



**X-Books Srl**

Sede legale: Via Guido d'Arezzo 15 – 20145 - Milano

Cap. sociale Euro 42.000,00 i.v. - P.iva/C.F. 08580550963

REA: MI-2034989 [www.acheronbooks.com](http://www.acheronbooks.com)

info@acheronbooks.com

---

**MACCHINA ZERO - MANIFESTO**

**Immaginate un'Italia plasmata dalle menti migliori,  
e non dai peggiori istinti.**

**TITOLO**

Il nome Macchina Zer0 è liberamente ispirato al primo computer progettato in casa Olivetti nel 1957, noto anche come Elea - Elaboratore Elettronico Aritmetico, e sviluppato da Mario Tchou e dal suo "gruppo di Pisa".

**ANTOLOGIA**

**Macchina Zero è un'antologia di racconti di fantascienza hard, a tema libero ma ambientati in un preciso setting condiviso.**

I racconti sono scritti da autori italiani e l'antologia sarà pubblicata in due versioni, una in lingua italiana e una in lingua inglese. **È la prima antologia al mondo di fantascienza italiana in lingua inglese.**

Il **curatore dell'antologia** nonché ideatore del concept è lo scrittore **Davide Mana**.

L'antologia è composta, oggi, da quattro racconti di altrettanti autori professionisti di fantascienza, i cui nomi saranno rivelati in corso d'opera. Questo concorso mira a individuare nuovi racconti da affiancare a quelli già inseriti nell'antologia, con un minimo di uno e un massimo di tre nuovi autori. L'antologia quindi sarà composta da un minimo di cinque racconti a un massimo di sette.

La versione italiana dell'antologia sarà pubblicata da Acheron Books.

**Il progetto della versione inglese di Macchina Zer0 è attualmente in visione presso diversi editor e case editrici internazionali per un'eventuale acquisizione di diritti.** La versione inglese potrà quindi essere pubblicata alternativamente o da Acheron Books o da un altro editore internazionale.

#### SETTING E CONCEPT

Il **setting** è un **futuro alternativo utopico** in cui l'Italia ha acquisito una posizione di predominanza tecnologica e culturale mondiale. Il **concept** di base è che in alcuni momenti chiave del ventesimo secolo abbiano prevalso le buone idee e non le cattive pratiche. E' un'Italia alternativa, illuminata, molto diversa da quella di oggi, in cui non vi è una "fuga di cervelli" ma al contrario una forte attrazione degli stessi, e in cui **sviluppo tecnologico, economico, culturale ed ecologico sono ai massimi livelli.**

#### LINEE GENERALI

Dati positivi.

- + siamo nel 20xx, e in Italia la spinta del boom economico non si è mai interrotta
- + il boom si è tramutato da "economico" in "tecnologico"
- + si è puntato su tecnologie e innovazione e non sull'edilizia, creando una forma di capitalismo dinamico
- + la crisi del petrolio del '73 non ha prodotto l'"austerità" e le domeniche a targhe alterne, ma è stata affrontata passando progressivamente alle energie rinnovabili (soprattutto idroelettrico, solare e nucleare). La politica ambientale ha riconosciuto l'importanza della conservazione del paesaggio come risorsa strategica per il paese.
- + abbiamo avuto un secolo di crescita quasi ininterrotta
- + siamo come il Giappone, ma con in più la Dolce Vita

- + siamo un paese quasi-cyberpunk, ma con lo stile di Mad Men - uomini sbarbatissimi in giacca e cravatta, donne con gonne strette e capelli dal taglio "moderno"
- + un sacco di neon, un sacco di design retrofuturibile
- + l'Italia è un paese hi-tech (computer Olivetti, auto elettriche Maserati, ma anche sviluppi in ambito biomedico), leader nelle produzioni cinematografiche e nei prodotti culturali (musica, moda), nelle tecnologie spaziali e nella robotica, con un'economia trainante per l'Europa e una partnership prioritaria con gli USA.
- + posizione di predominanza politica, economica e culturale nel Mediterraneo
- + la Germania un po' ci invidia, un po' ci teme

Per contro

- il potere delle aziende è fuori controllo (cfr zaibatsu o megacorp)
- l'individuo si sente prima dipendente dell'azienda e poi cittadino dello stato
- la politica è qualcosa che si muove dietro le quinte, perché nessuno se ne occupa, è considerato un fattore di secondaria importanza.
- c'è una forte tensione con la Città del Vaticano, che non ha mai accettato le riforme sociali post-sessantottine (divorzio, aborto, matrimonio civile, coppie di fatto eccetera)
- esiste un crescente "future shock" dovuto all'aggiornamento troppo rapido di tecnologia e società
- equilibrio demografico - il paese sta invecchiando

#### CRIMINE ORGANIZZATO

Il setting prevede una società nella quale la Mafia è stata debellata a livello macroscopico - possiamo immaginare che la lotta al crimine organizzato richieda una vigilanza continua, ma il problema venga considerato, a livello politico, risolto.

D'altra parte, è stato proposto un fenomeno di criminalità organizzata "di ritorno" - gli spazi lasciati liberi dalla

criminalità nostrana potrebbero essere un ambito terreno di colonizzazione da parte della Cosa Nostra americana.

Questa potrebbe configurarsi come "sindacato" alla maniera yankee, o assumere aspetti affini a quelli della yakuza giapponese: un crimine organizzato che si maschera da attività legittima, che sfrutta le zone grigie della legislatura e che (visti i caratteri del setting) è più interessata a infiltrare l'industria che non il governo.

#### STRUTTURA POLITICA

L'Italia del dopoguerra è organizzata come stato federale "all'americana", con un governo centrale e amministrazioni indipendenti per regione. L'Italia federale rende possibile differenze sociali o economiche all'interno dei singoli racconti, giustificate dall'asset federale delle diverse regioni.

Una struttura politica federale potrebbe contribuire a spiegare tanto la disaffezione generalizzata per la politica quanto l'ingerenza massiccia delle industrie nella gestione della cosa pubblica. Un'azienda particolarmente spregiudicata potrebbe "comprarsi" una regione attraverso i finanziamenti alle campagne elettorali dei governatori, ad esempio.

Un'altra conseguenza della struttura federale è l'organizzazione delle forze dell'ordine: polizie statali, i Carabinieri come forza nazionale (come l'FBI in USA), la Finanza in un ruolo affine a quello della ATF in America.

Rapporti Stato-Chiesa: lo sviluppo di una società pluralista e "open" potrebbe richiedere una riscrittura dei Concordati, e generare un inasprimento dei rapporti fra stato e Chiesa.

PERSONAGGI E MARCHI DI RIFERIMENTO (da utilizzare liberamente come eventuali spunti per il "proprio" adattamento al world building - ad esempio le loro invenzioni o progetti del passato possono essere diventati determinanti nell'Italia utopica del prossimo futuro)

- Guglielmo Marconi
- Riccardo Gualino
- Adriano Olivetti, Mario Tchou e lo staff di collaboratori Olivetti - elettronica, hi-tech e reinvenzione dell'azienda come ambiente vivibile
- Enrico Mattei, l'ENI e il predominio energetico e chimico industriale (ma anche il confronto serrato con le Sette Sorelle)
- Paolo Soleri e l'arcologia Arcosanti
- Pininfarina
- Studio Munari
- tutti i marchi storici della moda
- DEA (robot industriali, primi anni '80)
- Alfa Romeo, Maserati & Ferrari
- FIAT (sarebbe opportuno ridimensionarla o comunque "contenerla")

CINEMATOGRAFIA DI RIFERIMENTO (anch'essa utilizzabile come spunti liberi)

- Fellini, qualunque cosa ma soprattutto La Dolce Vita e Otto & Mezzo
- La Decima Vittima, di Elio Petri
- L'immaginario dello "spionaggio all'italiana" degli anni '60
- Il technicolor di Mario Bava
- Per il "look and feel", teniamo anche presente una serie TV come "MadMen".

EVENTI STORICI DI RIFERIMENTO

- Esposizione Generale di Torino 1961
- Olimpiadi di Roma
- Varie esperienze di architettura modernista (e se invece di ecomostri si fossero create arcologie?)

- L'archeologia d'avanguardia (recupero di siti - vedi Abu Simbel nel '64)

#### SUB-SETTING E SPUNTI DA UTILIZZARE LIBERAMENTE

- Cupole geodesiche per proteggere città d'arte, borghi medievali e parchi
- Una forza di polizia specializzata in crimini tecnologici
- Un'Italia di questo genere avrebbe posizione egemonica nel teatro Mediterraneo - con tutti i rischi del caso (cfr. l'esperienza militare francese in Nordafrica, le tensioni in Medio Oriente)
- Colonie orbitali di tipo O'Neil e una base mineraria sulla Luna
- Colonie di acquanauti (cfr Jacques Cousteau) nel Mediterraneo
- Grandi Opere - ponti sospesi (Messina, Bosforo, Gibilterra), monorotaie, treni-proiettile a levitazione magnetica...

#### FONTI DI CONFLITTO

- La natura umana non è cambiata - esistono ancora persone avide, corrotte ecc... ma il sistema sociale tende a isolarle e neutralizzarle il prima possibile
- Lo stato socialmente liberal potrebbe essere politicamente molto conservatore
- Inquinamento e ricadute negative dell'ipertrofia industriale (se predomina il petrolchimico post-Mattei, ci potrebbero essere questioni irrisolte di contaminazione o mutazione - cfr diossina etc.)
- Si possono immaginare problemi classici in un ambiente diverso o problemi diversi dovuti alla società diversa. In generale, non è un mondo senza problemi, ma piuttosto un mondo nel quale i problemi comunque si risolvono, cercando di limitare il trauma.

#### COSA CERCHIAMO.

- Cerchiamo racconti di **HARD SCI-FI originali e dotati di concept fortemente innovativi.**
- **Il dettaglio tecnico, scientifico o sociologico** (inteso come effetti della scienza sul sociale) **deve essere centrale** (anche se non esasperato)
- Il racconto dev'essere corredato da una postilla (di circa cinquecento parole) sullo sviluppo e il "making of" della storia. Può avere la forma di una scheda tecnica o di una semplice panoramica dei temi trattati e delle fonti consultate, a scelta dell'autore.
- **Il tema del racconto è libero; l'importante è che la storia sia ambientata nel setting condiviso.** Sfruttate quindi il setting generico come ambientazione di base ma stupiteci con storie incredibili, affascinanti, piene di sense of wonder e di visione di questo futuro alternativo e utopico, delle sue incognite, dei suoi pericoli ma anche delle sue infinite opportunità. Applicate il respiro fantascientifico più ampio possibile. **Immaginate. Create. Scatenate la Fantasia.**

#### DISCLAIMER

Se elementi satirici o di critica sociale sono certamente accettabili, non sono graditi i racconti-farsa o in cui il plot sia ridotto a una facile satira politica da avanspettacolo. Cerchiamo fantascienza hard seria e originale. Se il progetto è "schierato", è schierato solo a favore del Progresso. Pertanto lo scopo di questo universo non è di fare satira politica: scrivere una storia con Berlusconi leader di Rifondazione Comunista o Renzi anarchico-punk non è il senso del concorso.

#### LINK UTILI

<http://www.italia61.it/>

Un sito che documenta l'esposizione di Torino del 1961, e dà un'idea del tipo di futuro che si immaginava all'epoca. Una buona fonte di idee.

<https://www.facebook.com/TheVaultOfTheAtomicSpaceAge/>

Gruppo FB dedicato al design degli anni a cavallo fra fine '50 e inizio '70 - un sacco di foto, buono per dei riferimenti visivi.

<http://solarpunks.tumblr.com/>

Macchina Zer0 può in parte rientrare nel movimento **solarpunk**: questo non significa che dobbiamo adeguarci a un manifesto preciso, ma dare un'occhiata alle loro idee può essere uno spunto utile:

<http://solarpunks.tumblr.com/>

Macchina Zer0 ha alcuni punti di contatto anche con il movimento **decopunk**. Più retrò del cyberpunk, più avanti dello steampunk, più elegante del dieselpunk. La loro estetica può adattarsi alla nostra antologia:

<http://www.deviantart.com/tag/decopunk>

<http://www.theastonishingadventures.com/decopunk/>

PER QUALSIASI DUBBIO SCRIVERE A:

[INFO@ACHERONBOOKS.COM](mailto:INFO@ACHERONBOOKS.COM)