

## **Il Gioco di Comitato del Trofeo REFILL**

*di Alberto Panicucci*

da un'idea di Francesco Ruffino

con i contributi ideali di Andrea Angiolino, Domenico Di Giorgio e Daniele Lostia

*Questo gioco di comitato ha ricevuto la Menzione Speciale della Giuria alla prima edizione del Premio "Gloria Sadun" per la migliore opera di letteratura interattiva, nel 2005.*

*La versione qui pubblicata è aggiornata e lievemente ampliata rispetto a quella del 2005.*

### **Premessa generale: cosa è un gioco di comitato?**

Come si può leggere anche su Wikipedia o nel sito ludico Gio.Co., si tratta di un gioco di società in cui i partecipanti assumono il ruolo di membri di un gruppo che, discutendo, deve prendere una decisione su un qualche argomento. Nel caso specifico, ciascun giocatore è un giurato di un premio letterario, di cui viene giocata la riunione finale, durante la quale saranno decisi i vincitori.

I giochi di comitato sono una specifica forma di giochi di ruolo; si caratterizzano per le regole immediate e per il fatto che non richiedono l'uso dei dadi durante il loro svolgimento. È il dibattito tra i giocatori che porta a "risolvere" la situazione iniziale.

Ogni giocatore, come detto, interpreta un personaggio. A questo fine, ciascun giocatore riceve un Copione, cioè una scheda contenente tutte le informazioni utili sul personaggio.

In particolare, il Copione descrive il personaggio in generale e indica il suo obiettivo, ovvero quel che il personaggio vuole raggiungere nel corso della partita.

È bene sottolineare che gli obiettivi dei diversi personaggi sono spesso in contrasto fra loro. Questo, sostanzialmente, fa sì che i giochi di comitato si basino sulla discussione nel senso di competizione, collaborazione, intrigo o rivalità.

Per mantenere un certo ordine nel gioco ho previsto la presenza di un Regista, che osservando la partita dall'esterno è incaricato di mantenere il caos generato dai giocatori a livelli accettabili (ce ne sarà abbastanza, credetemi!).

### **Premessa specifica: cosa è questo gioco di comitato?**

Questo gioco vuole essere una scherzosa presa in giro del mondo dei concorsi letterari, che in Italia sono davvero tanti e troppo spesso vengono caricati di significati eccessivi, andando al di là dell'ottica "ludica" e "sportiva" con cui andrebbero affrontati (almeno, a mio avviso).

Nella finzione del gioco, si immagina che intorno al tavolo, per decidere chi vincerà l'annuale edizione del Trofeo REFILL, un premio per racconti brevi di genere fantastico, siedano i giurati-organizzatori, gli ultimi rimasti dopo la lunga selezione che dai circa 500 testi iscritti ha portato a questa rosa finalista, e ridotto mano a mano i tanti lettori, via via sfiancati dalla mole di racconti ricevuti e valutati (da 500 a 100, poi a 50, infine a 8).

Naturalmente, qualcuno potrà trovare simpatiche somiglianze con qualche concorso del settore, anche se tutti i copioni sono immaginari... e in alcuni casi per fortuna!! Perché questo è un *gioco*, e quindi è progettato per divertirsi. Perciò, non è il caso di prendere alla lettera o sul serio i giudizi e le opinioni attribuite ed espresse nel gioco dai personaggi-giurati: nonostante qualche riferimento sparso qua e là, il mondo qui rappresentato è *ben lontano* dalla realtà... ne è una volutamente forzata e spinta caricatura, per dare vita ad effetti ludici (spero) incisivi e divertenti.

Allo stesso modo, le trame dei racconti proposti sono completamente frutto della mia fantasia, e non di racconti realmente esistenti o comunque a me noti.

### **Informazioni per i giocatori e il Regista**

Il Trofeo REFILL, bandito dalla rivista amatoriale omonima (l'acronimo sta per *Riflessi Elegantemente Fluidi di Lucido Linoleum*), è ormai da qualche anno un appuntamento stabile nel mondo dei concorsi letterari italiani dedicati ai racconti fantastici.

All'ultima edizione hanno partecipato circa 500 testi, un numero tanto esagerato che ha costretto il Comitato Promotore a pesantissimi turni di lettura e ha portato a spostare sempre più avanti il momento della scelta dei vincitori. Alla fine, è stato stabilito di svolgere la riunione per decidere i risultati finali il giorno prima della premiazione, a *Lucca Comics & Games* (o altra manifestazione, se preferite... magari quella in cui giocherete la partita!).

La rosa finalista è composta da 8 racconti (presentati dai loro autori in forma anonima), mentre la giuria ha 6 (o 7) membri più un Moderatore, chiamato a coordinare i lavori ed evitare discussioni troppo accese fra i giurati.

I tempi per la discussione sono contingentati: 60 minuti per decidere la classifica, e veder vincere (così spera ogni giurato) il proprio racconto preferito. Perché, dopo un anno passato a leggere, valutare, ponderare e selezionare, i giurati che parteciperanno alla riunione hanno tutti intenzione di "vincerla".

### **Regolamento (per il Regista)**

Come detto, la partita dura 60 minuti.

*Prima della partita*, ogni giocatore riceve il copione del suo personaggio. Ogni copione contiene:

- A) una descrizione generale del giurato (carattere, legame con gli altri giurati e col Trofeo REFILL in generale...);
- B) alcune *battute tipiche*, che mettono a fuoco in poche parole il giurato e che possono essere dette dai giocatori durante la partita;
- C) l'*obiettivo* del personaggio, da perseguire durante la partita;
- D) eventuali *informazioni riservate* in possesso del giurato, che potranno essere utilmente usate durante la discussione (rivelandole o meno agli altri giocatori);
- E) un breve riassunto della trama di ciascun racconto finalista;
- F) il *commento* del giurato sui racconti che più l'hanno colpito (nel bene e nel male). Anche questo commento potrà essere detto dal giocatore durante la riunione.

I nomi indicati sui copioni sono assolutamente di comodo e quindi modificabili (in un play-test, i giocatori hanno scelto di usare i propri veri nomi, ad esempio).

I giurati possono essere sei o sette, a seconda del numero dei giocatori. Nel caso si giochi in sei, consiglio di scartare l'ultimo giurato proposto, Federico.

La partita consiste, in sostanza, nella discussione della giuria sui racconti, al termine della quale ogni giocatore (Moderatore incluso) è chiamato a indicare segretamente il suo quintetto di racconti preferiti. I racconti così scelti da ciascuno ricevono rispettivamente 10, 6, 4, 2 e 1 punto, e la somma dei loro voti decide la classifica finale.

Solo i primi tre classificati ricevono premi, targhe e vengono pubblicati nell'annuale antologia del concorso.

Durante la partita i giocatori possono interagire come preferiscono: possono parlare uno alla volta, tutti insieme o anche in gruppetti, col solo limite dato dagli interventi del Moderatore (o del Regista) per mantenere un certo ordine (*niente risse!*) ed evitare inutili perdite di tempo (o anche forme di impiego del tempo che al Moderatore paiano inutili o controproducenti...).

Un'importante specificazione: i voti di scambio (di qualunque tipo) sono ammessi.

Sulla base dell'esperienza dei play-test, e soprattutto dei giudizi raccolti dai giocatori, credo sia meglio dividere la partita in *due momenti ben distinti*: la discussione, di gruppo, sui racconti (45-50 minuti) e poi la fase di redazione dei singoli voti (10-15 minuti), in cui i giocatori sono liberi di alzarsi dal tavolo di gioco, per tete-à-tete, incontri ristretti, accordi riservati ecc.

Passati i 60 minuti, le "nominations" di ogni giurato vanno consegnate al Moderatore, in forma segreta (*nessuno, Moderatore incluso, può leggere i voti*). Solo una volta che tutti i voti siano stati ricevuti il Moderatore dichiara i propri, e si passa alla fase di conteggio.

**Nota Bene:** è abbastanza evidente che esiste un lasso di tempo fra il momento in cui il Moderatore riceve ciascun voto e quello in cui dichiara il suo. In questo tempo il giocatore che interpreta il Moderatore potrebbe cercare di leggere i voti ricevuti, "adeguando" poi il suo.

Ora, oltre ad essere scorretto, questo comportamento, se scoperto, farebbe presumibilmente degenerare la partita (già giocando "onestamente" gli animi tendono a scaldarsi...). Perciò, appena riceve un voto, il Moderatore *deve* consegnarlo al Regista, che in questo gioco serve a garantire proprio che non ci siano (troppe) scorrettezze, di questo tipo in particolare.

Una volta raccolti tutti i voti, il Regista li consegna al Moderatore, che dichiara (per primo) il proprio voto e poi procede allo "scrutinio" degli altri voti e alla somma dei punteggi.

I voti di ogni giurato sono ovviamente resi pubblici, in modo che i giocatori possano scoprire chi ha "giocato sporco" (tipicamente, promettendo un voto di scambio e non mantenendolo) e chi no...

Altra cosa possibile è che qualcuno cerchi di allungare i tempi di discussione oltre i 60 minuti.

Questo in generale è vietato (e il Moderatore dovrebbe, in prima battuta, opporsi) ma, se il giocatore che lo propone riuscirà a portare dalla sua quattro persone (proponente e Moderatore *inclusi*) allora il Regista può permettere altri 30 minuti di partita (da dividere fra le due fasi di gioco nel modo che la maggioranza dei giocatori troverà più adatto).

**Variazione:** Potrebbe essere simpatico (e molto ludico), stabilire che dopo 30 minuti di discussione *ogni* giocatore debba consegnare segretamente al Regista un foglio, eventualmente riempito con la propria classifica finale definitiva (cioè non più modificabile).

Di fatto, i giocatori verrebbero divisi in "già votanti" e "non ancora votanti", ma *nessuno* lo saprebbe. Questo potrebbe permettere ai primi di creare scompiglio nella mezz'ora seguente (es.: procacciando voti ai propri racconti preferiti, senza poi darne alcuno ai beniamini degli altri...).

Una strategia rischiosa (visto che è basata su un bluff), ma potenzialmente molto redditizia (d'altronde, bisogna vedere chi si arrischierà a scambiare voti o ad ascoltare altrui suggerimenti di voto dal trentunesimo minuto in poi...).

### **I copioni e i racconti**

Nei copioni i racconti sono (salvo eccezioni legate ai personaggi) divisi in tre gruppi: *quelli che ti sono piaciuti, quelli che non ti sono piaciuti, gli altri*.

Il comportamento da tenere rispetto ai primi due gruppi di racconti è ovvio (ed obbligato): ciascun giocatore dovrà sostenere nella discussione e poi mettere nella propria classifica quelli indicati come di suo gradimento. Viceversa per quelli segnati come a lui non piaciuti.

Rispetto a tutti gli altri racconti ogni giocatore è invece libero di fare quel che vuole: può decidere di sostenerli (se, ad esempio, la trama gli piace), di remare contro (se non gli piace) o di agire a seconda della convenienza e dell'ispirazione del momento (per voti di scambio, per fare casino, per dare addosso a qualche giocatore che gli sta antipatico o per supportare "alleati"...).

A ogni modo, il grado di apprezzamento o di disgusto verso i racconti nei primi due gruppi è libero: se, ad esempio, i racconti che un giocatore deve spingere sono tre, sta al giocatore (e solo a lui!) scegliere quale dei tre sostenere con più convinzione, e quale con meno. Questo riguarda anche la posizione in classifica, al momento del voto (es.: il copione di un giurato individua 3 racconti particolarmente piaciuti; ora, il giocatore è tenuto a mandare tali tre testi a punti, inserendoli nel proprio gruppo di 5, ma può tranquillamente inserirli al terzo, quarto e quinto posto, se desidera favorire racconti che nella scheda sono indicati come "altri").

Stesso discorso per i racconti segnati come non piaciuti.

**Nota Bene:** Nello scrivere i copioni ho cercato di equilibrare i giudizi positivi e negativi per i racconti. Ognuno ne ha, infatti, due o tre (gli altri dovranno procurarglieli i giocatori interessati!).

Fanno eccezione due racconti dalla trama più "estrema", che partono quindi poco più indietro... una scelta dettata dal fatto che sono sostenuti da giurati più spregiudicati o controcorrente, cui quindi mi è parso il caso di dare da difendere "cavalli sbagliati" (date un'occhiata al copione di Roberto, e scoprirete di cosa sto parlando!).

Da notare che uno dei racconti in finale non è di genere fantastico, in senso stretto almeno.

Questa è una scelta voluta... diciamo che, per esperienza, so che sul significato della parola "fantastico" si può parlare molto a lungo, e quindi ho pensato di favorire questo tipo di discussione (onestamente, i play-test mi hanno addirittura stupito, sotto questo profilo!).

Anche per questo, lascio a ogni Regista "indovinare" di quale racconto sto parlando.

### **Consigli pratici per il Regista**

Per la fluidità e godibilità del gioco è importante che la scelta del Moderatore fra i giocatori sia *molto* accorta. In particolare, sono richiesti polso fermo e capacità di imporsi su una folla vociante.

Suggerite prima della partita al Moderatore di svolgere la discussione *un racconto alla volta*, uno dopo l'altro, sino ad esaurimento, dando così un minimo di ordine alla scomposta (e scatenata) interazione che caratterizza la prima fase di gioco.

Inoltre, come Registi, prima della partita *spiegate e ripetete bene ai giocatori e al Moderatore la "ambientazione"*:

- 1) un premio letterario per racconti (non romanzi!) fantastici (non realistici!); insomma, storie brevi che si pongono, per trama o personaggi, al di là del reale e del verosimile (fantasy, fantascienza, horror... e chi più ne ha più ne metta)
- 2) racconti tutti letti in forma anonima; si immagina che ogni autore partecipante al concorso abbia inviato il proprio racconto in forma anonima, allegando ad esso una busta chiusa con le proprie generalità. Insomma, nessun giurato sa chi sono gli autori! (e uno dei giurati, Valentina, è il "custode" delle buste chiuse)
- 3) la premiazione (dei migliori tre racconti) è imminente: il giorno dopo la riunione, per la precisione

- 4) i suddetti migliori tre racconti (o di più, in caso di ex-aequo nella classifica finale) saranno anche pubblicati nell'annuale antologia del premio, offerta in omaggio agli autori dei 500 testi partecipanti al concorso
- 5) "alle spalle" della partita c'è un lungo lavoro (si immagina che tutti i personaggi, tranne uno, hanno partecipato alla selezione: dai 500 racconti iniziali agli 8 finalisti).

Una buona mossa è che prima dell'inizio della partita il Regista presenti uno a uno i personaggi e i loro legami, tanto per introdurre meglio i giocatori nel gioco (es.: "Ecco Lorenzo, il Moderatore, accanto a lui Antonio, giurato da quest'anno, suo amico di lunga data, poi Matilda, giurata di lungo corso, ma quest'anno alla sua prima riunione di selezione...").

Nel corso della partita siate poi pronti a intervenire per richiamare all'ordine i giocatori (non TROPPO casino!), anche per tutelare il divertimento di tutti (quando si inizia a discutere si sa quando si inizia ma non come e dove si finisce...).

Infine, riporto qui di seguito i titoli degli 8 racconti finalisti, per comodità del Regista:

1. Dio... a modo mio!
2. Draghi e Canguri
3. Il banchetto di matrimonio
4. L'ascensore
5. La piattaforma petrolifera
6. La porta per Parigi
7. Le montagne degli schiavi
8. Viva le donne!

### **Ringraziamenti**

Oltre alle persone citate nei "titoli di testa", ho un debito di riconoscenza verso tutti i play-tester: i due gruppi di *Romics 2004*, e quello della *Federazione Ludica Romana* in particolare. E poi Diego, il primo Moderatore della prima partita (IO comunque non sono così!), e tutti gli altri giocatori di quella bella serata (Irene, Valeria, Luisa, Tristano, Sergio, Maria Cristina).

Grazie a Massimo Mongai, e alla "sua" fantascienza *criptoproustiana* e a tutti quelli che mi hanno ispirato racconti (o meglio, i titoli... il resto della farina ce l'ho messo io) o comunque dato spunti, magari inconsapevolmente: Anna Benedetto, Luca Carissimi, Matteo Ricciarelli... e mi fermo qui altrimenti non verrò più invitato a banchetti di matrimonio.

Un saluto anche ai miei comparì del liceo (Massimiliano, Susanna, Marco e Priscilla) che mi hanno dato un'idea bellissima per un racconto delirante... idea che poi ho puntualmente dimenticato dopo una serata a un pub a base di sidro.

Non posso non citare Alberto Cola ed Annetta Soppelsa, che si sono pazientissimamente letti tutto pur non essendo giocatori, e Fabiola Falconieri, anche lei non giocatrice, che... "ci ho capito poco, ma comunque è tutto troppo soft!" (alla faccia!).

Grazie infine a Francesca Iglizzi, che mi ha segnalato un modo per rendere ancor più incerte le chiacchiere (sparpagliare disordinatamente i racconti nei copioni... fatto!), e a Lorenzo Trenti, che ha assentito globalmente al tutto.

Concludo dicendo che ricordo con grande piacere i complimenti ricevuti dai giurati del *premio Gloria Sadun 2005*. Ho scritto questo gioco di comitato per divertirmi e fare divertire, e quindi non ho partecipato a quel premio pensando di vincere alcunché. Aver fatto ridere di gusto un'intera e molto qualificata giuria è la miglior soddisfazione cui potevo aspirare.

..e buon Trofeo REFILL a tutti!!!!



## **Lorenzo, Il Moderatore**

Sei la persona chiamata a mantenere l'ordine nella riunione, a coordinarla al fine della scelta migliore e più equilibrata, frutto del contributo intelligente di tutti.

Sai bene che si tratta di un ruolo complesso, visto che ogni giurato ha idee molto precise ed è fortemente deciso a veder prevalere le proprie tesi, a costo di tirare in lungo la discussione o a ottenere voti nel modo più spregiudicato possibile. Ma tu sei il Moderatore... e sei qui perché tutto funzioni al meglio!

In realtà, però, sei consapevole di essere ben altro.

Da alcuni anni coordini l'intero lavoro connesso al Trofeo, dalle prime fasi di reclame sino alle public relations con i partecipanti. E si è visto... i quasi 500 racconti iscritti dell'ultima edizione sono un successo eccezionale, da tener presente per le scelte future. Più di tutti gli altri giurati, TU sai quali sono le valutazioni giuste e quelle sbagliate da fare... e hai intenzione di farle!

In particolare, sai che uno dei finalisti, un promettente scrittore esordiente che già avete premiato in passato, ha venduto a una grossa casa editrice italiana una sua saga in tre romanzi, che uscirà nelle librerie fra pochi mesi, per divenire presumibilmente un best-seller nel settore. L'annuncio della tripla pubblicazione sta per essere dato, la notizia è ancora riservata, ma tu sei consapevole che un'oculata scelta dei racconti da premiare permetterebbe al Trofeo di "anticipare" il futuro, assicurando anche un buon ritorno pubblicitario e di immagine.

Naturalmente, di queste tue considerazioni non hai parlato col resto dei giurati: troppi fra loro non si interessano di faccende come queste, e non capirebbero (cosa gliene importa, a loro, del futuro del concorso? Tanto ci sei tu, che lavori per trovare iscritti mentre loro si baloccano solo a leggere qualche racconto!).

*Obiettivo:* Governare con abilità la riunione, per portare la giuria a una scelta "intelligente"

*Informazione riservata:*

Non sai quale è il racconto del "tuo" vincitore. Purtroppo il meccanismo dell'anonimato dei racconti si è dimostrato più difficile da superare di quanto pensassi... la scelta di affidare a Valentina le buste chiuse con le generalità degli autori è stata davvero infelice! (è una ragazza davvero difficile, alle volte...)

A ogni modo, tu hai preso informazioni sull'autore e hai scoperto tre importanti indizi: si è sposato da poco, ha una spiccata fobia verso gli ascensori, adora e sogna di visitare un giorno l'Australia (una passione che deriva dalla visione del primo film della serie "Mad Max", con Mel Gibson).

*Battute tipiche:*

"Ricordo a tutti che il nostro trofeo è apolitico, apartitico, areligioso... abbiamo deciso di non sindacare le opinioni e le ideologie della gente che partecipa, ma solo la storia e la scrittura dei loro testi!"

"Hai ragione, questo sarebbe un argomento bellissimo di cui parlare, come mille altri, ma... IL TEMPO STRINGE!"

"Se questo racconto è arrivato qui è perché qualcuno l'ha apprezzato e sostenuto, non scordiamolo!"

"Non parlate tutti insieme! Al massimo due alla volta!!"

## **I Racconti**

### *Draghi e Canguri*

In una Australia bruciata dalle radiazioni solari non più trattenute dall'ozono, gruppi di arditi guerrieri a cavallo di canguri sfidano sanguinari stormi di draghi (risvegliatosi da secoli di letargo) per assicurare la libertà e la pace all'intero continente

Commento: L'Australia??? Questo mi ricorda qualcosa!

### *L'ascensore*

Al duecentesimo piano di un grande grattacielo un uomo sale sull'ascensore, per tornare a casa.

Ma il cavo si spezza e inizia una folle corsa sino al piano terra... negli ultimi istanti della sua vita, l'uomo mette in fila i diversi momenti della sua esistenza, tutta dedicata ad affari e soldi.

Commento: solo chi ha fobia degli ascensori può scrivere roba simile...

### *Il banchetto di matrimonio*

Su un'astronave che orbita fra gli anelli di Saturno è in corso il ricevimento per il matrimonio fra il figlio del Presidente delle Americhe e la figlia del Re d'Europa.

Fra i ricchi e ingioiellatissimi terrestri presenti, intenti a gozzovigliare con grande eleganza con champagne francese e salmone dell'Alaska, piombano gli invitati al ricevimento di nozze tra due dei più ricchi rampolli della società bene di Alfa Omega, pianeta della terza via Lattea. Si tratta di rozzi quanto abilissimi mercanti dello spazio, desiderosi di un ambiente consono alle loro esigenze (hanno due bocche, quindi gradiscono ricchi menù, e respirano metano, quindi gradirebbero un cambio di atmosfera nell'astronave).

Evidentemente c'è stato un errore di prenotazione... cui l'astronave non sopravviverà, vista la scarsa disponibilità alla comprensione reciproca dei presenti (e delle loro bodyguard!).

Commento: un banchetto di matrimonio... lupus in fabula?

### *La porta per Parigi*

Maggio 1927. Charles Lindbergh parte da New York col suo aereo per raggiungere Parigi ed essere il primo uomo a traversare l'Atlantico in volo.

Guidando solo con l'aiuto della bussola, finisce nel triangolo delle Bermuda e da qui in un "altrove" popolato da allegri alieni appassionati di giochi di parole, fisica e matematica. Dopo la perplessità iniziale, si integra nella comunità e spiega loro i segreti delle aeromobili... in cambio, gli alieni aprono per lui un'altra porticina sul nostro mondo che gli permette di arrivare a Parigi con un tempo record, fra gli applausi e gli osanna della folla.

### *Le montagne degli schiavi*

Una spedizione di esploratori nell'Antartide scopre in una montagna, invece dei sospirati filoni di metalli pregiati, un accesso a un oscuro mondo futuristico parallelo, popolato da umanoidi in gran parte schiavizzati da lobby senza scupoli e spietate multinazionali. Un tentativo di rivolta capeggiato dagli esploratori fallisce miseramente... in questo mondo, non ci sono alternative alla schiavitù.

### *Dio... a modo mio!*

Uno spiantato dei nostri giorni, fatto il giro dei parenti e il pieno di elemosine, mette su (a mezzo TV, YouTube, Facebook e Twitter) una setta, spacciandosi per santone cui è comparso Dio, che presto gli detterà un nuovo set di comandamenti, più adeguati al terzo millennio. Man mano che il gran giorno si avvicina, incredibilmente, gli adepti crescono a dismisura, e il nostro non sa più che pesci pigliare, visto che gli sponsor pretendono che il "gioco" continui (vista l'audience). Ma a poche ore dalla puntata finale il nostro riceve una visita inaspettata (e salvifica), nella sua principesca suite allo Sheraton Hotel di Londra: Dio, Gesù e lo Spirito Santo, ovvero un punk, un darketone e un metallaro. "Ma lo sai che mi hai anticipato? Avevo giusto in mente, rifatto il look, di upgradare le tavole della Legge!" gli fa Dio, una volta rotto il ghiaccio (nel Martini)...

### *La piattaforma petrolifera*

Da qualche parte nel mare del Nord, una piattaforma petrolifera aspira greggio dalle profondità della terra. Nei giorni del passaggio di una terribile tempesta, che di fatto isola completamente la struttura dal resto del mondo, un gruppo di granchi giganti, frutto di una mutazione genetica indotta dall'inquinamento connesso all'attività di estrazione, assaltano la piattaforma, trasportando nell'incubo i suoi malcapitati abitanti.

### *Viva le donne!*

Un gruppo di elfe, stufe delle convenzioni sociali del loro clan, decidono di cambiare le cose, pretendendo di potersi dedicare anche loro ad occupazioni considerate solo maschili come magia, guerra, politica...

Guidate dalla bionda e decisissima Cocchia, obbligano i maschi del clan a cedere (ricorrendo a forme di sciopero molto persuasive...) e, alla fin fine, la nuova società che ne scaturisce è ben più saggia e meglio governata che in passato. Per cui, conclude divertito il bardo Pistello, unico umano della storia e di tutta la foresta dove si svolge la vicenda, non si può dire che "Viva le donne!"



## **Roberto, il giurato che non ama il Fantastico**

Sei da svariati anni un giurato-organizzatore del concorso, e nel tuo piccolo ti sforzi perché sempre più persone partecipino ad esso e sempre più questa iniziativa diventi famosa.

In realtà, però, tutti 'sti partecipanti tu non li capisci: il Fantastico ti pare un genere del tutto secondario nel mondo letterario, sia in termini di (scarse) remunerazioni e vendite sia di critica (ben poco generosa). Non capisci, quindi, perché tanta gente si ostini a scrivere Fantastico... d'altronde, se non ci fosse, voi dovrete cambiare attività, quindi va bene così.

Resta il fatto, comunque, che, per non annoiarti troppo, hai deciso di sostenere con tutte le tue forze solo e soltanto racconti davvero (a tuo avviso) *originali*: non ne puoi più di storie non storie, tutte introspettive (cheppalle!) o di ennesime rimasticature di draghi ed elfi, vampiri in cerca di sangue, alieni cattivi o fantascienze catastrofiste sul futuro del mondo. Se il Fantastico non tira è, semplicemente, perché tratta argomenti pallosi o triti e ritriti. TU hai intenzione di distinguerti, e divertirti. Solo questo renderà il concorso davvero diverso da tutti gli altri, e con un futuro radioso.

Certo, non tutti sono d'accordo con le tue valutazioni. In particolare Lorenzo, il Moderatore, sempre attento a strategie di pseudo-marketing o stupidaggini del genere... ma non ti preoccupi: la discussione si può sempre allungare e pensi di essere in grado di farti valere! (dopotutto, le regole son fatte per essere cambiate, in democrazia... e tu hai una certa leadership naturale!)

E se proprio non ci fosse alternativa, c'è sempre qualcuno disponibile a scambiare voti...

*Obiettivo*: Far premiare i tuoi racconti preferiti, ad ogni costo.

*Battute tipiche*:

"La scrittura, la grammatica... va bene... ma volete mettere mica con le IDEE?? No, dico, le IDEE?????"

"Ho sostenuto questo racconto sin dalle prime fasi... e invito *tutti* a riflettere sulle mie *giuste* ragioni!"

"Oggi abbiamo la possibilità di cogliere un'occasione unica, storica e innovatrice. Vogliamo commettere questo gravissimo errore cedendo ai più stupidi gusti della massa?"

## **I Racconti**

### **Quelli che non ti sono piaciuti**

*Draghi e Canguri*

In una Australia bruciata dalle radiazioni solari non più trattenute dall'ozono, gruppi di arditi guerrieri a cavallo di canguri sfidano sanguinari stormi di draghi (risvegliatosi da secoli di letargo) per assicurare la libertà e la pace all'intero continente

Commento: una banale rimasticatura di spunti presi (malamente) dai più banali romanzi fantasy e fantascientifici...

*Le montagne degli schiavi*

Una spedizione di esploratori nell'Antartide scopre in una montagna, invece dei sospirati filoni di metalli pregiati, un accesso a un oscuro mondo futuristico parallelo, popolato da umanoidi in gran parte schiavizzati da lobby senza scupoli e spietate multinazionali. Un tentativo di rivolta capeggiato dagli esploratori fallisce miseramente... in questo mondo, non ci sono alternative alla schiavitù.

Commento: la solita fantascienza porta sfiga e pessimista... niente di nuovo, niente degno di essere premiato.

*Il banchetto di matrimonio*

Su un'astronave che orbita fra gli anelli di Saturno è in corso il ricevimento per il matrimonio fra il figlio del Presidente delle Americhe e la figlia del Re d'Europa.

Fra i ricchi e ingioiellatissimi terrestri presenti, intenti a gozzovigliare con grande eleganza con champagne francese e salmone dell'Alaska, piombano gli invitati al ricevimento di nozze tra due dei più ricchi rampolli della società bene di Alfa Omega, pianeta della terza via Lattea. Si tratta di rozzi quanto abilissimi mercanti dello spazio, desiderosi di un ambiente consono alle loro esigenze (hanno due bocche, quindi gradiscono ricchi menù, e respirano metano, quindi gradirebbero un cambio di atmosfera nell'astronave).

Evidentemente c'è stato un errore di prenotazione... cui l'astronave non sopravviverà, vista la scarsa disponibilità alla comprensione reciproca dei presenti (e delle loro bodyguard!).

Commento: un tentativo, fallito miseramente, di fare ridere i lettori e magari pure innovare il genere.

## Quelli che ti sono piaciuti

### *L'ascensore*

Al duecentesimo piano di un grande grattacielo un uomo sale sull'ascensore, per tornare a casa. Ma il cavo si spezza e inizia una folle corsa sino al piano terra... negli ultimi istanti della sua vita, l'uomo mette in fila i diversi momenti della sua esistenza, tutta dedicata ad affari e soldi.

Commento: una splendida introspezione! Ogni mille racconti di questo tipo c'è un capolavoro (eccolo), per questo DEVE essere premiato... e chi si oppone è un incompetente, che non è in grado di riconoscere il nuovo che avanza nella letteratura fantastica mondiale.

### *Dio... a modo mio!*

Uno spiantato dei nostri giorni, fatto il giro dei parenti e il pieno di elemosine, mette su (a mezzo TV, YouTube, Facebook e Twitter) una setta, spacciandosi per santone cui è comparso Dio, che presto gli detterà un nuovo set di comandamenti, più adeguati al terzo millennio. Man mano che il gran giorno si avvicina, incredibilmente, gli adepti crescono a dismisura, e il nostro non sa più che pesci pigliare, visto che gli sponsor pretendono che il "gioco" continui (vista l'audience). Ma a poche ore dalla puntata finale il nostro riceve una visita inaspettata (e salvifica), nella sua principesca suite allo Sheraton Hotel di Londra: Dio, Gesù e lo Spirito Santo, ovvero un punk, un darkettone e un metallaro. "Ma lo sai che mi hai anticipato? Avevo giusto in mente, rifatto il look, di upgradare le tavole della Legge!" gli fa Dio, una volta rotto il ghiaccio (nel Martini)...

Commento: Una geniale e innovativa storia satirica dei nostri giorni. Un grande protagonista, in cui tutti non possono non riconoscersi... anarchia e creatività al governo!

## Gli altri

### *La porta per Parigi*

Maggio 1927. Charles Lindbergh parte da New York col suo aereo per raggiungere Parigi ed essere il primo uomo a traversare l'Atlantico in volo.

Guidando solo con l'aiuto della bussola, finisce nel triangolo delle Bermuda e da qui in un "altrove" popolato da allegri alieni appassionati di giochi di parole, fisica e matematica. Dopo la perplessità iniziale, si integra nella comunità e spiega loro i segreti delle aeromobili... in cambio, gli alieni aprono per lui un'altra porticina sul nostro mondo che gli permette di arrivare a Parigi con un tempo record, fra gli applausi e gli osanna della folla.

### *La piattaforma petrolifera*

Da qualche parte nel mare del Nord, una piattaforma petrolifera aspira greggio dalle profondità della terra. Nei giorni del passaggio di una terribile tempesta, che di fatto isola completamente la struttura dal resto del mondo, un gruppo di granchi giganti, frutto di una mutazione genetica indotta dall'inquinamento connesso all'attività di estrazione, assaltano la piattaforma, trasportando nell'incubo i suoi malcapitati abitanti.

### *Viva le donne!*

Un gruppo di elfe, stufe delle convenzioni sociali del loro clan, decidono di cambiare le cose, pretendendo di potersi dedicare anche loro ad occupazioni considerate solo maschili come magia, guerra, politica...

Guidate dalla bionda e decisissima Cocchia, obbligano i maschi del clan a cedere (ricorrendo a forme di sciopero molto persuasive...) e, alla fin fine, la nuova società che ne scaturisce è ben più saggia e meglio governata che in passato. Per cui, conclude divertito il bardo Pistello, unico umano della storia e di tutta la foresta dove si svolge la vicenda, non si può dire che "Viva le donne!"

## **Andrea, l'appassionato**

Sei da quest'anno uno dei lettori del Trofeo REFILL, fra i più importanti in Italia per racconti fantastici. Sei onorato di questo, e molto emozionato, ora che sta per iniziare la riunione che deciderà i vincitori.

D'altronde, pensi di meritare questa tua posizione: il Fantastico è la tua passione, e sei certo che da questa prestigiosa posizione potrai fare qualcosa di importante per il tuo genere preferito. Un genere che la critica letteraria non ha mai capito, e quindi ha trattato in modo del tutto inadeguato, con grande superficialità e tanta spocchia. Oggi le cose sono migliorate, ma non tantissimo... lo puoi ben dire tu, che sei cresciuto (come ti piace dire) a "pane ed Urania", che conosci a memoria i cataloghi degli editori del settore, che da anni portano avanti una sacrosanta battaglia culturale... di cui tu, ORA, sei (senti di essere) il soldato in posizione più avanzata.

Durante le riunioni precedenti, purtroppo, hai potuto constatare che non tutti gli altri giurati sono ben consapevoli della loro missione, e troppo spesso si sono fatti irretire da racconti ben scritti ma volti alla contaminazione del genere, come se scrivere Fantastico fosse un vizio cui non indulgere troppo. Ma TU sei qui proprio per evitare che, nel momento delle decisioni supreme, si facciano scelte sbagliate!

Ovviamente, sei una persona intelligente e sai distinguere, come si dice, l'errore dall'errante. Non puoi scordare di essere qui, infatti, per il gentile invito di Stefania, una giurata "di lungo corso" tua vicina di casa, che quest'anno ti ha indicato per completare lo staff (ogni anno il gruppo dei lettori si rinnova un po', vista la crescita degli iscritti). Una scelta che ti ha anche permesso di approfondire i tuoi rapporti con lei, sempre così presa dai suoi mille impegni e fino a pochi mesi fa così sfuggente con te... che bello! (e che bella!)

*Obiettivo:* Fare pesare in giuria la tua competenza assoluta, per la vittoria dell'unica guerra per cui vale la pena combattere: la crociata per il Fantastico!

E poi, ovviamente, cogliere ogni occasione per approfondire il tuo rapporto con Stefania... sarebbe splendido carezzare dolcemente i suoi biondi boccoli mentre le leggi racconti di guerre galattiche o draghi sputafuoco!

*Battute tipiche:*

"Ho letto 10000 romanzi di fantasy horror e fantascienza, io!"

"E tu, Stefania, che ne pensi?"

## **I Racconti**

### **Quelli che ti sono piaciuti**

*Le montagne degli schiavi*

Una spedizione di esploratori nell'Antartide scopre in una montagna, invece dei sospirati filoni di metalli pregiati, un accesso a un oscuro mondo futuristico parallelo, popolato da umanoidi in gran parte schiavizzati da lobby senza scupoli e spietate multinazionali. Un tentativo di rivolta capeggiato dagli esploratori fallisce miseramente... in questo mondo, non ci sono alternative alla schiavitù.

Commento: un bellissimo racconto, di fantascienza sociale, che sottilmente rappresenta le condizioni di vita spesso totalizzanti e alienanti del mondo moderno e contemporaneo, offrendo acuti spunti di riflessione sul nostro futuro.

*La piattaforma petrolifera*

Da qualche parte nel mare del Nord, una piattaforma petrolifera aspira greggio dalle profondità della terra. Nei giorni del passaggio di una terribile tempesta, che di fatto isola completamente la struttura dal resto del mondo, un gruppo di granchi giganti, frutto di una mutazione genetica indotta dall'inquinamento connesso all'attività di estrazione, assaltano la piattaforma, trasportando nell'incubo i suoi malcapitati abitanti.

Commento: un racconto teso e sempre sul filo della suspense, avvince senza respiro sin dalle prime battute. Da premiare, senza dubbio!

### **Quelli che non ti sono piaciuti**

*L'ascensore*

Al duecentesimo piano di un grande grattacielo un uomo sale sull'ascensore, per tornare a casa. Ma il cavo si spezza e inizia una folle corsa sino al piano terra... negli ultimi istanti della sua vita, l'uomo mette in fila i diversi momenti della sua esistenza, tutta dedicata ad affari e soldi.

Commento: una storia insignificante... e dove è il fantastico? Anzi, come ha fatto ad arrivare sin qua?

### *La porta per Parigi*

Maggio 1927. Charles Lindbergh parte da New York col suo aereo per raggiungere Parigi ed essere il primo uomo a traversare l'Atlantico in volo.

Guidando solo con l'aiuto della bussola, finisce nel triangolo delle Bermuda e da qui in un "altrove" popolato da allegri alieni appassionati di giochi di parole, fisica e matematica. Dopo la perplessità iniziale, si integra nella comunità e spiega loro i segreti delle aeromobili... in cambio, gli alieni aprono per lui un'altra porticina sul nostro mondo che gli permette di arrivare a Parigi con un tempo record, fra gli applausi e gli osanna della folla.

Commento: un insulto bello e buono alla fantascienza classica, alla figura dell'Alieno, preso in giro e ridotto a macchietta per tutto il racconto... inqualificabile!

### *Viva le donne!*

Un gruppo di elfe, stufe delle convenzioni sociali del loro clan, decidono di cambiare le cose, pretendendo di potersi dedicare anche loro ad occupazioni considerate solo maschili come magia, guerra, politica...

Guidate dalla bionda e decisissima Cocchia, obbligano i maschi del clan a cedere (ricorrendo a forme di sciopero molto persuasive...) e, alla fin fine, la nuova società che ne scaturisce è ben più saggia e meglio governata che in passato. Per cui, conclude divertito il bardo Pistello, unico umano della storia e di tutta la foresta dove si svolge la vicenda, non si può dire che "Viva le donne!"

Commento: Come noto, gli esponenti del gentil sesso fanno scrivere solo roba fantasy. Questo tentativo di contaminare il genere con l'impegno sociale e spunti femministi vari (sicuramente frutto della fantasia di qualche donna) è però proprio banale banale banale...

### **Gli altri**

#### *Draghi e Canguri*

In una Australia bruciata dalle radiazioni solari non più trattenute dall'ozono, gruppi di arditi guerrieri a cavallo di canguri sfidano sanguinari stormi di draghi (risvegliatosi da secoli di letargo) per assicurare la libertà e la pace all'intero continente.

#### *Dio... a modo mio!*

Uno spiantato dei nostri giorni, fatto il giro dei parenti e il pieno di elemosine, mette su (a mezzo TV, YouTube, Facebook e Twitter) una setta, spacciandosi per santone cui è comparso Dio, che presto gli detterà un nuovo set di comandamenti, più adeguati al terzo millennio. Man mano che il gran giorno si avvicina, incredibilmente, gli adepti crescono a dismisura, e il nostro non sa più che pesci pigliare, visto che gli sponsor pretendono che il "gioco" continui (vista l'audience). Ma a poche ore dalla puntata finale il nostro riceve una visita inaspettata (e salvifica), nella sua principesca suite allo Sheraton Hotel di Londra: Dio, Gesù e lo Spirito Santo, ovvero un punk, un darkettone e un metallaro. "Ma lo sai che mi hai anticipato? Avevo giusto in mente, rifatto il look, di upgradare le tavole della Legge!" gli fa Dio, una volta rotto il ghiaccio (nel Martini)...

#### *Il banchetto di matrimonio*

Su un'astronave che orbita fra gli anelli di Saturno è in corso il ricevimento per il matrimonio fra il figlio del Presidente delle Americhe e la figlia del Re d'Europa.

Fra i ricchi e ingioiellatissimi terrestri presenti, intenti a gozzovigliare con grande eleganza con champagne francese e salmone dell'Alaska, piombano gli invitati al ricevimento di nozze tra due dei più ricchi rampolli della società bene di Alfa Omega, pianeta della terza via Lattea. Si tratta di rozzi quanto abilissimi mercanti dello spazio, desiderosi di un ambiente consono alle loro esigenze (hanno due bocche, quindi gradiscono ricchi menù, e respirano metano, quindi gradirebbero un cambio di atmosfera nell'astronave).

Evidentemente c'è stato un errore di prenotazione... cui l'astronave non sopravviverà, vista la scarsa disponibilità alla comprensione reciproca dei presenti (e delle loro bodyguard!).

## **Stefania, l'indaffarata**

Chiariamo un concetto: tu sei una donna impegnata. Non hai tempo per perdere tempo, ma devi organizzare la tua vita in modo efficiente ed efficace, così da sfruttare al meglio ogni giornata.

Solo così potrai stare dietro alle tue numerose attività: il lavoro da Ingegnere (dalle 9 alle 17, dal lunedì al venerdì), gli uomini (per fortuna non te ne mancano... sarà per i tuoi boccoli biondi o per il tuo fare decisionista, sicuramente sexy?), la famiglia (eh sì, anche i doveri sociali ci sono!), gli hobby.

Insieme alla palestra, al jogging, alla discoteca, alle serate a teatro, ai corsi da sommelier e di scultura astratta il Trofeo REFILL è il tuo passatempo preferito. Non capisci però perché la tua proposta di esprimere i voti con punteggi numerici, decidendo poi i vincitori con una semplice somma dei voti di ciascun giurato non sia stata accolta: era geniale e praticissima! (infatti era tua...) Ma tant'è, molti giurati sono uomini, che per definizione sono dei perditempo: si fa prima ad accontentarli ed intanto iniziare a programmare le uscite successive (ne hai già un paio in mente, per il dopo riunione, magari potresti proporle...).

Di una cosa, comunque, sei proprio soddisfatta: quest'anno hai portato in giuria il tuo vicino di casa, Andrea, grande appassionato di Fantastico, che con la sua tipica espressione da pesce lesso ti ringrazia ancora: in effetti, pensi che per faccende come questa sia il tipo adatto (è una frana per tutto il resto, però). A ogni modo, hai la sensazione che questa tua mossa abbia accresciuto il grado di considerazione della tua voce in giuria, il che ovviamente ti fa molto piacere.

Speri, insomma, di cavartela in fretta, questa sera: solo dei babbei potrebbero cambiare le proprie preferenze dopo una chiacchierata di 60 minuti, quindi tutta la serata ti pare abbastanza inutile... e tu hai intenzione di far pesare la tua opinione!

*Obiettivo:* Farla breve, non perdere tempo, organizzarsi un buon dopo riunione.

*Battute tipiche:*

“E se cercassimo di venire al punto?”

“L'avevo detto, io... e molto tempo fa!”

“Conosco un localino, proprio qua vicino... vende birra artigianale. Si potrebbe provare...”

## **I Racconti**

### **Gli altri**

*Le montagne degli schiavi*

Una spedizione di esploratori nell'Antartide scopre in una montagna, invece dei sospirati filoni di metalli pregiati, un accesso a un oscuro mondo futuristico parallelo, popolato da umanoidi in gran parte schiavizzati da lobby senza scupoli e spietate multinazionali. Un tentativo di rivolta capeggiato dagli esploratori fallisce miseramente... in questo mondo, non ci sono alternative alla schiavitù.

*La piattaforma petrolifera*

Da qualche parte nel mare del Nord, una piattaforma petrolifera aspira greggio dalle profondità della terra. Nei giorni del passaggio di una terribile tempesta, che di fatto isola completamente la struttura dal resto del mondo, un gruppo di granchi giganti, frutto di una mutazione genetica indotta dall'inquinamento connesso all'attività di estrazione, assaltano la piattaforma, trasportando nell'incubo i suoi malcapitati abitanti.

*Draghi e Canguri*

In una Australia bruciata dalle radiazioni solari non più trattenute dall'ozono, gruppi di arditi guerrieri a cavallo di canguri sfidano sanguinari stormi di draghi (risvegliatosi da secoli di letargo) per assicurare la libertà e la pace all'intero continente.

*Il banchetto di matrimonio*

Su un'astronave che orbita fra gli anelli di Saturno è in corso il ricevimento per il matrimonio fra il figlio del Presidente delle Americhe e la figlia del Re d'Europa.

Fra i ricchi e ingioiellatissimi terrestri presenti, intenti a gozzovigliare con grande eleganza con champagne francese e salmone dell'Alaska, piombano gli invitati al ricevimento di nozze tra due dei più ricchi rampolli della società bene di Alfa Omega, pianeta della terza via Lattea. Si tratta di rozzi quanto abilissimi mercanti

dello spazio, desiderosi di un ambiente consono alle loro esigenze (hanno due bocche, quindi gradiscono ricchi menù, e respirano metano, quindi gradirebbero un cambio di atmosfera nell'astronave). Evidentemente c'è stato un errore di prenotazione... cui l'astronave non sopravviverà, vista la scarsa disponibilità alla comprensione reciproca dei presenti (e delle loro bodyguard!).

### **Quelli che non ti sono piaciuti**

#### *L'ascensore*

Al duecentesimo piano di un grande grattacielo un uomo sale sull'ascensore, per tornare a casa. Ma il cavo si spezza e inizia una folle corsa sino al piano terra... negli ultimi istanti della sua vita, l'uomo mette in fila i diversi momenti della sua esistenza, tutta dedicata ad affari e soldi.

Commento: che palle questi racconti brevi, non dicono nulla, non c'è azione, non c'è tensione... Però almeno durano poco!!

#### *Dio... a modo mio!*

Uno spiantato dei nostri giorni, fatto il giro dei parenti e il pieno di elemosine, mette su (a mezzo TV, YouTube, Facebook e Twitter) una setta, spacciandosi per santone cui è comparso Dio, che presto gli detterà un nuovo set di comandamenti, più adeguati al terzo millennio. Man mano che il gran giorno si avvicina, incredibilmente, gli adepti crescono a dismisura, e il nostro non sa più che pesci pigliare, visto che gli sponsor pretendono che il "gioco" continui (vista l'audience). Ma a poche ore dalla puntata finale il nostro riceve una visita inaspettata (e salvifica), nella sua principesca suite allo Sheraton Hotel di Londra: Dio, Gesù e lo Spirito Santo, ovvero un punk, un darkettone e un metallaro. "Ma lo sai che mi hai anticipato? Avevo giusto in mente, rifatto il look, di upgradare le tavole della Legge!" gli fa Dio, una volta rotto il ghiaccio (nel Martini)...

Commento: Ma cosa vuole questo? Dio, Gesù, lo Spirito Santo... è tutto troppo "contemplativo"!

### **Quelli che ti sono piaciuti**

#### *La porta per Parigi*

Maggio 1927. Charles Lindbergh parte da New York col suo aereo per raggiungere Parigi ed essere il primo uomo a traversare l'Atlantico in volo.

Guidando solo con l'aiuto della bussola, finisce nel triangolo delle Bermuda e da qui in un "altrove" popolato da allegri alieni appassionati di giochi di parole, fisica e matematica. Dopo la perplessità iniziale, si integra nella comunità e spiega loro i segreti delle aeromobili... in cambio, gli alieni aprono per lui un'altra porticina sul nostro mondo che gli permette di arrivare a Parigi con un tempo record, fra gli applausi e gli osanna della folla.

Commento: Diverte... e poi tu sei sempre favorevole alle scienze matematiche e a tutti gli espedienti che riescono a far risparmiare tempo! (comodi, 'sti varchi alieni!)

#### *Viva le donne!*

Un gruppo di elfe, stufe delle convenzioni sociali del loro clan, decidono di cambiare le cose, pretendendo di potersi dedicare anche loro ad occupazioni considerate solo maschili come magia, guerra, politica...

Guidate dalla bionda e decisissima Cocchia, obbligano i maschi del clan a cedere (ricorrendo a forme di sciopero molto persuasive...) e, alla fin fine, la nuova società che ne scaturisce è ben più saggia e meglio governata che in passato. Per cui, conclude divertito il bardo Pistello, unico umano della storia e di tutta la foresta dove si svolge la vicenda, non si può dire che "Viva le donne!"

Commento: E' vero! Se il mondo fosse nelle mani delle donne sarebbe tutto molto migliore... decisamente intelligente e arguto!

## **Valentina, quella che gioca contro**

Pensi che è bellissimo che, in un mondo che corre troppo, ci sia ancora tanta gente che trova tempo da dedicare a sé, alla propria creatività. Per questo sei molto contenta che esista un'iniziativa come il Trofeo REFILL (e i suoi autori partecipanti), cui collabori da un paio di edizioni.

Ti piace, poi, questo gusto tutto particolare per l'incontrarsi, il chiacchierare, magari davanti a un buon sorso di vino (da te portato, of course), discettando di racconti, e letteratura in generale. Certo, ora con questa riunione così a ridosso della premiazione siete tutti un po' più sotto pressione, ma comunque il tutto ti pare davvero stimolante, anche perché non ci si prende mai troppo sul serio (sennò sai cheppalle!).

C'è però una cosa che ti spiace, e parecchio. Qualche volta, trovi, si esagera in "leggerezza": alcuni dei racconti finalisti sono semplicemente orrendi o addirittura non fantastici e tu non vuoi correre il rischio che, per l'avventatezza di qualche altro giurato, il tuo "giocattolo" preferito possa rompersi (pensa se vincessero qualcuna delle fesserie finite in finale... tanta gente vi riderebbe dietro!).

Per questo sei intenzionata a "vigilare"; dopotutto, di roba buona ce n'è eccome, inutile sbattersi per far prevalere il proprio beniamino... molto meglio giocare "contro"!

*Obiettivo:* Non far finire in finale i racconti che non le sono piaciuti, in ogni modo.

*Informazione riservata:* Quest'anno è toccato a te ricevere e smistare i racconti e tener da parte le buste chiuse con le generalità degli autori. Sarà forse un'impressione, ma ti pare che Lorenzo, il Moderatore, abbia palesato un po' troppo interesse per questo tuo lavoro... forse non si fida ancora di te dopo ben due anni di lavoro insieme? O ha qualche strana strategia o obiettivo da perseguire? Sarà meglio tenerlo d'occhio...

*Battute tipiche:*

"Bello questo racconto? Ma tu... cosa hai letto?"

"Ragazzi, ricordiamoci sempre che dobbiamo del RISPETTO alla gente che ci segue!"

"Calma, calma! Abbiamo ancora qualche minuto, tutto il tempo necessario per discutere"

## **I Racconti**

### **Quelli che non ti sono piaciuti**

*L'ascensore*

Al duecentesimo piano di un grande grattacielo un uomo sale sull'ascensore, per tornare a casa.

Ma il cavo si spezza e inizia una folle corsa sino al piano terra... negli ultimi istanti della sua vita, l'uomo mette in fila i diversi momenti della sua esistenza, tutta dedicata ad affari e soldi.

Commento: Al solito, c'è qualcuno che scambia l'introspezione per un'idea originale... indecoroso e iettatorio! (tu, tra l'altro, vivi al nono piano...)

*Dio... a modo mio!*

Uno spiantato dei nostri giorni, fatto il giro dei parenti e il pieno di elemosine, mette su (a mezzo TV, YouTube, Facebook e Twitter) una setta, spacciandosi per santone cui è comparso Dio, che presto gli detterà un nuovo set di comandamenti, più adeguati al terzo millennio. Man mano che il gran giorno si avvicina, incredibilmente, gli adepti crescono a dismisura, e il nostro non sa più che pesci pigliare, visto che gli sponsor pretendono che il "gioco" continui (vista l'audience). Ma a poche ore dalla puntata finale il nostro riceve una visita inaspettata (e salvifica), nella sua principesca suite allo Sheraton Hotel di Londra: Dio, Gesù e lo Spirito Santo, ovvero un punk, un darkettone e un metallaro. "Ma lo sai che mi hai anticipato? Avevo giusto in mente, rifatto il look, di upgradare le tavole della Legge!" gli fa Dio, una volta rotto il ghiaccio (nel Martini)...

Commento: Dio un metallaro? Gesù.... Non scherziamo! Ci mancava solo l'emulo di Don Zauker...

*La piattaforma petrolifera*

Da qualche parte nel mare del Nord, una piattaforma petrolifera aspira greggio dalle profondità della terra.

Nei giorni del passaggio di una terribile tempesta, che di fatto isola completamente la struttura dal resto del mondo, un gruppo di granchi giganti, frutto di una mutazione genetica indotta dall'inquinamento connesso all'attività di estrazione, assaltano la piattaforma, trasportando nell'incubo i suoi malcapitati abitanti.

Commento: I granchi giganti terrorizzano il mondo? Ma mi faccia il piacere! Certa gente si fuma proprio belle cose.... E il cervello, poi!

## **Gli altri**

### *Viva le donne!*

Un gruppo di elfe, stufe delle convenzioni sociali del loro clan, decidono di cambiare le cose, pretendendo di potersi dedicare anche loro ad occupazioni considerate solo maschili come magia, guerra, politica...

Guidate dalla bionda e decisissima Cocchia, obbligano i maschi del clan a cedere (ricorrendo a forme di sciopero molto persuasive...) e, alla fin fine, la nuova società che ne scaturisce è ben più saggia e meglio governata che in passato. Per cui, conclude divertito il bardo Pistello, unico umano della storia e di tutta la foresta dove si svolge la vicenda, non si può dire che “Viva le donne!”

### *La porta per Parigi*

Maggio 1927. Charles Lindbergh parte da New York col suo aereo per raggiungere Parigi ed essere il primo uomo a traversare l’Atlantico in volo.

Guidando solo con l’aiuto della bussola, finisce nel triangolo delle Bermuda e da qui in un “altrove” popolato da allegri alieni appassionati di giochi di parole, fisica e matematica. Dopo la perplessità iniziale, si integra nella comunità e spiega loro i segreti delle aeromobili... in cambio, gli alieni aprono per lui un’altra porticina sul nostro mondo che gli permette di arrivare a Parigi con un tempo record, fra gli applausi e gli osanna della folla.

### *Il banchetto di matrimonio*

Su un’astronave che orbita fra gli anelli di Saturno è in corso il ricevimento per il matrimonio fra il figlio del Presidente delle Americhe e la figlia del Re d’Europa.

Fra i ricchi e ingioiellatissimi terrestri presenti, intenti a gozzovigliare con grande eleganza con champagne francese e salmone dell’Alaska, piombano gli invitati al ricevimento di nozze tra due dei più ricchi rampolli della società bene di Alfa Omega, pianeta della terza via Lattea. Si tratta di rozzi quanto abilissimi mercanti dello spazio, desiderosi di un ambiente consono alle loro esigenze (hanno due bocche, quindi gradiscono ricchi menù, e respirano metano, quindi gradirebbero un cambio di atmosfera nell’astronave).

Evidentemente c’è stato un errore di prenotazione... cui l’astronave non sopravviverà, vista la scarsa disponibilità alla comprensione reciproca dei presenti (e delle loro bodyguard!).

### *Le montagne degli schiavi*

Una spedizione di esploratori nell’Antartide scopre in una montagna, invece dei sospirati filoni di metalli pregiati, un accesso a un oscuro mondo futuristico parallelo, popolato da umanoidi in gran parte schiavizzati da lobby senza scupoli e spietate multinazionali. Un tentativo di rivolta capeggiato dagli esploratori fallisce miseramente... in questo mondo, non ci sono alternative alla schiavitù.

### *Draghi e Canguri*

In una Australia bruciata dalle radiazioni solari non più trattenute dall’ozono, gruppi di arditi guerrieri a cavallo di canguri sfidano sanguinari stormi di draghi (risvegliatosi da secoli di letargo) per assicurare la libertà e la pace all’intero continente.



## **Antonio, il dongiovanni**

Sei uno dei giurati lettori, ma solo da questa edizione. Amico di lunga data di Lorenzo, il Moderatore, pensi di poter dare un contributo utile alla congrega del Trofeo, le cui scelte passate ti hanno talvolta lasciato perplesso.

Tu, di fondo, punti a goderti la vita. Quindi ami il sole, il vino, le donne, l'allegria, la buona tavola e la buona letteratura, in una classifica che si aggiorna istante per istante... Per questo trovi che troppa gente si diletta di raccontare le proprie angosce, dipingendo futuri spaventosi o mondi paralleli ben poco a misura d'uomo. Tu invece pensi che una buona lettura deve avere almeno un po' di speranza, se non anche umorismo, creatività, sregolatezza. Insomma, la vita già è tanto triste, quindi godiamocela almeno quando leggiamo!

In troppi, questa è la verità, scrivono roba, come dici sempre, "criptoproustiana". In sostanza, farsi delle GRAN pippe mentali e raccontarle con tono contrito fa molto chic, e un sacco di autori (esordienti e non) si adegua... e poi dice che leggono in pochi!

Sempre nell'ottica di goderti la vita, hai saputo da Lorenzo che alla riunione ci saranno svariate ragazze: Stefania, una tipa molto quadrata, Matilde, la classica sinistrorsa femminista (sarà più abbordabile, per questo?) e Valentina, che a quel che hai capito è molto intelligente (quindi, probabilmente, bruttina). Benissimo, comunque: oltre al dovere di scegliere i finalisti potrai dedicare la serata anche al piacere di... mettere qualche nuova bandierina, come ti piace dire in questi casi. Se son rose...

*Obiettivo:* Far sentire la tua voce, e magari fare conquiste: una bella donna vale certo uno scambio di voto!

*Battute caratteristiche:*

"Non c'è bisogno di scaldarsi... questi sono i racconti, fra questi dobbiamo scegliere. Semplicemente"

"Noi non dobbiamo giudicare chi ha scritto questa roba (e per fortuna)... ma solo decidere chi premiare!"

"Ragazza mia, questo è quel che si dice un commento intelligente. Brava... davvero!"

## **I Racconti**

### **Quelli che ti sono piaciuti**

*La porta per Parigi*

Maggio 1927. Charles Lindbergh parte da New York col suo aereo per raggiungere Parigi ed essere il primo uomo a traversare l'Atlantico in volo.

Guidando solo con l'aiuto della bussola, finisce nel triangolo delle Bermuda e da qui in un "altrove" popolato da allegri alieni appassionati di giochi di parole, fisica e matematica. Dopo la perplessità iniziale, si integra nella comunità e spiega loro i segreti delle aeromobili... in cambio, gli alieni aprono per lui un'altra porticina sul nostro mondo che gli permette di arrivare a Parigi con un tempo record, fra gli applausi e gli osanna della folla.

Commento: Bellissimo! Irriverente con il personaggio storico, scherzoso con la figura dell'alieno, finalmente un po' di fantascienza allegra! Una boccata d'aria fresca.

*Il banchetto di matrimonio*

Su un'astronave che orbita fra gli anelli di Saturno è in corso il ricevimento per il matrimonio fra il figlio del Presidente delle Americhe e la figlia del Re d'Europa.

Fra i ricchi e ingioiellatissimi terrestri presenti, intenti a gozzovigliare con grande eleganza con champagne francese e salmone dell'Alaska, piombano gli invitati al ricevimento di nozze tra due dei più ricchi rampolli della società bene di Alfa Omega, pianeta della terza via Lattea. Si tratta di rozzi quanto abilissimi mercanti dello spazio, desiderosi di un ambiente consono alle loro esigenze (hanno due bocche, quindi gradiscono ricchi menù, e respirano metano, quindi gradirebbero un cambio di atmosfera nell'astronave).

Evidentemente c'è stato un errore di prenotazione... cui l'astronave non sopravviverà, vista la scarsa disponibilità alla comprensione reciproca dei presenti (e delle loro bodyguard!).

Commento: Oh, ecco qualcuno che fa e sa fare dell'ironia sul futuro dell'universo ed anche del matrimonio, stantia e bacchettona convenzione sociale che nega a tanti giovani (uomini) la (bella) vita che meriterebbero... Bravo, hai già il mio voto!

### *Draghi e Canguri*

In un'Australia bruciata dalle radiazioni solari non più trattenute dall'ozono, gruppi di arditi guerrieri a cavallo di canguri sfidano sanguinari stormi di draghi (risvegliatosi da secoli di letargo) per assicurare la libertà e la pace all'intero continente

Commento: Bello. Un'arguta contaminazione di Fantasy e Fantascienza per un racconto ai cui protagonisti (dei veri uomini, come te) mancano solo le Harley Davidson perché chiunque possa riconoscersi in loro. Decisamente indovinato.

### **Quelli che non ti sono piaciuti**

#### *Le montagne degli schiavi*

Una spedizione di esploratori nell'Antartide scopre in una montagna, invece dei sospirati filoni di metalli pregiati, un accesso a un oscuro mondo futuristico parallelo, popolato da umanoidi in gran parte schiavizzati da lobby senza scupoli e spietate multinazionali. Un tentativo di rivolta capeggiato dagli esploratori fallisce miseramente... in questo mondo, non ci sono alternative alla schiavitù.

Commento. Oddio, fantascienza *criptoproustiana* pura... si finisce all'altro mondo e cosa si trova? Desolazione e disperazione! Non se ne può più. Anzi, se non fosse poco fine, ti gratteresti...

#### *Viva le donne!*

Un gruppo di elfe, stufe delle convenzioni sociali del loro clan, decidono di cambiare le cose, pretendendo di potersi dedicare anche loro ad occupazioni considerate solo maschili come magia, guerra, politica...

Guidate dalla bionda e decisissima Cocchia, obbligano i maschi del clan a cedere (ricorrendo a forme di sciopero molto persuasive...) e, alla fin fine, la nuova società che ne scaturisce è ben più saggia e meglio governata che in passato. Per cui, conclude divertito il bardo Pistello, unico umano della storia e di tutta la foresta dove si svolge la vicenda, non si può dire che "Viva le donne!"

Commento: un mondo nelle mani delle donne? MA SCHERZIAMO? È divertente, senza dubbio, e meriterebbe pure, ma con un soggetto simile merita solo di essere stroncato, "ideologicamente"! Manco Lorena Bobbitt...

### **Gli altri**

#### *L'ascensore*

Al duecentesimo piano di un grande grattacielo un uomo sale sull'ascensore, per tornare a casa.

Ma il cavo si spezza e inizia una folle corsa sino al piano terra... negli ultimi istanti della sua vita, l'uomo mette in fila i diversi momenti della sua esistenza, tutta dedicata ad affari e soldi.

#### *Dio... a modo mio!*

Uno spiantato dei nostri giorni, fatto il giro dei parenti e il pieno di elemosine, mette su (a mezzo TV, YouTube, Facebook e Twitter) una setta, spacciandosi per santone cui è comparso Dio, che presto gli detterà un nuovo set di comandamenti, più adeguati al terzo millennio. Man mano che il gran giorno si avvicina, incredibilmente, gli adepti crescono a dismisura, e il nostro non sa più che pesci pigliare, visto che gli sponsor pretendono che il "gioco" continui (vista l'audience). Ma a poche ore dalla puntata finale il nostro riceve una visita inaspettata (e salvifica), nella sua principesca suite allo Sheraton Hotel di Londra: Dio, Gesù e lo Spirito Santo, ovvero un punk, un darkettone e un metallaro. "Ma lo sai che mi hai anticipato? Avevo giusto in mente, rifatto il look, di upgradare le tavole della Legge!" gli fa Dio, una volta rotto il ghiaccio (nel Martini)...

#### *La piattaforma petrolifera*

Da qualche parte nel mare del Nord, una piattaforma petrolifera aspira greggio dalle profondità della terra.

Nei giorni del passaggio di una terribile tempesta, che di fatto isola completamente la struttura dal resto del mondo, un gruppo di granchi giganti, frutto di una mutazione genetica indotta dall'inquinamento connesso all'attività di estrazione, assaltano la piattaforma, trasportando nell'incubo i suoi malcapitati abitanti.

## **Matilde, la femminista**

Sei una giurata del concorso da alcuni anni, ma per questa edizione sei alla tua prima riunione: impegni di studio e di lavoro ti hanno distolto da questa tua grande passione. Perciò sei molto contenta di scendere in pista almeno per la riunione finale.

D'altronde, in questi mesi di pausa dal Trofeo, hai avuto modo di ripensare alle passate annate. E sei giunta alla conclusione, con stupore e dispiacere, che nessuna donna ha mai vinto il concorso... il che è inaccettabile! Siamo nel terzo millennio, la donna ormai si va sempre più liberando dagli schemi e dalle opprimenti convenzioni sociali che l'hanno ingiustamente imprigionata per secoli e... il TUO premio letterario non prende atto in alcun modo di questo? Non è possibile!

Così, hai deciso di batterti per far vincere i racconti che, seppur non scritti da donne (tu questo non puoi saperlo, visto che hai letto tutto in forma anonima), trattano almeno in modo *adeguato* gli elementi femminili della trama (protagoniste, psicologia, punti di vista ecc). E hai intenzione di farti valere!

Un'altra cosa che ti preoccupa è che poco tempo fa, al matrimonio di un'amica, hai incontrato un pluripremiato e pluripartecipante del concorso (avete amici in comune, a quanto pare) che, nel corso del pranzo di nozze (in un locale molto chic, di quelli che detesti con tutta te stessa: trovi volgare il desiderio di mostrarsi ricchi, oggi tanto di moda!), ha prima annunciato di avere venduto tre romanzi a un grosso editore (usciranno a breve) e poi, visto che i compagni di tavolo lo acclamavano, ha iniziato un discorso delirante e decisamente anti-democratico... ora hai molta paura che possa essere di nuovo in finale (in effetti scrive molto bene), e hai intenzione di tener presente anche questo, nel valutare i racconti. Il concorso è aperto a tutti e non fa distinzioni politiche ma... tu non vuoi sostenere un FASCISTA!!

*Battute tipiche:*

“Va bene essere apolitici, apartitici ecc... ma c'è del razzismo in questo racconto!”

“Non mi piace il punto di vista e la mentalità, in questo racconto...”

“E le donne? E le donne? E LE DONNEEEEE?????????”

## **I Racconti**

### **Gli altri**

*Il banchetto di matrimonio*

Su un'astronave che orbita fra gli anelli di Saturno è in corso il ricevimento per il matrimonio fra il figlio del Presidente delle Americhe e la figlia del Re d'Europa.

Fra i ricchi e ingioiellatissimi terrestri presenti, intenti a gozzovigliare con grande eleganza con champagne francese e salmone dell'Alaska, piombano gli invitati al ricevimento di nozze tra due dei più ricchi rampolli della società bene di Alfa Omega, pianeta della terza via Lattea. Si tratta di rozzi quanto abilissimi mercanti dello spazio, desiderosi di un ambiente consono alle loro esigenze (hanno due bocche, quindi gradiscono ricchi menù, e respirano metano, quindi gradirebbero un cambio di atmosfera nell'astronave).

Evidentemente c'è stato un errore di prenotazione... cui l'astronave non sopravviverà, vista la scarsa disponibilità alla comprensione reciproca dei presenti (e delle loro bodyguard!).

*L'ascensore*

Al duecentesimo piano di un grande grattacielo un uomo sale sull'ascensore, per tornare a casa.

Ma il cavo si spezza e inizia una folle corsa sino al piano terra... negli ultimi istanti della sua vita, l'uomo mette in fila i diversi momenti della sua esistenza, tutta dedicata ad affari e soldi.

*Dio... a modo mio!*

Uno spiantato dei nostri giorni, fatto il giro dei parenti e il pieno di elemosine, mette su (a mezzo TV, YouTube, Facebook e Twitter) una setta, spacciandosi per santone cui è comparso Dio, che presto gli detterà un nuovo set di comandamenti, più adeguati al terzo millennio. Man mano che il gran giorno si avvicina, incredibilmente, gli adepti crescono a dismisura, e il nostro non sa più che pesci pigliare, visto che gli sponsor pretendono che il “gioco” continui (vista l'audience). Ma a poche ore dalla puntata finale il nostro riceve una visita inaspettata (e salvifica), nella sua principesca suite allo Sheraton Hotel di Londra: Dio, Gesù e lo Spirito Santo, ovvero un punk, un darkettone e un metallaro. “Ma lo sai che mi hai anticipato?”

Avevo giusto in mente, rifatto il look, di upgradare le tavole della Legge!” gli fa Dio, una volta rotto il ghiaccio (nel Martini)...

### **Quelli che non ti sono piaciuti**

#### *Draghi e Canguri*

In una Australia bruciata dalle radiazioni solari non più trattenute dall'ozono, gruppi di arditi guerrieri a cavallo di canguri sfidano sanguinari stormi di draghi (risvegliatosi da secoli di letargo) per assicurare la libertà e la pace all'intero continente

Commento: Ecco, come al solito, gli eroici guerrieri (maschi) che salvano il mondo... e le donne? Non pervenute. No, NO, non ci siamo proprio!

#### *La porta per Parigi*

Maggio 1927. Charles Lindbergh parte da New York col suo aereo per raggiungere Parigi ed essere il primo uomo a traversare l'Atlantico in volo.

Guidando solo con l'aiuto della bussola, finisce nel triangolo delle Bermuda e da qui in un "altrove" popolato da allegri alieni appassionati di giochi di parole, fisica e matematica. Dopo la perplessità iniziale, si integra nella comunità e spiega loro i segreti delle aeromobili... in cambio, gli alieni aprono per lui un'altra porticina sul nostro mondo che gli permette di arrivare a Parigi con un tempo record, fra gli applausi e gli osanna della folla.

Commento: L'eroe maschio (cheppalle!), l'incontro con la società aliena... e anche qui nessuna donna in primo piano. E poi, sbaglio o Lindbergh era un mezzo fascista? No, tanto per sapere e puntualizzare... Non vorremo scordarcelo mica, no?

#### *La piattaforma petrolifera*

Da qualche parte nel mare del Nord, una piattaforma petrolifera aspira greggio dalle profondità della terra. Nei giorni del passaggio di una terribile tempesta, che di fatto isola completamente la struttura dal resto del mondo, un gruppo di granchi giganti, frutto di una mutazione genetica indotta dall'inquinamento connesso all'attività di estrazione, assaltano la piattaforma, trasportando nell'incubo i suoi malcapitati abitanti.

Commento: Non sarebbe neanche male ma... ambiente maschile, e neanche un accenno a mogli, mamme, zie, sorelle, figlie... almeno un'ingegnere donna poteva mettercelo, dico!

### **Quelli che ti sono piaciuti**

#### *Le montagne degli schiavi*

Una spedizione di esploratori nell'Antartide scopre in una montagna, invece dei sospirati filoni di metalli pregiati, un accesso a un oscuro mondo futuristico parallelo, popolato da umanoidi in gran parte schiavizzati da lobby senza scupoli e spietate multinazionali. Un tentativo di rivolta capeggiato dagli esploratori fallisce miseramente... in questo mondo, non ci sono alternative alla schiavitù.

Commento: Non è perfetto, è vero, ma è apprezzabile perché racconta di una lotta disperata per la libertà. E il mondo descritto è rappresentato in modo così orribile che la condanna per esso è netta.

#### *Viva le donne!*

Un gruppo di elfe, stufe delle convenzioni sociali del loro clan, decidono di cambiare le cose, pretendendo di potersi dedicare anche loro ad occupazioni considerate solo maschili come magia, guerra, politica...

Guidate dalla bionda e decisissima Cocchia, obbligano i maschi del clan a cedere (ricorrendo a forme di sciopero molto persuasive...) e, alla fin fine, la nuova società che ne scaturisce è ben più saggia e meglio governata che in passato. Per cui, conclude divertito il bardo Pistello, unico umano della storia e di tutta la foresta dove si svolge la vicenda, non si può dire che "Viva le donne!"

Commento: IL racconto che DEVE vincere. La lotta di liberazione delle donne che inizia nel mondo degli elfi... GRANDE! Da sostenere a spada tratta! Fantasy e femminismo: un connubio perfetto.

## **Federico, lo smemorato**

Sei uno dei giurati storici del concorso: collabori attivamente a questa iniziativa da così tanto tempo che non riesci nemmeno più a ricordare da quanto, esattamente. A ogni modo, sei orgoglioso di avere fatto la storia del Trofeo REFILL, anzi, di essere tu stesso parte di questa storia. Per questo, anno dopo anno, svolgi la tua parte di lettore e di giurato col migliore impegno.

Non tutto è rose e fiori, però. Perché tu hai qualche problema con la tua memoria. In parte deriva dal tuo lavoro: sei dipendente di un'azienda hi-tech, che ti manda spesso e volentieri in giro per l'Italia e l'Europa, a incontrare clienti o a partecipare a convegni. Quindi finisci per leggere i racconti fra un volo (o un treno) e l'altro, all'aeroporto, in stazione, o su un taxi. Logico che tu non riesca a tenere proprio tutto a fuoco.

Devi comunque ammettere che il problema è (anche) più generale. Per questo hai sempre un'agenda e un palmare a portata di mano: sul lavoro occorre essere efficienti e affidabili. Quanto al resto... beh, non sei un uomo perfetto, non c'è niente di male ad ammetterlo. Certo, non hai ancora trovato il modo per imparare i nomi di tutti i parenti della tua futura moglie, e considerando che vi sposate tra due settimane questa è una grossa gatta da pelare. Lei è adorabile, ma tra parenti napoletani e siculi ha invitato al rinfresco (banchetto, MALEDETTO banchetto di nozze!) oltre 100 persone. Ci tiene sin troppo alla perfezione di quella giornata, per quanto ti riguarda...

A ogni modo, una cosa alla volta. Adesso c'è da occuparsi del Trofeo REFILL; una volta sistemata questa faccenda, ti dedicherai a gli ultimi dettagli del tuo matrimonio.

Per la riunione di oggi sei ottimista e tranquillo. Alla fin fine, hai l'esperienza dalla tua, e un certo *savoir faire*, che ti permette da sempre di interagire proficuamente con gli altri. Inoltre, fra i giurati c'è sempre abbondanza di gente desiderosissima di raccontarti la propria visione del mondo e di questo o quel racconto (che strana gente, che c'è in giro!). Fortuna che sai ascoltare gli altrui discorsi mostrando il giusto interesse! Insomma, non sei assolutamente preoccupato. Non avrebbe senso, in questo contesto. Quel che conta, davvero, è stare rilassati. Il fatto che, ora come ora, di cinque racconti su otto tu non ricordi assolutamente la trama, i personaggi o la qualità della scrittura è del tutto secondario. Comunque vada, sarà un successo!

*Battute tipiche:*

“Puoi rammentarmi brevemente questo racconto?”

“Ah sì, è vero!”

“Cosa devo dirti? Io di questo racconto non ricordo assolutamente nulla. Ma anche questo, caro mio, è un giudizio!”

“Comunque non stiamo facendo una Crociata, ma un concorso letterario!!”

“Questo è un premio per racconti fantastici. Quindi, in media, i racconti che ci mandano sono fantastici. Magari in modo un po' strano, ma il genere è quello. Quindi perché discutere e scannarci su questo punto?”

## **I Racconti**

### **Quelli che ti sono piaciuti**

#### *Draghi e Canguri*

In una Australia bruciata dalle radiazioni solari non più trattenute dall'ozono, gruppi di arditi guerrieri a cavallo di canguri sfidano sanguinari stormi di draghi (risvegliatosi da secoli di letargo) per assicurare la libertà e la pace all'intero continente

Commento: Signori... ecco a voi la Fantascienza. Quella con la F maiuscola. Devo aggiungere altro?

#### *La piattaforma petrolifera*

Da qualche parte nel mare del Nord, una piattaforma petrolifera aspira greggio dalle profondità della terra. Nei giorni del passaggio di una terribile tempesta, che di fatto isola completamente la struttura dal resto del mondo, un gruppo di granchi giganti, frutto di una mutazione genetica indotta dall'inquinamento connesso all'attività di estrazione, assaltano la piattaforma, trasportando nell'incubo i suoi malcapitati abitanti.

Commento: Figata! Una bella storia avventurosa, proprio quel che serve per rilassarsi dopo una giornata di lavoro. E la buona letteratura, si sa, serve anche a questo.

## **Quelli che non ti sono piaciuti**

### *Il banchetto di matrimonio*

Su un'astronave (con vista panoramica) che orbita fra gli anelli di Saturno, è in corso il ricevimento per il matrimonio fra il figlio del Presidente delle Americhe e la figlia del Re d'Europa.

Fra i ricchi e ingioiellatissimi terrestri presenti, intenti a gozzovigliare con grande eleganza con champagne francese e salmone dell'Alaska, piombano gli invitati al ricevimento di nozze tra due dei più ricchi rampolli della società bene di Alfa Omega, pianeta della terza via Lattea popolato da rozzi quanto abilissimi mercanti dello spazio, desiderosi di un ambiente consono alle loro esigenze (hanno due bocche, quindi gradiscono ricchi menù, e respirano metano, quindi gradirebbero un cambio di atmosfera nell'astronave).

Evidentemente c'è stato un errore di prenotazione... cui l'astronave non sopravviverà, vista la scarsa disponibilità alla comprensione reciproca dei presenti (e delle loro bodyguard!).

Commento: Nessuna persona che abbia a che fare con un matrimonio potrebbe MAI trovare divertente questa storia. E questo è esattamente il mio caso. Già ho mille pensieri, ci mancava solo 'sto racconto. Quindi: pollice verso!!

## **Quelli che non ti ricordi**

*L'ascensore*

*Dio... a modo mio!*

*La porta per Parigi*

*Le montagne degli schiavi*

*Viva le donne!*