



Cultura & Sotziedade

Libri: intervista a Marco Oggianu, autore di "Nurah".

Libri: intervista a Marco Oggianu, autore del fantasy "Nurah, il gioco delle torri di luce".

Un romanzo ambientato nell'epoca della civiltà nuragica.

A cura di Adriano Bomboi.

Marco Oggianu, classe 1971, con un dottorato all'università di Vienna, è tornato in libreria con un'opera decisamente brillante.

Lo splendido gioco di Nurah mi ha riportato alla mente la filosofia olimpionica dell'antica Grecia. Nel mondo ellenico, i giochi consentivano uno stop delle attività belliche, in Nurah invece i giochi sono un vero e proprio antidoto alla guerra come strumento di risoluzione delle controversie. Da dove trae ispirazione questa narrazione?

Lo spunto diretto viene dai *Giganti di Monti Prama*, non solo le statue, che rappresentano degli atleti, ma anche un manufatto dove uno strano personaggio sembra teso ad arrampicarsi sulla muraglia di un nuraghe. Da ciò si è sviluppato il pensiero sulla configurazione del gioco, e tutto il resto. Un mix tra miti classici, manga giapponesi sportivi e film di Hollywood, sul genere di "Hunger Games" o "Karate Kid".

Un romanzo sull'antichità della Sardegna ha il pregio di portare attenzione sul nostro ingente patrimonio storico-archeologico. Ritieni possibile che i sardi possano valorizzarlo meglio, anche tramite nuovi libri, documentari, gadget, giocattoli e altre proposte commerciali funzionali alla crescita del turismo interno?

Certo, uno degli scopi del mio romanzo è quello. Attirare l'attenzione su dei tesori che non valorizziamo abbastanza, divertendo, semplificando. Non solo Egitto o Grecia, ma anche tantissime zone turistiche che non hanno il nostro patrimonio archeologico, vedi Malta o la Catalogna, valorizzano il poco che possiedono molto meglio. Anche col mito, col fantasy e l'avventura, che offre un pubblico e un interesse molto più vasto rispetto alle mere analisi scientifiche per addetti ai lavori. Esempio banale: se in un villaggio turistico con migliaia di vacanzieri nel programma di animazione per bambini si proponesse una recita sul Gioco delle Torri, magari le famiglie sarebbero interessate a organizzare una gita verso uno o più luoghi del romanzo e con passaparola i visitatori triplicherebbero. Sono espedienti elementari che però in Sardegna mancano. Basti pensare anche alla stazione ferroviaria di Torralba, a meno di un'ora da Olbia, chiusa e

Sa Natzione

abbandonata, pur trovandosi a due passi dal Nuraghe più alto della Sardegna, il Santu Antine, e dall'altrettanto imponente Nuraghe Oes. Ci passano i treni per Cagliari e Sassari, ma nessuno può scendere ad ammirare tali meraviglie, che restano scarsamente visitate.

[Nel libro hai riservato un ruolo alla lingua sarda?](#)

Chi legge potrà notare che i titoli dei capitoli sono bilingue, in sardo e italiano. La scelta deriva dal fatto che il romanzo è stato pensato in sardo, e quelli sono i titoli originali. Anche il titolo di copertina, in realtà, sarebbe: "S'Isfida de sas Turres Lughentes". Un giorno mi auguro di riuscire a trovare un editore locale che pubblichi la versione originale, ma ne dubito. È insolitamente curioso tuttavia che i collaboratori della casa editrice, italiani, abbiano apprezzato molto l'uso del sardo, e anche i critici, sempre non sardi.

[Nel romanzo il lettore avrà il piacere di osservare, non solo l'ingegnosa architettura del gioco che coinvolge i protagonisti, ma anche le dinamiche emotive dei suoi personaggi. Come definiresti il carattere di Ilian? Rispecchia un ideale di donna sarda?](#)

Ilian non è semplicemente una donna, ma una guerriera, indipendente e consapevole delle proprie forze. Nello stesso tempo non è radicata nel suo presente, né rassegnata e fatalista, ma in crescita, sempre con la voglia di migliorarsi e rendersi utile. Ma pensiamo a Giorgia di Torres, Eleonora d'Arborea, o Adelasia, ci sono vari esempi storici di queste figure. Ma Ilian, più che una rappresentazione di donna sarda, è la rappresentazione dei sardi come vorrei che fossero. Mentre invece Is, e da un certo punto di vista anche Sioth (il padre di Gunnar), rappresentano i sardi nella loro dimensione attuale.

- Per acquisti: [IBS](#).

26-03-20.