

Claudio Kulesko

Lineamenti di esonarratologia generale**La tortora e la scatola nera**

Competenze spaziali e competenze simboliche sono due aspetti complementari di un'unica evoluzione cognitiva.
Matteo Meschiari, *Antropocene fantastico*¹

Davanti a lui, l'animale – vividamente illuminato dalla luce verdastra che emana dal suo corpo – corre a perdifiato, voltandosi di tanto in tanto a guardarlo. Il volto (o meglio, quello che crede essere il volto della creatura) deformato dall'orrore e, negli occhi, i primi accenni di un accesso di follia. Nonostante covi dubbi a proposito della conformazione generale dell'essere, è piuttosto sicuro che quelli siano i suoi occhi. Aveva appreso a riconoscere quell'espressione ai tempi delle prime creature bipedi, quando i suoi antichi padroni – feroci esseri ricoperti di scaglie, simili, per certi versi, alle lucertole che si aggiravano pigramente nel suo territorio – erano soliti sguinzagliare lui e i suoi simili contro delle fragili bestie urlanti ricoperte di pelo. «Tekeli-li! Tekeli-li!», urlavano le lucertole bipedi – con tale insistenza che alcuni suoi simili avevano preso a far loro il verso – «Prendete le scimmie, uccidetele, fatele a pezzi!». Mentre venivano corrose dai suoi succhi gastrici, le “scimmie” avevano nello sguardo la stessa disperazione, la stessa muta consapevolezza, della creatura che lo precedeva ormai di pochi metri. Era molto, molto tempo (benché non sapesse dire quanto) che non gli capitava di dare la caccia a una creatura bipede. Che peccato che tali esseri fossero da sempre i più lenti e noiosi, per non parlare dei a dir poco tirannici uomini-lucertola. Per l'occasione, non appena avvistata la preda, aveva adattato il suo corpo a quelle strette gallerie, generando alcune dozzine di lunghe ciglia appiccicose, con le quali, ora, si aggrappava alle pareti di pietra, sgusciando tra le fenditure come un ammasso gelatinoso. Gli aspetti interessanti della vicenda si erano esauriti a quell'unico,

misero sforzo creativo. A breve, tuttavia, avrebbe raggiunto la preda, conquistando così il suo primo pasto decente dai tempi dei suoi ex-dominatori squamosi. Reso ebbro dalla fame e dall'eccitazione, lo Shoggoth comincia a secernere succhi gastrici, corrodendo parte del sentiero roccioso sotto di sé. Quell'enorme arcipelago che sono i suoi occhi ribolle di eccitazione, dilatandosi e moltiplicandosi. La prossima mossa. La prossima mossa è un tentacolo anzi, no... molti tentacoli. E delle bocche, perché no, con diverse file di denti. In fin dei conti, la caccia è sempre divertente. Una buona occasione per portare il corpo ai limiti delle sue possibilità metamorfiche. Freme al solo pensiero che altre scimmie-senza-peli avrebbero potuto avventurarsi nelle gallerie. Dopotutto, non gli era mai capitato di vedere una scimmia aggirarsi da sola – e questo lo sapevano bene anche i suoi antichi padroni. «Tekeli-li! Tekeli-li!». Lo stridulo urlo metallico risuona in ogni fibra del suo corpo, colmandolo di un antico entusiasmo.

Ecco cosa sarebbe (a grandi linee) accaduto se H.P. Lovecraft fosse passato dalla prospettiva antropomorfa dei suoi protagonisti, a quella xenomorfa dei suoi innominabili antagonisti. La prima mossa, in questo caso, spetta al giocatore nero: il filosofo inumanista o anti-umanista. Il tratto caratteristico dello stile dell'autore di Providence, l'elemento che più di ogni altro contribuisce a produrre l'atmosfera straniante e profondamente aliena dei suoi racconti, è l'impenetrabile coltre inumana che avvolge le creature da lui immaginate. Una struttura apofatica che, procedendo attraverso uno spirito di negazione, dissolve il noto nell'ignoto, nell'indefinito, nell'indistinto, nel non-sapere assoluto della notte cosmica.

L'inumano, ciò che è “totalmente Altro” dall'umano ma che, al tempo stesso, non è semplicemente “non umano”, potrebbe pertanto essere definito come un fenomeno soggettivo, prodotto dalla mancata decrittazione di un oggetto criptico: l'“ignoto” – ciò che, secondo Lovecraft, è da porre all'origine di ogni umana manifestazione di paura, angoscia e terrore puro. L'ignoto, connotato come Fuori radicale (un Altro “shoggothico”, informe e multiforme nel medesimo istante), o come un “al-di-là-del-sublime” (il sublime impossibile da rielaborare e reintegrare soggettivamente), è ciò che il mistico apofatico denominerebbe “Divinità” (*Gottheit*).

Negli ultimi anni, l'interesse per la categoria dell'inumano – in quanto al di là del linguaggio, dei sensi, del pensiero e, più in generale, della correlazione soggetto-oggetto – si è fatto sempre più intenso. Si tratta, indubbiamente, di uno dei campi più prolifici, interessanti e divertenti del pensiero contemporaneo. Un luogo che io stesso, in prima persona, non esiterei a definire, paradossalmente, “casa”. Persistono, nondimeno, alcuni malintesi, plausibilmente dovuti all'irrefrenabile sete di annientamento

¹ Matteo Meschiari, *Antropocene fantastico. Scrivere un altro mondo*, Armillaria, Roma 2020, p. 34.

che pervade tali territori di ricerca. Il sogno segreto dell'inumanista, infatti, è proprio quello di scardinare ogni “-turn” (“svolta”) e ogni “-post”, impiegando come leva un -turn supremo, anzi, assoluto: l'*inhuman-turn* o l'*antihuman-turn*, oltre il quale non vi sarebbe null'altro che il silenzio. L'espressione chiave alla base di tale progettualità filosofica è “decentrare l'umano”, una traiettoria declinabile in due modi diversi. Il primo consiste nell'intraprendere una complessa opera di descrizione, astrazione e concettualizzazione di piante, funghi, microrganismi e animali non umani. Questa prima metodologia è in continuità con le ormai classiche elaborazioni *posthuman* ma è, al contempo, ancora notevolmente antropocentrica. Il secondo è effettuato per mezzo di un'ingiunzione a tacere, ossia a portare il discorso non umano ai suoi limiti, sospendendolo al di là delle soglie del pensiero. Questa seconda metodologia è in discontinuità radicale sia con il (post-)umanesimo che con i percorsi da esso derivanti. Il messaggio protomistico di questa seconda via è sintetizzabile con il detto latino *hic sunt leones*. Valicando questo punto non vi è che la disintegrazione dell'umano e di tutto quel che lo connota in quanto tale.

È necessario innanzitutto comprendere di quali artifici retorici si avvalgono le parti in causa. La critica più comune – se non addirittura “di senso comune” – che i post-postumanisti e, più in generale, i filosofi umanisti muovono agli inumanisti consiste nel sottolineare come il soggetto intenzionato a fare il proprio ingresso nel campo dell'inumano sia, per l'appunto, un soggetto umano, materialmente impossibilitato a compiere tale balzo. A tale critica se ne aggiunge un'altra che, alla banalità del senso comune, somma la stupidità del buon senso: per l'umanista, l'inumanista non sarebbe null'altro che un mistico, ossia – per dirla nei toni, non di rado accesi, dell'umanista – un “pazzo” o qualcuno che pretende di essere pazzo o, ancora, che “fa” il pazzo, di certo allo scopo di ottenere un qualche tipo di riconoscimento culturale.

Purtroppo, la risposta degli inumanisti e degli anti-umanisti alle critiche degli umanisti non appare meno frivola. Per questi ultimi, la prospettiva antropocentrica risulta così intollerabile da dover essere del tutto annientata. Sempre più spesso capita di imbattersi in soluzioni di questo tipo – senza dubbio radicali ma anche decisamente spiazzanti. La scrittura, la poesia, il pensiero filosofico, le metodologie, le pratiche scientifiche: per l'estremista-inumanista tutto deve tramutarsi in un mezzo utile alla fine dell'umano, del linguaggio, del pensiero strutturato ma anche del pensiero in sé e per sé, della scrittura, della poesia, delle metodologie e delle pratiche scientifiche. La risposta dell'inumanista all'egemonia umanista consiste, in breve, in una ripicca. Tale ripicca, tuttavia, non assume forme più

complesse né (per forza di cose) può essere articolata ulteriormente. Essa, in fondo, non accede al mistico, giacché l'inumanista non è un mistico né cerca di afferrare qualcosa di sommamente ineffabile. Tale risposta non accede neppure, se non in rari casi, alla fine dell'umano, poiché, essendo costretta a incanalarsi attraverso mezzi comuni a tutti gli umani (la scrittura, la parola, l'arte e l'artigianato), non può culminare in un vero e proprio “tradimento di specie”. Si attende ancora oggi un* filosf* che non sia, al tempo stesso, un* primate. In poche parole, se l'umanista è pur sempre – al grado minimo delle proprie capacità argomentative – un buffone, l'inumanista, da parte sua, non è né un visionario, né un buffone, né un pazzo furioso.

L'esperimento che fa da incipit a questo scritto più che una proposta in qualche modo innovativa si configura come un breve esempio di qualcosa di già esistente, in particolar modo nell'ambito della letteratura *fantasy* e *scifi*. Questo tipo di soluzioni vanno in direzione diametralmente opposta al metodo apofatico. Una volta inquadrato l'oggetto non umano, il soggetto al centro dell'esperienza tenta un'esplorazione della vita psichica, cognitiva e corporale del primo, espandendo il proprio ambiente-mondo al di là dei suoi quotidiani confini fenomenologici. Si tratta, pertanto, di un metodo additivo che, tuttavia, non parte da un vuoto, o da una “scavatura” del proprio oggetto né si conclude con un suo riempimento o con una mera opera di ventriloquismo (come accade, ad esempio, nelle favole e nelle fiabe con animali e piante antropomorfi).

Il decentramento, in questo caso, si fa movimento processuale, oltrepassando in via sperimentale i limiti della descrizione, dell'astrazione e della concettualizzazione. Tale operazione non vuole avere la pretesa di esaurire l'esperienza del soggetto-altro nel quale il soggetto-umano desidera entrare. Di fatto, l'etichetta di fiction o *theory-fiction* consente di ribadire non tanto l'assenza di metodo, quanto la distanza etica dal realismo descrittivo scientifico e dai paradigmi di verosimiglianza, nonché dalla pretesa di verità e universalità della filosofia. Dopotutto, lo Shoggoth che ho scelto di impersonare potrebbe non possedere alcuna interiorità, oppure quest'ultima potrebbe essere frammentata in centinaia, migliaia o persino milioni di percezioni più piccole e incoerenti. La creatura potrebbe avere una nozione di tempo totalmente differente da quella dei mammiferi – qualcosa di più simile alla percezione “metabolica” del tempo, fondata sui ritmi del sole e delle stagioni, che alcuni attribuiscono alle lumache. Essa potrebbe anche non provare emozioni quali il divertimento, la noia o l'entusiasmo e potrebbe non avere stati mentali corrispondenti all'aspettativa, alla pianificazione e alla sperimentazione creativa di nuove soluzioni. Tuttavia, molti di

questi indizi, al pari della creatura stessa, mi sono stati offerti da Lovecraft ed è a partire da tali materiali che la mia indagine speculativa deve necessariamente prendere le mosse. All'interno dell'opera di Lovecraft, inoltre, vi sono numerosi margini di ambiguità, forse intenzionali, che rendono possibile un gran numero di rielaborazioni. Alcune delle sue creature, per quanto immonde, possiedono scopi e interessi materiali, se non addirittura mondani, quali il commercio, l'estrazione di risorse, la difesa dei propri segreti e il potere sui propri simili. Si pensi, ad esempio, al grande e potente Cthulhu, che sogna in fondo all'oceano, in attesa di poter dominare ancora una volta sul mondo.

Se tali operazioni si rendono disponibili nel contesto della pura fiction, è però nell'ambito del reale che dischiudono la loro vera potenza. Come accennavo in precedenza, questo tipo di approccio narrativo non consiste in un mero processo additivo – andare ad aggiungere laddove si è tolto, fino a ridurre all'osso l'oggetto prescelto. Le sue fondamenta filosofiche presentano alcune somiglianze con le elaborazioni della speculazione heideggeriana e post-heideggeriana. In *Che cos'è la metafisica*, ad esempio, per descrivere lo stato emotivo dell'angoscia, Heidegger prende le mosse dalla teologia negativa – nonché dallo stupore e dalla malinconia che con questa insorgono. Per Heidegger, l'angoscia è il sentimento che accompagna la nullificazione del mondo a opera del tempo, il “nulla nullificante” del divenire che, senza posa, miete le cose del mondo e annienta ogni fondamento. Tale dissolvimento e l'angoscia che ne deriva, tuttavia, lasciano e occultano ciò che causa la dissolvenza: l'Essere, che preme e scalpita per venire alla luce. Nel divenire, secondo Heidegger, vi sarebbe sempre un nucleo, un nocciolo duro, che fa sì che il mondo non sia mera nebbia ontologica. Svuotare il soggetto (animale, pianta, cosa, microrganismo o entità totalmente altra) significa cadere inevitabilmente in preda all'angoscia: topi di campagna e topi di città non sono che marionette tra le mani del moralista. In tali marionette, tuttavia, il topo – l'animale vivente – si agita ancora, tentando di evadere dalle maglie “umane troppo umane” dell'antropomorfizzazione: mangia (e non solo formaggio), fugge, costruisce tane, si relaziona con i propri simili, apprende e si adatta.

Un passo oltre Heidegger troviamo l'ontologia orientata agli oggetti, per la quale l'essere dell'ente non corrisponde all'Essere *tout court*, ma al nucleo oscuro – alla “*black box*” – attorno al quale si dispongono tutti gli attributi e le proprietà percepibili dai sensi, pensabili dalle menti, intercettabili dalle macchine e configurabili dalle connessioni elettro-chimiche. Tale nucleo, proprio come l'Essere heideggeriano, è imprevedibile, incomprensibile e imperscrutabile, secondo tutta una sequela di attributi negativi.

L'unico spazio nel quale il nucleo dell'Essere, per Heidegger, o il nucleo dell'ente, per l'ontologia orientata agli oggetti, può darsi – seppur in modo rigorosamente indiretto – è quello della narrazione, della poesia e dell'arte. Parafrasando Wittgenstein, si potrebbe dire che “di tutto ciò di cui non si può parlare...è meglio girarci attorno”.

Il comportamentismo skinneriano aveva già prefigurato qualcosa del genere: laddove l'*insight* è impossibile – ossia nella stragrande maggioranza dei casi – è necessario osservare e analizzare il visibile e il manifesto: ciò che è, ineluttabilmente, assai meno dell'invisibile e dell'occulto. In questo senso, la mente sarebbe una sorta di ipnotica *black box*, dalla quale distogliere immediatamente l'attenzione, pena la proiezione della propria interiorità su quella altrui. Nel neocomportamentismo, di fatto, ogni comportamento e ogni attivazione fisiologica indicano innanzitutto intenzioni e cognizioni, orientati in direzioni di scopi, tanto generali (sfuggire ai pericoli) quanto particolari (afferrare un seme). Ad esempio, è proprio grazie all'osservazione comportamentista (non per forza in laboratorio) che si può apprendere che i piccioni sono in grado di contare, memorizzare numeri e manipolare oggetti nel loro ambiente proprio in base a tali numeri. E tuttavia, ciò che pensano o quel che si figurano (le loro rappresentazioni) può essere a sua volta figurato e pensato dalle nostre menti unicamente per mezzo della facoltà immaginativa.

Ci troviamo già nel campo di quella che la filosofa francese Anne-Françoise Schmid ha denominato «epistemologia generale» o «generica». Attraverso le lenti dell'epistemologia generale i vari piani, anche incommensurabili, che compongono un oggetto (non necessariamente complesso), vengono astratti e articolati tra loro senza raggiungere una modellizzazione pedissequa dell'oggetto stesso. Nessuna teoria del tutto, solo nodi, snodi, raccordi, punti di contatto, emergenze, scale ed eruzioni; l'idea che si possa raggiungere un grado di descrizione perfetto è la porta del riduzionismo, giacché, ad esempio, non vi è alcuna compatibilità o commensurabilità tra la sfera della biologia e quella della fisica o tra quella del dogma religioso e quella della concettualizzazione filosofica. L'esempio offerto da Schmid² per illustrare tale metodologia è l'*Immacolata Concezione* (1612), di Lodovico Cardì di Cigoli: in questo affresco, il simbolismo religioso, i rimandi poetici e le descrizioni astronomiche galileiane (la tradizione e la scienza) si trovano legate in un rapporto non-sintetico, eterogeneo

2 Cfr. Anne-Françoise Schmid, «The Madonna on the Craters of the Moon: An Aesthetic Epistemology», «Urbanomic», 2013, <https://www.urbanomic.com/document/the-madonna-on-the-craters-of-the-moon-an-aesthetic-epistemology/>.

e al tempo stesso eterogenetico. Come in una pareidolia o come per magia è nelle nostre menti, in virtù dello sforzo combinato dei sensi, dell'immaginazione e della memoria, che tali elementi, tra loro solo flebilmente connessi, si tramutano in un intero.

Ho passato molto tempo a osservare le tortore, anche mentre interagivano – o evitavano di interagire troppo da vicino – con altri animali. So bene della loro discendenza domestica: quando ero bambino, alcuni parenti e molti vicini di casa ne allevavano degli esemplari come animali “da compagnia” o “da mostra” (e ben raramente come mero “pollame”), magnificandone spesso l'intelligenza, la fedeltà e l'affezione (nonostante l'innata diffidenza di cui tali uccelli fanno solitamente mostra). Conosco alcuni degli adattamenti che l'evoluzione ha plasmato nei loro corpi e nelle loro menti (così come in quella degli altri columbidi), come, ad esempio, la capacità di virare o di librarsi in volo all'ultimo minuto, in modo da evitare gli assalti aerei o terrestri dei loro velocissimi predatori (ricordatevi la prossima volta che camminerete dietro a un piccione che sembra proprio non voler cedere il passo).

Ecco che la tortora che sto osservando – devo ammettere con un qual certo gradimento estetico – può scaltramente continuare a razzolare e becchettare, ben sicura del suo piano di fuga “all'ultimo minuto”, mentre il mio gatto la osserva bramoso – e totalmente immerso nella sua miriade di già fallimentari piani d'attacco. Quando il gatto scatta rapido, la tortora è già sulla cima di un alto muretto, in attesa che il felino – alla quale è ormai abituata – sparisca dalla circolazione. Tubando a gran voce, il simpatico e astuto uccello avverte i suoi comparì e il/la sua compagn*, per poi appollaiarsi comodamente sul muro – non senza esibire uno spudorato atteggiamento di sfida e sberleffo. La tortora chiude gli occhi e comincia a sonnecchiare, scaldata dai raggi solari, mentre il micio sbadiglia, ben deciso a tornare a casa e schiacciare un pisolino. So, intuitivamente, che non aveva davvero intenzione di catturare l'uccello... a meno che non fosse proprio capitato. E so anche, con un buon grado di certezza, che le tortore sono ormai nella sua lista di “prede impossibili”, a causa del loro stato di perpetua vigilanza, ma anche per il complesso sistema di sorveglianza che questi meravigliosi animali sono soliti erigere attorno ai loro luoghi di permanenza.

Nella narrazione della tortora (di me, del gatto e del muretto), biografia e biologia, antropologia ed etologia, induzione, abduzione e intuizione si assemblano formando una macchina-tortora astratta, una simulazione specifica di questa specifica tortora, un “clone” finzionale della tortora – che non desidera né può ricreare la tortora a partire da un pugno di frammenti,

ma che ha pur sempre l'ambizione di dire qualcosa *della e sulla e, magari, con* la tortora.

Come abbiamo visto, l'umanista ingiungeva di fermarsi al fenomeno *per-sé*, relegando l'*in-sé* in uno spazio di assoluta irraggiungibilità – liquidandolo, in tal modo, come un di più, un'eccedenza inutile, o negandone del tutto l'esistenza. L'inumanista chiedeva, al contrario, di gettarsi a capofitto nell'*in-sé*, deridendo e disprezzando il *per-sé* – giudicandolo ancora troppo poco, ancora troppo colluso con l'umano, ancora troppo fedele alla rappresentazione egemone. Entrambi, nella loro declinazione più radicale – una molto antica, l'altra ben più recente ma che ha saputo recuperare il tempo perduto – limitavano lo spazio di movimento filosofico e narrativo.

Ciò di cui ho davvero bisogno è invece di immergermi e avventurarmi “nei pressi” dell'*inseità*, di perdermi ma anche semplicemente di “allucinare” parte dell'avventura, fabbricando falsi ricordi. Si tratta di dare il tutto e per tutto in un'operazione di recupero, di decodifica-decrittazione e transcodifica di brandelli di frammenti di esperienza non umana – da restituire necessariamente in formato umano o *human-friendly (per-sé)* alla collettività umana (*per-noi*). Un uso analogico del linguaggio che, tuttavia, fa riferimento a un campo di senso univoco (il buonumore della lucertola che si crogiola al sole è uno stato mentale univocamente contraddistinto da una condizione di benessere, analoga a quella di un essere umano che fa la stessa cosa). Questo genere di approccio “tran(s)oggettivo” – duplicemente tran-soggettivo e trans-oggettivo – trova il suo apice nella letteratura (fumetto incluso, ovviamente), nell'arte (anche digitale, ovviamente) e nella *theory-fiction* (ma anche nella *fiction-theory*, ovviamente).

Il tentacolo e la macchina suprema

Sarebbe divenuta il più grande e magnifico fiore del creato, il più odoroso. Miriadi di prede sarebbero state attratte dal suo bocciolo, nutrendola per l'intero corso della sua futura vita sedentaria. Non avrebbe dovuto far altro che fotosintetizzare e continuare a germogliare nuova prole.

Jeff VanderMeer, *A peculiar peril*³

3 Jeff VanderMeer, *A Peculiar Peril*, Farrar Straus & Giroux, New York 2020, p. 596.

A Peculiar Peril, di Jeff VanderMeer, è un libro per ragazz*, primo volume di una futura duologia. Credo si tratti della miglior definizione possibile, nonché della prima prospettiva dalla quale inaugurare un'analisi critica. L'etichetta "fantasy" o "weird fantasy" lascerebbe trapelare – come una sinistra nebbia vampirica – alcuni elementi estranei all'opera, quali il *fantasy* eroico alla Howard, l'*high fantasy* di ispirazione tolkieniana o il *weird horror* lovecraftiano. D'altra parte, tuttavia, non si può affermare che in questo libro non vi siano campi di battaglia, elefanti da guerra, mostri tentacolari e dimensioni alternative. Elementi che, senza alcun dubbio, hanno fatto fremere ragazzi e ragazze di ogni epoca. Quel che differenzia *A Peculiar Peril* dai suoi predecessori e dai suoi contemporanei è l'"innocenza" attraverso la quale si dipana la sua bizzarra parabola narrativa. Il termine "innocenza", in questo caso, è da intendere non come una certificazione di purezza simbolica o morale, ma in quanto assenza di fine ultimo e di paradigma assoluto, ma anche, specularmente, in quanto assenza di insensatezza e di aporadigmaticità.

Il mondo narrativo di VanderMeer e i personaggi che lo popolano non possono essere redenti, giacché non vi è nulla da redimere; l'unica ombra che si staglia su di loro è la pura, banale cattiveria del potere. Al contempo, però, essi non si abbandonano a fantasie *grimdark*, crogiolandosi nella medesima arbitrarietà e immoralità del potere. Nel libro non vi è nessuna escatologia (benché vi siano molte, moltissime, micro-escatologie), nessun peccato originale, nessun *telos*, nessun trionfo, nessun bene supremo, nessuno scontro di muscoli e acciaio, nessun cammino destinale, ma anche nessuna malevolenza cosmica, nessun brutale dominio della forza, nessuna spirale di follia, nessuna gelida caduta nell'oscurità. Mancano, inoltre, buona parte delle preoccupazioni e dei crucci della vita adulta – mentre abbondano quelli della vita in generale: sopravvivere, essere felici, godere dell'altrui compagnia e non essere assaliti da pulcinelle di mare carnivore. In breve, non si tratta di una favola attraverso la quale il mondo degli adulti tenta di riprodurre se stesso nei lettori. È proprio in questo senso che è possibile parlare di un "libro per ragazz*". È questa fedeltà non manipolatoria nei confronti dei lettori e delle lettrici, che consente alla narrazione di acquisire una consistenza quasi-materiale, un'esistenza non costretta tra le maglie di un *telos* narrativo morale. Dopotutto, non capita tutti i giorni che l'intero universo si pieghi bislaccamente per aderire all'orizzonte morale ordito da un autore trascendente (o forse sì, chi lo sa).

Il mondo di VanderMeer è un tripudio di monismo e pluralismo, all'interno del quale, a ogni scala – dalle più ampie alle più minute –, le cose si limitano ad accadere, legandosi tra loro in un reticolato di senso. Aurora,

la gemella alter-dimensionale della Terra, è un mondo vivente, nel quale l'immaginazione può indefinitamente continuare a tracciare avventure. Per dirlo con le parole di Jacques Bergier, Aurora è una *Gestalt*. Nell'introduzione al suo *Elogio del fantastico*, nel momento in cui tenta di fornire una definizione di "scrittore magico (o meglio, scrittore-mago) e, più in generale, di narrativa fantastica, Bergier afferma: «Credo che la parola chiave sia il termine tedesco *Gestalt*. Una *Gestalt* è una configurazione coerente di sensazioni o idee, che risulta soddisfacente [...] la creazione di un universo tascabile di cui ognuno può disporre»⁴. Se il *fantasy* non si limita a un mero accumulo di riferimenti "di genere" codificati, ma consiste di una metodologia in grado di fornire tali universi tascabili – nei quali continuare a girovagare in totale libertà – allora diviene nuovamente possibile parlare di *A Peculiar Peril* come di un *fantasy* per ragazz* (e non per "giovani adulti").

Pur essendo una versione alternativa della Terra, Aurora è tutto sommato simile alla Terra. Quando, poco fa, ho affermato che Aurora è un «tripudio di monismo e pluralismo», o che lì «le cose si limitano ad accadere, collegandosi tra loro in un reticolato di senso», intendevo dire che Aurora è, per molti versi, come la Terra. Facendo il proprio ingresso su Aurora, il lettore non sa cosa aspettarsi e, di fatto, Aurora non è governata dalle stesse leggi della Terra – né possiede leggi così ferree. Tuttavia, dopo qualche giorno di permanenza, tutto comincia ad acquistare senso, persino le cose più insensate, giacché, pur non avendo un senso o una causa precisi, fanno pur sempre parte di un più ampio e coerente quadro metafisico. Dopotutto, lo stesso accadrebbe a un lettore o a una lettrice aurorian* che finisse catapultat* nell'universo speculativo della Terra – magari tra le pagine del romanzo realista per giovani-adulti *A Trivial Safety*.

Aurora è una *Gestalt* altamente funzionale, percorsa da esseri viventi di ogni sorta, da persone umane ma anche da cose non-viventi e da persone non-morte ma anche, ecco, da persone non-viventi. Ed è proprio questo il punto. I personaggi disposti da Vandermeer su questo piano di realtà consistono di una miscela che non può essere definita rigorosamente *weird* né *fiabesca* né tantomeno *fantasy*: personaggi storici più o meno appartenenti alla medesima epoca (la seconda metà del XIX secolo) ma ampiamente rielaborati; comuni umani, auroriani e terrestri; animali, parlanti e non, magici e non magici; vegetali e singole parti di piante; morti viventi e vivi non del tutto morti; almeno un paio di oggetti autocoscienti e, per concludere,

4 Jacques Bergier, *Elogio del fantastico*. Tolkien, Howard, Machen e altri demiurghi dell'immaginario, Il Palindromo, Palermo 2018, p. 32.

una lunga serie “creature” assortite. È importante sottolineare che nessuno di loro ha lo scopo di far trasalire il lettore, facendogli gridare: «Wow, ma è Charles Manson!» (no, Charles Manson non è tra i personaggi del libro). Ogni singolo personaggio, persino il più marginale, ha un duplice ruolo: in primo luogo, ecosistemico, in quanto parte integrante di un ambiente o di un habitat auroriano – come nel caso delle “marmiotte” (*marpots*), degli scoiattoli di terra fluttuanti – e, in secondo luogo, narrativo, in quanto ente dotato di propri scopi, primari e secondari, e dei propri mezzi – come nel caso della testa di Napoleone Bonaparte o di Lautréamont (che, a differenza di Charles Manson, compaiono tra i personaggi del libro).

Il concatenarsi di piccoli e grandi eventi, l'*agency* degli esseri e delle cose che abitano Aurora, l'intreccio e la sovrapposizione dei loro scopi e interessi: grappoli di esperienza che esplodono al raggiungimento di una certa massa critica, decidendo le sorti di un percorso non-lineare. Ecco cosa rende questa narrazione così viva, così pulsante e profondamente materialista. Fortunatamente, VanderMeer ha tentato di restituire ai propri lettori la prospettiva di molti di questi personaggi:

La natura di un “oggetto” risulta cruciale per ogni operazione di codifica. Ciascun sistema cognitivo dipende da tutta una serie di assunzioni sulla natura degli enti. Nella mente di una lucertola spaventata, una certa “cosa” potrebbe non equivalere a una roccia protettiva ma al bordo inferiore di una roccia, accoppiato all'ombra di una sporgenza e a uno spazio nel quale poter strisciare. Per un lupo che insegue un piccolo di caribù, tale “oggetto” potrebbe essere formato dalla somma del piccolo caribù, dell'odore della sua urina, dei suoi movimenti impacciati e dei suoi gemiti di terrore⁵.

Questo è lo scoglio che ogni narratore è costretto a valicare. Attraverso due incredibili personaggi non umani – due “bestie celestiali” – VanderMeer sottopone tale assunto a una duplice torsione radicale. Da un lato, troviamo una mente totalmente aliena, costretta ad adattarsi all'habitat auroriano; dall'altro, una macchina primordiale onnisciente ma emotivamente instabile. Si tratta, ambigualmente, di due “cose”: Ruth Less (così battezzata dal suo evocatore), è una creatura tentacolare, mostruosa, indescrivibile e, a tutti gli effetti, lovecraftiana; la Sfera Dorata, invece, è una cosa nel puro senso del termine, un oggetto inorganico, seppur dotato di una certa forma di “coscienza”.

⁵ Paul Shepard, *The Others: How Animals Made us Humans*, Island Press, Washington 2009, Kindle edition, p. 20.

Ruth Less è un'entità esodimensionale, polimorfa, onnivora e famelica, di genere indefinito, dotata di un sistema nervoso composito, di fasi di sviluppo complesse e di ben due tasche, tra loro distinte dalla sola funzione: una tasca per mettere da parte il cibo, un'altra per contenere la prole e gli amici. Ruth Less, insomma, è decisamente non antropomorfa – benché la sua estrema plasticità le consenta di assumere, a scopo mimetico-predatorio, forme vagamente umane come, ad esempio, quella di una maestrina inglese. La sue fattezze e il suo comportamento oltrepassano del tutto la distinzione umano/animale, nonché quella tra creature dotate di coscienza e creature incoscienti. La raffinata consapevolezza dell'entità, unita alla sua innata inclinazione all'imitazione e alla mimesi, la rendono tuttavia in grado di mettere in atto un rapido adattamento ambientale, al punto che, verso il finale – ossia poco prima della trasformazione finale in montagnafiore –, la mente di Ruth Less potrebbe quasi essere scambiata per quella di un abitante di Aurora. Poco importa che la sua scarsa dimestichezza con i costumi umani la induca a ritenere ben abbinati un completo elegante e un cappello di paglia. Per la sua mente ibrida – in parte predatore mobile, in parte pianta carnivora – tale simulazione è valida finché funziona ed è ritenuta dagli umani performativamente buona, benché approssimativa. Ancor meno importa che la sua conoscenza del linguaggio e del senso generale del mondo umano la inducano a dichiarare – nei limiti concessi dalla propria conformazione fonetica – di essere: «Un dottore iberico in vacanza che adora cacciare, pescare, fare shopping, le collezioni di bambole e i giorni da pecora nella grande città» e che i suoi libri preferiti siano «la carta da parati, le omelette e le grattugie da formaggio»⁶. Dopotutto, a guidare Ruth Less sono più la piacevolezza dei termini e l'intensità con la quale l'hanno colpita la prima volta che li ha uditi, che la loro coerenza complessiva (un aspetto che la accomuna a diverse specie di uccelli imitatori). Il tratto distintivo della creatura, tuttavia, è la sua insaziabile voracità – una fame amplificata dal fatto che, all'insaputa di tutti, sta incubando la propria prole all'interno di una delle sue due tasche. Ciononostante, Ruth Less risulta dotata di una grande sensibilità, di un'interiorità tanto aliena quanto ricca e di un'istintiva curiosità e apertura nei confronti del mondo. Per lei, conoscere, intascare e divorare sono due facce della stessa medaglia, al punto che ingurgitando le proprie prede, l'entità ne può estrarre i ricordi e le conoscenze.

Il secondo personaggio chiave è la Sfera Dorata, un congegno costruito dagli Antichi Costruttori (*Builders*), ossia gli Dei che hanno dato forma

⁶ J. VanderMeer, *A Peculiar Peril*, cit., p. 516.

al multiverso e che per lungo tempo lo hanno governato. Questo oggetto autocosciente, per ora, non sembra avere scopi precisi; esso si limita a opporre resistenza alle forze contrapposte che vorrebbero impossessarsene, tentando di divertirsi il più possibile lungo il tragitto – una sorta di “Unico Anello”, ma molto più coinvolgente e simpatico. La Sfera, l’artefatto al centro della vicenda – l’oggetto “definitivo” della trama – è anche una delle creature più potenti, pericolose e imprevedibili di Aurora. Esso può assumere, come Ruth Less e di gran lunga meglio di lei, qualsiasi sembianza – con un’assoluta predilezione per la forma umana. La sua coscienza – di ordine superiore e tuttavia radicalmente differente rispetto a quella animale – sembra andare di pari passo con tale facoltà metamorfica. In una scena esilarante – che riporta alla mente il classico *Chi ha incastrato Roger Rabbit?* – la Sfera si divide in più oggetti, senza mantenere una coscienza unitaria ma solo dei tratti caratteriali e delle inclinazioni comuni: una meravigliosa donna bionda, fasciata di abiti color oro, un neonato in una tutina dorata che beve e impreca e una carrozzina dorata. Dopo aver seminato il panico tra gli umani, la Sfera soddisfatta e divertita, torna a essere un singolo oggetto. Uno degli aspetti più divertenti dell’episodio è che l’onniscienza transdimensionale della Sfera potrebbe averla effettivamente indotta a citare il film in questione. Non a caso, la Sfera, grande ammiratrice delle opere del Kafka terrestre, nonché della sua solitudine (così simile alla sua), si recherà a Praga per incontrare l’omologo auroriano dell’autore – sopravvissuto alla malattia ma tramutatosi, in compenso, in un uomo-salamandra. In breve, le scenette orchestrate dalla Sfera seguono un copione, al quale si limita a fornire gli attori e la giusta scenografia. Rifrangendosi in una serie di oggetti indipendenti, la Sfera non fa che piegare al proprio sottile umorismo il gioco del caso e della necessità – del quale conosce i più reconditi meccanismi.

Se Ruth Less è un organismo naturale, benché xenobiologico rispetto alla flora e alla fauna auroriane, la Sfera è un oggetto artificiale, sebbene non di manifattura umana. Se la prima impiega le proprie tendenze innate per intraprendere il cammino della mimesi – deviando da queste solo in base al proprio gradimento soggettivo –, la seconda sfrutta le proprie strambe inclinazioni caratteriali per ricavare tutta una serie di metamorfosi puramente eccedenti. Sia Ruth Less che la Sfera, inoltre, sono in grado di rilasciare e rendere autonome parti di sé. Ruth Less può mandare in avanscoperta uno dei suoi tentacoli, Squishy – un essere che ricrescerà prontamente in breve tempo, ma che resterà Squishy anche nel caso in cui venisse nuovamente suddiviso in nuove parti, potenzialmente all’infinito. La Sfera, invece, come abbiamo visto, è in grado di emanare uno dei suoi

tanti *token* – tra i quali un frammento-spia (il “*golden speck*”) ma anche, in almeno due episodi, un uomo-mucca, a sua volta diviso in due parti, una superiore e una inferiore – che resteranno rigorosamente indipendenti dal corpo principale, pur potendo comunicare con esso o tornare a esso in qualsiasi momento.

L’attenta e raffinatissima caratterizzazione psicofisica di entrambi i personaggi ne rivela il vasto substrato concettuale. Se Ruth Less è una sorta di pianta-polpo xenomorfa, la Sfera Dorata è una vera e propria intelligenza artificiale forte. Nel primo caso, abbiamo a che fare con una mente centralizzata, che funge da punto di raccordo di un sistema nervoso composito, fondato su un *set* di impressioni sensoriali e istinti radicalmente differenti da quelli umani – seppur non inaccessibili o totalmente incomprensibili. Nel secondo, ci si ritrova dinanzi a una mente diffusa, ambigualmente una e molteplice, capace di processare un quantitativo di dati pressoché infinito – ma dotata di tratti caratteriali, tendenze soggettive e persino emozioni. Quel che VanderMeer ha reso particolarmente visibile è come l’incommensurabilità e l’opacità delle menti non umane non equivalgano obbligatoriamente a un voto di silenzio da parte del soggetto umano – pur dovendo affrontare, nel caso specifico, i labirintici meandri di due entità totalmente altre. Ovviamente, vi sono in gioco anche delle esigenze narrative. Ruth Less, dopotutto, non potrebbe in alcun modo essere ridotta a una creaturalità famelica e priva di interiorità (come accade, ad esempio, con un suo ben noto omologo, il Demogorgone al centro delle vicende di *Stranger Things*). Né la Sfera potrebbe godere della medesima, flebile “vita” dell’Unico Anello tolkeniano. Al contempo, Ruth Less non potrebbe neppure apparire come una versione *en miniature* degli orrori cosmici di Lovecraft. Ess* non è né un orrore-tentacolare né una pianta-antropomorfa, ma una “persona-tentacolare”, alla quale viene garantito dall’autore diritto di parola. Lo stesso si può dire della Sfera. Pur essendo quasi costretta nei panni di un Bugs Bunny iper-tecno-magico, essa non è né un artefatto cosmico, né un Autofac asimoviano, ma una “persona-meccanica”, dotata delle proprie particolari idiosincrasie. A ben vedere, non si tratterebbe neppure di mere scelte stilistiche, utili ai fini della narrazione, ma di una parte fondamentale del discorso inaugurato nel precedente paragrafo. L’attuale epoca storica, sovrastata dallo spettro dell’intelligenza artificiale forte e dal riconoscimento delle menti non umane, renderebbe tali operazioni semplicemente obsolete e sorpassate, sia dal punto di vista scientifico sia da quello filosofico e politico.

Al centro dell’indagine esonarratologica vi è proprio il concetto di “persona non umana”: un modello capace di smarcarsi tanto dalla gabbia

umanista, quanto da quella inumanista. Jeff VanderMeer è riuscito a fornire – e non solo in questa occasione – diversi spunti su come tale transizione possa avvenire in ambito narrativo, scientifico e filosofico. La scrittura di VanderMeer dimostra inoltre che la disputa tra umanisti e inumanisti non sia che un raffinato ferro di cavallo: se, da un lato, l'umanista rinuncia a priori a esplorare le menti non umane – difendendo spesso a spada tratta l'eccezionalismo umano – l'inumanista, dall'altro, rinuncia a tale esplorazione una volta giunto agli estremi confini di tale esotico continente –, promulgando un opposto eccezionalismo non umano. Come in un sorta di modello della terra piatta, i due poli si incontrano fino a combaciare in un unico punto: la rinuncia, l'abbandono dell'impresa. Conseguenza di tale gesto assolutorio è l'impossibilità di far proliferare la categoria speculativo-sperimentale di persona-non-umana. *A Peculiar Peril* è un'opera che ha molto da offrire, anche e soprattutto dal punto di vista dell'intrattenimento, e da quello di una nuova configurazione del pensiero e delle forme di vita. In attesa del secondo volume della duologia, non resta che continuare a esplorare Aurora attraverso le infinite possibili diramazioni degli ambienti, degli eventi e delle creature che popolano il nostro piano dimensionale.
