

LA LEGIONE MISTERIOSA CHE FECE GRANDE ROMA A COLPI DI SUPERPOTERI

◆ *Errico Passaro*

Un antidoto allo strapotere dell'horror e dell'urban fantasy? Una novità assoluta, almeno in Italia e ai massimi livelli editoriali? Ecce: esce il romanzo di Roberto Genovesi *La legione occulta dell'impero romano* (Newton Compton, pp. 324, € 14,90), prima significativa espressione di un genere - il *fantasy* storico - che all'estero ha già vasto seguito e trova in Harry Turtledove il suo massimo esponente. «Sin City incontra Il Gladiatore» recita la fascetta di copertina, ma poteva andare anche «Gli X-Men ai tempi di Augusto», a significare una convergenza crossmediatica non solo di generi (*fantasy* e romanzo storico), ma anche di codici stilistici (letteratura, fumetto, videogiochi).

Non per nulla Genovesi, nella conferenza stampa tenutasi nella Ludoteca di Villa Torlonia lo scorso 8 maggio, ha dichiarato che il romanzo è stato pensato da subito per essere trasposto su tavola illustrata e su "console". La storia è ambientata nel periodo di passaggio dalla Repubblica al Principato romano, una fase storica ben conosciuta per la ricchezza delle fonti di riferimento. Risultava, quindi, ancor più difficile inventarsi qualcosa di originale e sorprendente, ma Genovesi è riuscito nell'intento, scovando alcune zone grigie delle cronache ufficiali e riempendole con verosimili parti romanzate all'insegna del forza del soprannaturale e del sacro. La trama è incentrata su una Legione non dichiarata, la *Legio occulta*, che opera con funzioni di "intelligence": i componenti di questo corpo d'élite - così lo chiameremo oggi - sono presi da villaggi in fiamme, dai mercati degli schiavi e dalle arene e sono selezionati per diventare vere e proprie macchine da guerra; vestiti di armature candide e tuniche nere, devoti a Plutone ed alla notte, i guerrieri-aruspici leggono e interpretano i segni divini, parte di un dispositivo segreto che porta Roma a trionfare non solo grazie ad affermazioni militari, ma anche a trattative riservate e addirittura ad accordi esoterici (Andrea Frediani, romanziere storico presente alla conferenza stampa, ha spiegato che i Romani conquistarono l'etrusca Veio guadagnandosi i fa-

vori degli dei nemici).

Tutto risulta perfettamente credibile, per effetto di una documentazione rigorosa (oltre quaranta volumi in bibliografia) in cui l'informazione relativa alla politica, alla religione, alla strategia guerriera, al costume e alla vita quotidiana degli antichi Romani si diluisce nell'azione. La vicenda è animata da personaggi superomistici, che spariscono nel contesto storico in cui si trovano ad operare, senza tuttavia degradarsi a macchiette. I sacerdoti sono più umani dello stereotipo; le donne guerriere sorprendono, in un mondo in cui la donna era una *res*; gli eserciti di spettri sono visti solo dagli eletti; soprattutto, gli dei, capricciosi e molto simili agli umani, si rifanno esplicitamente alla tradizione dell'*epos* classico. Il punto di forza del romanzo è lo stile. La narrazione non è cronologica, ma "a grappolo" con superfetazioni e diversioni controllate, in cui diversi personaggi si appropriano a turno della storia e l'evoluzione del racconto vede alcune linee narrative che s'intrecciano, altre che si esauriscono, altre ancora che riemergono. Certo, non fidelizzarsi su un personaggio è rischioso sia per l'autore, che può rischiare di essere dispersivo, che per il lettore, che può affaticarsi a stare dietro a queste brusche inversioni; ma Genovesi vince la sfida, presumibilmente anche per merito della sorveglianza dell'*editor* e ai consigli di fidati addetti ai lavori.

Si vede che lo scrittore non fa altro che riportare i movimenti di attori che si muovono per loro conto come su uno set cinematografico, con capitoli divisi per "stacchi di camera". Il lettore si trasforma in spettatore di un *blockbuster* tambureggiante, calato nello splendore multisensoriale del *dolby-surround* e del 3D. Scene crude, vive al punto che sembrano poter balzare fuori dalla pagina, si alterano a serrate parti colloquiali, fatte di dialoghi brillanti, magari un po' anacronistici, ma sempre funzionali al ritmo dell'avventura. Insomma Roberto Genovesi, giornalista/scrittore/sceneggiatore/esperto di videogiochi e linguaggi multimediali interattivi, colpisce ancora.

Noi, che lo conosciamo per averci scritto in passato romanzi a quattro mani, possiamo testimoniare che si

tratta di un autore poco prolifico, ma sempre ben sintonizzato sulle novità che circolano nell'aria allo stato diffuso ed attendono chi sappia tradurre in opera dell'ingegno. Se fosse un calciatore, lo paragoneremmo ad un centravanti di rapina, capace di anticipare gli avversari e piazzare il guizzo vincente, pur senza avere particolari doti fisiche. E "La legione occulta" è il suo gol più bello.

