli Intrattenimenti di Società passava il Tempo Libero nella grande Biblioteca (il cui Contenuto era stato parecchio ampliato con Volumi trovati in giro) e molte Notte sono trascorse al Lume di una Lampada in compagnia dei Tomi più straordinari.

Ma nel Mondo post-civilizzato la Vita Urbana non era affatto scevra da Confusione, e la Morte, causata dai Nemici come dalle Malattie, era una Evenienza assai frequente. I Defunti ricevevano un Trattamento conforme alla loro rispettiva Religione.

Montagna

Il nostro secondo Scenario segue un Gruppo di pari Dimensioni (composto da venti Anime in tutto) che hanno scelto di trasferirsi in Montagna immediatamente in seguito al Crollo della Società Gentile. Questa particolare Comunità SteamPunk si è sistemata nella fertile Zona temperata degli Stati Uniti d'America.

POSIZIONE & DIFESA

La Pianificazione effettuata in anticipo dalla nostra ardita Ghenga è stata di fatto la sua Salvezza, giacché i suoi membri hanno scelto di mettersi in salvo in un Luogo isolato e rivolto a sud. Alle prime Avvisaglie della Catastrofe, hanno trasportato e seppellito nel punto pre-

scelto all'interno di un Parco naturale Barili pieni di Riso, Fagioli, Medicine & Utensili vari.

La Fuga dalle Città e dai Sobborghi periferici è stata immediata, poiché coordinata con molto Anticipo: con Camion e altri Veicoli, gli SteamPunk hanno percorso le lunghe Strade tortuose dei Boscaioli e sono giunti alla Meta proprio mentre dalle Città si levavano le prime Grida di Disperazione.

Data la scelta di una Dimora sì remota, il Recupero di Materiali Edili è stata la Sfida più ardua affrontata da questi novelli SteamPunk rurali. Ma è stata la Terra stessa a rivelarsi il loro principale Alleato. Hanno recuperato Copertoni nelle Cittadine più prossime e hanno scavato un Rifugio nel Fianco del Monte. Colmando gli Pneumatici con la Terra degli Scavi hanno poi costruito Muri di Sostegno: in tal modo hanno ben presto ottenuto una piccola Baracca che, semicoperta di Terra, risultava quasi invisibile a chi vi posasse lo Sguardo. Il Lato esposto era rivestito con il Vetro di svariati Parabrezza, ed è stato anche costruito un Tetto sporgente per accentuare al massimo l'Ombra in Estate e il Caldo del Sole in Inverno. Coniugato con lo straordinario Isolamento fornito dal Terrapieno inclinato che correva su tre Lati della Capanna, il Riscaldamento Solare passivo così ottenuto garantiva, come in Estate così in Inverno, un Ambiente invero gradevole.

La Strategia Difensiva degli SteamPunk si fondava innanzitutto sulla Posizione isolata. Avendoli privati degli Elementi utili, i nostri hanno nascosto i loro Veicoli ben lungi dalla Strada e hanno incoraggiato la Natura a riappropriarsi di quanto le spettava di diritto.

Ma il Gruppo ha comunque costruito Armi che, realizzate *in primis* per la Caccia, si sono rivelate utili anche nei Conflitti violenti. Un corto Frammento di Rotaia ferroviaria è stato trasportato su in Montagna per fungere da Incudine. Le Molle estratte dagli Autoveicoli abbandonati nei dintorni erano composte di un Acciaio eccellente, con cui è stata forgiata una vasta serie di Armi da Taglio, e molti Chiodi sono stati trasformati in Punte di Freccia.

Ma il Fulcro della loro Difesa consisteva in Trappole e Imboscate tese con grande Cura. In tutto il loro Territorio, gli Alberi sostenevano Piattaforme ben Mimetizzate, ciascuna dotata di un'abbondante Scorta di Cibo non deperibile. Da tali Postazioni, gli SteamPunk hanno lanciato la gran parte dei loro Attacchi a Nemici come ad Animali.

ACQUA & CIBO

Procurarsi l'Acqua non è stata una Mansione complicata. Nei primi, ardui Mesi i nostri si sono affidati per lo più ai Filtri e alle Pastiglie di Iodio, recuperati in precedenza nelle Rivendite commerciali, ma ben presto hanno inserito una Serie di Filtri di Sabbia in una Diga. Avendo poi deviato il corso di un Torrente, l'Acqua Potabile, una deliziosa acqua di montagna, non è mai mancata!

Essendo la loro Ghenga molto ridotta di numero, ed essendosi stabiliti su un Territorio assai ampio, i Bisogni alimentari degli SteamPunk venivano in gran misura soddisfatti dalla Raccolta e da rare Battute di Caccia. I Membri del Gruppo raccoglievano Ghiande con grandi Sacchi di Iuta che poi chiudevano bene e collocavano in rapidi Ruscelli. Dopo qualche Giorno recuperavano le Ghiande e le macinavano nel Mulino ad Acqua che avevano costruito per ricavarne Farina.

Raccoglievano tutte le Erbe selvatiche che trovavano, con le Bacche preparavano la Marmellata e la Frutta veniva essiccata.

Una Volta alla Settimana o giù di lì una Freccia abbatteva un Cervo o un Alce e mentre alcuni cucinavano una parte di Carne, altri affumicavano o salavano il Resto.

Gli SteamPunk hanno poi costruito e curato molti piccoli Orticelli per coltivare le Verdure annuali cui erano avvezzi e per cui avevano Voglia di Lavorare, quali Pomodori, Lattuga, Melanzane e simili.

Per quanto accumulare Provviste sia costato molte Fatiche, solo di rado gli SteamPunk selvatici hanno temuto di soffrire la Fame.

SOCIETÀ, CULTURA & MODA

In un Gruppo tanto ristretto e isolato, i Rapporti interpersonali sono stati talvolta alquanto tesi. All'inizio una grande Quantità di Energie è stata dedicata ad arginare le Tendenze Dominanti, in modo che nessuno esercitasse Potere su nessun altro. A volte le Coppie di Innamorati iniziavano una brutale Faida che per Giorni ammantava l'Insedimento di una Cappa sinistra.

Ma quando c'era da fare, in genere i Problemi Sociali si dissipavano presto, e con il Tempo tutti si sentivano nuovamente a loro agio con gli altri Compagni. Quasi ogni Sera la Maggior Parte del Grup-

po si riuniva per discutere e svagarsi: si parlava delle Questioni della Giornata, dei Problemi dell'Indomani e ora uno, ora un altro prendevano un Violino o una Sega e strimpellavano un Motivetto ballabile. C'era poi chi raccontava Storie e chi Barzellette.

Pian piano dai Paesi vicini hanno preso a giungere altre Persone, anche se potevano fermarsi solo su Invito dell'intera Comunità. Sono nati Bambini, e nell'arco di dieci Anni il Gruppo si è raddoppiato.

L'Abbigliamento era improntato alla Funzionalità, e molti Indumenti sono stati appositamente ideati per mimetizzarsi e per stare comodi. Grembiuli, Guanti robusti, Cinturoni dotati di Tasche e Cappucci non erano uno Spettacolo raro. Molti camminavano scalzi, anche in Inverno. Ma comunque i Tocchi di Fantasia non mancavano certo, e Individui d'ogni Genere indossavano di frequente Bombette, Collane, Orologi da Taschino e anche Merletti.

La Noia dell'Isolamento era il Nemico più spietato, e molti hanno preso a studiare per far passare più in fretta le lunghe Ore in Montagna. Ben presto tutt'intorno all'Insediamento hanno iniziato a fiorire Congegni mirabili & bizzarri d'ogni sorta, sebbene nessuno assolvesse allo Scopo di alleviare la Fatica fisica!

Tra di essi si annoveravano un Frigorifero alimentato da un Mulino ad Acqua, un Tornio a Mano, Biciclette di Legno e Deltaplani: allora sono state lanciate diverse Gare tra Inventori che sono state prese seriamente tanto quanto accade con altre Attività di Diporto.



un'assurdità, è ridicolo, parlare della "Fine del Mondo" come di un disastro imminente. Ciò di cui parliamo è, piuttosto, la fine dell'Umanità, o la fine della Civiltà, o finanche la fine dell'uno o dell'altro Impero con cui, erroneamente, riteniamo di identificarci.

La fine del Mondo giungerà solo quando il sole si espanderà inghiottendo il pianeta.

Ma è poi tanto stupefacente che nei nostri discorsi si colleghi la tragedia economica a quella ecologica? Che ci comportiamo a tutti gli effetti come se una netta recessione del Mercato si potesse paragonare in un modo qualsivoglia alla morte della Natura? Siamo così infatuati della nostra grandezza e delle nostre risorse da aver dimenticato il passero e l'allodola.

Per questo io dico: che giunga il Giorno del Giudizio, che accorranò i Cavalieri dell'Apocalisse!

E ci si astenga, d'oggi in poi, dalla stoltezza di quei discorsi.

Takichi Kaneko, 1934

Appendice 2

Dell'Apocalisse

In fin dei conti, la fine potrebbe essere davvero vicina

Ecco, per i nostri appassionati lettori, dieci diversi scenari che potrebbero condurre alla fine del mondo come lo conosciamo.

Sventuratamente, non possiamo presentare l'articolo che segue come un'opera di fantascienza.

PICCO PETROLIFERO

Nel 1956 il geofisico Marion King Hubbert ha previsto la fine del mondo come lo conosciamo, o meglio ha previsto la fine del petrolio a basso prezzo. In sostanza lo scienziato ha affermato che l'estrazione di petrolio, come di qualsiasi altro combustibile fossile, avrebbe seguito una curva a campana.

Molto presto la produzione mondiale potrebbe entrare in una fase di declino terminale. Ma a terrorizzare i più non è la fine del mondo: a terrorizzarli è il picco. Quando l'umanità toccherà il punto

massimo della produzione petrolifera, i risultati potrebbero essere sconcertanti.

Com'è ovvio, le compagnie petrolifere minimizzano lo scenario. Il picco, sostengono, sarà tra quarant'anni. Ma molti scienziati affermano il contrario e non più tardi del 2010 potrebbe verificarsi una catastrofe economica di scala globale.

La moderna agricoltura industriale è del tutto dipendente dai fertilizzanti a base di petrolio. I camion che trasportano i nostri prodotti avvolti nella plastica vanno a gasolio. La nostra domanda di petrolio continua a salire. E via via che la domanda sale e la produzione scema, la nostra intera economia globale potrebbe precipitare nel baratro insieme con loro.

Ma ci saranno anche effetti negativi: quasi tutte le città industrializzate dispongono soltanto del cibo sufficiente per qualche giorno, e la penuria potrebbe innescare sommosse fatali. Se la flessione economica sarà abbastanza grave, gli stati potrebbero ricorrere a metodi drastici, e fascisti, per salvaguardare il proprio potere.

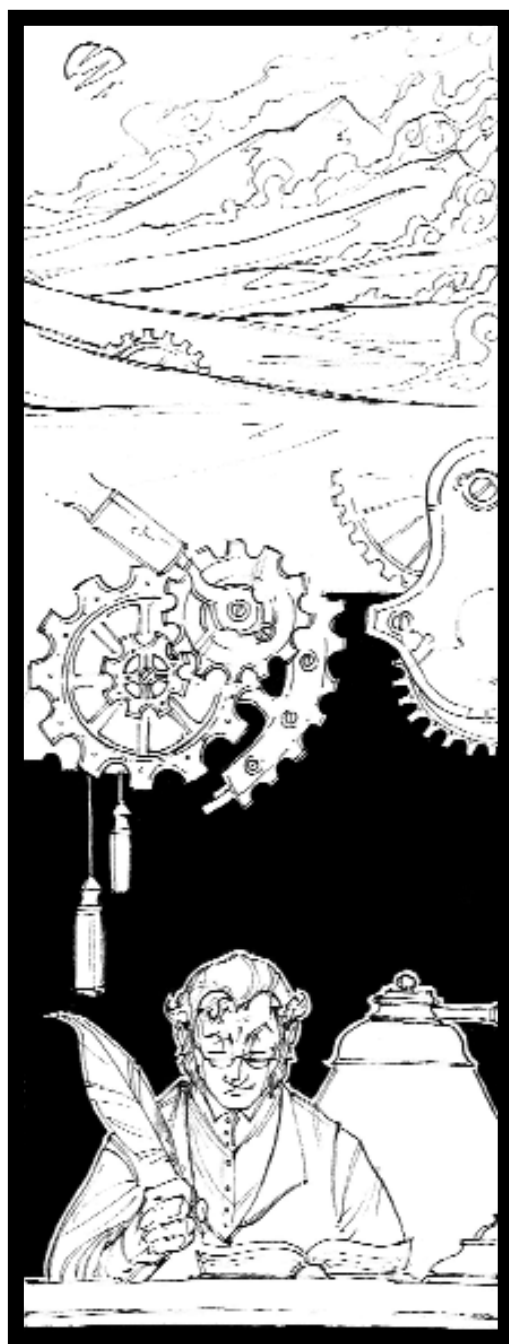
Probabilità: Fatto salvo per un'invenzione spontanea della fusione fredda che permetterebbe alla nostra società di proseguire imperterrita (*vedi* Status quo) o per un collasso ecologico (*vedi* Acidificazione degli oceani), un picco petrolifero di qualche tipo è sostanzialmente garantito.

Sopravvivenza: Dal momento che il picco petrolifero è il migliore scenario che si possa immaginare per l'eventualità della fine del mondo, vi suggeriamo di investire in manuali come la *Guida steampunk all'Apocalisse*.

SUPERBATTERI

Fino al xx secolo le infezioni batteriche erano nella brutale, e fatale, natura delle cose. Anche se alcune culture, tra cui gli antichi cinesi, avevano sviluppato terapie antibiotiche, queste cure rimasero rare e incomprese fino al 1909, quando Paul Ehrlich scoprì il Salvarsan, una terapia antibiotica per la sifilide. La penicillina, di utilità molto più estesa, trovò applicazione in medicina diciannove anni più tardi.

Purtroppo, gli scienziati che fecero da pionieri nell'impiego degli antibiotici non avevano tenuto conto degli insegnamenti offerti da



Darwin e dai suoi colleghi. Se esposti a una certa malattia, gli esseri umani sviluppano pian piano una resistenza e un'immunità nei suoi confronti. I batteri fanno lo stesso con gli antibiotici.

Ricorrendo all'equivalente medico dei bombardamenti a tappeto, gli ospedali occidentali non fanno che lanciare antibiotici a qualunque problema insorga. E per molti anni ha funzionato. Ma ora questi ospedali sono terreno di coltura di nuovi ceppi patogeni superresistenti e i medici si sono lanciati in una disperata corsa agli armamenti per sviluppare antibiotici ancora più potenti.

Un batterio, lo *Staphylococcus aureus*, è tra i nostri nemici il più rapido a evolversi. Il primo a resistere alla penicillina – nel 1947, dieci anni dopo l'inizio della produzione massificata del farmaco –, lo stafilococco ha recuperato terreno e ci ha ormai superati. Nel 2003 è stata resa nota per la prima volta un'infezione causata da questo moderno superbatterio.

Lo *Staphylococcus aureus* si trasmette per contatto e rimane latente sulla cute finché non si forma una ferita. Allora il batterio entra in circolazione e si sposta nell'organismo facendo aprire piaghe in diversi punti del corpo per giungere infine, se non si dà inizio a una cura, a uccidere.

Probabilità: Lo *Staphylococcus aureus* superresistente esiste già. L'unico interrogativo è quanto gli ci vorrà a diffondersi e quanto ci metteremo noi a evolvere per combatterlo.

Sopravvivenza: Mantenete forte il vostro sistema immunitario mangiando alimenti trovati nell'immondizia. Evitate gli ospedali.

SINGOLARITÀ

Riportate su un grafico, le conquiste tecnologiche dell'umanità sono in ascesa esponenziale. Immaginiamo nuove invenzioni a un ritmo sempre più rapido, e queste nuove invenzioni ci permettono di immaginarne altre a un ritmo ancora più rapido. Alcuni predicono che questa tendenza esponenziale proseguirà finché si continueranno a compiere nuove scoperte a una velocità tendente all'infinito.

In sostanza, sostengono questi futurologi, una parte dell'umanità diverrà divina: un po' come nell'eugenetica, i fautori della singolarità sostengono una progenie di superumani tanto intensamente dotati da rendere la stragrande maggioranza dell'umanità semplice-

mente obsoleta. Un effetto del genere si può ottenere mediante la cibernetica, l'ingegneria genetica, la nanotecnologia, l'intelligenza artificiale o qualunque combinazione di queste discipline.

I supplizi della carne, il mondo del peccato, saranno spazzati via a mano a mano che diventiamo un tutt'uno con le macchine. La nostra coscienza sarà liberata dalla prigione che è il nostro corpo. Per alcuni sarebbe una tecno-estasi. Per altri, la fine del mondo. Se le nostre capacità tecnologiche si avvicineranno all'onnipotenza, non ci saranno limiti al bene e al male che potrà risultarne.

Probabilità: Il modello della "curva a campana" getta un'ombra di dubbio sull'ipotesi della singolarità, ma un costante "progresso" esponenziale non si può del tutto escludere.

Sopravvivenza: L'umanità 1.0 ha ben poche speranze di sconfiggere l'umanità 2.0 in battaglia, e la migliore strategia di sopravvivenza consisterebbe in una serie di misure preventive oppure nello sperare di non restare indietro.

OLOCAUSTO NUCLEARE

Quando l'Urss stalinista è finalmente crollata nel 1991, quando la guerra fredda è giunta al suo termine tanto lagnosamente agognato, la minaccia dell'inverno nucleare si è sciolta come neve al sole. O no?

Nel mondo odierno sono ventimila le testate nucleari attive documentate. Gli Usa e la Russia sono in cima alla lista, ovviamente, ma anche la Gran Bretagna, la Francia, la Cina, l'India, il Pakistan e la Corea del Nord ne possiedono. Riguardo a Israele corrono voci diffuse e approfondite sul suo possesso di armi nucleari e il Sudafrica ne aveva perlomeno in passato.

Ma a qualunque paese industrializzato basterebbero da uno a due anni per effettuare esperimenti nucleari e quello delle testate atomiche ottenibili dalle ex repubbliche sovietiche è un meme trito e ritrito.

L'Unione geofisica americana ha affermato che basterebbe un conflitto nucleare di scala regionale, per esempio tra l'India e il Pakistan o tra Israele e gli stati vicini, per sconvolgere il clima globale per decenni (*vedi* Riscaldamento globale fuori controllo). Un olocausto nucleare è possibile. Milioni di persone saranno incenerite in un istante. Miliardi moriranno lentamente di avvelenamento da radiazioni. La fuliggine oscurerà il cielo, facendo precipitare le tempera-

ture ai pericolosi livelli di un inverno nucleare. Lo strato di ozono si assottiglierà, così quando l'inverno cederà il passo sarà l'estate nucleare a prendere il sopravvento. Lontano dalle esplosioni, milioni di esseri umani moriranno via via che il fallout globale ricadrà sulla terra avvelenando le acque. Gli impulsi elettromagnetici generati dalle esplosioni distruggeranno quasi tutta la tecnologia del XX secolo (almeno qualcosa di buono succederà, insomma!).

Probabilità: Al momento i rapporti politici tra le potenze nucleari sono relativamente stabili. Ma quando il livello dell'acqua comincerà a salire...

Sopravvivenza: Considerate l'idea di investire in un rifugio antiatomico autarchico e completo di ogni cosa che sia azionato da ingranaggi meccanici e possa ospitare centinaia di persone per centinaia di anni. Finalmente avrete il modo di finire quel romanzo a cui stavate lavorando da tanto tempo.

LARGE HADRON COLLIDER (LHC)

L'opera di migliaia di scienziati provenienti da decine di paesi diversi entrerà in funzione a maggio del 2008, quando termineranno i lavori del Large Hadron Collider, un acceleratore di particelle che si estende nel sottosuolo tra la Svizzera e la Francia. Gli scienziati sperano che questo tunnel circolare di 27 chilometri, il primo acceleratore di particelle di questo tipo, sveli i segreti dell'universo, ma i fisici più scettici indicano il rischio che l'attivazione ponga istantaneamente fine all'intera vita umana.

Gli scienziati cercano Dio. O meglio, la "Particella Dio": una ipotetica particella subatomica che dona massa a ciò che non ne ha e che, un po' come l'etere, riempie il "vuoto" dello spazio siderale. A quanto pare, tutta la fisica moderna si fonda sull'esistenza di questa particella non dimostrata. Come demonologi dei tempi che furono, gli scienziati si augurano con il loro fantastico anello di evocare la Particella Dio oppure di confutarne l'esistenza una volta per tutte.

Ma naturalmente l'evocazione non è scevra da rischi. I protoni, accelerati al 99,9999991% della velocità della luce, vengono mantenuti in circolazione da magneti superconduttori più freddi che nello spazio siderale. E a quel punto i protoni sono scaraventati l'uno contro l'altro.



Gli scienziati sperano che al momento della collisione i protoni accumulino la loro energia per dar forma alla Particella Dio. Qualunque buco nero verrà a generarsi in questo processo, ci garantiscono i responsabili, sarà benigno: in teoria, qualunque buco nero possa venire a crearsi sarà annullato dalla radiazione di Hawking. L'esistenza della radiazione di Hawking non è stata però ancora confermata. Le probabilità di produrre un buco nero artificiale che divorì la terra nell'arco di qualche minuto sono piuttosto esigue, sostengono gli scienziati, ma non inesistenti.

Poi naturalmente c'è l'eventualità che gli esperimenti generino materia strana, lo strato ultradenso di materia che potrebbe trovarsi nelle stelle di neutroni, trasformando l'intero pianeta in un tipo di entità del tutto diverso.

Probabilità: Né impossibile né probabile.

Sopravvivenza: Vi proponiamo di convertire quella vostra muta da sub fuori moda in una funzionale tuta da buco nero.

RISCALDAMENTO GLOBALE FUORI CONTROLLO

Allora quando la temperatura globale media salirà di qualche grado l'umanità si spaventerà tanto da adottare misure di riduzione dei gas serra e simili per uscire dalla crisi. Giusto?

Forse. Ma sulle buone intenzioni c'è almeno un proverbio che fa al caso nostro, perché sfortunatamente esiste un fenomeno che si chiama feedback positivo. La Siberia occidentale, per esempio, ha registrato un aumento della temperatura di 3° centigradi, e sepolta sotto il permafrost in via di scioglimento c'è una torbiera più vasta della Francia e della Germania messe assieme. Il permafrost, che in quella zona esiste dall'ultima era glaciale, ha cominciato a sciogliersi qualche anno fa e potenzialmente è in grado di raddoppiare la quantità di metano nell'atmosfera.

E la Siberia occidentale non è sola: altri clatrati – sacche di metano intrappolate sottoterra – si trovano dappertutto nel globo terrestre. 251 milioni di anni fa queste sacche eruppero nell'atmosfera e quasi tutte le forme di vita del pianeta furono annientate, per 20 milioni di anni.

È possibile che ci restino solo 10 anni per fermare la dipendenza

umana dai gas serra se vogliamo evitare che il riscaldamento globale si sottragga a ogni controllo.

Probabilità: Un sacco di persone vi diranno un sacco di cose diverse, per i motivi politici più disparati, ma qui a “Steampunk Magazine” almeno alcuni di noi sono pressoché paralizzati dal terrore.

Sopravvivenza: La sopravvivenza, se così si potrà chiamare, si troverà soltanto nelle colonie autarchiche sotterranee. Vi suggeriamo di mettere in valigia un buon libro, perché resterete sottoterra più a lungo di quanto la specie umana ricordi.

ACIDIFICAZIONE DEGLI OCEANI

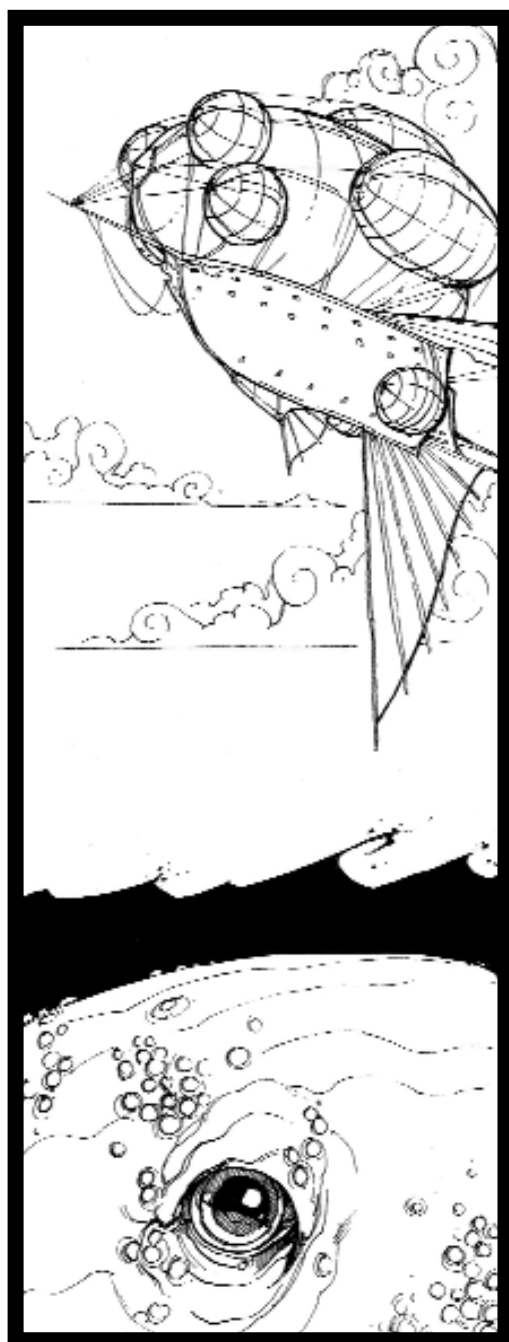
Gli oceani: il luogo dove è iniziata la vita sulla terra e la base della catena alimentare, da cui ogni forma di vita dipende.

Gli oceani: distrutti dalla Rivoluzione industriale?

Quando abbiamo cominciato a vomitare carbone nell'aria, il mare ha iniziato a incorporare l'anidride carbonica in eccesso. Ma nel farlo il suo pH ha preso a ridursi: dall'8,179 del diciottesimo secolo all'odierno 8,104. La Royal Society londinese, che non è propriamente un gruppo di ambientalisti paranoici, prevede che nel 2100 possa diminuire fino al 7,9. In apparenza trascurabile, questo calo rappresenta un mutamento maggiore di qualunque altro osservato sulla terra almeno negli ultimi due milioni di anni, e a un ritmo così rapido la vita degli oceani potrebbe non adattarsi.

Nello specifico, l'abbassamento del pH aumenta gli ioni idrogeno contenuti nell'acqua, riducendo la capacità degli organismi che calcificano – dai coralli ai granchi, dal fitoplancton alle cozze – di produrre la propria “ossatura”. Perfino le forme di vita “superiori” degli oceani, come i pesci e i calamari, subiranno una diminuzione del contenuto di ossigeno nel sangue, con conseguenze che andranno dall'indebolimento del sistema immunitario fino all'asfissia.

Non ci vuole molta fantasia per immaginare cosa succederà alla terra quando la base della sua catena alimentare verrà improvvisamente a mancare. E potrebbe essere già troppo tardi: come molti altri effetti prodotti dall'uomo sul nostro ambiente, l'acidificazione degli oceani non avviene dal giorno alla notte. Il lasso di tempo che separa la causa dall'effetto può durare decine se non centinaia di anni. Non abbiamo idea di dove siamo andati a ficcarci.



Probabilità: Data l'incapacità delle potenze globali di affrontare in maniera adeguata la questione del biossido di carbonio e considerato che già potrebbe essere troppo tardi, gli effetti dell'acidificazione degli oceani si vedranno con certezza.

Sopravvivenza: Raccomandiamo la costruzione di un'arca dirigibile con ciascuna delle specie di pianta e animale che vi piacerebbe poter mangiare e di rimanere sospesi per sempre sopra la terra.

ECOFAGIA NANOTECH

Immaginate una creatura in apparenza innocua e benigna che si riproduca a rotta di collo ed eccella nel trasformare la materia organica e inorganica in macchine. No, non si tratta dell'umanità (*vedi Status quo*) ma dei robot nanotecnologici.

La nanotecnologia cerca di costruire macchine atomo per atomo, macchine più piccole di quanto l'occhio possa vedere. Una volta creati, i robot nanotech potrebbero mutare ogni cosa. Dalle camicie che si riparano da sole ai "farmaci" inorganici che combattono le malattie all'interno del corpo, dagli ologrammi ai sistemi economici di produzione industriale, le nanotecnologie promettono di rivoluzionare la società.

O, in alternativa, di trasformare la società in nanobot. Eric Drexler, il pioniere della nanotecnologia, ci ha avvertiti già nel 1986 che, se liberi di circolare, i robot autoreplicanti avrebbero potuto letteralmente divorare il nostro mondo, spezzando la materia e ricostituendola a loro immagine e somiglianza. L'intero pianeta avrebbe rischiato di convertirsi in una grigia poltiglia vivente di robot (chiamata in inglese *grey goo*). Questo processo viene chiamato ecofagia: la distruzione per ingestione e digestione di un ecosistema (timori associati anche all'ingegneria genetica e alle monoculture, fenomeni che in questo articolo non sono trattati).

Se creati intenzionalmente, esseri tanto ignobili non potrebbero che essere figli di un furfante maniaco, è ovvio. E non è neanche certo che uno scenario del genere sia fisicamente possibile, date le limitazioni delle fonti di energia, la competizione con le specie organiche e altri fattori.

Ma il *grey goo* non è l'unica minaccia implicata dalle nanotecnologie: basta solo immaginare le conseguenze di un robot creato per



distruggere solo una (o tutte tranne una) razza di uomini. Inoltre, le implicazioni economiche ed ecologiche della produzione molecolare restano ignote e inaccessibili.

Probabilità: Improbabile.

Sopravvivenza: Per proteggersi dall'invasione di mostri invisibili autoreplicanti, si può solo sperare nell'efficacia del metodo di difesa adottato dal papa durante la peste nera: circondarsi di fiamme in ogni momento della giornata.

FINE DEL CALENDARIO MAYA

Il calendario maya è ciclico, e si può immaginare come una serie di cerchi concentrici. Il cerchio più grande, il Lungo Computo, che dura 5125,36 anni, giungerà al termine del suo ciclo il giorno del solstizio d'inverno del 2012.

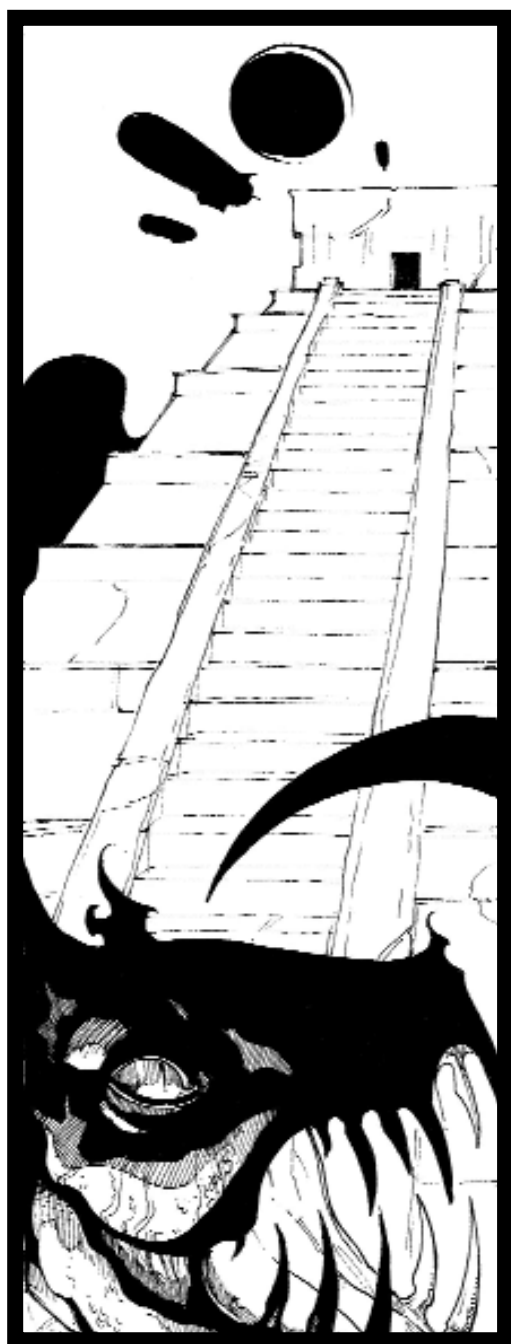
Una vasta gamma di predicatori millenaristi e di ferventi new age ripone grandi aspettative nella data del 21 dicembre 2012. Avverrà un cataclisma determinante. La magia ritornerà nel mondo. I campi magnetici del sole si invertiranno. Il sole entrerà in un anfratto oscuro della via lattea, "la strada per l'oltretomba". Il serpente che avvolge la terra, l'Uroboro, divorerà se stesso. Il mondo rinascerà, attraverso il fuoco, la rivoluzione o la magia.

O almeno così dicono.

Una persona con cui ho parlato e che mi ha raccontato dei suoi lunghi viaggi dice che non sarà un cambiamento improvviso ma piuttosto il punto estremo dell'oscillazione di un pendolo. Il 21 dicembre 2012 rappresenterà il momento peggiore dell'umanità e segnerà il ritorno del pendolo a un mondo più sano, più collegato alla sua base terrena. Speriamo che abbia ragione.

Probabilità: Le profezie sono compiute dalle persone, non dal destino. Noi riteniamo probabile che qualunque sconvolgimento si verificherà alla fine del calendario maya o giù di lì sarà prodotto dall'umanità e non dall'universo.

Sopravvivenza: Be', se la magia tornerà sulla terra, il modo migliore per garantirsi la sopravvivenza sarà invocare i cani da caccia a tre teste. Ma se i poli del sole si invertono, siamo costretti a darvi il solito consiglio: nascondetevi sottoterra per diverse migliaia di anni.



STATUS QUO

Cosa accadrà se le meteoriti non si abatteranno sulla terra? Se i cristiani non saranno colti dall'Estasi? Se il 2012 arriverà e se ne andrà senza nessun cambiamento? Cosa accadrà se passeremo senza fatica e in maniera del tutto volontaria all'energia da fusione fredda, riducendo le emissioni di anidride carbonica e prevenendo un ulteriore riscaldamento globale?

In tal caso gli agricoltori indiani continueranno a essere indebitati fin dalla nascita con la Monsanto, produttrice delle sementi manipolate geneticamente con la tecnologia "Terminator", che mette a rischio la buona salute dei raccolti e l'autonomia degli agricoltori. Inoltre la pena minima obbligatoria continuerà a colpire in prevalenza gli abitanti poveri delle città e un terzo dei maschi neri statunitensi continuerà a trovarsi in qualche fase di un procedimento giudiziario. Si seguirà poi ad approvare leggi che consentono l'estrazione di ricchezza e risorse dai paesi in via di sviluppo mentre impediscono il movimento delle persone.

Gli ecosistemi continueranno a scomparire, le specie continueranno a estinguersi e le lingue seguiranno lo stesso destino. McDonald's esisterà ancora, e propinerà sempre cibo straordinariamente nocivo a una base globale e sempre più ampia di consumatori.

La biodiversità continuerà a ridursi e si coltiveranno sempre meno varietà di mele. Le donne avranno sempre paura degli uomini in strada e un terzo di loro continuerà a subire violenze sessuali. I politici non smetteranno di mentire e le imprese agricole industrializzate amputeranno ancora il becco ai polli in gabbia. Le persone continueranno a vendere il proprio tempo e la propria vita a società per cui non nutrono alcun rispetto, lavorando alla catena di montaggio, servendo caffè o mescolando carte elettroniche.

I fanatici religiosi continueranno a castigare in nome del monoteismo e gli stati imperialisti sganceranno ancora le loro bombe sull'intero pianeta.

È tanto strano allora che la nostra società concentri sempre più attenzione sull'eventualità di una catastrofe futura per salvarsi dalla catastrofe in cui si trova adesso?



contraddire le melliflue parole dei signori, questa Era d'Impero è una pestilenza che affligge ciascun continente e ogni anima, mediante una colonizzazione manifesta o sottintesa. Gli uomini ricchi dei palazzi in pietra incedono ciechi tra la miseria alla volta dell'opera, nell'ora di svago che segue a una giornata trascorsa a progettare guerre sui sette mari; e pur dimostrando la loro eccellenza nell'imporre l'ordine mondiale, questi signori sono altrettanto esperti nel colonizzare le donne che amministrano la loro casa.

Tutto il tempo la loro attenzione si volge fuori, e tutto il tempo noi complottiamo dentro. Afflitti dalle complesse macchinazioni dello stato imperialista, costruiamo un sistema di cooperazione e autonomia. Sfiniti dalla fame che ci circonda, raccogliamo brandelli e tassiamo i ricchi.

Stanchi di giocare al padrone e al servitore, lavoriamo solo come amici e amanti.

E se i giornali ci avvicinano, ben strano è il loro sguardo quando diciamo loro con il cuore in mano: "Morte all'Impero! Mai più chineremo la testa: siamo noi la nobiltà! La vostra colonizzazione dei nostri corpi e dei nostri cuori è un atto di guerra!".

Erica A. Smith,
Sulla condizione politica del giorno d'oggi

Appendice 3

Del Punk a Vapore

Che cos'è lo steampunk?

Lo steampunk è grandioso (ovverosia una sorta di dichiarazione)
di un insieme di persone

Insomma, che cos'è lo steampunk? Lo steampunk è una vivace cultura di artigiani do-it-yourself, scrittori, artisti e altri tipi creativi e ciascuno di loro ha una risposta leggermente diversa a questa domanda. E questa differenza è un bene. Già vediamo l'impollinazione incrociata tra le idee dei partecipanti: una persona crea una cosa fica, poi un'altra prende l'idea e la lancia in perpendicolare alla prima. Via via che le nuove iterazioni dell'idea si fanno più ambiziose, le mutazioni ci deliziano con la loro sterminatezza e imprevedibilità. Così si forma la cultura, sosteniamo noi, non mediante i codici delle leggi o i testi canonizzati.

Prendiamo a esempio, se vi piace, il momento in cui un certo Jake von Slatt è entrato nel mondo delle elaborazioni* musicali con la sua

* In inglese *kitbashing*, termine che in italiano si è già affermato nel modellismo come pratica di rimescolare assieme gli elementi contenuti in diverse scatole di montaggio [n.d.t.].

Steampunk Stratocaster. La chitarra sfoggiava un magnifico battipenna in ottone inciso con uno straordinario motivo a ingranaggi meccanici. Poco dopo Robert Brown (della band degli Abney Park) ha modificato la Ibanez RG-7620 del chitarrista Nathaniel Johnstone con veri pezzi d'orologio e finiture in legno anticato. Quest'anno la Thunder Eagle Guitars ha completamente rielaborato una Rhoads Jackson V per creare la Villainizer, una macchina musicale rivestita di tubature in rame e intarsi con sfere al plasma. Tutti questi artisti hanno usato soggetti e materiali simili come base del loro lavoro, ma i risultati finali sono stati assolutamente inimitabili.

L'arte steampunk sta cambiando anche la moda steampunk, che è sempre più un look a sé. Ancora l'anno scorso molti di noi indossavano semplici orologi da taschino nuovi di zecca, adesso ci sono persone come Haruo Suekichi che ci spingono a spremerci le meningi per creare fantastici meccanismi indossabili che non si limitano a dire soltanto l'ora. Per molti steampunk nascenti, le tendenze della moda dell'anno scorso attingevano in prevalenza all'abbigliamento neovittoriano e goth e più di recente su Internet si sono visti hack della moda steam à go-go. Motivi disegnati a mano per grembiuli, cappelli, ghette e sottovesti spuntano come funghi. È per via di questo processo organico, di questa fioritura quasi concreta di idee, che siti do-it-yourself come Etsy.com e i venditori ambulanti che saltano da un treno all'altro saranno sempre per l'abbigliamento steampunk fonti d'ispirazione più fertili di quanto non possa esserlo un brand *ad hoc*.

Come tante altre sottoculture venute prima, però, lo steampunk comincia a soffrire di qualche mal di crescita. Le nostre minisocietà dovrebbero esistere come semplici sussidiarie del mainstream, le nostre interazioni sociali dovrebbero funzionare all'incirca alla stessa maniera? Nel bene e nel male, siamo stati condizionati a livello sociale e i comportamenti consolidati dalla cultura di massa traboccano nel sottobosco steampunk. Molti di quelli che cominciano solo ora a definirsi steampunk assumono in genere atteggiamenti che rispecchiano il gelido mondo che ci circonda e il suo giudizio pronto. L'elitarismo e l'esclusione sono due pratiche diaboliche che nessuno sa come abolire, soprattutto su Internet, dove lo steampunk è oggi fiorente. Nemmeno in rete siamo semplici avatar anonimi, come parrebbero presupporre certi comportamenti triti e ritriti su forum e blog, ma esseri fatti di carne, ossa ed emozioni.

Perché abbiamo questo impulso tormentoso a definire questa cultura in termini di sì o no, bianco o nero? Che cos'è steampunk? Che cosa non lo è? Perché continuiamo a porci questa domanda? C'è chi con lunghe trame annodate cerca di definire i confini di una nazione steampunk.

Noi crediamo che sia un impulso costruttivo e curioso quello che spinge alcuni a fare domande sullo steampunk. Sullo steampunk vanno poste decisamente domande, ma non per circoscriverlo sistematicamente. Lo steampunk non è un'idea pura: sono la sua intrinseca mutevolezza e le sue inclinazioni organiche a farlo restare bello e invitante. Quando un outsider chiede a un insider "Che cos'è lo steampunk?" l'insider è tenuto nei confronti della natura dello steampunk stesso a parlare in termini descrittivi anziché definitivi. Lo steampunk può sfumarsi nel clockpunk che a sua volta si sfuma nel sandalpunk che a sua volta si sfuma nel biopunk che a sua volta si sfuma nel goth che a sua volta si sfuma nel punk che a sua volta si sfuma nel metal, e non c'è nessun bisogno che qualcuno si faccia male nel processo! Certo: possiamo raffinare il concetto di steampunk, ma non dovremmo costruire gabbie in cui rinchiuderci. Senza dubbio un po' della naturale vaghezza dello steampunk si può attribuire al fatto che solo di recente si è organizzato in una sottocultura e per il momento non ci sono regole serie ma c'è anche un'intrinseca stravaganza. È la fantasia divenuta realtà.

La difficoltà principale nel definire che cosa non è steampunk è che un cavillare costante ostacola la creatività sfrenata. Cominciamo a chiuderci in scatole d'ottone piene di estetica omogeneizzata e preconfezionata. Quando diventa semplice, lo steampunk perde il suo fascino rugginoso. Una delle prime ragioni per cui lo steampunk esiste ed è necessario qui e ora è che c'è un bisogno disperato di rianimare il do-it-yourself in un'epoca di cultura iPod fossilizzata, demolita e banale. Annalee Newitz parafrasa il guru della cultura steampunk John Brownlee nel suo articolo *An Old Aesthetic for New Technology* [<http://www.alternet.org/columnists/story/55942>]:

È anche – sostiene Brownlee – richiamare alla mente un'epoca in cui gli amatori potevano fornire un contributo rilevante allo sviluppo della scienza e della tecnologia. Viviamo in un momento in cui nessun essere umano può comprendere appieno da solo il sistema operativo Windows. Non stupisce allora la nostra nostalgia per i giorni

in cui chi cercava conchiglie nella sabbia poteva essere un naturalista e uno stagnaio poteva inventare il telefono... Penso che la diffusione dello steampunk esprima anche la nostra nostalgia collettiva per un'era in cui l'informatica era agli esordi e avrebbe potuto seguire qualunque corso.

C'è un detto per cui "chi dice che una cosa non si può fare dovrebbe togliersi dai piedi di chi la sta facendo". Internet è un potente strumento di comunicazione per la nostra cultura internazionale, ma Internet non è la nostra cultura: la nostra cultura si trova nei laboratori costruiti nei garage, sui nostri cavalletti da pittore, nei nostri calami, nelle macchine da scrivere e nei word processor. La nostra cultura è per la strada, nei locali, sui tetti dei palazzi, nelle stanze di periferia.

Ci sarà sempre qualcuno che guarderà allo steampunk come a uno stile di vita di successo perché può facilmente comprare un paio di occhiali vintage falsi e un cilindro al centro commerciale più vicino e altri che non vogliono contribuire a questa storia, e sarà una doccia fredda. Noi andremo avanti. Non arretrremo per timore del giudizio o di fare semplicemente la figura degli stupidi. Non permetteremo agli scettici a oltranza di por termine alle nostre fantasie.

Canzonature, dibattito e dissenso sono senz'altro incoraggiati – mai ci si accusi di essere una cultura di idioti senza niente da dire! – ma lo è altrettanto un colpetto al cappello quando vedete un compagno steampunk per la strada o in un locale. "Cielo" potreste pensare "sono stato il primo a indossare un cappello a cilindro in questa città!" Ma questo vi dà forse il diritto di riprovare il vostro pari, che tanto chiaramente si è lasciato ispirare dal vostro audace gesto? Questi tempi in cui preferiremmo non vivere sono crudeli; non siamo noi anche noi.

Vi lasciamo con un brano di Jake Von Slatt:

"L'anno scorso ho buttato giù su un'agenda moleskine un 'Manifesto Steampunk' di più d'una pagina. Un componimento d'un certo valore, giacché fuoriuscì dal mio sistema e mi passò il desiderio di proseguirlo oltre: la luce è una particella o un'onda? Non che me ne importi, ma adoro il modo in cui splende tra i tuoi capelli..."

Varietà dell'esperienza steampunk

di Cory Gross

Il primo pomo della discordia della comunità steampunk, e forse il più bizzarro, non riguarda banalità come il film migliore di tutti o se *La leggenda degli uomini straordinari* sia stato un totale spreco di tempo. Concerne invece lo stesso nome di questo genere, steampunk.

Derivando dalle radici cyberpunk, il nome steampunk è accettato da molti, nel migliore dei casi, semplicemente per la sua notorietà e per la sua pura e semplice frequenza d'utilizzo. Nondimeno nell'uso comune fluttua tutta una pletera di termini, che contribuiscono alla confusione... Fantascienza vittoriana, romanticismo scientifico, fantascienza dell'era industriale, Fantasy industriale, Voyages extraordinaires e Gaslamp Fantasy, solo per citarne alcuni. A confondere ulteriormente le cose vi è il fatto che di norma al termine steampunk non si oppongono obiezioni di natura quantitativa, vale a dire che non esistono "caratteristiche necessarie e sufficienti" e immediatamente evidenti che distinguano la fantascienza dell'era industriale dallo steampunk per ragioni di ordine estetico o stilistico. *La macchina della realtà* di William Gibson e Bruce Sterling assomiglia a *Sakura Wars* come *Viaggio nella luna* di George Méliès assomiglia a *Space: 1889*. L'unica obiezione è a quanto pare, in superficie, un atteggiamento sfavorevole nei riguardi dell'uso del termine "punk" nella parola steampunk.

Se non sussistono sostanziali differenze quantitative tra le storie sui computer meccanici, sui robot a vapore, sui cannoni da proiettili spaziali e su altri velivoli, allora l'unica soluzione sta nella ricerca di differenze qualitative. Qual è l'approccio intangibile della storia, il particolare approccio che si assume verso le convenzioni fantascientifiche e che distingue una storia appartenente al romanticismo scientifico da una propria dello steampunk? Questa visione risale esattamente agli inizi del genere e dell'intera fantascienza, in quanto si riferisce alla differenza fondamentale tra i due maestri e iniziatori Jules Verne e H.G. Wells.

Se vogliamo articolare questa differenza, dobbiamo approfondire la comprensione di quella gamma di imprese artistiche che è chiamata "kitsch". Uno degli studi più impegnati sul kitsch ci giunge dalla filosofa estetica Celeste Olalquiaga attraverso il suo volume as-

solitamente inestimabile *The Artificial Kingdom: A Treasury of the Kitsch Experience* (“Il regno artificiale: un’antologia sull’esperienza del kitsch”), e la sua opera costituirà la base di questo articolo.

Comprendere il kitsch è comprendere lo steampunk, giacché lo steampunk è, a un livello fondamentale, un’esperienza kitsch. Secondo Olalquiaga:

[I]l kitsch non è altro che un ricordo sospeso la cui elusività è resa ancora più intensa dalla sua estrema iconicità. A dispetto delle apparenze, il kitsch non è una merce scambiabile ingenuamente infusa del desiderio di un’immagine di sogno, quanto piuttosto una merce mancata che parla di continuo di tutto quanto ha smesso di esistere: un’immagine virtuale, che esiste nell’impossibilità di un’esistenza piena. Il kitsch è una capsula del tempo con un biglietto di andata e ritorno per la terra del mito: la terra collettiva o individuale dei propri sogni. Qui, per un istante o forse persino per qualche minuto, regna l’illusione della completezza, un universo scervo di passato e futuro, un momento la cui intensità è in ampia misura fondata sulla sua stessa inesistenza (pp. 28-29).

L’estrema iconicità dello steampunk, che fissato in un diciannovesimo secolo mai esistito apre questo passato che fu a sogni immaginari che mai potranno realizzarsi davvero, è l’essenza stessa del kitsch. Per quanto alcuni spingano per trasformare lo steampunk in una sottocultura e in uno stile di vita a tutto tondo, con la sua musica, i suoi valori estetici, il suo decoro, il suo atteggiamento, la sua filosofia, la sua politica e via dicendo, ciò non potrà mai accadere davvero, giacché il canone basilare dello steampunk (l’età vittoriana di Jules Verne) non esiste né è mai esistito. Lo steampunk è relegato in eterno a un sottogenere della narrativa i cui ammiratori più ferventi possono talvolta indossare costumi per emularlo. Gli ambienti più vicini che si possano trovare all’epoca immaginaria di Verne e Wells sono quelli appositamente costruiti di Disneyland Parigi e di Tokyo DisneySea, che lasciano fuori il mondo moderno per creare ambienti steampunk avvolgenti ma illusori.

Il kitsch, questa l’argomentazione di Olalquiaga, non è solo uno. Il kitsch si presenta in diverse varietà, e in queste diverse varietà si situa la differenza qualitativa tra le varietà dello steampunk. Il nucleo di questa differenza risiede nella memoria umana e nel modo in cui essa si manifesta negli oggetti, in forma di souvenir o di fossile cultu-

rare. Riferendosi a un altro filosofo estetico, Walter Benjamin, Olalquiaga afferma: “[S]ono due i modi fondamentali in cui si percepiscono gli eventi in epoca moderna. Entrambi sono correlati alla memoria e si possono distinguere in maniera approssimativa come una modalità conscia, che conduce alla reminiscenza, e una inconscia di rimembranza vera e propria” (pp. 68, 70). E prosegue:

Nella modalità conscia gli eventi sono percepiti come parti di un continuo temporale che è puramente convenzionale. Gli elementi sconvolgenti di un evento sono filtrati, in modo che l’avvenimento possa essere vissuto come un’esperienza memorabile – la reminiscenza – che non turba il delicato equilibrio della coscienza e può essere conservata come ricordo da richiamare a piacimento. Consolidato in una versione assolutamente impeccabile di sé, l’evento censurato diviene una sorta di “fossile culturale”, la copia statica e idealizzata di un’esperienza (p. 70).

Infine questi fossili culturali si trasformano in un nuovo terreno di emozione estetica: “[I] fossili culturali conducono a un kitsch nostalgico che si strugge per un’esperienza la cui assenza è dissimulata appunto dalla brama di un’origine utopica, che produce un ricordo perfetto di qualcosa che non è mai davvero accaduto” (293).

E questo ci conduce alla prima varietà dello steampunk, quella di gran lunga più diffusa: lo steampunk nostalgico. Nello steampunk nostalgico troviamo la creazione dell’era vittoriana come mito romantico intriso di desideri utopici e generalmente ignaro della più scomoda storia autentica di quell’epoca. Lo steampunk nostalgico – che può circolare sotto il vessillo di molti altri termini usati per lo steampunk quali fantascienza vittoriana, romanticismo scientifico, fantascienza dell’era industriale e così via – fa della tecnologia la via d’accesso a un’elegante esplorazione anziché il tavolo di tortura dei più poveri, e i coraggiosi soldati e scienziati della Corona intraprendono spedizioni che non riducono in schiavitù né distruggono le culture che incontrano.

Il santo patrono dello steampunk nostalgico potrebbe essere facilmente lo stesso Jules Verne. Quello di Verne era il mondo dei *Voyages Extraordinaires*... Un luogo di meraviglia e fantasia sconfinata che sarebbe stato esplorato e innocentemente sfruttato dall’ingegno umano per il bene dell’umanità. Verne era un appassionato di

tecnologia e in molti dei suoi Viaggi figurano nuove tecnologie emblematiche, come il cannone spaziale di *Dalla Terra alla Luna* e il *Nautilus* di *Ventimila leghe sotto i mari*. Oggi quella del Capitano Nemo ci è nota come la storia di un animo tormentato che dichiara guerra a un sistema di oppressione e, nel farlo, diventa proprio ciò che sta combattendo (imponendo la sua visione dell'ordine mondiale attraverso la violenza e la tecnologia, assassinando e sfruttando il mare in maniera coloniale); ma il romanzo originale fu all'inizio un documentario di viaggio negli abissi. Una serie di episodi collegati assieme solo dal viaggio del *Nautilus*, in cui Nemo svolge più il ruolo di guida turistica oceanica che di scienziato pirata fuorilegge.

Questo non significa che lo steampunk nostalgico non abbia una vena autocritica e autocosciente. L'osservazione che Verne scriveva di tecnologia mentre Wells scriveva di persone e politica non è del tutto esatta. Non si può andare fino in fondo al primo capitolo di *Dalla Terra alla Luna* senza notare una mordace satira della guerra, e *Parigi nel XX secolo*, l'opera prima di Verne rimasta a lungo inedita, era una storia distopica da fare invidia a Orwell o a Huxley. Un gioco ironico con l'assurdità e lo spettacolo dell'impossibile complessità della tecnologia, dei costumi sociali e della prosa fiorita vittoriana avvicina molti allo steampunk.

Ciò nonostante, lo steampunk nostalgico è l'era vittoriana idealizzata, il diciannovesimo secolo come avrebbe dovuto essere. Lo steampunk nostalgico si crogiola, come la stessa epoca vittoriana, nell'eleganza e nello spettacolo dell'Impero e dimentica, o sceglie di non ricordare, la sporcizia e l'imperialismo di quello stesso Impero. Lo steampunk nostalgico si trova negli scontri a fuoco di *Wild Wild West* più che in quelli di Sam Peckinpah e nello spazio fantastico e antropomorfizzato di Georges Méliès più che nelle visioni sceve da ogni romanticismo di Ridley Scott e Stanley Kubrick.

L'altra varietà del kitsch è l'estremo opposto della nostalgia. Dove la nostalgia va a dritta, la melanconia va a manca, mentre la nostalgia si basa sulla reminiscenza consapevole e ricostruita, la melanconia si fonda sull'intensa rimembranza inconscia. Olalquiaga le distingue nel modo che segue:

Nell'ambito della percezione inconscia... non vi è alcuna cancellazione delle condizioni concrete in cui avviene un'esperienza... Il processo percettivo che infine conduce al kitsch [melanconico] è

quell'aspetto dell'esperienza costituito da quanto dalla coscienza rimane escluso: l'intensità del momento vissuto. Anacronistica per definizione, la percezione inconscia si incentra proprio su tutte le sensazioni dolorose su cui la coscienza non può permettersi di soffermarsi. Questo momento solerte ma transitorio diviene "rimembranza" (p. 71).

E di seguito: "Quel che più conta per la rimembranza è ciò che già è passato, quel breve istante di splendore in cui possiamo immaginare, attraverso un piccolo frammento della nostra mente, i ricordi che soggiacciono alla più quotidiana contingenza" (p. 74).

Olalquiaga propone inoltre due comparazioni tra il kitsch nostalgico e quello melanconico che risultano molto importanti per il nostro ragionamento. Primo: "il desiderio della reminiscenza è nostalgico e non si separa mai davvero dal passato, mentre quello della rimembranza deve essere ancorato al presente per percepire la perdita per cui si strugge melanconicamente" (p. 74) e inoltre:

Nostalgia e melanconia rappresentano due percezioni radicalmente opposte dell'esperienza e delle sensibilità culturali. L'una, tradizionale, simbolica e totalizzante, usa i ricordi per completare a livello concettuale la parzialità degli eventi, proteggendoli con una coltre congelata dalla decomposizione del tempo; l'altra, moderna, allegorica e frammentaria, glorifica l'aspetto deperibile degli eventi ricercando nel loro ricordo parziale e decadente la conferma della propria stessa dislocazione temporale (p. 298).

In parole semplici, il kitsch melanconico si confronta con l'esperienza quotidiana e non idealizzata di un avvenimento o di un'epoca, rivivendola invece di reinterpretarla. Il kitsch melanconico resta radicato nel presente, e non guarda indietro al passato se non attraverso la lente del presente e della perdita di quel passato. In quanto steampunk melanconici, dunque, vediamo affiorare all'abbacinante luce del sole le stesse cose che lo steampunk nostalgico tanto cerca di ignorare. Vediamo la corruzione, la decadenza, l'imperialismo, la povertà e il raggio. E li vediamo non tanto quali accuse all'era vittoriana quanto accuse a noi stessi, che scorgiamo in via diretta o mentre ci diamo da fare per recidere le radici vittoriane della nostra società.

Questo steampunk melanconico è lo steampunk vero e proprio,

sviluppatosi a partire dal movimento cyberpunk che ha melanconicamente imposto il presente al futuro, screditando quel che stiamo adesso perdendo tramite l'illustrazione di un mondo in cui era già andato perduto. Questa forma originaria dello steampunk si trova nei romanzi che hanno gettato le fondamenta del genere, tra cui *La macchina della realtà* di Bruce Sterling e William Gibson, su quel che sarebbe mai potuto accadere se il calcolatore di Babbage fosse stato sviluppato, o *Queen Victoria's Bomb* [di Ronald Clark, n.d.t.], sulle armi atomiche vittoriane. Un buon esempio, seppure appartenente a un genere leggermente diverso, si ottiene confrontando *Un americano alla corte di re Artù* di Mark Twain con la tetralogia di leggende arturiane romanizzate del suo collega Howard Pyle. Nei romanzi di Pyle il mondo medievale di re Artù è tirato a lucido: niente servi né schiavi, niente sporcizia, nessuna malattia e ogni paesaggio, creatura fatata o cavaliere è più affascinante e magnifico del precedente. Nella satira di Twain tutti questi elementi ignorati in Pyle sono messi in primo piano: l'americano del Connecticut si concentra proprio sulle plateali ineguaglianze e corruzioni del sistema medievale con un commento appena velato alla propria stessa epoca.

Il santo patrono dello steampunk melanconico sarebbe allora l'altro padre della fantascienza, H.G. Wells. Distaccandosi dallo schema dei *Voyages* di Verne, i romanzi scientifici scritti da Wells trattavano l'atto scientifico come poco più di un punto di passaggio attraverso cui lo scrittore organizzava una particolare osservazione o filosofia *L'isola del dottor Moreau*, per esempio, è un'opera "blasfema" per propria stessa ammissione, che svuota la religione di ogni suo contenuto attraverso l'espedito della vivisezione animale. Il romanzo più noto di Wells, *La guerra dei mondi*, imbrocca una direzione che avrebbe lasciato sgomento Verne (o quantomeno il suo editore Pierre-Jules Hetzel, che all'inizio si rifiutò di pubblicare *Parigi nel XX secolo*). Nella *Guerra* una tecnologia superiore e fantastica diventa un rintocco funebre per l'umanità esposta a una minaccia aliena. La nostra stessa tecnologia, l'apoteosi della potenza militare che si realizza con cannoni e corazzate giganteschi, è inutile come le lance e le pietre di fronte ai raggi termici e alla nebbia nera dei marziani. Non solo la tecnologia tradisce l'umanità, ma arriva di fatto al punto di pronunciare la sua stessa condanna. L'unica cosa che salva la nostra specie è un semplice batterio, la forma di vita più elementare e meno evoluta sulla faccia della terra.

Questo è l'esatto opposto dell'idealismo e del romanticismo di Verne, che vedrebbe nella tecnologia il potenziale della salvezza dell'umanità come del suo annientamento.

Lo steampunk melanconico è un genere difficile da apprezzare proprio per le sfide che lancia. Si dice che il cyberpunk si specializzi nell'espone il lettore o lo spettatore a mondi in cui non dovrebbe voler vivere, e gli autori cyberpunk sono celebri per tenersi alla larga dalla tecnologia. Bruce Sterling è una delle forze motrici di un movimento verso la tecnologia che denuncia con estrema chiarezza il consumo dell'energia, mentre William Gibson è famoso per aver scritto romanzi con una macchina per scrivere. Eppure molti amanti del cyberpunk si trovano a ignorare questi fatti con nostalgia e a bramare quegli stessi mondi di cybertecnologia, hacker e pioggia nera di cui scrivono. Per analogia, lo steampunk melanconico crea un'era vittoriana in cui, proprio come nell'era vittoriana vera e propria, nessuna persona sana di mente dovrebbe voler vivere, contrapposta all'era vittoriana dello steampunk nostalgico, fatta di bellezza estetica e grandiose esplorazioni.

Quanto siano utili queste distinzioni tra le varietà dello steampunk è naturalmente una questione aperta. Molti appassionati di cyberpunk reputano lo steampunk, "lo steampunk vero" per come lo conoscono, un genere caduco e ormai morto. Molti appassionati di steampunk non fanno preferenze, mentre altri rifiutano del tutto l'uso del termine steampunk. L'applicazione dei concetti relativi al kitsch ci fornisce tuttavia una base interessante per tentare di lambiccarci il cervello su tutti i vari termini in uso per definire questo ampio genere anche nel momento in cui il termine steampunk giunge a un livello sempre maggiore di diffusione e uso comune.

Che cos'è, insomma, lo steampunk?

Colonizzare il passato per sognare il futuro

del Catastrophone Orchestra and Arts Collective (New York)

Steampunk è rimmaginare il passato con le percezioni ipertecnologiche del presente. Purtroppo quasi tutto il cosiddetto steampunk è una semplice nostalgia tirata a lucido a scopo di diletto: le soffocanti sale da tè degli imperialisti vittoriani e le mappe scolorite della traco-

tanza coloniale. Questi tempi color seppia che furono sono più adatti alla Disney e ai nonni delle periferie che a una filosofia e a una cultura vivaci e vitali.

Innanzitutto, lo steampunk non è una critica luddista della tecnologia. Lo steampunk rifiuta la distopia all'ultimo grido del cyberpunk – la pioggia nera e l'atteggiamento nichilista – e al contempo si allontana dalla fantasia del “nobile selvaggio” di un'era pretecnologica.

Lo steampunk si crogiola nella realtà concreta della tecnica anziché nell'astrazione iperanalitica della cibernetica. La tecnologia del vapore è la linea di demarcazione tra il nerd e lo scienziato pazzo; le macchine steampunk sono reali: parti del mondo che respirano, tossiscono, si dibattono e rimbombano. Non sono gli eterei spiritelli intellettuali della matematica algoritmica ma la massiccia materializzazione di muscoli e mente, la progenie del sudore, del sangue, delle lacrime e delle illusioni. La tecnologia dello steampunk è naturale: si muove, vive, invecchia, muore persino.

Lo steampunk, questo scienziato pazzo, si rifiuta di farsi imprigionare dalle incedenti gabbie della specializzazione. Leonardo da Vinci è la pietra di paragone dello steampunk; una confusione di linee tra meccanica e arte che pone foggia e funzione in un mutuo rapporto di dipendenza. Lo steampunk autentico cerca di sottrarre i comandi della tecnologia ai tecnocrati che la deprivano delle sue qualità artistiche e reali, trasformando i mostri viventi della tecnica in affettati accolti della comodità insensata.

Lo steampunk autentico non è un movimento artistico ma un movimento estetico tecnologico. La macchina deve essere affrancata dall'efficienza e disegnata da desiderio e sogni. La levigatezza della meccanica ottimale va rimpiazzata con il necessario ornamento della vera funzione. Imperfezione, caos, caso e obsolescenza non sono da considerare difetti, bensì modi di dare avvio alla spontanea liberazione dalla prevedibilità della perfezione.

Lo steampunk sovverte la fabbrica della coscienza attraverso la bella entropia, creando un impercettibile paradosso tra il pratico e il fantasioso. Questo sogno vivente di tecnologia non è né schiavo né padrone ma compagno d'esplorazione in territori altrimenti inaccessibili del regno dell'arte e della scienza.

Lo steampunk rifiuta la politica miope e nostalgica tanto diffusa tra le culture “alternative”. La nostra non è la cultura del neovitto-

rianesimo e del torpore da etichetta, ed è ben lungi dall'essere una fuga nei circoli per signori e nella retorica classista. È la fata verde dell'allucinazione e della passione scatenata dalla sua bottiglia, stesa tra i luccicanti ingranaggi della rabbia.

Cerchiamo ispirazione nei vicoli intasati di fumo dell'Impero vittoriano dove non tramonta mai il sole. Troviamo solidarietà e ispirazione nei folli bombaroli dai polsini macchiati d'inchiostro, nelle donne armate di frusta che non cedono di fronte a nessuno, nei catarrosi spazzacamini scappati dalle cime dei tetti per unirsi al circo e negli ammutinati che hanno preferito la vita selvatica e hanno consegnato gli strumenti dei padroni a chi era più pronto a usarli.

Ci infiammano il cuore i portuali dei Doglands che diedero fuoco alla Prince Albert's Hall e restiamo impassibili di fronte agli oscuri rituali dell'Ordo Templi Orientis. Stiamo dalla parte dei traditori del passato quando coviamo impossibili tradimenti contro il nostro presente.

Tra chi passa per steampunk, troppi rinnegano il punk, in tutte le sue foggie. Il punk: la valvola che accende i cannoni. Il punk: il calpestato e il lurido. Il punk: l'aggressiva etica fai-da-te. Siamo accanto ai corpi tremanti degli oppioman, dei dandy esteti, degli inventori di macchine del moto perpetuo, degli ammutinati, dei vagabondi, dei giocatori d'azzardo, degli esploratori, dei pazzi e dei saccenti. Ridiamo degli esperti e consultiamo volumi di opportunità dimenticate rosi dalle tarme. Ci beffiamo delle utopie mentre attendiamo che le nuove rovine facciano la loro comparsa. Siamo una comunità di maghi meccanici incantati dal mondo reale e avvinti dal mistero della possibilità. Non godiamo del lusso delle minuzie o del possesso della cortesia; stiamo ricostruendo il passato per assicurarci un futuro. I nostri corsetti sono chiusi con spille da balia e sotto i nostri cappelli a cilindro si celano feroci mohawk. Siamo sciacalli della moda che si aggirano impazziti nell'atelier del sarto.

Vive! Lo steampunk vive nel passato collettivo reincarnato di ombre e vicoli ignorati. È un gabinetto di meraviglie storiche che promette, come quello del Dottor Caligari, di far svegliare i sonnambuli del presente nella realtà di sogno del futuro. Siamo archeologi del presente, e rianimiamo una storia allucinante.

Appendice 4

Approfondimenti

a cura di reginazabo

Opere steampunk

LETTERATURA

- William Gibson, Bruce Sterling, *La macchina della realtà*, trad. it. di Dello Zinoni, Mondadori, Milano 1992.
- James Gurney, *Dinotopia: un'isola fuori dal tempo*, trad. it. di Francesco Saba Sardi, Fabbri, Milano 1992.
- James P. Blaylock, *La macchina di Lord Kelvin*, trad. it. di Maura Arduini, Mondadori, Milano 1994.
- Tim Powers, *Le porte di Anubis*, trad. it. di Bernardo Cicchetti, Fanucci, Roma 1995.
- James P. Blaylock, *Homunculus*, trad. it. di Valeria Reggi e Gino Scatasta, Bompiani, Milano 1995.
- Paul Di Filippo, *Steampunk*, trad. it. di M. Cristina Pietri, Nord, Milano 1996.
- Neal Stephenson, *L'era del diamante: il sussidiario illustrato della giovinetta*, trad. it. di Giancarlo Carlotti, ShaKe, Milano 1997.
- Kevin Wayne Jeter, *La notte dei Morlock*, trad. it. di Fabio Femino, Mondadori, Milano 1998.
- Kevin Wayne Jeter, *Le macchine infernali*, trad. it. di Vittorio Curtoni, Mondadori, Milano 1998.

Jeff Noon, *Alice nel paese dei numeri*, trad. it. di Maria Teresa Marengo, Frassinelli, Milano 1999.

Philip Reeve, *Macchine mortali; Freya delle lande di ghiaccio*, tetralogia, trad. it. dei primi due volumi di Maria Bastanzetti, Mondadori, Milano 2004-2005.

FUMETTI

Hayao Miyazaki, *Nausicaä della Valle del Vento*, Planet Manga, 1° parte, Bologna 1993, 2° parte, Modena 2000.

Alan Moore, *La lega degli straordinari gentlemen*, Magic Press, Ariccia 2002.

Giovanni Gualdoni, Stefano Turconi, Emanuele Tenderini, *Wondercity*, serie, Città di Castello 2005.

Hiromu Arakawa, *Fullmetal Alchemist*, Modena 2006.

Hirano Kota, Milano 2007.

Warren Ellis, *Freak Angels*, fumetto a puntate, liberamente consultabile all'indirizzo <http://www.freakangels.com/>

FILM

Brazil, di Terry Gilliam, 1985.

La città perduta, di Jean-Pierre Jeunet e Marc Caro, 1995.

The Time Machine, di Simon Wells, 2002.

La leggenda degli uomini straordinari, di Stephen Norrington, 2003.

Sky Captain and the World of Tomorrow, di Kerry Conran, 2004.

Il giro del mondo in 80 giorni, di Frank Coraci, 2004.

La guerra dei mondi, di Steven Spielberg, 2005.

I fratelli Grimm e l'incantevole strega, di Terry Gilliam, 2005.

ANIMAZIONI

Nausicaä della Valle del Vento, di Hayao Miyazaki, 1984.

Il castello errante di Howl, di Hayao Miyazaki, 2005.

Steamboy, di Katsuhiro Otomo, 2004.

The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello, di Anthony Lucas, 2005.

Bibliografia

SULL'APOCALISSE

Picco petrolifero

Colin J. Campbell, Jean H. Laherrère, *La fine del petrolio a buon mercato*, in "Le scienze", n. 357, pp. 78-84.

Olocausto nucleare

William Langewiesche, *Il bazar atomico*, in “Internazionale”, n. 700, 6/12 luglio 2007, pp. 32-39.

Singularità

Raymond Kurzweil, *La singularità è vicina*, Apogeo, Milano 2008.

Riscaldamento globale fuori controllo

Paul J. Crutzen, *Benvenuti nell'Antropocene! L'uomo ha cambiato il clima, la Terra entra in una nuova era*, a cura di Andrea Parlangeli, Mondadori, Milano 2005.

Acidificazione degli oceani

Elizabeth Kolbert, *Mare nero*, inchiesta del “New Yorker” pubblicata su “Internazionale”, n. 703, 27 luglio/2 agosto 2007, pp. 32-39.

Ecofagia nanotech

K. Eric Drexler, *Engines of Creation*, New York 1987, trad. it. di Vincenzo Battista consultabile all'indirizzo: <http://www.estropico.com/id171.htm>

SULLA SOPRAVVIVENZA

In generale

Eric McBay, *In The Wake Excerpt Booklet 1*, liberamente scaricabile all'indirizzo <http://www.inthewake.org/excerpt1hi.pdf>

Eric McBay, *Peak Oil Survival* (versione ampliata del breve Trattato di cui sopra).

John Seymour, *Per una vita migliore, ovvero il libro dell'autosufficienza*, Mondadori, Milano 1977.

Strategia e difesa

Sun Tzu, *L'arte della guerra*, liberamente scaricabile in italiano all'indirizzo <http://www.gianfrancobertagni.it/materiali/tao/suntzu.pdf>

36 *Strategies*, liberamente scaricabile all'indirizzo <http://www.tan-gledwilderness.org>

Edward Abbey, *Ecodefense: A Field Guide to Monkey-Wrenching*, a cura di Dave Foreman e Bill Haywood, Chico, CA 1993.

Donald Siano, *Trebuchet Mechanics*, liberamente scaricabile all'indirizzo <http://www.algobeautytreb.com/trebmath35.pdf>

Acqua

W.E.L.L., *Technical Briefs*, liberamente scaricabile all'indirizzo <http://www.lboro.ac.uk/well/resources/technical-briefs/technical-briefs.htm>

Cibo

Toby Hemenway, *Gaia's Garden: A Guide to Home-Scale Permaculture*, White River Junction, VT 2001.

Heather C. Flores, *Food Not Lawns*, White River Junction, VT 2006.

Wild Roots Collective, *Feral Forager*, liberamente scaricabile all'indirizzo <http://anti-politics.net/distro/download/feralforager-olympia-scan.pdf>

Joseph Jenkins, *The Humanure Handbook: A Guide to Composting Human Manure*, Grove City, PA 1994.

John Jeavons, *How to Grow More Vegetables Than You Ever Thought Possible On Less Land Than You Can Imagine*, Palo Alto, CA 1974.

Anonimo, *Ghetto Gardening*, liberamente scaricabile all'indirizzo <http://zinelibrary.info/ghetto-garden>

Architettura

Rob Roy, *Earth-sheltered houses: How to Build an Affordable Underground Home*, Gabriola Island, BC 2006.

Michael Reynolds, *Comfort in any Climate*, Taos, NM 2000.

Salute

David Werner, *Se non c'è il medico: manuale pratico per operatori sanitari*, Cuneo 1987.

Murray Dickson, *Where There is No Dentist*, Berkeley, CA 2005.

Michael Schmidt, *Beyond Antibiotics*, Berkeley, CA 1994.

Boston Women's Health Book Collective, *Noi e il nostro corpo: Scritto dalle donne per le donne*, Feltrinelli, Milano 1974.

Glen Craig, *US Army Special Forces Medical Handbook*, Boulder, CO 1988.

Nancy & Michael Phillips, *The Herbalist's Way*, White River Junction, VT 2005.

Interazioni sociopolitiche

CrimethInc., *Days of War, Nights of Love*, <http://crimethinc.com/books/days.html>

Estetica

Olalquiaga, Celeste, *The Artificial Kingdom: A Treasury of the Kitsch Experience*, New York 1998.

Webografia

SULLO STEAMPUNK

Pagina della Wikipedia sullo steampunk, con numerosi link e riferimenti: <http://it.wikipedia.org/wiki/Steampunk>

“Steampunk Magazine”, rivista pubblicata dal collettivo Strangers in a Tangled Wilderness, editore di *A Steampunk's Guide to the Apocalypse*: <http://www.steampunkmagazine.com>

Sull'estetica dello steampunk: <http://thesteampunkhome.blogspot.com/>

Sito su tutto quanto è steampunk: <http://etheremporium.pbwiki.com/Wiki>

Blog e forum dedicato al lato più leggero dello steampunk: <http://www.brassgoggles.co.uk/brassgoggles/>

Blog letterario steampunk: <http://voyagesextraordinaires.blogspot.com/>

Steampunk e mondi virtuali

Meditazioni sullo steampunk in Second Life: <http://voyagesofdrfabre.blogspot.com/>

Blog sulle esperienze di Ordinal Malaprop, tecnologa, filosofa naturale, matematica e occasionale acquirente di scarpe, nel reame di Second Life: <http://ordinalmalaprop.com/engine/>

Community web degli steampunk in Second Life: <http://newbabbaage.ning.com>

SULLA SOPRAVVIVENZA

Strategia & Difesa

Sito sulla fionda: <http://www.slinging.org/>

Istruzioni per produrre la polvere nera: http://www.wfvisser.dds.nl/EN/bp_making_EN.html

Sulla polvere nera (Wikipedia): http://it.wikipedia.org/wiki/Polvere_nera

Cibo

FAQ sulla coltivazione con il biochar: <http://ortodicarta.wordpress.com/philip-smalls-biochar-faq/>

Acqua

Sulla depurazione delle acque (Wikipedia): http://it.wikipedia.org/wiki/Depurazione_delle_acque

Materiali

Sito sulla filatura manuale: <http://www.joyofhandspinning.com/>

Architettura

Sulla casa passiva (Wikipedia): http://it.wikipedia.org/wiki/Casa_passiva
Dettagli tecnici sulla casa passiva: <http://www.rockwool.it/sw58629.asp>

Interazioni sociopolitiche

Sul metodo del consenso nei processi decisionali: <http://www.autistici.org/azione/consenso> e http://www.utopie.it/nonviolenza/metodo_del_consenso.htm

SUGLI SCENARI APOCALITTICI

Picco petrolifero

Picco petrolifero (Wikipedia): http://it.wikipedia.org/wiki/Picco_di_Hubbert
Articolo sul picco petrolifero: <http://energybulletin.net/primer.php>
Articolo di Bruce Sterling su petrolio e ambiente: <http://blog.wired.com/sterling/2008/07/were-borrowing.html>

Superbatteri

Sullo *Staphylococcus aureus* (Wikipedia): http://it.wikipedia.org/wiki/Staphylococcus_aureus
Sugli antibiotici (Wikipedia): <http://it.wikipedia.org/wiki/Antibiotico>
Sui batteri resistenti agli antibiotici (Wikipedia): http://it.wikipedia.org/wiki/Resistenza_agli_antibiotici

Singularità

Singularità (Wikipedia): http://it.wikipedia.org/wiki/Singularità_tecnologica
Raymond Kurzweil e la Singularità Tecnologia: <http://www.idearium.org/2006/11/03/singularita-tecnologia/>
Link sulla singularità: <http://www.aleph.se/Trans/Global/Singularity/>

Olocausto nucleare

Elenco di stati detentori di ordigni nucleari: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_states_with_nuclear_weapons
Olocausto Nucleare (Wikipedia): http://en.wikipedia.org/wiki/Nuclear_holocaust
Sul fallout nucleare (Wikipedia): http://it.wikipedia.org/wiki/Fallout_nucleare
Sull'estate nucleare (Wikipedia): http://en.wikipedia.org/wiki/Nuclear_summer

Sull'inverno nucleare (Wikipedia): http://it.wikipedia.org/wiki/Inverno_nucleare

Large Hadron Collider

Sul Large Hadron Collider (Wikipedia): http://it.wikipedia.org/wiki/Large_Hadron_Collider

Articolo sui buchi neri prodotti dal Large Hadron Collider: http://newton.corriere.it/PrimoPiano/News/2006/12_Dicembre/4/buchi_neri.shtml

Articolo del "New Yorker" sul Large Hadron Collider e i suoi rischi: http://www.newyorker.com/reporting/2007/05/14/070514fa_fact_kolbert

Articolo più pessimista sul Large Hadron Collider e i suoi rischi: <http://www.exitmundi.nl/vacuum.htm>

Riscaldamento globale fuori controllo

Sul Permafrost (Wikipedia): <http://it.wikipedia.org/wiki/Permafrost>

Articolo del "Guardian" su riscaldamento globale e Permafrost: <http://www.guardian.co.uk/climatechange/story/0,12374,1546824,00.html>

Acidificazione degli oceani

Sull'acidificazione degli oceani (Wikipedia): http://it.wikipedia.org/wiki/Acidificazione_degli_oceani

Documento della Royal Society sull'acidificazione degli oceani: <http://www.royalsoc.ac.uk/displaypagedoc.asp?id=13539>

FAQ dell'Ocean Acidification Network, rete di scienziati per lo studio dell'acidificazione degli oceani: <http://iodeweb3.vliz.be/oanet/FAQeco.html>

Ecofagia nanotech

Pagina sui rischi delle nanotecnologie del sito del Center for Responsible Nanotechnology: <http://www.crnano.org/dangers.htm>

Sull'ecofagia nanotech (Wikipedia): <http://en.wikipedia.org/wiki/Ecophagy>

Sul *Grey Goo* (Wikipedia): http://en.wikipedia.org/wiki/Grey_goo

Fine del calendario maya

Pagina sulla fine del calendario maya: <http://www.greatdreams.com/2012.htm>

Sito intitolato Survive 2012, "Sopravvivere al 2012": <http://survive2012.com/>

