



la rivelazione «Istemi» di Aleksej Nikitin

# Un gioco orwelliano che cela il vero incubo

Le battaglie immaginarie di studenti sovietici annoiati hanno ripercussioni terribili

Tullio Avoledo

**F**orseniente descrive meglio lo spirito del romanzo *Istemi* di Aleksej Nikitin (Voland, pagg. 136, euro 13) come il titolo del romanzo di un altro scrittore russo, Viktor Pelevin: *Dialettica di un periodo di transizione dal nulla al niente*. Sotto il segno del nulla, o del niente, è infatti iscritta la vita del protagonista Aleksandr Davydov: dal nulla sovietico di un 1984 dai richiami orwelliani al niente della nuova Ucraina vagamente democratica e capitalistica del 2004 in cui Davydov, dopo l'espulsione dall'università e l'arruolamento nell'esercito con immediato invio in Afghanistan, lavora per una multinazionale americana impegnata a vendere a livello planetario «bottiglie di plastica piene di liquame marrone dal sapore dolciastro». Ogni volta che partecipa a una riunione aziendale Aleksandr ricorda «con un fremito di nostalgia l'indottrinamento politico ricevuto nell'esercito diciotto anni prima».

Com'è passato dal nulla al niente, Aleksandr Davydov? Tutta colpa di un innocente gioco inventato per combattere la noia di una corvée nel poco ameno villaggio rurale di Jablonevoe, dove lui e altri studenti della facoltà di fisica dell'università di Kieverano stati inviati nel 1983 per aiutare i contadini nella raccolta delle mele. Peccato che le due va-

rietà di mele locali - le Antonovka e le Simirenko - dividano il villaggio in due fazioni in aspra contesa; e poiché le Antonovka si raccolgono in agosto e le Simirenko in ottobre, per non scontentare nessuno gli studenti vengono portati nel villaggio a settembre, quando non c'è nulla da fare a parte sorbirsi le interminabili conferenze di un agronomo. Per combattere la noia, in mezzo al fango e alla pioggia, Aleksandr e altri quattro studenti hanno l'improvvida idea di inventarsi un gioco di simulazione, una specie di *Civilization* in cui reinventano il mondo dividendolo in cinque stati in competizione tra loro: il Khanato di Zaporoz'je, il Sacro Romano Impero, la Confederazione Slovena russa... Nomi rutilanti che esorcizzano il grigio sovietico. Ognuno dei cinque giocatori assume il ruolo di sovrano di uno di questi Stati immaginari, e il gioco prevede relazioni diplomatiche, strategie espansionistiche, con il relativo corollario di dichiarazioni di guerra e trattati di pace. Purtroppo uno dei cinque giocatori è incauto, e il fascicolo con le mosse del gioco finisce nelle mani sbagliate. Di lì a pochi giorni segue l'arresto dei cinque studenti, che verranno interrogati per mesi dal Kgb. Al rilascio seguirà l'espulsione dall'università e l'arruolamento nell'esercito. Il loro reato: aver

immaginato un mondo senza l'Unione Sovietica. Dopo la guerra in Afghanistan, in cui uno di loro morirà, le strade dei quattro amici superstiti si dividono: di Aleksandr abbiamo già detto; degli altri, uno si barcamenerà nella nuova economia ucraina, uno finirà in manicomio, e l'ultimo, Kurockin, diverrà vice-premier nel governo postcomunista.

Il passato riemerge vent'anni dopo, quando Davydov, un mattino, aprendo la sua posta elettronica, legge allibito un ultimatum del Governo del Sacro Romano Impero a Sua Altezza Istemi, Khan del Khanato di Zaporoz'je. Chi è Istemi? È l'eroe immaginario che Davydov si era scelto come alter ego nel gioco di ruolo. Quella mail, dopo vent'anni, resuscita di colpo il Gioco, e il ricordo bruciante delle sue conseguenze: l'arresto, la detenzione, il castigo. Riporta anche in vita, con quei ricordi, la domanda cruciale: chi ha tradito i cinque amici? Il professore di cui tutti sospettarono, o è stato qualcun altro? Da quella domanda si scatena una caccia che porta Davydov a confrontarsi con i fantasmi della sua gioventù: i suoi amici, il docente supposto delatore, la bella Nataša, e il personaggio più indimenticabile del libro, l'inquisitore Sinevusov, funzionario capace di scivolare con naturalezza dal comunismo all'oggi citando Dostoevskij e giocando con le vite degli altri. I sospetti non risparmiano nessuno, nemmeno i morti. Il Gioco sconvolge le vite dei protagonisti, rovesciando il tavolo della Realtà. Mescolando con grande abilità romanzo sociale e spy story, satira e tragedia, Nikitin chiude un cerchio perfetto.



ARMATA ROSSA

Francobollo del 1983  
dedicato  
all'esercito Urss

