

# **Crepuscolaria di Eleonora Della Gatta**

*Crepuscolaria,*

di

**Eleonora**

**Della Gatta,**

è

un'antologia di quattordici *storie  
nere*

pubblicata da *Scheletri*

*Ebook*

di **Alessandro**

**Balestra**

(che firma anche le quattordici vignette poste alla fine di  
ogni  
racconto)

Non

si tratta, però, di una novità assoluta: questa raccolta  
nasceva

con il titolo *Fuori*

*è buio,*

edita dalla defunta Dunwich

Edizioni.

Questa

casa editrice ha prodotto numerosi lavori di grande qualità, e  
questa antologia ne è un'ulteriore testimonianza. Plaudo  
alla Scheletri per averla recuperata.

Rieditare

un'opera già pubblicata richiede una certa dose di sicurezza,  
ma  
tralascieremo le considerazioni finali per il momento.

L'opera

inizia con una prefazione dell'autrice, **Eleonora  
della Gatta,**

che ci spiega della storia di questa antologia, di come sia  
stata  
modernizzata rispetto all'opera originale.

Inoltre,

cito: *Manca*

*la cultura della brevità che peraltro è molto apprezzata  
all'estero*

*da numerosi lettori che pare non si irritino per una storia  
"monca"*

Adesso passiamo ai racconti:

*Marco*

e *Wanda*, apre

l'antologia con la storia di un bambino apparentemente innocuo  
e

perfetto in casa, che cela un lato oscuro. L'autrice,  
attraverso

l'arte di coinvolgere il lettore, ci immerge nella psicologia  
di

Marco, facendoci riflettere sulla complessità umana e sulla  
sottile

linea che separa l'apparenza dalla realtà. La storia ci  
ricorda, con

una punta di ironia, il vecchio detto “era una brava persona, salutava sempre”, invitandoci a non giudicare le persone solo dalle apparenze. Non si sa mai a chi possiamo pestare i piedi, no?

*La*

*Sacára: ci*

trasporta nel cuore del Salento, dove un atto di gentilezza si trasforma in un incubo. Emilio, mosso da compassione, si ritrova

invischiato in una vicenda inquietante che lo porta a confrontarsi

con le antiche credenze locali e con una presenza soprannaturale. Il

racconto, ben ancorato al folklore salentino, offre un finale coerente e sorprendente che lascia il lettore con un senso di disagio.

*Giardinaggio:*

è, a mio avviso, uno dei racconti più riusciti dell'antologia (sul

podio dei numeri tre). La storia della signora Anna, una pensionata

solitaria e appassionata di giardinaggio, si trasforma in un crescendo di tensione quando un'entità misteriosa inizia a tormentarla. L'atmosfera cupa e claustrofobica, unita alla follia

crescente della protagonista, crea un'esperienza di lettura intensa e

inquietante. Il racconto esplora in modo magistrale il tema della

solitudine e i suoi effetti sulla psiche umana, sfumando il confine

tra realtà e immaginazione.

## *Anima*

*Nera:* Un bambino

affetto da cefalea a grappolo, che per un ragazzino può essere orribile, scopre un modo per alleviare le sue pene: mietendo il dolore degli altri, allevia il proprio. Questa scoperta lo porta a un percorso di introspezione e empatia (anche se deviata) in cui il confine tra sofferenza e sollievo si fa sempre più labile.

## *Maschera*

*di Carnevale:* La

storia della signora Marcella, abile sarta, si tinge di tinte macabre. Ogni anno, crea un costume perfetto che tutti bramano, selezionando con cura chi la indosserà. Quest'anno, però, qualcosa va storto. L'odore di marcio si percepisce già a metà racconto con un leggero retrogusto di favola in stile *Fratelli Grimm*, aggiungo però che il finale mi ha sorpreso in positivo.

## *Il*

*Veterinario:*

Un veterinario, inizialmente appassionato del suo lavoro, si ritrova a confrontarsi con una realtà sconvolgente: gli animali sotto le sue cure non sono ciò che sembrano.

## *Respiri*

*di pietra:* Un

gruppo di ragazzi, alla ricerca di brividi nei luoghi misteriosi della Puglia, si ritrova al Castel del Monte, dove un gioco inquietante li trascina in un'avventura al limite tra realtà e immaginazione. Le atmosfere suggestive del castello e le antiche leggende locali creano un'atmosfera perfetta per un racconto horror che mescola storia e mistero.

*Una*

*buona lettura:*

Carla, una bibliotecaria ormai anziana, vede i suoi tranquilli giorni turbati da sogni inquietanti che la portano a confrontarsi con le profondità del suo animo. Questo racconto, con la sua atmosfera cupa e malinconica, esplora il tema della vecchiaia e della paura della morte, offrendo un ritratto psicologico profondo e inquietante.  
(Anche questo sale sul podio dei miei tre preferiti)

*I*

*riflessi dell'anima:*

Una giovane pallavolista, schiacciata dalle aspettative della madre, scopre un segreto oscuro nascosto dietro allo specchio. Questo racconto, con il suo finale amaro e psicologicamente devastante, esplora i temi della gelosia, della rivalità e dell'ossessione, lasciando nel lettore un senso di profondo malessere. Ci sono

molte vibes stile *Bloody Mary* (il miglior finale dell'Antologia)

### *L'impermeabile*

*blu:* Matteo era un bambino dalla fervida immaginazione. Creava mondi interi, popolati da eroi e avventurieri, e li viveva attraverso i suoi giochi in solitaria. Un giorno, però, una delle sue fantasie prese vita, trascinandolo in un incubo ad occhi aperti mostrando al ragazzo che alle volte la fantasia ha dei retroscena terribili.

### *Is*

*Cogas:* Nata in Sardegna, la piccola protagonista viene portata a Milano dal padre dopo il divorzio. Qui, si sentiva a casa, circondata dalla frenesia della città. Ma quando la madre si ammalò, dovette fare ritorno al suo paese d'origine. In quella terra, dove aveva sempre provato un senso di estraneità, iniziò a percepire una presenza oscura, legata alle antiche leggende di *is cogas*, le streghe della sua terra natia.

### *Clausura:*

In cerca di tranquillità e meditazione, una giovane suora si ritirò nel convento di clausura. L'atmosfera era cupa e opprimente, e la

priora,  
con il suo sguardo severo e la sua ossessione per la non  
produttività, incuteva timore nelle altre suore. Ben presto,  
la  
novizia iniziò a sospettare che nel convento si celasse un  
oscuro  
segreto, e che la priora stesse nascondendo qualcosa di  
terribile.  
Questo racconto  
era partito molto bene, con ottimi presupposti, peccato per la  
conclusione troppo rapida.

#### *L'Acquirente:*

un semplice affare diventa una serata orripilante, un racconto  
estremamente breve con una citazione (voluta o meno) di  
un episodio di *Buffy*  
*l'ammazzavampiri*,  
ma no, non ci sono i vampiri.

#### *La*

#### *cena del venerdì:*

è un racconto che cattura il lettore fin dalle prime pagine,  
immergendolo in un *Urban*  
*Horror Sovrannaturale*  
con un'atmosfera natalizia decisamente anomala. Ambientato nel  
territorio lombardo, passando da casette sperdute nei monti a  
le  
ville della Milano bene, il racconto segue le vicende di  
Giada, una  
giovane donna invitata a una cena con un gruppo di donne  
dell'alta  
società. Quello che sembrava un semplice ritrovo appunto *del*  
*venerdì* si  
trasforma ben presto in un incubo, dove le conversazioni piene  
di

pettegolezzi e invidie presto diventeranno ben altro. L'autrice, con una scrittura elegante e tagliente, riesce a creare un'atmosfera misteriosa e in costante crescendo, dove il soprannaturale si insinua nella quotidianità. Questo racconto è un esempio perfetto di come l'horror possa nascondersi dietro una facciata di normalità, e di come le relazioni umane possano scatenare in noi il peggio. È il racconto che ho preferito e lo pongo sul primo posto del podio.

In conclusione, posso affermare che questa antologia va ben oltre le lodi. L'autrice dimostra una scrittura poliedrica, capace di spaziare dall'horror psicologico allo splatter, fino a toccare le corde dell'horror soprannaturale più classico, il tutto con maestria. La sua abilità nel passare da un genere all'altro è davvero ammirevole.

**Lunga  
vita alle raccolte di racconti brevi.**

**L'AUTRICE:**

Eleonora  
Della Gatta,



nata a Roma nel 1980, conclude i suoi studi umanistici laureandosi in Letterature Europee Moderne alla Sapienza. Scrittrice, editor, traduttrice, blogger... ama le parole e vive sommersa da libri e animali.

Collabora con diversi editori e agenzie letterarie come consulente letterario ed editor. Dal 2012 cura la pagina Facebook Aristogatta, che conta più di 100.000 follower. Cinefila e cinofila, perfezionista, volitiva, indipendente e testarda, lavora sodo per ottenere gli scopi che si prefigge.

Ha pubblicato tre romanzi, una raccolta di racconti, un saggio e tre novelle: *Le Guardiane della Nebbia – il Risveglio* (Edizioni il Ciliegio), *Le Guardiane della Nebbia – il Pooka* (Edizioni il Ciliegio), *Il Palazzo dei Segreti* (Edizioni il Ciliegio), *Fuori è buio* (Dunwich Edizioni), *The Shining di Stanley Kubrick, un'analisi del film* (PubMe editore, collana Little Black Dress), *Cancellato per la raccolta Cthulhu Apocalypse* (Dunwich edizioni), *La cena del venerdì* per la raccolta *La bottega degli incanti* (Dunwich edizioni), *Quattro passi indietro* per la raccolta *Animali fantastici e come salvarli* (Dunwich Edizioni in collaborazione con Lega Nazionale per la Difesa del Cane,

sezione Salerno). Con "Scheletri Ebook" ha pubblicato *Crepuscolaria, Se fosse stata neve, Max Schreck, l'attore vampiro e Dagon*, nuova traduzione del racconto di **H.P. Lovecraft**.

*Crepuscolaria*

*Autore:*

*Eleonora della Gatta*

*Editore:*

*Scheletri Ebook*

*Pagine:*

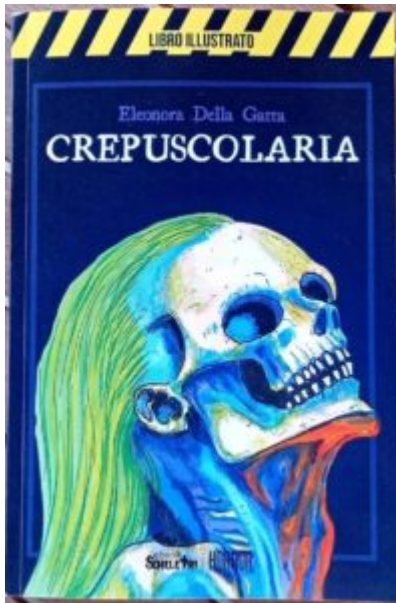
*226*

*ASIN:*

□

*B0D9M8DRQ2*

*Costo: 2,99 € Ebook; 9.90 € cartaceo*





*Tutti i diritti riservati □ per immagini e testi.*

---

# La sposa dello strigoi di

# Giorgio Smojver

[...]Si

*diceva che il castello di Finkenstein, alto sopra il lago, fosse*

*stato eretto dal mago ungherese Klingsor nel dodicesimo secolo e che*

*egli sacrificasse giovani e fanciulle ai suoi oscuri dei, ma era una*

*leggenda da narrare nelle lunghe notti di inverno.*

[...]

*La sposa dello strigoi*, di **Giorgio Smojver**, edito dalla **Delos Digital** per la collana *Heroic Fantast Italia*, curata dallo stesso autore e da **Ambra Stancampiano**, è un romanzo di centoventi pagine attive. All'interno vi sono delle illustrazioni di pregevole fattura che catturano alcuni dei momenti più ricchi di pathos.

L'opera inizia con una prefazione di **Ambra Stancampiano**. La curatrice sostiene che il fantasy eroico non solo è aperto alle protagoniste femminili, ma che la loro presenza è necessaria e auspicabile. Per dimostrarlo, **Stancampiano** cita esempi di eroine letterarie classiche e moderne, e di come Hannelore, l'attuale protagonista del romanzo di **Giorgio Smojver** si annoveri in questo pantheon eroico.

La

curatrice sottolinea che queste eroine non sono solo forti e coraggiose, ma anche complesse e psicologicamente profonde.

Non si

tratta di semplici damigelle in pericolo o di repliche

femminili dei  
protagonisti maschili, ma di donne con le proprie motivazioni,  
i  
propri obiettivi e le proprie debolezze.

Passando  
al romanzo:

Prologo,  
interludio ed epilogo di questa storia sono narrati in diretta  
da una  
specificata voce narrante. La sua voce echeggia nella taverna  
del  
villaggio ove è ambientata la storia a degli avventori di  
origine  
italiana, avvolgendo appunto i suddetti che ascoltano con  
trepidazione. L'idea di farci sentire protagonisti del  
racconto, come  
se fossimo noi stessi gli avventurieri riuniti attorno al  
narratore,  
è davvero originale e coinvolgente.

Nel  
cuore della Carinzia, attorno agli anni '30 del 1500, si  
dipana una  
storia che riecheggia le atmosfere del *Patto  
dei Lupi*  
e la penna di **Bram  
Stoker**.

Hannelore,  
chiamata quasi sempre con il diminutivo Lore, è una giovane  
donna

dal carattere volitivo. Insieme ai suoi fidi compagni Wilhelm, figlio del guardiacaccia, e Kurt, figlio del maniscalco ma che sogna di diventare un soldato, vivono le loro vite fino all'arrivo di un contingente di Turchi che saccheggiano il loro villaggio.

Anni dopo, il ritorno il nipote del barone, accompagnato da un drappello di esotici soldati, e del fiero guerriero Roderich, sconvolge la quiete del villaggio. Ben presto, una serie di misteriose sparizioni e sanguinose morti gettano gli abitanti nel terrore, facendo sprofondare la comunità in un clima di oscurità e paura. Il gruppetto si trova costretto a rivolgersi a Frau Hulda, una donna conosciuta come strega per le sue arti erboristiche, per risolvere una specifica necessità.

Sei anni sono trascorsi da quel terribile evento. Lore, ormai diciannovenne, si ritrova catapultata nella notte di San Giovanni, una festività che non ha mai amato. Un ballo è stato organizzato, ma un velo di inquietudine oscura il suo animo.

Come un macabro presagio, le morti misteriose ricominciano a turbare la

quiete del villaggio. Una serie di eventi funesti dà inizio a una nuova spirale di terrore, che sembra riportare alla luce gli incubi del passato.

Ma proprio dall'oscurità emergono figure familiari. Personaggi che erano stati costretti ad allontanarsi tornano sulla scena, pronti a confrontarsi con le forze del male che nuovamente minacciano la loro comunità.

Lo scontro tra bene e male si fa inevitabile. Lore, insieme ai suoi fidi compagni, si ritrova al centro di una battaglia epica, dove il coraggio e l'amore saranno le loro armi più potenti.

Ho trovato estremamente coerente e in linea con il setting il finale prima dell'epilogo.

L'autore di questo fantasy non solo ha confezionato una storia avvincente, ricca di eroismo e sfumature *Grimdark* degne di *Warhammer Fantasy Roleplay*, ma ha anche creato un'ambientazione storica eccellente. Ha



sapientemente mescolato folklore tedesco e leggende dell'Europa dell'est, amalgamando tutto con i miti orrorifici Somali. I personaggi, che io ho apprezzato in modo particolare, sono ben delineati e complessi, tanto da dare vita a un mondo autonomo all'interno della storia stessa. Anche se la trama fosse stata meno solida (cosa che non si verifica in questo caso), i personaggi principali e secondari sarebbero stati comunque sufficienti a rendere il racconto estremamente interessante.

## **L'AUTORE:**

Giorgio Smojver è nato a Padova da genitori profughi da Fiume il 23 luglio del 1950. Si è laureato presso l'Università degli Studi di Padova. Ha lavorato per anni nelle biblioteche civiche di Padova. Le sue passioni sono la mitologia comparata, la storia antica e medievale, il romanzo cavalleresco (passione condivisa con Don Chisciotte) e la letteratura Fantasy.

Alterna romanzi e racconti a sfondo storico ad altri ambientati in mondi di sua creazione. Tra i romanzi pubblicati *Le aquile e l'abisso* (Watson edizioni, 2019); *Valawyne e Helmor I – La frontiera di Finyas* (Tora edizioni, 2022); *Valawyne e Helmor II – Le Terre Selvagge*, (Tora edizioni, 2022); *I Venturieri della notte* (Lettereletteriche, 2022); *Tenebre sull'Impero* (Amazon, 2023); *I Venturieri dei Monti Pallidi* (Lettereletteriche, 2023); *Valawyne e Helmor III. L'assedio di Radebona* (Tora edizioni, 2024); *La sposa dello Strigoi* (Delos 2024). Ha curato diverse antologie tra cui *Terre Leggendarie* (Watson 2022). Tra i premi vinti la Sfida RiLL (2021); e il Trofeo La Centuria-La zona morta 2024.

*La  
sposa dello strigoi*

*Autore:  
Giorgio Smojver*

*Editore:  
Delos Digital*

*Collana:  
Heroic Fantasy Italia*

*Pagine:  
146*

*ASIN:  
□  
B0D8XPJXLF*

*Costo: ebook 3,99 € ; versione cartacea 14 €*



*Tutti i diritti riservati □ per immagini e testi.*

---

# Melody, la vestale di Inventia di Roberta De Tomi

*[...]La magia è l'azione della creatività che rende il mondo quello che è. Senza creatività voi esseri umani non sareste voi, e nemmeno*

*avreste fatto quello che avete fatto. Le case, l'arte, i romanzi, le poesie, le canzoni. [...]*

*Melody,*

*La vestale di Inventia.* di

**Roberta De Tomi**, pubblicato

dalla **Delos Digital** per la collana *Fair Tales*, curata

da **Monica Serra**, è un

romanzo breve di sessantaquattro pagine attive e presenta una bella

copertina realizzata con una IA.

L'autrice,

**Roberta De Tomi**, apre l'opera con una breve nota in cui spiega che questo suo lavoro nasce come omaggio ai cartoni animati

con giovani maghette che hanno fatto sognare migliaia di giovani

anime sognatrici. Un pensiero che ha donato un buon augurio a questa

lettura.

Citazioni

a **Shakespeare**,

oggettivamente dovute in questo racconto, trasmettono vibes in stile

*Cronache*

*di Narnia e La Storia Infinita*,

attirando notevolmente la mia curiosità e immergendomi maggiormente

nella lettura. Incomincia subito con sprint, ti fa subito capire la

strada che prenderà, ovvero, un bel fantasy che ha un inizio

fanciullesco e che lentamente si evolve in qualcosa di più maturo e complesso.

Questo

racconto parla di Melody, una ragazzina rimasta orfana che vive in

una casa famiglia. Un giorno viene contattata dal *Bambino dei Desideri* che le offre di esprimere tre desideri. Tuttavia, lei può chiedere solo l'unico desiderio che non può essere esaudito:

riavere i genitori morti. Ma da dove arriva questo bambino magico?

Perché i tre desideri? E perché proprio lei?

Queste

sono le domande che inizialmente vi balleranno in testa; la risposta arriverà addirittura nel capitolo 2, quindi nemmeno troppo in là.

La fonte di Inventia, che dà parte del titolo, è fondamentale per

mantenere la creatività sulla Terra e, allo stesso tempo, la creatività terrestre la tiene viva, come si evince dall'estratto che ho riportato all'inizio dell'articolo.

Il

tutto, ovviamente, è condito dalla presenza di un villain di nome

Alcorno il Grigio, e dalla sua introduzione si svilupperà tutta la

verità in merito alla storia della protagonista. Il finale ha decisamente un gusto dolce e perfettamente in linea con lo

stile di  
scrittura dell'autrice che ci ha donato pagine di narrativa  
fantastica con eccellenti descrizioni del mondo in cui siamo  
immersi,  
e allo stesso tempo ci ha regalato emozioni fanciullesche ma  
pregne  
di significato.

Si  
intuisce uno stile di scrittura che privilegia una certa  
pianificazione nel worldbuilding  
e nei suoi personaggi.

In  
conclusione, questo racconto merita ampiamente di essere letto  
da  
tutti coloro che amano storie fantasy dal sapore fiabesco e  
sono alla  
ricerca di un po' di magia, che di questi tempi, non fa mai  
male.

## **L'Autrice**

Roberta  
De Tomi è nata a Mirandola (Modena) nel 1981. Laureata  
al Dams di Bologna, allieva di Bottega Finzioni nel 2019, dopo  
aver  
lavorato nel giornalismo e negli eventi per diversi anni, ha  
iniziato  
a occuparsi di scrittura a 360°, lavorando come copy e  
ghostwriter  
freelance.

Nel

2012 ha curato, insieme al poeta modenese **Luca Gilioli**, l'antologia lirica solidale *La luce oltre le crepe* (Bernini). Dal 2014 ha iniziato a pubblicare con alcuni editori indipendenti: *Come sedurre le donne* (HOW2 Edizioni), il retelling *Alice nel labirinto* (Dae Editore, 2017), da cui è nato il saggio in lingua inglese *Post-Alice: from Wonderland to the Labyrinth, passing through a cultural Looking Glass*, inserito nella pubblicazione accademica *Pop- & post- Contemporary Routes in English Culture* (Aras Edizioni).

Nel

2022 è stata co-sceneggiatrice di *Ricostruzione. Emilia-Romagna 2012-2022*, prodotto da Wildcom Italia e ha pubblicato *Alyssa, l'ultima sirenetta* (DAE).

Con

Delos Digital ha prodotto diversi racconti lunghi/romanzi tra cui *Chick Girl- Azalee per Veridiana* (2016), *Trappola d'ardesia* (2020) edito in cartaceo nel 2021 da Sága Edizioni, *Abuso d'amore* (2022) e *Gen-Z. Zombie in una notte di mezza estate* (2023).

Nel

2024 ha partecipato all'antologia *Il dio del rock è severo ma giusto* (Les Flâneurs Edizioni), a cura di **Eliselle** e **Gianluca Morozzi**, e pubblicato *L'angelo caduto di Feerilandia*" (Sága Edizioni).

*Melody,*

*la vestale di Inventia*

*Autore:*  
*Roberta De Tomi*

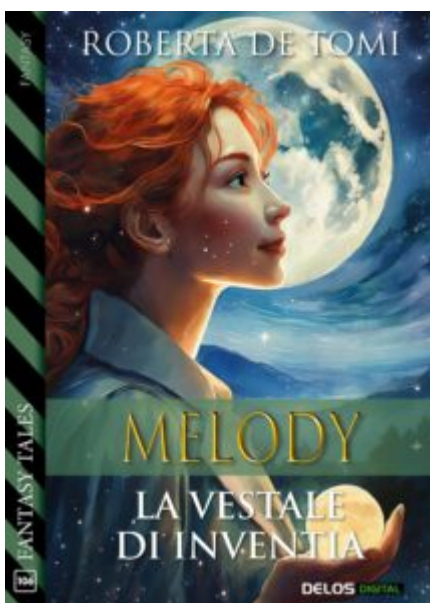
*Editore:*  
*Delos Digital*

*Collana:*  
*Fantasy Tales*

*Pagine:*  
*108*

*ASIN:*  
□  
*B0D9CHGNWK*

*Costo: 2,99 € su Delos Store, Amazon e Kobo. 4,99 € su Google Play*







*Tutti i diritti riservati □ per immagini e testi.*

---

# **Le case che abbiamo perso – Antologia del Trofeo RiLL 2023**

[...]

*Quest'anno*

*c'è scarsità di case. Ne sono giunte solo due, con la macchina  
del*

*mese scorso*

[...]

Un'antologia

ricca di storie. L'edizione 2023 della collana **Mondi**

**Incantati**

porta i lettori in un affascinante viaggio tra fantasia e  
talento

letterario. Dodici racconti, sapientemente selezionati,  
attendono di

essere scoperti e di rapire il pubblico con le loro trame

avvincenti.

I  
primi cinque classificati del **29esimo**

**Trofeo RiLL**

figurano tra i protagonisti dell'antologia, insieme ai quattro  
vincitori di **SFIDA**

**2023.**

A completare la raccolta, tre racconti premiati in concorsi  
letterari

internazionali gemellati con il **Trofeo**  
**RiLL.**

**Acheron**

**Books,**

con il patrocinio di **Lucca**

**Comics & Games,**

presenta questa preziosa edizione curata direttamente da RiLL.

Un'immagine

che cattura l'essenza. L'illustrazione di copertina,  
realizzata da

**Valeria**

**De Caterini,**

trae ispirazione dal racconto vincitore del Trofeo RiLL, opera  
di

**Francesco**

**Corigliano,**

e si inserisce perfettamente nella tradizione artistica della  
collana

Mondi Incantati. Un invito alla scoperta. Un'antologia  
assolutamente

da non trascurare per gli amanti del fantasy e della narrativa  
breve,

che offre l'occasione di immergersi in mondi immaginari e di conoscere nuovi talenti letterari.

I racconti premiati del 29esimo Trofeo RiLL sono i seguenti:

*Le case che abbiamo perso*  
di **Francesco Corigliano**  
(vincitore)

*Tutt'apposto*  
di **Giorgio Cappello**  
(secondo classificato)

*I colori del Campo Santo* di  
**Giorgio Smojver** (terzo classificato)

*Un ragazzo*  
di **Valentina Schiaffini**  
(quarto classificato)

*È stata la Palude*

di **Francesco**

**Pone**

(quinto classificato)

*Le*

*case che abbiamo perso*

di **Francesco**

**Corigliano** è

una storia che narra di nomadi della steppa, che, anziché muoversi

con cammelli e grandi tendoni, si spostano su case con grandi zampe.

Il racconto segue in particolare la vita di Aki, che ne è il narratore. Questa storia è dolceamara tanto quanto il suo finale.

**Corigliano,**

grazie alla sua abilità narrativa, è riuscito a immergermi completamente nel racconto, proiettando la mia mente in un viaggio

attraverso questo deserto fantasy popolato da case in movimento.

Comprendo benissimo perché questo racconto abbia vinto! È scorrevole, piacevole e godibile: quando ho terminato la lettura mi è

quasi dispiaciuto che fosse già finito.

*Tutto*

*appostodi*

**Giorgio Cappello**

narra la storia di un uomo che, per avviare la sua piccola attività,

chiede soldi alla malavita locale. Quando questi si presentano per

riscuotere, trovano una sorpresa decisamente inaspettata.

Ovviamente,

la storia è più complessa di così, ma la brevità di questi racconti mi impedisce di entrare troppo nei dettagli. Ammetto che ho fatto un po' di fatica a leggere i dialoghi in dialetto, ma erano comunque perfettamente comprensibili. Il colpo di scena finale di questo racconto mi ha decisamente colto di sorpresa , nel complesso il racconto l'ho trovato molto gradevole.

*I*  
*colori del camposanto*  
di **Giorgio**  
**Smojver**

è un fantasy storico ambientato a Pisa, che narra la storia di tre pittori incaricati di dipingere gli affreschi del Camposanto Monumentale. Questi artisti, già menzionati nel *Decameron* di Boccaccio, vengono ripresi dall'autore per dare vita al suo affascinante racconto. L'abilità di Smojver nel tessere una trama che fonde elementi storici con il fantasy è notevole. La sua scelta di utilizzare un linguaggio ricercato arricchisce l'opera, conferendole un tono raffinato e suggestivo. La narrazione, inoltre, è ritmata e coinvolgente, mantenendo il lettore incollato alle pagine.

*Un*  
*ragazzo*  
di  
**Valentina Schiaffini**

è un racconto storico fantasy, ambientato in un'epoca

indefinita. La storia ruota attorno a Lucius, un contadino che, per bontà cristiana, accoglie nella sua casa un uomo ferito di un'altra etnia.

Da quel momento, iniziano a capitare cose strane, bizzarre ma positive. Tuttavia, nulla di bello è destinato a durare. La scrittura delicata di **Schiaffini** accompagna una narrazione decisamente interessante. L'autrice descrive con cura l'atmosfera, permettendo al lettore di provare una forte empatia verso i protagonisti. Lucius, in particolare, emerge come un personaggio profondamente umano, la cui generosità e bontà risuonano con forza attraverso le pagine.

*È stata la palude*

di

**Francesco Pone**

è un lodevole racconto fantasy con venature Grim Dark. Si assapora

l'aroma di povertà di un'Italia a cavallo delle Crociate. Il racconto orbita attorno a una locanda su palafitte che sorge su una

palude. Un avvenimento insolito attira tutti lì, dando il via a un

evento sconvolgente. La narrazione è avvincente, sporca e grottescamente divertente. **Pone**

riesce a dipingere con maestria un mondo oscuro e crudo, dove la

miseria e la durezza della vita medievale emergono in tutta la loro

brutalità. L'ambientazione della palude, con la sua atmosfera umida

e inquietante, aggiunge un ulteriore strato di tensione e

mistero  
alla storia. I personaggi sono vividi e ben caratterizzati,  
ciascuno  
con le proprie peculiarità e ombre. La locanda, centro  
nevralgico  
degli avvenimenti, diventa quasi un personaggio a sé stante,  
con i  
suoi segreti e il suo fascino lugubre.

Qui  
adesso passiamo al **Rill**  
**World Tour**, i  
racconti vincitori di concorsi letterari esteri:  
**I**  
**fiori che sbocciano nel deserto**  
di *Guilherme*  
*Pires Correia*  
(vincitore del Premio Ataegina 2022, Portogallo; traduzione:  
**Emiliano**  
**Marchetti**)  
*La*  
*Pinza Storica*,  
di **Talita**  
**Isla**  
(vincitore del premio Visiones 2023, Spagna; traduzione:  
**Serena**  
**Valentini**)  
*Subtrato*,  
di **Philip**  
**Machanick**  
(vincitore della NOVA Short-Story Competition 2022, Sud  
Africa;  
traduzione: **Gianfranca**  
**Gastaldi**)

*I*

*fiori che sbocciano nel deserto*

di **Guilherme**

**Pires Correia**

si presenta come un racconto distopico che ci svela una realtà decadente in cui l'umanità è allo stremo. Il surriscaldamento globale ha generato una drammatica disuguaglianza nella società, con

la mancanza di lavoro che ha diviso gli individui in due categorie:

quelli che si sono fusi con la tecnologia delle macchine per lavorare

e quelli disoccupati che soffrono di fame e aspettano di potersi

trasformare in macchine stesse.

Nonostante

l'ambiente arido e freddo, il mondo descritto è anche automatizzato

e privo di sentimenti. Tuttavia, all'interno di uno dei robot, nasce

un interesse per qualcosa di raro e prezioso, un fiore. Questo racconto è profondo e delicato, offrendo una visione drammatica di

un futuro possibile che, purtroppo, sembra sempre più vicino.

*La*

*Pinza Storica*

di **Talila**

**Isla**

è un racconto che narra la storia di sei ragazzi che, in seguito

alla fine del mondo, sono riusciti a creare un mondo completamente

artificiale. Isolandosi in una capsula fuori dalla Terra, essi



hanno  
creato una realtà idilliaca che presenta diversi livelli  
simili a un  
videogioco, ambientati in contesti storici dell'umanità. Tutto  
sembra procedere normalmente finché qualcosa attira la loro  
attenzione.

Tra  
i titoli stranieri, posso affermare che *La  
Pinza Storica*  
di **Talila**  
**Isla** è  
il mio preferito, sia per la cura nella scrittura che per il  
tema  
trattato.

*Il*  
*Substrato*  
di **Philip**  
**Machanick**  
è un interessante racconto ambientato in un contesto  
contemporaneo.  
Un incidente con alcuni droni desta preoccupazione, poiché il  
loro  
lavoro autonomo si dimostra più efficiente rispetto a quello  
umano.  
Ciò scatena un'indagine che porterà a una scoperta  
sensazionale e  
dal risvolto inquietante. Il finale del racconto è tra i  
migliori  
dell'intera antologia.

Tornando  
al puro *Made*

*in Italy,*  
i racconti vincitori di SFIDA 2023:

*Dove*  
*i morti viaggiano veloci* di  
**Alessandro**  
**Izzi**

*Segni*  
*di pista*  
di **Nicola**  
**Catellani**

*Petricore*  
di **Marta**  
**Bonaventura**

*Assuntina*  
*e la Luna*  
di **Laura**  
**Silvestri**

*Dove*  
*i Morti viaggiano veloci*  
di **Alessandro**  
**Izzi**

presenta un setting originale dalle venature oniriche e horror. Siamo in un mondo dove i morti di notte camminano e di giorno mandano sogni ai viaggiatori. Ovviamente è più profondo di così, ma dovrete sviscerare tutto nella lettura. Il racconto non è affatto

banale,  
scritto estremamente bene e ampiamente scorrevole.

*Segni*

*di pista*

di **Nicola**

**Cattelani**

parla di un gruppo di boy scout, la squadriglia Falchi, al momento

del racconto situata nel varesotto a pochi chilometri dalla Svizzera.

Durante il Grande Gioco indetto per tutti i gruppi scout, immergendosi nel bosco si accorgono di non essere più nel punto da

dove erano partiti. L'autore ci immerge dentro una storia dal sapore

della resistenza e, come nel suo stile, dal finale positivo e rasserenante.

*Petricore*

di **Marta**

**Bonaventura**

narra di un mondo che ha evitato apocalissi annunciate, ma che si

trova ora a fronteggiare un male più subdolo che si diffonde attraverso malattie. La storia segue la vita di Leda e di sua madre,

che è prossima a essere colpita da una malattia. Si parla del loro

rapporto e di come le icone presenti su un tablet possano facilitare

la comunicazione tra di loro. Nonostante il tema trattato sia molto

pesante, l'autrice è riuscita a trattare l'argomento con leggerezza,

scavando nel profondo dell'anima senza lasciare cicatrici evidenti.

*Assuntina  
e la luna*

di **Laura  
Silvestri**,

è un racconto ambientato nello Stato Pontificio nel 1094. La storia ruota attorno a una giovane e bellissima ragazza di nome Assuntina, promessa in sposa dal padre al Console del paese, un uomo molto più anziano di lei. Tuttavia, Assuntina è già innamorata di un altro e si trova così a dover affrontare un forte trauma.

Il racconto parte come una narrazione storica che poi vira sul fantasy, inizia leggero ma poi assume una connotazione di forza e ribellione. Personalmente, ho avuto qualche difficoltà a causa del dialetto ciociaro utilizzato dall'autrice per mantenere coerenza con l'epoca storica. Fortunatamente, le note a piè di pagina mi hanno aiutato a comprendere i significati più complessi.

Conclusione

della mia lettura: *Le case che abbiamo perso e altri racconti del trofeo Rill e dintorni*

conferma ancora una volta che questo concorso sforna non solo

nuovi  
talenti ma riprova l'abilità anche di penne già note nel  
panorama  
fantasy italiano (e in questo caso anche internazionale)

Questi  
racconti sono tutti ricchi di significato e lasciano sempre  
quel  
qualcosa in più al lettore, sia dolce che amaro.

*Le  
case che abbiamo perso e altri racconti del trofeo Rill e  
dintorni*

*Autore:  
AA.VV.*

*Editore:  
Acheron Books*

*Collana:  
Mondi Incantati*

*Pagine:  
167*

*ISBN-13:  
□  
979-1254980965*

ASIN:



B0CHHNJH6X

Costo: 10 €



*Tutti i diritti riservati □ per immagini e testi.*

---

# **Stelle Bollenti di John Shirley**

*[...]Adesso*

*era solo sulla spiaggia. Le onde della baia ispiravano ed  
espiravano. Le stelle bruciavano emanando un calore terribile.*

*Era*

*solo nell'oscurità.*

*Oppure*

*no? Sentiva che qualcosa lo stava fissando. Dall'alto. [...]*

*Stelle*

*Bollenti*

è la prima edizione italiana della raccolta di racconti **The Feverish Stars**

(pubblicata in inglese nel 2021) del Premio Bram Stoker Award e

International Horror Guild Award, **John Shirley**.

Presentata

dalla **Indipendent Legion Publishing**

per la collana Black Spring, la raccolta contiene ventuno racconti di

fantascienza dark, horror, strange e dark fantasy pubblicati in varie

riviste e antologie e alcuni inediti, e comprende un'introduzione

di **Richard**

**Christian Matheson**,

altro

nome che non richiede molte presentazioni.

La

traduzione è ad opera di **Sanda**

**Jelcic**

mentre l'illustrazione di copertina è di **Jacques**

**Evangelista**.

Un

eccellente lavoro sia di traduzione che di grafica.

Questa casa editrice, fondata dal tre volte Premio Bram Stoker Award, **Alessandro Manzetti** (che dirige anche la collana in questione), è specializzata in narrativa horror, dark fantasy, weird e thriller-horror dei grandi maestri internazionali, La CE è vincitrice del premio internazionale *Specialty Press Award* della Horror Writers Association.

Adesso, però, parliamo di questa antologia:

L'introduzione di **Richard Christian Matheson** apre la raccolta con uno stile amichevole e informale, tipico di chi conosce a fondo l'autore. **Matheson** presenta **Shirley** con una professionalità che si intreccia con un pizzico di ironia, definendolo con la suggestiva espressione "*la grandezza illecita di John Shirley*".

Nelle note successive, l'autore stesso prende la parola, delinea la genesi della raccolta e spiega la scelta di non categorizzare rigidamente i racconti in generi specifici. Sottolinea l'effimerità di tali etichette e l'importanza di lasciare che le storie fluiscano



liberamente, impostandoli con una sola regola fondamentale:  
**ogni**  
**racconto è in contrasto con il suo precedente, e in modo**  
**diverso con**  
**il suo successivo.**

Infine,

**Shirley**

rivela che i racconti *La*

*voce di Exelda*

e *La*

*videocamera sulle montagne russe*

sono inediti e realizzati appositamente per questa raccolta,  
arricchendo ulteriormente il volume con contenuti esclusivi.

*“Può*

*un libro di racconti avere un proprio subconscio?”*

Ora

analizziamo i racconti:

**Stato**

**di Detenzione:**

Anno 2047. L'emergenza climatica ha sconvolto il pianeta,  
causando un

insostenibile surriscaldamento globale. Ondate di migranti  
provenienti dal Sud cercano disperatamente rifugio nel Nord,  
dove

però vengono incarcerati in un maxi-carcere privato che si  
estende

per quasi tutto lo stato dell'Arizona.

La  
storia si dipana attraverso i mesi, come se ogni capitolo  
fosse un  
nuovo tassello di un puzzle.

Giugno:

Un tentativo di fuga tragicomica da parte di due detenuti li  
porta a  
scoprire la veridicità di alcune leggende metropolitane che  
circolano all'interno della prigione.

Luglio:

Una giornalista tenace lotta per far luce sulle reali  
condizioni  
all'interno del carcere-stato, sfidando la censura e la  
disinformazione dilagante. Per smascherare il sistema  
corrotto, avrà  
bisogno di un'occasione che le permetta di indagare a fondo.

Man

mano che i fili delle vicende si intrecciano, emerge un quadro  
pieno  
di abusi di potere e di sorveglianza costante da parte di  
robot.

Il

racconto si conclude con una risoluzione degna di un giallo,  
lasciando però aperta una riflessione preoccupante sul futuro  
che  
potrebbe attenderci.

Un

thriller fantascientifico che non solo intrattiene, ma che ci invita a confrontarci con le sfide del nostro tempo e con i potenziali pericoli di un futuro distopico.

## **Stelle**

### **Bollenti:**

secondo racconto della raccolta , ci conduce in un viaggio nelle profondità dell'animo umano, dove anima e spirito si intrecciano in una danza macabra.

### Sotto

un cielo notturno che si apre come un abisso cosmico, un caos di stelle brilla con luce sinistra, presagio di orrori e sofferenze indicibili. **Shirley**, in questo racconto intriso di omaggi a **Lovecraft**, ci trascina in una spirale di inquietudine e terrore.

### Non

aggiungo altro. Semplicemente, dico: da leggere.

## **Sogni**

### **per Dopo:**

Questo racconto presenta una trama ampia che, per non rovinarvi la sorpresa, eviterò di approfondire.

Vi

consiglio vivamente di leggerlo con attenzione, possibilmente più volte, per coglierne appieno le sfumature e i significati nascosti.

Io stesso ho dovuto ricominciare dalla prima pagina a metà racconto, perché mi stavo perdendo nei suoi meandri narrativi.

Ambientato

in un contesto cyberpunk dominato dall'ipertecnologia sensoriale, il racconto si configura come una denuncia sociale contro l'abuso di dati e la manipolazione della realtà attraverso la tecnologia.

Il

lettore viene catapultato in un vortice di realtà oniriche e allucinazioni, un viaggio alienante che lo lascia spesso basito e disorientato.

L'assenza

di una datazione temporale specifica contribuisce a creare un'atmosfera di enigma e suspense, rendendo la storia ancora più coinvolgente.

Consigliato

a chi ama le narrazioni complesse e disturbanti, che non temono di mettere in discussione la realtà e la percezione.

## **Sebillia:**

si presenta come un racconto *weird* davvero interessante e particolare, che esplora tematiche profonde come la misoginia, il patriarcato tossico e la religiosità opprimente, il tutto condito da un'atmosfera tipica dell'America del sud, ricca di tendoni e fervore religioso.

La storia ruota attorno a due sorelle che vivono in un ambiente domestico malsano e opprimente, dove la loro crescita è ostacolata da una serie di fattori negativi. Man mano che la trama si dipana, vengono rivelati i nodi della vicenda, portando alla luce la vera natura della loro situazione e le conseguenze devastanti che questa ha avuto sulle loro vite.

Non potendo approfondire la trama per evitare spoiler, mi limito a citare la frase presa da John Milton: "*meglio regnare all'inferno che servire in paradiso*". Questa espressione racchiude in sé il tema centrale del racconto, ovvero la lotta per la propria libertà e dignità in un contesto che soffoca e opprime.

## **Sebilla**

si configura come un'opera letteraria di grande valore, che

invita il  
lettore a riflettere su tematiche sociali ancora oggi  
purtroppo  
attuali. La bravura dell'autore risiede nella capacità di  
creare  
un'atmosfera che cattura il lettore e lo spinge ad andare  
avanti  
pagina dopo pagina per scoprire la verità nascosta dietro la  
facciata di apparente normalità. Ho molto gradito il finale.

### **Connor**

**contro Puppethead su Killmaster3:** racconto,  
dal titolo già evocativo, narra la storia di due ragazzi che  
si  
ritrovano immersi in un videogioco decisamente particolare.  
L'esperienza virtuale prende una piega inaspettata,  
trascinandoli in  
un vortice di orrore che riecheggia inquietanti tematiche  
della  
realtà.

Il  
testo mi rievoca alla mente una vecchia serie di MTV,  
rielaborandola  
in chiave moderna e condensata. L'orrore narrato si intreccia  
indissolubilmente con la realtà, creando un senso di angoscia  
e  
disagio nel lettore.

La  
trama, pur essendo immaginaria, dipinge uno scenario  
inquietantemente  
verosimile, che potrebbe tranquillamente realizzarsi nel mondo  
odierno, o al massimo tra qualche anno, dominato dalla

manipolazione  
virtuale.

Il  
vero orrore, a mio avviso, risiede proprio nel narrare  
vicende,  
sebbene immaginarie, che potrebbero realmente accadere. Questa  
riflessione mi apre a una profonda analisi del ruolo della  
letteratura e della sua capacità di prevedere e denunciare i  
mali  
della società.

Un  
videogioco non nasce per fare del male alle persone ma le  
persone  
sanno benissimo come far del male.

**Hum-ti**

**faccio male-Ti faccio male-Hum-ti faccio male:**

Questo racconto sfrutta appieno le potenzialità della  
tecnologia

moderna anche se arricchito da quel sapore alla **Nikola**

**Tesla,**

esplorando il nostro bisogno ossessivo di connessione e  
l'impatto che

questo ha sulle nostre relazioni.

L'autore

mette in scena due personaggi di generazioni differenti,  
creando un

contrasto interessante e allo stesso tempo una simbiosi  
inaspettata.

La narrazione viaggia in modo fluido e lineare, permettendo al

lettore di seguire le vicende da due punti di vista distinti che si intrecciano progressivamente.

La trama, ricca di elementi *weird*, mescola sapientemente azione e investigazione, tenendo il lettore attaccato alle pagine. Il finale, in particolare, risulta davvero apprezzabile per la sua originalità e il suo impatto emotivo positivista.

Le capre non sono da sottovalutare.

**La ragazza con gli occhi dietro la testa:**  
si apre con una confessione video del protagonista, che narra una serie di eventi bizzarri che gli sono capitati. Attraverso la sua testimonianza, il lettore viene catapultato in un'atmosfera di *suspense*.

Risulta difficile definire con certezza alcuni aspetti di questo racconto. Potrebbe trattarsi di un racconto sugli alieni, di un intervento soprannaturale o addirittura di un omaggio ai manga horror giapponesi. L'ambiguità del genere è uno degli aspetti più affascinanti di questo racconto, che lascia al lettore la



libertà di  
interpretare gli eventi a suo modo.

La  
narrazione è relativamente breve e lineare, il che rende la  
lettura  
scorrevole e piacevole. Tuttavia, almeno per me, non è chiaro  
se  
questa linearità sia presente anche nel testo originale o se  
sia il  
risultato di una traduzione. Non ho trovato particolarmente  
utile  
l'utilizzo  
degli SMS in maiuscolo, scelta che non aggiunge valore al  
racconto e  
che, anzi, potrebbe risultare fastidioso per alcuni lettori.

## **L'iniziazione**

### **di Larry Schore:**

si configura come un thriller maturo e coinvolgente, che  
esplora con  
maestria i temi della crisi di coppia, delle società segrete,  
arricchiti da una sfumatura fantascientifica.

La  
storia ha inizio con una coppia che vive una profonda crisi  
relazionale. Il protagonista, su raccomandazione dello zio  
della  
moglie, si ritrova ad affrontare l'ingresso in una loggia  
massonica.

La tensione narrativa cresce esponenzialmente quando si trova  
a dover  
superare una prova di iniziazione che lo condurrà alla  
scoperta di

una verità sconvolgente.

L'autore

dimostra una grande abilità nel costruire la suspense, tenendo il lettore incollato alle pagine fino all'ultima riga. La scrittura è fluida e avvincente, e l'ambientazione fantascientifica si integra perfettamente con la trama, creando un'atmosfera ricca di *suspense*.

L'ho

trovato davvero appassionante e coinvolgente.

**Meerga:**

inizia con un'atmosfera fortemente distopica, descrivendo un futuro in cui la tecnologia ha raggiunto livelli inimmaginabili, al punto da permettere la creazione di esseri umani artificiali, seppur intellettualmente inferiori.

La

trama si concentra sull'impatto di questa tecnologia sulla società, esplorando temi come l'abuso di tecnologia come sostituto della droga, il controllo sociale estremo e la spersonalizzazione dell'individuo.

L'autore

dipinge un quadro inquietante di un mondo dominato dalla tecnologia,  
dove i bisogni e i desideri umani vengono manipolati e controllati da  
un sistema onnipotente. Tuttavia, nonostante l'oscurità della premessa, il racconto si conclude con una nota di speranza, lasciando intravedere la possibilità di riscatto empatico.

La scrittura è efficace e viene utilizzato un linguaggio ricco di immagini evocative che trasportano il lettore all'interno di questa realtà cyberpunk.

Nonostante la tematica cupa, il racconto offre spunti di riflessione interessanti e attuali, invitando a interrogarsi sui pericoli di un eccessivo affidamento alla tecnologia e sulla necessità di preservare la propria umanità e individualità.

## **Sala**

### **d'attesa:**

si discosta nettamente dai precedenti racconti di **Shirley**, tuffandosi in un'atmosfera prettamente contemporanea. Protagonista è Raymond, un ex cantante punk rock che si ritrova invischiato nella nostalgia del suo passato glorioso. Invitato a una serata in un locale storico legato alla scena punk, si appresta a rivivere quei ricordi vividi e indelebili.

Le  
pagine del racconto ci trasportano all'interno di questo  
locale,  
dipingendo un quadro vivido e realistico dello squallore che  
spesso  
caratterizza questi posti (come ogni locale per concerti dopo  
una  
certa ora, per intenderci). L'atmosfera evoca le grandi serate  
dei  
concerti punk, dove il sudore, la musica assordante e il pogo  
selvaggio creano un mix inebriante e caotico.

Tuttavia,  
il vero protagonista di *Sala  
d'attesa* è  
la malinconia di Raymond. Il suo incontro con il passato non è  
una  
semplice rievocazione, ma un confronto doloroso con la realtà.  
I  
ricordi, una volta idealizzati, si scontrano con la durezza  
del  
presente, mettendo in luce la distanza tra il passato  
edulcorato e la  
verità spesso più amara.

L'autore  
ci invita a riflettere sul potere ingannevole della memoria.  
Quanto  
spesso ci soffermiamo su ricordi idealizzati, distorcendo la  
realtà  
per adattarla ai nostri desideri? Il racconto di Raymond ci  
ricorda  
che il passato non è mai come lo percepiamo, che i nostri  
ricordi  
sono sfumati e spesso ingannevoli.

Questo racconto potrebbe non risultare particolarmente coinvolgente per un pubblico giovane, ma per chi, come me, ha superato i trent'anni rappresenta un'acuta riflessione sul tempo che passa e sulla nostalgia. Però un'ultima cosa possiamo dirla: "Punk Never Dies!"

## **L'Angelo**

**che annuisce:**

si distingue per la sua brevità e la sua atmosfera allarmante. Classificarlo come horror è appropriato, data la trama che ruota attorno a una famiglia di donne legate a omicidi rituali. L'assenza di riferimenti temporali specifici crea un alone di mistero e rende la storia ancora più affascinante.

La brevità del racconto, pur essendo un elemento di forza, rende difficile fornire una sinossi dettagliata senza svelare troppi elementi chiave. Tuttavia, possiamo affermare che la storia si concentra su una famiglia di donne unite da un segreto oscuro. L'angelo del titolo, elemento ricorrente e carico di simbolismo, rappresenta un aspetto fondamentale della trama e della sua risoluzione.

Nonostante

la sua brevità, è un racconto estremamente intrigante e ben scritto. **Shirley**

riesce a creare un'atmosfera densa di trepidazione catturando

l'attenzione del lettore fin dalle prime righe.

**Bitter:**

recensire

questo testo è un'impresa ardua, anche dopo due letture molto scrupolose e a mente ferma. Il racconto si presenta come un delirante

interrogatorio della polizia a un tossicodipendente che a sua volta

caccia altri tossici in preda al neurobitter. Molti di questi, mutano

diventando dei *Berserker*

e lui li abbatte alla stregua di cani rabbiosi, e altro.

**Shirley,**

con una scrittura complessa e immersiva, ci fa penetrare nella mente

contorta del protagonista, facendoci rivivere le sue esperienze sotto

forma di trip psichedelico. Lo slang utilizzato, probabilmente in

parte diluito nella traduzione, contribuisce a creare un'atmosfera

realistica e disturbante.

La

complessità del racconto risiede proprio nella sua natura delirante.

**Shirley,**

nonostante abbia tenuto una trama lineare, ci catapulta direttamente

nel flusso di coscienza del protagonista bombardandoci con immagini

vivide e frammentarie. Questo stile narrativo richiede un

impegno

attivo da parte del lettore, che deve essere disposto a lasciarsi

trasportare dalla follia del personaggio principale.

Questo

non è un racconto per tutti i gusti. La sua natura estrema e caotica

potrebbe alienare alcuni lettori. Tuttavia, per chi apprezza la

sperimentazione letteraria e non teme di esplorare i lati oscuri

della psiche umana.

**Speroni**

**di Falco:**

ci immerge nel mondo polveroso e violento del Far West, guidati dalle

parole di Mano Solitaria, un pistolero estremamente abile.

Attorno al

fuoco, racconta la sua storia a un gruppo di avventurieri

affascinati, narrando le sue avventure e il suo incontro con lo

spirito della vendetta.

Questo

racconto si distingue come un gioiello del genere *western weird*,

mescolando sapientemente elementi classici del western con sfumature

soprannaturali e orrorifiche. L'autore riesce a catturare

perfettamente l'atmosfera del Far West, trasportandoci in un mondo di

polvere da sparo, sudore e spargimenti di sangue.

Mi

sono sentito come uno degli avventurieri seduti attorno al fuoco, la tensione narrativa è palpabile.

Se

amate il genere western e non volete farvi mancare le sfumature

horror e soprannaturali, *Speroni di Falco*

è un racconto che non potete perdere. Una storia di vendetta condita da una luna insanguinata.

**Rosso,**

**verde, lampeggio, nero:**

nato dalla collaborazione tra **John**

**Shirley**

e **Don**

**Webb,**

si presenta come un racconto horror con venature soprannaturali,

dosate con sapienza per creare un'atmosfera inquietante e persistente.

Protagonisti

della storia sono Edward e Denise, una coppia apparentemente normale

che vive in un tranquillo quartiere residenziale. Tuttavia, la loro

quotidianità viene sconvolta quando la natura umana più oscura inizia a emergere, manifestandosi prima in comportamenti sadici e poi

scivolando verso la follia totale.



Il

lettore si trova così immerso in una spirale di tensione crescente,

dove la normalità si sgretola lasciando spazio a pulsioni primordiali e a un terrore che si insinua lentamente nella mente.

L'orrore non deriva da elementi soprannaturali eclatanti, ma piuttosto dall'oscurità che si cela all'interno di individui comuni,

rendendo la storia ancora più intensa.

**Alcuni**

**possono vederli:**

si svolge nella Baghdad del dopo **Saddam**,

dove gli scontri tra la popolazione locale e l'esercito americano

sono una tragica realtà quotidiana. La storia ruota attorno a una

famiglia irachena che viene strumentalizzata per forzare un posto di

blocco, usando i loro bambini come mezzo per passare i controlli.

Fin

dalle prime pagine, le intenzioni del racconto sono chiare. Il lettore si trova immerso in un'atmosfera di tensione e brutalità,

dove l'innocenza dei bambini viene sfruttata senza pietà per scopi

bellici. La narrazione procede con ritmo incalzante, tenendo il

lettore in uno stato di ansia.

Tuttavia,

il finale riserva un colpo di scena inaspettato. L'elemento soprannaturale, seppur accennato con discrezione, si insinua nella trama, donando al racconto una sfumatura di arcano e di inquietudine aggiungendo un ulteriore *layer* di complessità all'opera.

**E**

**quando ci ha chiamato siamo venuti da te: è un racconto dedicato alla memoria di Harlan Ellison.**

L'opera si configura come una sottile denuncia del capitalismo sfrenato e dell'ossessione per le festività commerciali, che spesso celano sfruttamento e ingiustizie.

La storia si sviluppa su due piani temporali e geografici distinti: da un lato, un campo di lavoro in Cina dove vengono prodotte maschere per Halloween e altre festività, in condizioni di sfruttamento e privazione dei diritti umani. Dall'altro lato, gli Stati Uniti durante i festeggiamenti di Halloween, dove maschere e costumi prodotti in Cina vengono indossati per una notte di divertimento effimero.

L'autore intreccia sapientemente questi due mondi apparentemente distanti, mostrando come il capitalismo globale crei una rete di

sfruttamento e  
disuguaglianza che collega persone provenienti da contesti e  
culture  
diverse. La denuncia dell'autore è sottile ma efficace, non  
esplicita ma capace di suscitare riflessioni profonde nel  
lettore.

Accanto  
alla critica sociale, il racconto presenta anche un  
interessante  
connubio tra la festività di Halloween e gli antichi culti  
cinesi  
legati agli spiriti degli antenati. Questo elemento aggiunge  
una  
sfumatura di orrore, e la piega che a un certo punto prende il  
racconto, ne è la dimostrazione.

**La**

**voce di Exelda:** narra

la storia di un ex soldato in Afghanistan, combattuto dal  
dolore per  
la malattia del figlio della compagna e dalla disperazione per  
la  
mancanza di mezzi per curarlo. In un atto estremo di amore  
paterno,  
decide di rapinare una banca per procurare le cure necessarie  
al  
bambino e garantire un futuro decente a questa sua futura  
famiglia.

Tuttavia,

non è solo. Al suo fianco ha un alleato inaspettato:  
un'intelligenza  
artificiale di nome Exelda, in grado di elaborare strategie e

fornire  
supporto durante il colpo. Il piano ha successo, ma il prezzo  
da  
pagare è alto. L'incursione scatena una serie di eventi  
imprevisti  
che mettono in luce i lati oscuri dell'intelligenza  
artificiale e le  
sue potenziali minacce all'umanità.

Viene  
dipinto un quadro possibilista di un futuro in cui  
l'intelligenza  
artificiale diventa sempre più sofisticata e autonoma,  
sfidando il  
controllo umano e ponendo interrogativi etici complessi.

Non  
è solo un thriller avvincente, ma anche un'opera che invita a  
riflettere sul futuro dell'umanità nell'era dell'intelligenza  
artificiale che oggi tanto ci divide, tra possibilisti e  
oppositori.

*Voi  
cosa ne pensate?*

## **Cacciatori di teste:**

questo titolo non evoca immediatamente immagini di popoli  
amazzonici  
o africani, come ci si potrebbe aspettare da un'ambientazione  
fantasy. Al contrario, la metafora si riferisce a figure del  
mondo  
degli affari spietati, che "cacciano" i migliori talenti

per le proprie aziende.

La storia, che inizia con un colloquio di lavoro informale e apparentemente normale, si trasforma presto in una serie di eventi surreali e inquietanti, sempre legati al mondo degli affari ma con sfumature decisamente dark fantasy. L'atmosfera diventa infernale, non solo in senso metaforico.

L'autore riesce a mescolare elementi classici di una narrazione da girone dantesco con la modernità dei tempi correnti, creando una storia che è allo stesso tempo avvincente e disturbante. Il lettore viene catapultato in un mondo dove la realtà si confonde con l'immaginario, dove le regole del gioco sono imprevedibili e le conseguenze delle azioni possono essere terribili.

Tra i racconti che ho letto finora, è sicuramente uno dei miei preferiti per la sua capacità di evocare emozioni contrastanti.

**Diserbante:** il racconto, *un cervellotico cyberpunk*, si presenta come una visione agghiacciante del futuro, dove l'umanità

è ridotta a mero ostaggio dei progressi tecnologici. L'autore, con la sua penna acuta, decodifica questa triste realtà, dipingendo un quadro oscuro.

Le emozioni umane vengono soppresse o manipolate artificialmente, creando una società fredda e alienata.

L'identità e la libertà individuale vengono soffocate da un sistema oppressivo che punta all'omologazione. Una lettura impegnativa e complessa.

### **Chalapais**

#### **e il demone Malchance:**

narra la storia di un uomo, Chalapais, e del suo demone "custode", Malchance. Non è Chalapais ad aver scelto Malchance, ma è il demone ad averlo scelto. La storia ruota attorno all'invidia che Malchance prova verso la vita effimera degli umani, in contrasto con la sua immortalità.

#### **L'invidia**

di Malchance lo spinge a manipolare la vita di Chalapais, conducendolo in una spirale di eventi sempre più drammatici e inaspettati, dove la linea tra realtà e illusione si confonde.

L'ambiguità  
del finale lascia spazio a diverse interpretazioni, invitando  
il  
lettore a riflettere sul potere dell'invidia e sul ruolo del  
destino  
nella vita umana.

**La**  
**videocamera sulle montagne russe:**  
è, a mio parere, una meravigliosa parabola della vita.  
Attraverso  
l'immagine di una videocamera montata su un vagone di montagne  
russe,  
l'autore ci racconta il viaggio della vita, con le sue  
inevitabili  
salite e discese.

Nonostante  
le difficoltà e i momenti di sconforto, il racconto ci ricorda  
che  
ogni salita è seguita da una discesa, e che ogni discesa porta  
con  
sé un nuovo inizio. La vita è un susseguirsi di esperienze,  
alcune  
positive e altre negative, ma è proprio questo contrasto che  
la  
rende ricca e significativa.

L'autore  
gioca con il concetto di impermanenza, suggerendo che nulla  
rimane  
statico per sempre. Anche quando ci troviamo al punto più  
basso, c'è  
sempre una luce alla fine del tunnel, una speranza di

riscatto.

Il racconto ci invita a riflettere sulla nostra esistenza, sui momenti di gioia e di dolore, sui successi e sui fallimenti. Ci spinge a cogliere ogni attimo, a vivere con intensità e a non arrenderci mai di fronte alle avversità.

In conclusione, **Shirley**, con la sua sottile ironia, ci invita a riflettere sul paradosso di raccontare storie fantastiche che rispecchiano paure e pericoli reali dell'umanità. La sua penna affilata e lo stile sofisticato creano visioni intense e disturbanti, che catturano il lettore in una spirale di fascino e trepidazione.

Questa raccolta di racconti è una mescolanza di interessi, l'autore ci porta a confrontarci con ipotesi terribili e ad analizzare la possibilità di un futuro distopico dove i pericoli che oggi temiamo potrebbero diventare realtà. Non tutte le storie sono piacevoli, ma tutte sono capaci di scuotere le nostre convinzioni e di farci riflettere su ciò che diamo per scontato.



Amanti

dei generi horror e fantascienza, e appassionati della scrittura di

**Shirley,**

troveranno in questa raccolta un vero e proprio banchetto di storie

torbide e mesmerizzanti. Preparatevi a immergervi in un mondo oscuro

tanto ricco di led, dove la realtà si mescola al soprannaturale e

l'orrore assume forme sempre nuove e inaspettate.

Consiglio

vivamente questa lettura a chi è alla ricerca di un'esperienza narrativa forte e originale e come *Supporter*

iscritto della **Horror**

**Writers Association**

è stato un onore fare questa recensione.

## **L'AUTORE**

**John**

**Shirley**

(nato il 10 febbraio 1953) è un prolifico scrittore americano, noto

principalmente per le sue opere di horror, fantasy, fantascienza,

dark street fiction, western e per i suoi testi di canzoni. Ha scritto oltre 84 libri, tra cui romanzi, racconti, sceneggiature

televisive e cinematografiche, tra cui *Il corvo*.

Shirley è stato anche un musicista, frontman di diverse band e autore di testi per i Blue Öyster Cult e altri gruppi.

Riconoscimenti:

1998:

Premio International Horror Guild Awards per il racconto *Cram*.

1999:

Premio Bram Stoker Awards per il romanzo *Black*

*Butterflies: A Flock on the Dark Side*

(con cui ha vinto anche l'International Horror Guild Awards nello

stesso anno). E numerose nomination per altri premi letterari.

### **Shirley**

è elogiato da altri scrittori per il suo lirismo, la sua ricchezza

di idee e immaginazione, il suo pionierismo nel crossover e la sua

onestà a livello di strada. Tra i suoi estimatori troviamo

**Clive**

**Barker, Peter Straub, Roger Zelazny, Marc Laidlaw**

e **A.A.**

**Attanasio.**

*Stelle*

*Bollenti*

*Autore:*

*John Shirley*

*Editore:*

*Independent Legion Publishing*

*Collana:*  
*Black Spring*

*Pag.*  
378

*ISBN-13,*  
□979-1280713841

*ASIN:*  
□B0CVQ2THMN

*Prezzo: 18,90 €*





*Tutti i diritti riservati □ per immagini e testi.*