

# DOPPIOZERO

---

## Loop. Memoria e ucronia

Lorenzo Pedrazzi

15 Gennaio 2018

Riflettendo sulla rappresentazione della sofferenza altrui in *Davanti al dolore degli altri*, Susan Sontag diceva che «la memoria ricorre al fermo immagine; la sua unità di base è l'immagine singola». In effetti, anche il più dettagliato dei ricordi resta confinato entro i margini di un fotogramma, vera e propria istantanea del nostro vissuto individuale che, per quanto sfumata o confusa, guadagna valore nel quadro generale dell'esperienza umana. Curiosamente, anche la fantasia tende a lavorare per immagini singole. Il meccanismo è simile, ma guarda al futuro anziché al passato: che si tratti di immaginare una conversazione lungamente sognata, una rivalse utopistica contro i nostri aguzzini o semplicemente una storia inventata, la nostra mente procede per fotogrammi, fissandoli entro cornici precise per renderli nitidi e favorirne la concatenazione logica.

Simon Stålenhag sceglie di muoversi in bilico tra questi due processi cognitivi, usando il disegno e la parola per soddisfare sia le esigenze della memoria sia quelle del racconto fantastico. L'artista svedese si è fatto conoscere nel 2013, quando *The Verge* e *Wired* hanno pubblicato le sue illustrazioni di una Svezia suburbana mai esistita, eppure così nitida e tangibile nei pensieri del disegnatore: una terra fatta di paesaggi desolati, immersa in un passato alternativo degli anni Ottanta che brulica di rottami fantascientifici e robot dismessi, monoliti retro-futuristici e tecnologie decadute. *Loop*, finanziato col *crowdfunding* e pubblicato in Italia da Mondadori (collana Oscar Ink), rappresenta la sistematizzazione delle sue fantasie in un prodotto coeso, dotato di una traccia narrativa che amalgama le suddette visioni nell'intimità del ricordo: una vera e propria *reinvenzione* della memoria, per così dire.



Il punto di partenza risale al 1954, quando il governo svedese comincia la costruzione dell'«acceleratore di particelle pi  grande del mondo. Soprannominato «Loop» e gestito dalla compagnia Riksenergi, questo enorme impianto circolare viene inaugurato nel 1970 sotto al lago M laren, un'insenatura frastagliata e profonda lungo la costa est del paese, dove St hlenhag vive la sua infanzia. L'autore delinea tale contesto storico nella prefazione, spiegando di aver raccontato delle storie «basate in gran parte sui ricordi miei o di altri, in particolare del mio amico d'infanzia Ola», e precisando che «le immagini contenute in questo libro si concentrano sui bambini del M laren della mia generazione e sul paesaggio in cui siamo cresciuti». Da queste parole nasce il patto implicito con il fruitore, un tacito accordo che supera persino i limiti della sospensione d'«incredulit », intaccando la natura stessa dell'opera. La premessa del libro, ovviamente, non   reale: *Loop* appartiene al regno dell'«ucronia», come *L'uomo nell'alto castello* di Philip K. Dick e *Fatherland* di Robert Harris; la differenza risiede nell'«evento scatenante di questa *timeline* alternativa, meno drammatico perch  slegato dai grandi sviluppi storico-politici, e connesso pi  che altro a una repentina evoluzione tecnologica. L'«acceleratore di particelle influenza progressi scientifici impensabili, che si radicano nella quotidianit  dei cittadini e infine si riducono ad archeologia industriale, come presenze consuete su sfondi altrettanto familiari. E allora, ecco che la campagna svedese si popola di capsule d'acciaio abbandonate, torri di raffreddamento che si stagliano all'«orizzonte, ragni meccanici, automi fuggitivi ed enormi dischi *magnetron*, che consentono la levitazione sfruttando il campo magnetico terrestre.

Gli scenari magistralmente disegnati da St hlenhag danno corpo a quell'«istante in cui, parafrasando Andrew O'Hagan, «la fantascienza inizia a somigliare alla nostalgia». Il M laren di *Loop*   un luogo mentale prima che geografico, immerso in un «futuro passato» che giustifica la contaminazione tra il ricordo nostalgico e la libert  creativa: come la Rebibbia di Zerocalcare o il Maine di Stephen King, esso   un luogo reale trasfigurato in incubatore di storie, ma i cui contorni restano sempre sfumati. L'autore, in tal senso, parla chiaro: «L'obiettivo del mio lavoro [ ] non   stato in nessun modo quello di fornire

una descrizione esatta e obiettiva dell'ascesa e del declino del progetto Loop, semmai quello di rendere un'immagine personale, soggettiva e a volte semplicemente divertente, di come questo e la Riksenergi hanno influito sulla vita delle persone e sulla regione, e di come "è stato crescere in quell'ambiente". Se le illustrazioni mirano all'accuratezza iperrealistica, i racconti che le accompagnano sono invece brevi pennellate narrative, spesso *in medias res*, prive di un solido contesto socio-familiare dove inquadrarle. Stenlén, in effetti, non è interessato alla precisione cronachistica, ma preferisce limitarsi a rievocare gli spettri dell'infanzia, epoca romantica in cui l'avventura è ancora una possibilità concreta, fatta di storie e leggende metropolitane che "per una volta" sono vere.

Ciononostante, la tranquillità con cui gli abitanti del Mälaren accolgono queste manifestazioni fantastiche sfiora l'indifferenza, e si rispecchia nei toni pacati dell'autore, che spoglia il meraviglioso dalle sue accezioni retoriche: i personaggi di Stenlén non restano folgorati da queste apparizioni prodigiose, non contemplan l'impossibile con uno *Spielberg look* dipinto sul viso, poiché dal loro punto di vista non c'è proprio nulla di straordinario. Non a caso, i volti sono macchie lontane che si perdono nel paesaggio, oppure sono inquadrati di spalle come gli eroi di un *third person shooter*. Stenlén, d'altra parte, ha lavorato anche come sviluppatore di videogiochi, e il taglio di alcune inquadrature ricorda i *tableau vivant* delle avventure grafiche moderne (*Syberia* in primis).



Il cortocircuito spaziotemporale innescato dal Loop genera paradossi che entrano ben presto nella quotidianità, materializzando dinosauri e cinghiali cibernetici che si aggirano nei pressi del lago. Non sarebbe così assurdo veder comparire anche il leggendario *Eternauta* di Hector Oesterheld e Francisco Solano López in questi panorami malinconici, dove i portenti della scienza giacciono dimenticati e usurati dal tempo: lo stesso clima ineluttabile grava su questi luoghi, come una marcia verso un futuro dolente e già scritto. Per Stenlén anche un racconto formativo, la storia di un bambino che abbandona progressivamente i sogni dell'infanzia e si riscopre «figlio di genitori divorziati», varcando la linea d'ombra che separa la fanciullezza dall'adolescenza. Di fatto, *Loop* sfrutta l'ucronia per oggettivare l'idea di un'infanzia irripetibile, destinata a sbiadirsi nella memoria dell'adulto e soprattutto dell'autore per sublimarsi nel Mito, con tutta l'idealizzazione romantica che ne consegue. È quindi inevitabile che la narrazione abbia una qualità rarefatta e sospesa, poiché simula i meccanismi del ricordo e il potere della nostalgia: in altre parole, Stenlén costruisce la finzione come se appartenesse al suo vissuto reale. I racconti si dipanano in piccole avventure o vicende di cronaca, mentre i disegni le immortalano in quelle immagini autonome che sono l'unità basilare della memoria, cogliendo una gamma espressiva che oscilla tra la stanchezza del quotidiano e la curiosità della scoperta, lo smarrimento della crescita e l'ingenuità del gioco. Non sorprende che alla fine, dopo aver accettato la scomoda verità dell'adolescenza e i suoi fardelli, Stenlén e i suoi amici tentino di ripercorrere i sentieri dell'infanzia con l'ironica consapevolezza dell'età adulta, nel clima di profondo cambiamento che caratterizza la Svezia del 1994, travolta dalla massiccia privatizzazione delle aziende statali: la chiusura dell'acceleratore di particelle, insomma, è anche la fine di un'utopia.

Con la sua straordinaria incompletezza, con i suoi salti logici e le sue ellissi, *Loop* non è altro che un flusso mnemonico di pura invenzione, frammentario e parziale come soltanto i ricordi possono essere.

---

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto. Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)

---



SIMON STÅLENHAG

# Loop