

# WATERPUNK



Non è noto come il nostro mondo sia diventato quasi totalmente ricoperto d'acqua, ma è opinione generalmente condivisa che un tempo le terre emerse fossero più grandi e più numerose, e che molta dell'acqua fosse congelata ai poli, poi un cambiamento climatico drastico ha portato all'innalzamento delle temperature, l'aumento dell'effetto serra, l'allargamento del buco dell'ozono e ha favorito lo scioglimento dei ghiacci, che di contro hanno alzato sempre di più il livello del mare. Inizialmente il mondo fu continuamente preda di precipitazioni, pioveva ogni giorno del mese e quasi ogni giorno in tutto l'anno, il cielo era perennemente nuvoloso con una fitta nebbia, la gente viveva indossando impermeabili e le case erano costruite su palafitte a più piano (appunto perché i livelli dell'acqua non facevano che salire). L'acqua finì per dominare, dopo diversi secoli, completamente lo scenario mondiale, più di quanto non facesse già prima. Le terre emerse erano pochissime, in gran parte isole ed arcipelaghi (un tempo alte montagne e catene montuose). In questo mondo le maggiori attività sono la pesca, il commercio per mare e la Pirateria. In particolare un tempo tutti i pirati del mondo si coalizzarono sotto la guida di Nove pirati Nobili, i maggiori esponenti della pirateria mondiale, i quali a loro volta poi elessero un Re dei Pirati per guidarli. Il loro primo atto unito fu quello di imprigionare Calipso, con l'aiuto di Davy Jones (suo amante e traghettatore delle anime dei morti in mare). Da quel momento la Fratellanza dei Pirati Nobili si è riunita in caso di grandi cataclismi. In tempi più recenti il capitano Jack Sparrow, uno dei pirati nobili (capitano della Perla Nera) scoprì il nascondiglio del tesoro maledetto di Cortes, ma il suo primo ufficiale (Barbossa) prese il comando della nave, esiliandolo, ed prese anche il tesoro per sé, salvo poi scoprire che la maledizione consisteva nel diventare immortale ed incapace di godere di qualsiasi piacere mondano. Successivamente Jack Sparrow riprese il controllo della Perla Nera e riuscì a sconfiggere in duello Barbossa, restituendo i pezzi rubati ed il sangue dato dal tradimento in modo da annullare la maledizione (e quindi l'immortalità). Jack, tuttavia, aveva fatto affondare nel passato la Perla Nera, e per salvarla aveva chiesto a Davy Jones di riportarla dagli abissi, in cambio della sua anima. Inseguito dal demoniaco capitano dell'Olandese Volante e il suo Kraken, Jack Sparrow riesce a temporeggiare e a rubare il cuore di Davy Jones, scoprendo tuttavia che chi accoltella il cuore di Jones dovrà prenderne il posto sull'Olandese come capitano, e non potrà mettere piede a terra se non per un giorno ogni 10 anni. Jack venne catturato da Davy Jones e divorato dal suo Kraken, per poi venire liberato dall'aldilà grazie ai suoi compagni, invocando la Fratellanza dei Pirati ancora una volta per affrontare il duplice nemico: da un lato Davy Jones, dall'altro la Compagnia delle Indie Orientali, diventata così potente da aver ucciso il Kraken e aver ottenuto il Forziere, soggiogando una delle

ultime forse magiche con metodi naturali e non-magici. Nello scontro finale viene liberata Calipso, ucciso Davy Jones e poi la Perla Nera e l'Olandese affrontano insieme la nave ammiraglia del capitano della CIO. Jack, a seguito di tale evento, corre a cercare la fonte della giovinezza, entrando nella nave del temuto Barbanera che è ossessionato dall'immortalità ed è capace di telecinesi. La Fonte toglie gli anni di vita rimanenti da chi beve da un calice e li dona a chi beve dall'altro calice, e oltre all'acqua della fonte e i calici speciali è necessaria anche una lacrima di sirena, che Barbanera fa catturare. Jack Sparrow, giunti alla fonte della giovinezza, insieme al risorto Barbossa (che ora lavora per la Regina) riesce ad affrontare e sconfiggere anche Barbanera. Le numerose avventure di Sparrow e dei suoi compagni sono l'emblema di questa età di avventurieri che passavano la vita in mare. Ciò raggiunse il culmine nella ricerca dello One Piece da parte di Cappello di Paglia e della sua ciurma, con l'ambizione di diventare il nuovo Re dei Pirati e di sconfiggere la Marina Inglese.



Waterworld

In questo mondo in cui le terre emerse diventano sempre più rare si trascorre la maggior parte del tempo sulle navi, cercando di evitare i temibili Smoker (ex membri della Marina che predano per mare) e di raggiungere le città Galleggianti, fatte da navi e portaerei legate fra loro. L'acqua potabile è definita Hydros ed è molto preziosa. In questo Waterworld la vita non può che rivolgersi sott'acqua.



La città sottomarina di Rapture

Nella cosiddetta epoca Subnautica, ispirata all'avventura di un colono umano finito in un mondo-oceano e che dovette vivere costantemente immerso ed estraendo le risorse dal fondale e il cibo dai pesci, la civiltà diventa lentamente sottomarina: si costruiscono mute, pinne, respiratori, strumenti, stampanti ED, sottomarini e basi sempre più grandi, profonde, complesse e comode. fino a poter coltivare in queste basi e allevare pesci in vasche chiuse. Infine l'idea di una società autosufficiente sott'acqua è stata esplorata anche in Bioshock: energia termica convertita in luce per alimentare le piante che forniscono ossigeno e cibo per uomini e animali, il resto è meccanizzato.



Abzu

La civiltà viene lentamente sommersa sempre di più, grandi edifici diventano rovine sommerse, e nell'epoca di Abzu gli umani che nuotano sott'acqua cercano di mantenere un equilibrio con la fauna e la flora marina per evitare che l'acqua stessa diventi invivibile. In un mondo del genere ovviamente l'umanità si evolve in modo da sopravvivere in ambienti molto umidi, nuotando sempre, dovendo tenere il fiato, sopportare altre pressioni e soprattutto con scarsa attitudine al camminare. L'umanità avrà quindi dei polmoni molto più grossi, un sistema metabolico adatto a risparmiare l'ossigeno molto a lungo, muscolatura ben sviluppata per nuotare al meglio, ritorneranno le pinne fra le dita (comunque continueremo a fabbricarci pinne artificiali). I peli effettivamente diminuiranno in quanto inutili a tenere caldo a certe profondità (e con le mute) e anzi produttori attrito. Gli umani potranno nuotare molto di più, molto più velocemente, sopportando alte pressioni e variazioni di pressione, con un udito e una vista molto più affinate dell'olfatto (che ora diventa inutile), non so se il gusto possa evolversi o ovattarsi, il tatto penso rimanga normale. Gli umani vivono la gran parte della propria vita nuotando in acqua, e il resto nelle basi sott'acqua. I rarissimi momenti in superficie sono visti come noi viviamo andare sott'acqua, qualcosa di "estremo" e stressante magari per alcuni, vacanziero per altri. Gli umani avranno delle pelli molto meno adatte al conservare l'acqua, quindi un umano di questo tipo morirà per disidratazione molto più velocemente e la sua pelle si essicherà più in fretta, con ustioni e abbronzature ed escoriazioni. Anche la cultura si modifica di conseguenza. L'acqua diventa un elemento ancora più centrale nella filosofia e nella dialettica umana, la Teologia favorisce divinità sottomarine (come il Dio Abissale di Pyke in Game of Thrones, o qualche divinità Lovecraftiana che non

guasta). L'esplorazione spaziale cede il passo all'esplorazione abissale (nuova frontiera dei sogni e degli incubi umani).



Nell'anime Nagi no Asukara questo concetto viene portato agli estremi, presentando due umanità che si sono evolute distintamente: una "Classica" e una di "Sirene", solo che le Sirene sono molto diverse da come le immaginiamo: fisicamente identiche ad umani normali (e di entrambi i sessi), solo che hanno tre differenze fondamentali:

- 1) Sono totalmente anfibe, possono respirare in acqua e in aria.
- 2) Hanno uno strato sopra l'Epidermide, chiamato Ema se non sbaglio, che è formato dalla Placenta. A differenza degli umani (che partoriscono fuori dall'acqua ed espellono il bambino dall'Utero, separandolo dalla Placenta. Il bambino di una Sirena (hanno un nome specifico, non lo ricordo) invece nasce ancora avvolto dalla Placenta, che diventa una seconda pelle (completamente indistinguibile dalla pelle normale), uno strato sottilissimo e trasparente che avvolge l'epidermide, ma che è separato da questa da un piccolo spazio pieno d'acqua e altri liquidi fisiologici che tengono il corpo idratato e nutrito, nonché ossigenato, e che è parte integrante della caratteristica anfibia del corpo. Quando la Sirena cammina (come ho detto sono anatomicamente identici, salvo queste differenze, agli umani) fuori dall'acqua inizia a disidratarsi, e può continuare per un po' ma poi dovrà bere e bagnarsi in qualche modo, ed infine tornare in Mare, pena la frammentazione e l'escoriazione dell'Ema, che la porterà a morire (e, inoltre, a perdere la capacità anfibia). La pelle estremamente liscia delle Sirene e dei Sireni è nota.
- 3) Hanno degli occhi azzurri estremamente brillanti e profondi.



Nagi no Asukara

Le Sirene nacquero ad Atlantide, Isola-Continente capace di trasportarsi costantemente nello spazio e nel tempo, perennemente avvolta da una nebbia e da tempeste che la rendevano "Fuzzy" nella sua esistenza, introvabile se non per chi ci finisce dentro. Atlantide fu il luogo dove nacque la Magia per via del fatto che

quest'isola faceva da portale verso una dimensione ulteriore. Qui nacquero numerosissimi Esper dotati di grandi poteri, a cui i Maghi si ispirarono creando le formule per compensare la propria mancanza di poteri innati. Quando Atlantide crollò i sopravvissuti andarono in giro per il mondo, ma alcuni rimasero e dovettero vivere fra le rovine sommerse, fino ad evolversi diventando Sirene, inizialmente come descritte sopra (con l'Ema), poi con la famosa pinna caudale unica al posto delle gambe (o, a volte, tentacoli) e totalmente marittime, incapaci di respirare fuori dall'acqua.

Ci sono ulteriori caratteristiche magiche in questo mondo, ad esempio il fatto che c'è un "Inverno" nel Mare (si riempie di una sorta di Sale e si congela) che fa andare in Coma le Sirene fino al loro risveglio. Inoltre queste hanno una concezione molto filosofica del Mare, che a parer loro "Conserva" le Anime e i sentimenti di chi lo abita, tanto che alla morte l'anima del defunto diventa tutt'uno con il liquido del mare respirato e bevuto da tutti gli altri esseri viventi, cosa che rende possibile anche occasionali resurrezioni e magie di vario tipo. Pare infatti che man mano che l'umanità si evolvesse in modo water-friendly, questa divenne sempre più capace di "imprimere" in vario modo delle tracce di sé nell'acqua (proteine, micro-RNA, influenze della mente sull'acqua tramite tecnologia e poi magia), concetto ispirò il Rito dell'Acqua di Straniero in Terra Straniera, infatti i membri del Culto di Adam bevono acqua fra loro per suggellare amore eterno fra loro, fanno bagni comuni per estendere la cosa ad interi gruppi e, alla morte di un membro, ne bevono l'acqua in un cannibalismo rituale che trasmette il suo spirito oltre).



Il mare di LCL

Questo concetto ha trovato la sua naturale nell'LCL di Evangelion, un liquido bio-compatibile (che favorisce la staminalità, l'abiogenesi, la guarigione e l'evoluzione) e respirabile in cui si trasmette la coscienza, le intenzioni, i pensieri e l'anima di ogni essere umano che ci si immerge, che può anche liquefarsi in questo stesso liquido. Si ritiene che tutta la vita si sia originata dall'LCL (che viene usato per connettere gli umani agli Evangelion). Quando gli umani sono passati dal poter lasciare "qualcosa" nell'acqua al poter lasciare tutto nell'LCL al fondere il trittico LCL-Umano-Acqua, evento definito come Third Impact (in cui l'LCL riempì gli oceani della Terra e tutti gli esseri viventi furono uniti in una sola entità) sono nati i Changelings,

esseri che sono fondamentalmente liquidi e possono diventare liquidi o solidi a piacimento, modificando la propria forma, capaci di fondersi con i propri simili e con il "Mare" che è la loro coscienza (e corpo) collettiva. Il primo pianeta ad evolversi in tal senso fu Gaia, proprio perché attratta da quest'idea di unità non solo mentale ma anche fisica.



Changelings

## DESERTPUNK

Per concludere, è curioso notare che il pianeta Arrakis originariamente era estremamente ricco in acqua, poi vennero portati i Vermi della Sabbia nel sottosuolo. I vermi di Arrakis originano dalla Terra, dove erano chiamati Tremors, dei vermi giganti completamente privi di vista ma capaci di scavare a grandi profondità e velocemente, e con un udito talmente fine da sentire il minimo passo sul terreno, rendendo la camminata in campagna qualcosa di tremendamente pericoloso. Sulla terra questi si sono anche evoluti, ottenendo una visione termica e successivamente anche delle ali, ma poi vennero definitivamente portati su Arrakis, dove vivevano come gigantesche balene vermiformi e letali che, lentamente, assorbivano l'acqua degli oceani e producevano nidi (contenenti Spezia) nel sottosuolo.



### I Tremors evolutisi sugli oceani di Arrakis

Lentamente i livelli del mare si abbassarono, gli Oceani si separarono tramite terre emerse, le terre si alzarono e si espansero, Gli oceani si separarono nei mari, i mari divennero laghi, i laghi sempre più piccoli fino a prosciugarsi. Il pianeta ora era in gran parte diventato roccioso. A questo punto però i Vermi iniziarono a scavarsi la via nelle rocce, causando frane e terremoti interni, creando gallerie e miniere, scavando canyon. Ogni volta che passavano trituravano con le loro gigantesche bocche terra e roccia, assorbendo la poca acqua rimasta per farne la Spezia (erano ora diventate allergici a quantità esagerate di acqua) e rilasciando sabbia e terra essiccata. Ben presto le rocce si fecero sempre più piccole e consumate, spaccandosi letteralmente al sole rovente. Il pianeta infine, privato di acqua, divenne pieno di terra secca, ciottoli sempre più piccoli e facendo morire tutte le sue piante, entrando in un ciclo che rese il clima torrido e vittima di effetto serra (benché l'aria fosse totalmente respirabile, i Vermi della Sabbia sono considerati i Polmoni di Arrakis). Alla fine ogni roccia e terra venne disidratata e tritata fino a ridurla a Sabbia, ed Arrakis divenne un Pianeta sempre più sabbioso e caldo. Il pianeta è talmente desertico che le proporzioni sono invertite: dove un tempo c'erano oceani, ora c'è Sabbia. Dove prima c'erano terre emerse, ora c'è solo sabbia e qualche occasionale isola di roccia e catena montuosa. Si naviga per mari ed oceani di sabbia, letali per via dei Vermi della Sabbia che sentono anche il minimo rumore. Le poche catene montuose isolate (un tempo isole) sono i rifugi dei Fremen, gli abitanti di Arrakis, che vivono risparmiando l'acqua in ogni contesto. La usano come moneta e gioiello, non piangono durante i lutti, uccidono per l'acqua e bevono



### Vita nel deserto mondiale

l'acqua estratta dai defunti (ispirandosi, forse, al Culto di Adam, o è quel Culto ad essersi ispirato a loro?) così che la loro essenza viva in loro.



CGSociety.org

Copyright (C) Matthew Williamson, submitted 03 May 2012



akreon

### Paesaggio di Dune, il pianeta desertico

Oggi Arrakis è anche chiamato Dune, e risulta impensabile che un tempo fosse un pianeta totalmente ricoperto di acqua, e molti viaggiatori corrono per le Dune godendo del paesaggio desertico e delle rovine nel tramonto perenne del pianeta deserto dove la Spezia regna sovrana. L'acqua è assolutamente sacra e come tale è riciclata a tutti i livelli: le poche pozze, ultra-salate, sono demineralizzate e distillate fino a diventare potabili. L'acqua è rilasciata a prezzo di mercato, ci sono numerose tecnologie anti-spreco che rilevano qualsivoglia problema o fuoriuscita, c'è una mentalità di risparmio in ogni atto quotidiano e una grande parsimonia visti anche gli alti costi, tutta l'acqua dei Sietch è completamente riciclata e purificata, e

le tecniche di irrigazione sono estremamente avanzate per usare il minimo onde ottenere il massimo. Tutta l'acqua importata dalla vendita di spezia viene infine riversata in enormi container sotterranei, è da lì che il Sietch preleva l'acqua necessaria a sopravvivere autonomamente per anni, ed è lì che i Fremen accumulano con parsimonia tutta l'acqua che riescono ad ottenere e risparmiare nel corso di secoli, nella speranza un giorno di cambiare il volto di Dune. Le fontane d'acqua sono estremamente rare e limitate, sono mete di pellegrinaggio obbligate per chi viaggia nel deserto. Le tute riciclano completamente l'acqua, e viste le alte temperature spesso ci si porta anche mantelli ed ombrelli, tende isolanti e teli che riassorbono l'acqua lasciata camminando. I mezzi di trasporto, oltre ai Vermi di Arrakis, sono ovviamente i Cammelli a Tre gobbe e i Dromedari giganti, capaci di sopravvivere con poca acqua per lunghi periodi. Tutte le specie di questo pianeta hanno sviluppato una melanina capace di schermare il corpo dal sole cocente, i peli sono inutili, la pelle è dura e secca (per sopravvivere all'ambiente ostile e sabbioso), i Reni (in particolare i Nefroni) sono perfezionati per risparmiare al massimo l'acqua, l'equilibrio idro-salino è regolato così finemente che un Fremen può sentire istintivamente per quante ore potrà andare avanti senz'acqua. Un Fremen, in media, può vivere senz'acqua per due settimane (caso unico in tutta la Galassia, per gli umani), con una tuta Fremen per settimane e settimane. Le comunità sono chiuse tramite tende ultra-filtranti ed isolanti, tutto tende alla conservazione dell'acqua.