



RECENSIONE

H. Blasim et al., “Iraq+100, stories from a century after the invasion”, a cura di H. Blasim, Comma Press, 2016

Sara Mazzei

*Ricorda chi passò accanto a una città deserta e in rovina.
Disse: «Come potrà Dio farla rivivere dopo la morte?».
Allora Dio lo fece morire e restare così per 100 anni,
poi lo resuscitò e gli chiese: «Per quanto tempo sei rimasto così?».
Rispose: «Sarò rimasto così per un giorno o parte di un giorno».
Disse Dio: «Invece sei rimasto così per 100 anni»¹.*

Iraq+100 è una recente, originale e affascinante raccolta di racconti brevi di taglio fantascientifico, che concede molto alla narrazione storica degli eventi passati e all'introspezione psicologica dei personaggi, permettendo agli autori di esprimere i propri pensieri più profondi sulla situazione attuale in Iraq. Esso è disponibile on-line nella sua versione originale e unica in inglese, edita da Comma Press, casa editrice fondata da Ra Page, ideatore della raccolta e autore delle conclusioni. L'opera contiene dieci racconti, di cui sono riportati gli autori e gli eventuali traduttori: tre racconti non hanno necessitato di traduzione essendo stati scritti originariamente in lingua inglese; gli altri riportano il nome del traduttore ma non informazioni sulla lingua in cui sono stati scritti originariamente, che è la lingua araba. Nell'introduzione, il curatore Blasim narra la storia del libro, nella cornice del dibattito sull'esistenza e sul ruolo della letteratura fantascientifica in Iraq. L'idea nacque nel 2013 nella distruzione lasciata dall'occupazione straniera: Blasim sottolinea che «nessuna nazione nel nostro tempo ha sofferto quanto l'Iraq, che dall'invasione britannica del 1914 non ha più assaggiato pace, libertà e stabilità». Tale premessa fa comprendere come l'opera sia basata sul dolore e l'incredulità degli scrittori iracheni, sentimenti riversati in una scrittura surreale e passionale, e anche perché sia stato difficile persuadere a scrivere sul futuro autori già così impegnati a scrivere sull'orrore del presente. Blasim li ha contattati personalmente per incoraggiarli e convincerli che scrivere «sul futuro può fornire uno spazio per sviluppare nuove idee, per capire meglio se stessi, le proprie speranze e paure rompendo le barriere del tempo». Questo libro, in cui gli scrittori sono chiamati a

¹ *Sūra* 2:259. Ventura, Alberto (a cura di). *Il Corano*. Traduzione di I. Zilio-Grandi, Milano: Mondadori, 2010.



immaginare una città 100 anni dopo l'occupazione straniera del 2003, è il primo del genere nella scena letteraria irachena, visto che, come sottolinea Blasim, vi è una mancanza di fantascienza nel panorama arabo- musulmano rispetto alla quale egli stesso ipotizza alcune spiegazioni. La prima riguarda il contesto di sviluppo della fantascienza: in occidente il 19° secolo è stato un periodo di innovazione tecnologica mentre per l'Iraq è stato la continuazione di un lungo periodo di stagnazione, iniziato con la fine del Califfato Abbaside. Paragonando l'invasione mongola del 1258, quando l'Hulagu Khan incendiò la biblioteca di Baghdad, a quella del 2003 «quando l'Hulagu Americano George W. lasciò che i musei venissero saccheggiati in diretta televisiva mondiale», Blasim ci mostra come siano l'immagine della distruzione e la difficoltà di pensare la ricostruzione a permeare l'immaginario iracheno. Sostiene, inoltre, che la poca diversificazione nella letteratura araba derivi da problemi politici e sociali: «il discorso religioso ha soffocato l'immaginazione, l'orgoglio ha indebolito la libertà della narrazione e gli invasori hanno distrutto la pace, casa dell'immaginazione». Ma la fantascienza non è assente nella tradizione letteraria araba, anzi molti ne rintracciano le origini in *Le mille e una notte*, in *Hayy ibn Yaqdhan* ed in testi Sumeri, Assiri ed Egiziani. Gli scrittori che recentemente hanno provato a sperimentare la scrittura di fantascienza sono stati stigmatizzati come blasfemi, ma vengono riposte molte speranze nella «nuova generazione di nativi digitali, avventurosa nei generi ed impaziente nell'esercitare la libertà d'espressione».

Per capire la raccolta è utile guardare anche alle biografie degli autori, alcune fortemente segnate dalla fuga all'estero, altre dall'esser rimasti in patria. Blasim nacque a Baghdad nel 1973, ma a 25 anni dovette lasciarla per l'attenzione ottenuta con i suoi documentari sulla vita sotto Saddam; si spostò nel Kurdistan iracheno dove continuò a fare film sotto uno pseudonimo curdo; infine, si stabilì come rifugiato in Finlandia e iniziò a pubblicare racconti. Tra questi, *The Gardens of Babylon* è un piccolo capolavoro di fantascienza, capace di mescolare passato, presente e futuro in una cornice narrativa avvincente e originale. L'autore immagina un paese chiamato Mesopotamia, in cui Baghdad riprende l'antico nome di Babilonia e non vi è traccia di Islam, bensì uno scenario dominato dalla tecnologia avanzata in cui vediamo il sostegno governativo alla creatività e all'armonizzazione tra immaginazione e realtà tramite lo *Story-Games Centre* dove lavora il protagonista. Esiste ancora l'abbandonata città vecchia, con le sue antiche rovine, preda di tempeste di sabbia, in cui vigono speciali misure di sicurezza. Il protagonista è uno scrittore di *game story*, videogiochi che sostituiscono la narrativa, e ha il compito di trasformare in videogioco un classico della letteratura del secolo prima, ma vorrebbe inventare una propria storia e procede a stento nel lavoro. Il classico è di uno scrittore rifugiatosi in Finlandia dopo che l'ISIS aveva conquistato la città e che lì si tolse la vita: tramite la sua storia viene riassunta la storia dell'Iraq in poche battute, narrando delle contrapposizioni sulla gestione dei pozzi petroliferi e dei siti di rilevanza storica; Blasim, poi, immagina che nel 2103 la desertificazione e l'esaurimento del petrolio abbiano modificato la situazione mondiale, con il diffondersi dell'energia verde e la sollevazione delle popolazioni occidentali contro il capitalismo.



Un'amica del protagonista, per aiutarlo a venir fuori dal blocco creativo, gli offre un insetto-robot psichedelico che porta in stato di trance. Il protagonista si reca nella città vecchia a riflettere sulla storia del suo scrittore e fa uso dell'insetto: ciò che vedrà lo aiuterà nel progettare il videogioco in modo originale. Metà racconto è, quindi, dedicato a raccontare l'esperienza psichedelica, con uno stile intenso e pittoresco diverso dal resto del testo, in cui hanno grande parte le sensazioni e le emozioni. Egli vede e incontra lo scrittore del passato, vive con lui alcuni momenti fondamentali della sua vita, prova gli orrori da lui narrati, vede gli estremisti islamici in rappresentazioni dissacranti, disgustose e ironiche, sente l'odore di carne bruciata nelle narici fino a star male, fino a non desiderare nient'altro che la fine dell'esperienza.

Questo racconto riporta nella finzione letteraria il vissuto della migrazione e dell'esilio esperiti dall'autore, come avviene anche nei racconti degli altri scrittori emigrati, i quali rielaborano la guerra e l'esilio in modi differenti, con diversi riferimenti alla storia e alla cultura dell'Iraq. Abdulrazak utilizza un tipico tema fantascientifico, narrando dell'invasione aliena di Baghdad, soffermandosi su come l'ideologia aliena giustifichi il predominio sulla razza umana attraverso teorie di inferiorità razziale che riecheggiano le giustificazioni al colonialismo e al razzismo. Poetica e colma di sentimento è la storia di Kaki che riprende la tradizione curda della propria città di nascita, Kirkuk, immaginando un governo cinese che vieta l'utilizzo degli antichi idiomi, reprimendo le espressioni artistiche più sentite dalla popolazione come la musica e la poesia. Sono due gli autori che danno voce alla tradizione sciita ambientando i loro racconti a Najaf, terzo luogo santo per gli sciiti dopo la Mecca e Medina, perché sede del mausoleo di 'Alī. Nel racconto di Hasan, come in quello di Blasim, appare una città sdoppiata tra nuova e vecchia: la nuova Najaf, ipertecnologica, e la vecchia Najaf, sede della moschea di 'Alī che i protagonisti non sanno neanche chi sia. Il racconto di al-Marashi narra di un pellegrinaggio verso Najaf compiuto sulle orme degli antenati in un continuo confronto tra passato e presente, in cui l'eroe della pace è 'Alī Sistani, che nel 2020 mette fine alla guerra meritando così un tempio vicino a quello di 'Alī.

Riferimenti molto pregnanti, dal punto di vista letterario, sono rintracciabili nei racconti di Bader e Alhaboby: la *Sūra* a cui fa riferimento il primo e le *Mille e una notte* a cui fa riferimento il secondo sono due importanti topos letterari nella cultura araba quando si parla di fantascienza e di rapporto dell'uomo con il tempo. Nel racconto di Bader il futuro viene narrato da un soldato morto alla fine della guerra con l'America e tornato sulla terra 100 anni dopo. La narrazione è incentrata sul servizio prestato nell'esercito iracheno, durante il quale il protagonista sviluppò tanto odio verso il dittatore da desiderare l'arrivo degli americani. La morte lo colse di sorpresa, quando si apprestava ad accogliere gli americani come liberatori, con un colpo in testa di un cecchino americano. Dopo la morte arriva nel limbo dove Dio è ancora impegnato a giudicare i greci, come nel quarto canto dell'*inferno* di Dante; decide allora di rimandare sulla terra il protagonista, affinché parli agli uomini del paradiso. Tornato sulla terra



trova un Iraq che vive in pace e parla con un uomo chiedendogli informazioni, in questo dialogo viene esplicitato il richiamo alla Sūra 18 del Corano, nominata dal protagonista per spiegare all'uomo la sua storia; egli però non la conosce e, anzi, gli spiega che in Iraq hanno ormai abbandonato la religione. Tramite l'espedito narrativo l'autore racconta le speranze degli iracheni contrari a Saddam, speranze tradite come simbolicamente rappresentato dal colpo mortale che il soldato americano infligge al soldato iracheno. Anche nel futuro immaginato da Zhraa Alhaboby appartenenze, cognomi e linee di antenati devono essere dimenticati per vivere in pace. Protagonista è una donna architetto affetta dalla *sindrome di Baghdad*, che deve ridisegnare Piazza degli Amanti, le cui statue sono scomparse misteriosamente ormai da così tanto tempo che gli abitanti non ricordano più chi rappresentassero. L'architetto sogna ogni notte una donna, che si rivela essere Sheherazade, l'amante di piazza dell'amore portata via a pezzi che chiede di essere ricongiunta al suo amante. In questo racconto la voglia di andare avanti è dolorosamente in conflitto con l'amore per la città e la sua storia, in una ricerca spasmodica delle statue degli amanti, a voler ancora una volta omaggiare un capolavoro letterario avvolto nel mistero. Mistero che aleggia in tutto il racconto, rendendolo un giallo immerso nella tradizione letteraria ed architettonica della città, oltretutto nei pensieri vorticosi di una donna moderna che ha il compito di rinnovare la propria amata città, ma sente l'impellente necessità di ricomporre i pezzi del passato, contraddizione che sembra portarla alla follia, ma che invece la porterà a svelare il mistero delle statue scomparse. La pratica antica di risalire le genealogie come metodo di ricerca si rivela l'unico utile in un mondo ipertecnologico, in cui finanche l'accesso agli archivi dei social network non è risolutivo. L'autrice fonde tradizione e fantascienza in un clima surreale ed avvincente in cui l'etichetta di sindrome mentale copre i sentimenti di chi non vuole dimenticare la storia del proprio paese, di chi non riesce a smettere di ascoltare la voce che durante la notte le sussurra nell'orecchio: *“Non lasciate che Sheherazade pianga per sempre”*.

Gli autori rimasti a vivere in Iraq sono solo tre, i loro racconti sono pervasi di pessimismo e le trovate fantascientifiche sembrano svolgere un ruolo marginale, un contorno quasi sarcastico di una realtà rimasta fondamentalmente immutata, un elemento stonato in uno scenario degradato. In *Kahramana* di Anoud la guerra ha portato alla divisione del paese in due, con un muro, tra la parte americana e quella dell'Impero islamico; il racconto trae spunto dal presente e contiene pochi elementi fantascientifici, ad esempio i prigionieri vengono descritti in ginocchio con indosso tute arancioni, come nella famosa immagine dell'ISIS. Notiamo il cristallizzarsi della divisione nel paese tra filo-occidentali e filo-islamisti e aspre critiche a entrambi, di cui viene sottolineata l'ipocrisia e l'importanza data a come si appare sui media, mentre l'autore sembra considerare opportunisti determinati organismi internazionali capaci di sfruttare un volto per la propaganda e di abbandonare la persona che lo porta al suo destino, come nel racconto. Jubaili narra di un Iraq governato da dittatori religiosi, sul lastrico, pieno di rovine, in cui le tecnologie avanzate sono scambiate per un pezzo di



pane e imperversano crimine, cannibalismo e schiavitù. Finite le risorse il governo decide di vendere le inutili statue che riempiono la città, che finiscono, così, in musei stranieri. Il racconto termina con una scolaresca che visita un museo; arrivati alla statua di Saddam un ragazzo chiede: «*alla fine, hanno trovato una bomba nucleare nella sua bocca??*». Notiamo l'idea che la guerra sia stata inutile, le armi atomiche inesistenti e Saddam solo uno dei tanti dittatori. L'accanimento del governo sulle statue richiama la loro distruzione da parte dell'ISIS: «*a che serve la presenza di questi idoli stupidi che fissano nel nulla? Stanno in piedi dappertutto, all'incrocio e alle piazze pubbliche. Abbiamo bisogno di loro, vivendo come facciamo in un posto che odia gli idoli? Sappiamo già che queste statue inutili erano opera di truffatori e ipocriti, artisti di qualità inferiore nel migliore dei casi. Ora servono poco più di punti di incontro per tossicodipendenti e drogati!*». Il racconto di Gzar è il più breve, immagina un futuro né ottimista né pessimista, ma intriso di assurdità: il grande problema è il progetto governativo di riconversione tra nord e sud, per cui le persone dovranno cambiare abitudini ed anche la direzione degli organi interni.

Con questo libro si voleva spingere le persone a riflettere sulle conseguenze dell'invasione dell'Iraq nel 2003; le storie raccolte sono state scritte prima che lo Stato Islamico mettesse in pratica la sua visione sul futuro dell'Iraq, una visione che nessuno aveva immaginato tanto surreale quanto essa si è rivelata, come dice Ra Page: «*la realtà è diventata più terrificante di qualunque fantascienza futura*». Lo sforzo immaginativo degli iracheni dovrà spingersi oltre e provare a pensare al futuro non solo dopo l'ennesima invasione straniera, ma anche dopo la distruzione lasciata dall'ISIS. In questo immenso sforzo, un libro come questo offre la possibilità, anche a un pubblico non specialista, di immergersi nella cultura e nei sentimenti del popolo iracheno, nella convinzione che la diffusione della produzione letteraria irachena attuale possa in qualche modo essere d'aiuto alla futura ricostruzione del paese.

L'AUTRICE

Sara Mazzei è pedagoga. Laurea triennale in Scienze dell'educazione 110/110 (Unical 2012), titolo tesi: *Pedagogia del dialogo ed educazione aperta: dalle favelas brasiliane ai campi nomadi*. Laurea specialistica in Scienze Pedagogiche per l'interculturalità e i media, 110/110 e lode (Unical 2016), titolo tesi: *Integrazione degli studenti musulmani. Analisi dell'universo culturale di riferimento. Il caso studio dell'Egitto*. Nel 2016 è stata relatrice al Convegno *Esplorare i Territori Mentali. L'eredità di Fatema Mernissi* con un intervento dal titolo: *Fatema Mernissi e l'educazione in Marocco*. Dal 2016 è membro del comitato editoriale della rivista Occhiali – Rivista sul Mediterraneo islamico, con cui ha pubblicato l'articolo: *L'educazione contemporanea nel Mediterraneo islamico. Genesi dei sistemi scolastici nazionali tra colonialismo, resistenza religiosa, riformismo e nazionalismo* (n. 1, 2017).

E-mail: saramazzei1989@gmail.com