

Invito alla lettura dei *Racconti barbari* di Gianni Vannoni

a cura di Carlo Bagnoli

Alla voce «fantasia» il dizionario recita: «facoltà dello spirito di riprodurre o inventare immagini mentali in rappresentazioni complesse, in tutto o in parte diverse dalla realtà». Così definita la fantasia appare come una componente dell'immaginazione. Quest'ultima è un meccanismo estremamente fuorviante per raggiungere una comprensione adeguata dell'esistente, in quanto tende a travisarlo, a causa delle proiezioni del soggetto, foriere di interpretazioni fallaci. L'immaginazione svolge il suo ruolo tanto verso l'esterno, quanto interiormente, creando, in questo caso, una percezione di noi stessi lontana dalle nostre effettive caratteristiche, incluse quelle più immediate, come il suono della nostra voce o il nostro modo di camminare.

Se proviamo a liberare la fantasia dall'immaginazione, constateremo che tale purificazione può avvenire solo tramite un intento creativo non soggettivizzato, che permette di raggiungere i mondi del mito e dell'archetipo.

In letteratura il genere fantastico trova la sua ragion d'essere esattamente quando supera il piano dell'immaginazione, conducendoci verso una dimensione più limpida, dove si manifestano figure ed eventi eccezionali e allo stesso tempo comprensibili. Un po' come l'aereo che dopo il decollo supera la fascia delle nuvole ed emerge nel cielo pieno di luce, in un mondo cioè al tempo stesso estraneo e familiare.

La fantascienza, il fantasy, il mistero, il distopico, il surreale, l'horror, come sottogeneri del fantastico, sono in grado di trasportarci nell'orbita della mitologia sovraperonale. Attraverso l'inatteso e l'incredibile, sanno condurci, come dice H. P. Lovecraft «in quei territori sconosciuti che raramente vengono intravisti attraverso il velo della realtà, e soltanto

dalle persone più sensibili»¹. La mente lineare alimentata dall'immaginazione lascia il posto a quella archetipica in grado di cogliere istintivamente simboli e significati. Ecco allora apparire le figure di Rick Deckard, di Conan il barbaro, del Dottor Jekyll e Mister Hyde, di Dorian Gray, di Winston Smith, di Platon Kuz'mic Kolavëv, di Victor Frankenstein, del Conte Dracula, esempi consacrati di una fantasia creativa che allude ad aspetti di un'altra realtà, quella che vive nella zona più profonda di noi stessi.

È proprio quest'ultima dimensione, celata alla nostra illusoria consapevolezza, che viene chiamata in causa dai *Racconti barbari* di Gianni Vannoni, Bergamo 2015.

Strutturato in cinque unità narrative, il libro compone un'originale quanto equilibrata silloge di varie declinazioni del genere fantastico, introducendovi una spiccata connotazione d'avventura. I protagonisti tranne che nel primo racconto, sono tutti «detective dell'occulto»: scrittori, spie, ma anche uomini comuni, alle prese con misteri, apparizioni inquietanti, meravigliose visioni che li trascinano in vicende senza un attimo di respiro, dove la vita scorre accelerata davanti agli occhi del lettore.

* * *

Ma procediamo con ordine, cercando di fornire un quadro generale del libro.

Con *Gli ultimi istanti dello Zarevič*, il primo dei racconti, ci troviamo subito di fronte ad un dettato narrativo del tutto particolare, di taglio metafisico. Il fantastico travalica le dimensioni dello spazio-tempo, così come siamo abituati a percepirlo. Non c'è propriamente né un 'prima', né un 'dove', né un 'qui', né un 'ora'. Si avverte, scorrendo le pagine dello *Zarevič*, uno straniamento gioioso e liberatorio rispetto alla raffigurazione ordinaria dell'esistente, quasi fossimo forzati, per dirla con Castaneda, a spostare il nostro «punto di unione» e farlo combaciare con quello dell'erede al trono imperiale, che sta vivendo gli ultimi attimi della sua vita. La realtà fenomenica perde i suoi connotati quotidiani e le modalità dimensionali si trasformano. Il tempo si ferma e il narratore

¹ H.P. Lovecraft, *In difesa di Dragon e altri saggi sul fantastico*, Milano 1994, p. 54.

omodiegetico, che altri non è se non lo stesso Zarevič, riesce a seguire le maldestre vicende di due diavoli con il potere dell'ubiquità, Zero e Otto, alle prese con il disperato tentativo di impossessarsi della sua anima. Luoghi, personaggi ed eventi si danno il cambio sul proscenio metafisico di una «realtà separata», nella quale gli attimi si allungano all'infinito. Il lettore assiste ad un caleidoscopio onirico, dal quale alla fine appare l'«essere» che si manifesta nella sua assoluta ineffabilità.

Il secondo racconto della raccolta, *Gli amanti di Zurigo*, si caratterizza per la sua lunghezza rispetto alle altre composizioni, tanto che, se non fosse per il ritmo incalzante della trama, avremmo l'impressione di trovarci di fronte alla portata espressiva tipica del romanzo. Anche in questo caso la focalizzazione è interna e la narrazione appartiene per temi al fantastico horror con una marcata componente di allegoria politica. Lorenzo Gasparri, autore del best-seller saggistico *Becchini e banane*, si trova a Rio de Janeiro per curarne l'edizione in portoghese allorché si imbatte in un mondo misterioso, parallelo alla realtà, dove regna il pericolo, l'orrore, ma che è soprattutto pieno di zombi. La scoperta della messa a punto di un processo di rivivificazione della mummia di Lenin, non sarà che l'inizio delle avventure del nostro investigatore dell'occulto, deciso a sgominare l'infuato complotto, sotto l'influenza benefica di alcune visioni della sua vita precedente come coraggioso soldato della Legione straniera. Tra complici del piano diabolico e aiutanti del protagonista, l'afflato del racconto non rimanda affatto alla cupezza di toni da «*Cuore di tenebra*», quanto piuttosto alla *dark-comedy*, con il suo umorismo di fondo che accompagna il nostro eroe in bilico tra agghiaccianti misteri e la natura epifanica dell'America del Sud.

Nelle *Variazioni sul Parzival*, terzo racconto «barbaro», il fantastico si delinea sotto forma di parabola filosofica. Il fulcro della trama è rappresentato dal Santo Graal, che assume i connotati di una gemma luminosa. La narrazione, ancora in prima persona, conduce il protagonista, grazie all'ineffabile ritrovamento, fino al Paradiso, di cui fa esperienza e dal quale ritorna con una nuova consapevolezza. Lascia il suo precedente lavoro e si impiega presso l'Ufficio Oggetti Smarriti del Comune di Roma dove si intrattiene con vari utenti, in cerca di risposte di taglio filosofico, intessendo dialoghi che ricordano la tradizione trattatistica rinascimentale. Al mondo della luce, rappresentato dal Santo Graal e a quello della sincera e disinteressata ricerca, rappresentato dai volenterosi utenti, si contrappone un mondo di ombre. In quest'ultimo si

muovono le figure di professionisti socialmente stimati, che tramano e ricattano, spinti dalla volontà di impossessarsi della pietra per fini utilitaristici e criminali. Il contrasto tra le due dimensioni genera la catarsi finale dove lo splendore della gemma «ritorna sempre con la luce del sole».

Odvaar Noreng, spia militare del Regno di Kuoran è il protagonista de *La salvezza viene dagli Hacker*, racconto in quarta posizione nella raccolta. Sulle montagne innevate con il confine della R.A.R. (Repubblica dell'Avvenire Radioso) è impegnato nella segretissima Operazione Corvo Blu. Il suo compito è quello di scoprire le intenzioni belliche del nemico, di cui i suoi superiori sospettano un imminente attacco. In un contesto sociale distopico, collocato in un futuro prossimo, precisamente l'alto Medioevo post-atomico, Noreng deve però affrontare, oltre al suo compito, la soluzione di un inquietante mistero: nella zona di confine, dove si trovano l'hotel di sport invernali nel quale alloggia e la città di Milkiew, si sono verificate diverse sparizioni del tutto inspiegabili. Non si capisce se il responsabile possa essere uno spirito o un licantropo. La soluzione si manifesterà grazie alle sue indagini come investigatore dell'occulto, ruolo usato dall'esperto agente dei servizi come copertura e porterà alla scoperta di nuovo ritrovato bellico della totalitaria e materialistica Repubblica dell'Avvenire Radioso. Solo una rocambolesca fuga, garantita da un intervento degli hacker del Regno di Kouran, condurrà il protagonista alla salvezza.

Il racconto conclusivo della raccolta *Il destino di Karmyn-ha* si pone, come il precedente nel filone narrativo dello spionaggio, ma si sviluppa nel contesto ambientale di un pianeta del Mesocosmo e dunque appartiene a tutti gli effetti al più classico genere fantascientifico. Il dato originale consiste nella componente satirico-allegorica del dettato espressivo che fornisce, alla maniera dello Swift, significative metafore della società contemporanea. Edwin Laun è stato inviato dallo Stato Maggiore del mondo 48, cioè la nostra Terra, su Karmyn-ha in missione scientifica. Deve scoprire il segreto delle rune magiche in grado di annullare le emozioni negative e garantire sia un esercito privo di paura, sia, più in generale, una vita davvero felice. Nelle pagine del racconto si affacciano un gran numero di personaggi: nani androidi, sacerdotesse con le antenne, ibridi vegetali, cyborg con la testa di ariete, circondati da tutta la popolazione karminita di origine marina. Ma le creature di questo «lontanissimo sole di secondo ordine» ci appaiono spesso assai più

familiari di quanto l'apparenza non darebbe a pensare. Mentre la vicenda si dipana in un succedersi incalzante di eventi, si tratteggia davanti agli occhi del lettore un ambiente tipico della fantascienza soft, ma al di sotto della finzione letteraria emergono figure conosciute, appartenenti alla nostra comune esperienza di umanità o sub-umanità. Il pianeta è destinato a esplodere. Riuscirà il nostro eroe a porsi in salvo?

* * *

Fin qui il contenuto del libro caratterizzato da una grande ricchezza di temi, di toni espressivi e di personaggi. Nonostante una simile abbondanza, i *Racconti barbari* conferiscono al lettore, anche al più distratto, la sensazione di un 'non detto', di un senso nascosto, di un fulcro ispiratore che irraggia e pervade l'intera raccolta. I *Racconti barbari*, al di là del piacere che ne offre la loro semplice fruizione letteraria, pongono delle domande, prospettano una richiesta di attenzione ermeneutica, invitano a riflettere su quale sia il significato profondo del testo.

Cosa sta dietro ad esempio ad un uso così variegato dei diversi sottogeneri del fantastico come il metafisico, l'horror, l'allegorico-filosofico, il distopico-apocalittico, il fantascientifico? Non si tratta di un mero esercizio di virtuosismo espressivo, quanto piuttosto di un'allusione, un modo per scandire i volti del reale, tentando di avvicinarne il senso intrinseco. In ambito fantastico è sempre possibile porre un 'oltre' ulteriore ad un 'oltre' prefissato; nella comprensione di ciò che esiste è sempre possibile raggiungere un livello più profondo rispetto a quello considerato definitivo. Ogni nuovo racconto barbaro è una nuova prospettiva di lettura, sia del genere, che della realtà. Il passaggio da un'unità narrativa all'altra determina una serie di tappe di affinamento interpretativo, che trascende lo stilema classico del fantastico (cioè lo spostamento della vicenda dal naturale al sovrannaturale) e mostra, volta per volta, sotto le specifiche angolazioni di ciascun racconto, i diversi aspetti della vita che in essi vengono analogicamente rappresentati. Le storie diventano rituali di passaggio, gli ambienti visioni, i personaggi profili archetipici. La dimensione trascendente del prima ed dell'oltre la vita (*Gli ultimi istanti dello Zarevič*), le accettate mostruosità che scorrono parallele all'esistenza

quotidiana (*Gli amanti di Zurigo*), la presenza della luce divina (*Variazioni sul Parzival*), la consapevolezza del proprio compito come essere umano (*La salvezza viene dagli Hacker*), la possibilità di scampare a un destino che sembra inevitabile (*Il destino di Karmyn-ha*), sono i temi sottesi ai racconti e vanno a costituire le coordinate di un viaggio di consapevolezza.

Niente viene scritto per ottenere un effetto letterario fine a se stesso. Dato precipuo del dettato compositivo è infatti non indulgere mai in connotazioni di facile impatto, atte a innescare meccaniche reazioni di stupore, di paura o di suspense. Il fantastico, il mistero, lo stesso horror si stemperano in toni delicati, sfuggendo al ricorso a qualsivoglia climax emotivo e distendendosi piuttosto lungo i versanti espressivi dell'umorismo e della poesia. Nel primo caso l'umorismo è da intendersi in accezione pirandelliana. Nei *Racconti barbari* il «sentimento del contrario» appare laddove il fantastico stigmatizza le «evidenti assurdità» del reale; le regole ipocrite delle convenzioni sociali, l'identificazione con ideologie degenerative di massa, il culto dell'avidità al servizio del dio-denaro, l'insana tensione della ricerca scientifica volta al reperimento di sempre nuovi ritrovati per modificare l'ordine del buon senso. L'umorismo diventa ironia e talvolta amaro sarcasmo, risorsa atta a modificare l'angolazione prospettica su noi stessi e le nostre piccole verità, le nostre convinzioni spesso del tutto illusorie; un modo insomma per cogliere l'invisibile struttura che si cela dietro l'ovvietà della concezione intellettuale del mondo e che dà manifestazione di sé nella natura. Nei *Racconti barbari* tale dimensione assume il ruolo di prima forma della trascendenza con cui sia possibile venire a contatto. Ed è qui che prendono corpo i lampi poetici presenti nella raccolta in mezzo al suo contesto fantastico; radure di pace, nell'incessante inseguirsi degli eventi narrati, fatte di paesaggi innevati, di spiagge salmastre, di tramonti, che diventano punto di unione con un 'oltre' non più legato alla pura fantasia, ma a una capacità percettiva potenziata.

Quest'ultima si manifesta anche nel modo in cui viene affrontato l'ultimo grande tema del libro, concernente il rapporto con il tempo. I racconti sono ambientati in momenti storici diversi e ordinati in senso diacronico. Si parte all'inizio del '900 con *Gli ultimi istanti dello Zarevič*, si prosegue fino agli anni '80 con *Gli amanti di Zurigo*, si arriva ai giorni nostri con le *Variazioni sul Parzival*, per lanciarsi nelle cronache del basso futuro post-atomico de *La salvezza viene dagli*

hacker, fino al lontanissimo avvenire descritto ne *Il destino di Karmynha*.

La chiara e precisa collocazione temporale non comporta una netta distinzione tra i cinque momenti narrativi, anzi reca il senso che tutto si svolga in un'unica dimensione. Il personaggio protagonista inoltre funziona come da transfert spirituale e lega le vicende narrate, incarnandosi nello Zarevič e nei vari detective dell'occulto e dà vita a narrazioni che risultano come i diversi movimenti di un unico spartito. La lettura, nonostante l'oggettiva disparità di esperienze che offre nei vari racconti, sottintende una comune matrice comune atemporale, simulacro di un'unica immutabile realtà.

I *Racconti barbari* appaiono dunque come un'opera scritta sì per il piacere dell'intrattenimento, ma soprattutto per invitare al pensiero attivo. Non contengono messaggi diretti, non sono manifestazioni di sistemi filosofici, di ideologie o di credenze spirituali, ma esprimono un ammiccamento complice e un richiamo benevolo i quali inducono alla riflessione.

Il fantastico non è qui affermazione di una dimensione 'altra', quanto piuttosto di una cifratura segreta dell'esistente, di un sistema regolatore che funziona in un moto perpetuo a spirale, abbassandosi ora nei meandri della debolezza umana, innalzandosi poi verso la grandezza ineffabile dell'«essere».

