DOPPIOZERO

Jeff VanderMeer, Colibrì Salamandra

Paolo Landi
21 Agosto 2022

La letteratura "di genere" è come il cinema di serie B, conta due categorie di appassionati: i sofisticati, alla ricerca dei secondi livelli di lettura (Quentin Tarantino che riscrive *Django* di Sergio Corbucci, per intenderci) e le masse, con quel bisogno basico di evasione, da riversare nei romanzi gialli, di fantascienza, rosa, horror, fantasy. Jeff VanderMeer, lo scrittore americano di cinquantaquattro anni di cui ci occupiamo qui, si è dedicato al sottogenere *New Weird*, vincendo vari premi. È dai primi del Novecento che la letteratura *Weird* (strana, inafferrabile) seduce schiere di fan.

Ne fanno parte l'antesignano Kafka, poi Bradbury e, più vicino a noi, Stephen King. Qualcuno ci mette Mircea Cartarescu e anche Michael Faber (quello di *Il petalo cremisi e il bianco*) si è cimentato con questo genere nel romanzo *Sotto la pelle* (2000), fantascienza di una autostoppista immersa nella realtà tra politica, industria e decadimento ambientale. Con VanderMeer si entra in un mondo parallelo di premi letterari ignorati dal mainstream ma notissimi ai seguaci, riviste come il *Ministry of Whimsy Press (*da Orwell, idee insolite o capricciose), fondata appunto da VanderMeer, punto di riferimento per gli scrittori di fantasy-dark-surreale, autori di culto come Philip K. Dick, contaminazioni con il gaming *gg ez* (i videogiochi in cui l'avversario non è alla nostra altezza, dove *ez* si legge "easy", per dire "è stato facile" e umiliare un avversario scarso) e altre stranezze.

VanderMeer è uno dei maestri del *New Weird*, per la sua attenzione alla verosimiglianza e alla coerenza delle storie che racconta e per i contenuti allegorici di tipo socio-politico e filosofico con i quali le nobilita. È stato lui, con sua moglie Ann, a curare nel 2007 l'antologia *The New Weird*, che ha codificato il genere raccogliendo gli autori che rispondevano a quei requisiti. Somiglia a un videogioco il suo ultimo romanzo *Colibrì Salamandra* (Traduzione di Vincenzo Latronico, che dello stesso autore aveva già tradotto *Borne*, Einaudi 2018).

Recentemente VanderMeer si è cimentato con il cinema, mentre dal suo racconto *A New Face in Hell* è stata tratta una versione animata per la Playstation. Einaudi allestisce un'edizione di *Colibrì Salamandra* ammiccando alla letteratura "alta", salvo depistarci con una sovraccoperta di plastica trasparente (da riciclare nei bidoni blu), che la impreziosisce e nello stesso tempo la rende aliena, per marcare la distanza dagli altri "Coralli" cui somiglia. Le edizioni originali e quelle tradotte all'estero hanno invece copertine per nulla ambigue, per attirare subito i lettori di fantascienza e fantasy, con quei cliché visivi a cui sono abituati.

La protagonista è una eroina gg ez, "un donnone", con "la struttura di un carro armato", "una borghesuccia con dei braccioni enormi", ex body builder, "un'anomalia palestrata", "alta uno e ottanta, cento chili di peso", una che, quando è nata "pesava cinque chili e mezzo", riciclata in "analista specializzata in cyber security", sempre in tailleur e tacchi prima di mollare il tranquillo tran tran famiglia-lavoro, indossare camicie scozzesi extra-large e dedicarsi a risolvere l'enigma all'origine del disastro – ecologico ma anche personale – che tiene il lettore avvinghiato alla storia.

Una che ci sa fare con il *good game* e lascia che il marito cucini per lei e la figlia, e quando tocca a lei va in rosticceria, una che maneggia pistole e fucili e che non si separa mai dalla sua "Pancia di scrofa", una borsa che, a rovesciarla, era "come riversare un oceano di roba sul tavolo ... vecchi scontrini, giallognoli, sbiaditi, di anni fa. Buoni sconto per cibi in scatola, mai usati. Copie aggiuntive delle foto scolastiche di tua figlia che intendevi spedire alla famiglia di tuo marito. Cedolini scaduti dell'assicurazione auto. Un sacco di gomme da masticare. Tutti quei pacchetti di gomme da masticare, e io riconoscente che quasi nessuno si fosse disfatto appiccicandosi alla fodera di Pancia di Scrofa ... tutti i miei telefoni, normali e usa e getta ... campioni di idropittura, ritagli di riviste di giardinaggio che non ho mai applicato. Dei documenti di lavoro tutti spiegazzati, progetti vecchissimi. Due badge di convegni da appendere al collo e tre di quelli fastidiosissimi da appuntare. Il cartellino del mio primo lavoro, in un fast food, che conservavo per nostalgia. Assorbenti interni. Così tanti assorbenti, persi nei crepacci e negli scompartimenti della borsa. Un paio di pile scariche, la mia lente di ingrandimento...".

L'autentico horror cosmico è tutto nella borsa di "Jane Smith" (nome falso, si fa chiamare anche Jill), una pagina intera di descrizione meticolosa: se avesse *droppato* quella spazzatura, e buttata in un inceneritore, senza lasciarla sul tavolo, Jane avrebbe portato il suo modesto contributo alla salvezza ecologica del pianeta che, a tratti, sembra interessarla. Invece rimette tutto dentro. Sta conducendo una vita tranquilla con il marito "orso" e la figlia, perseguitata dalla sua infanzia traumatizzata dalla morte per annegamento di un fratello, quando un biglietto anonimo e una chiave che le viene consegnata dal barista sotto casa la fanno precipitare nell'incubo videoludico alla ricerca di una ecoterrorista, Silvina Vilcapampa (che rinvia per assonanza a Silvina Ocampo, scrittrice argentina 1903-1993, alla cui *Antologia della letteratura fantastica*, che curò con Borges e Bioy Casares, forse VanderMeer vuole rendere omaggio).

Il mondo naturale e l'ossessione ecologica sono argomenti che ricorrono nella letteratura di VanderMeer e, in genere, è un mondo che ha sofferto per colpa dell'uomo. Il colibrì e la salamandra del titolo (la salamandra legata a un ricordo struggente del fratello Ned) sono gli ultimi esemplari "tassidermici" in un mondo che vede la rapida estinzione di molte specie, nel cambiamento climatico che assedia l'equilibrio del pianeta, tra pandemie e tecnologie pervasive che modificano la vita degli esseri umani. Jane scopre che Silvina era una ecoterrorista, accusata di aver fatto saltare in aria cinque persone; che suo padre, un uomo molto ricco e potente, ha preso le distanze dall'ideologia della figlia; che Silvina muore (apparentemente) in un incidente.

Jane ricostruisce questa storia, abbandonando la sua famiglia, usando cinicamente i colleghi di lavoro. Ma la chiave delle sue azioni è la graduale rivelazione della sua infanzia, con una madre malata di mente, un padre lontano (che ritroverà alla fine), un nonno violento, con l'unico appiglio di un fratello solidale e amato, che però muore in circostanze misteriose. L'abilità di VanderMeer è di sciogliere tutti i nodi, dando piena soddisfazione al lettore, trascinato nelle scene di questo echo-thriller paranoico, dominato dall'enormità del senso di colpa di Silvina, dal dolore per il traffico clandestino e la perdita di intere specie animali, dalla mancanza di scrupoli con cui le persone influenti useranno il loro potere per proteggere i loro segreti.

Perché, si legge tra le righe di *Colibrì Salamandra*, è più facile prevedere la fine del mondo che la fine del capitalismo, un'apocalisse accelerata dall'uso spregiudicato delle risorse, che VanderMeer annuncia già da pagina 4, nell'immagine di "un pettirosso morto su un tombino, un'ala spezzata che punta verso la fogna" come un invito agli inferi, rivolto all'umanità. Il "progresso" è una parola con cui strozzarsi, dice Jeff VanderMeer, "lavora per un mondo migliore, ma non dimenticare mai com'è quello in cui vivi".

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO

JEFF VANDERMEER

COLIBRÍ SALAMANDRA

EINAUDI