

Pluridiscorsività e intermedialità nel romanzo *City* di Alessandro Baricco

GERHILD FUCHS
Universität Innsbruck, Austria

È una cosa risaputa per un pubblico italiano che le opere di Alessandro Baricco possono essere citate a vario titolo come esempi di una pluridiscorsività accentuata, intesa come presenza di una molteplicità di voci narranti, punti di vista della narrazione, generi letterari e modelli stilistici – si pensi solo al suo primo romanzo *Castelli di rabbia*. Un altro aspetto già riconosciuto alle opere di Baricco è quello della intertestualità, particolarmente ovvio nel secondo romanzo *Oceano mare* dove i rimandi espliciti a titoli, personaggi e trame di altri autori si accumulano,¹ ovvero nel racconto *Seta* che si avvale di riferimenti non solo espliciti, ma anche impliciti al grande realista francese Gustave Flaubert.² Anche l'intermedialità, come tecnica complementare dell'appena citata intertestualità, può essere rintracciata in opere come *Castelli di rabbia*, *Oceano mare* o anche *Novecento*, per esempio nell'uso di schemi musicali a livello strutturale e stilistico ovvero di strategie narrative e prospettivistiche prese in prestito dal cinema.

È certo però che il romanzo *City*, la penultima opera di Baricco, del 1999, supera tutte le altre rispetto alla molteplicità delle strutture narrative e livelli di finzione come anche rispetto all'intensità della presenza implicita di altri me-

1 L'intertestualità in *Oceano mare* è stata esaminata p.es. da C. MILANESI, *Baricco et la Méduse*, «Cahiers d'Etudes Romanes» n. 1, 1998, p. 92-93, e R. MANICA, *All'incrocio dei destini*, «Il Mattino», 19 giugno 1993.

2 Cfr. G. FUCHS, *Alessandro Bariccos, 'Seta' als Pastiche Flaubertscher Schreibtechniken*, «Horizonte», n. 7, 2003.

dia. Oltre a ciò gli intertesti che l'autore vi mette in atto si basano su un sistema di riferimento culturale contemporaneo, mentre le opere precedenti sono tutte ambientate in un passato poco definito e a volte fiabesco. Detto per inciso, questo è vero ugualmente in gran parte per l'opera più recente dell'autore, *Senza sangue*, nonostante il riferimento storico alla guerra civile spagnola che vi può essere intravvisto. Un fattore che contribuisce all'ambientazione indubbia di *City* nell'epoca moderna – o diciamo, piuttosto, postmoderna – è infatti proprio l'integrazione di media moderni nel discorso letterario. Più precisamente si può parlare di una tecnica intermediale definita, seguendo il teorico tedesco Philipp Löser, come «*Mediensimulation*», cioè simulazione mediatica. Con questo termine si intende l'imitazione delle forme e strutture di altri media con mezzi letterari all'interno del testo letterario. Il passaggio (riprodotto qui in una libera traduzione) in cui Löser determina tale concetto potrebbe infatti servire come caratterizzazione poetologica dell'approccio di scrittura su cui *City* è basato:

Certe caratteristiche proprie ad altri media e atipiche della scrittura vengono riprodotte in maniera imitativa nel testo scritto. Così il testo tende a farsi udire senza avere voce e a rendersi visibile senza potersi liberare della linearità del libro.³

Come verrà dimostrato in seguito, le simulazioni mediatiche inserite nel romanzo *City* vanno da determinate forme di dialoghi imitanti una trasmissione radiofonica o un radiodramma alla simulazione di caratteristiche visuali e di genere proprie del fumetto, del cartone animato e del cinema, fino agli effetti di 'multilinearità spaziale' che contraddistinguono la letteratura elettronica, cioè la *hyperfiction*.⁴

Ma per dare concretezza a queste affermazioni forse è utile ricordare in precedenza gli elementi fondamentali della trama del romanzo. *City* è in prima linea la storia del piccolo genio Gould, un ragazzo americano tredicenne già in possesso di una laurea in fisica teorica e destinato ad ottenere prossimamente il premio Nobel. Gould frequenta l'università in una città non concretizzata degli Stati Uniti, dove vive insieme alla sua governante Shatzy Shell, che non gli sostituisce soltanto i genitori assenti (il padre che telefona una volta la settimana dalla sua base militare, la madre internata in una clinica neurologica), ma che gli fa anche da amica e perfino un po' da amante. Gli altri coabitatori a casa di Gould sono i suoi amici inseparabili Diesel e Poomerang, il primo un gigante con giacca verde troppo stretta e scarpe enormi, il secondo un ragazzo dalla testa rapata e colpito da mutismo. Nel corso della narrazione questi due amici si rivelano inesistenti, prodotti soltanto dall'immaginazione di Gould, ma dotati di una consistenza

3 P. LÖSER, *Mediensimulation als Schreibstrategie. Film, Mündlichkeit und Hypertext in postmoderner Literatur*, Göttingen, Vendenhoeck & Ruprecht, 1999, p. 18.

4 Il concetto di 'multilinearità spaziale' – che verrà chiarito più tardi – è la traduzione di «*räumliche Polylinearität*», un termine creato da H. SCHMUNDT, *Strom, Spannung, Widerstand. Hyperfictions – die Romantik des elektronischen Zeitalters*, in *Hyperkultur. Zur Fiktion des Computerzeitalters*, a cura di M. Klepper, R. Mayer, E. P. Schneck, Berlin – New York, de Gruyter 1996, p. 47; per la definizione di «*hyperfiction*» si veda R. MAYER, E. P. SCHNECK, *Hyperkultur – die ganze Welt ist ein Text. Eine Einleitung*, cit., p. 3.

realistica notevole per il fatto che pure Shatzy parla di loro come di due persone vere. Infatti è proprio il fascino per le cose inventate e immaginate ad accomunare Shatzy e Gould. La prima dedica tutto il suo tempo libero alla creazione di un *western* fissandone la trama e i dialoghi su cassette audio, mentre il secondo usa i momenti (spesso molto lunghi) trascorsi al bagno per inventarsi a viva voce la storia di vita del pugile Larry Gorman. La seconda passione di Gould è il calcio, ma vi partecipa soltanto assistendo passivamente alle partite dei ragazzi del quartiere che commenta in termini filosofici insieme ad un suo professore universitario, Taltomar.

Questa predominanza della passività dell'osservazione ossia dell'invenzione su una partecipazione attiva alla vita va certamente considerata un tratto cruciale del romanzo di Baricco. Il protagonista Gould, che si dimostra perfino incapace di prendere in mano e lanciare un pallone, non ha accesso alla vita nella sua concretezza reale e si rifugia in universi mentali o artificiali. La riduzione enorme di esperienze di vita reali che ne risulta trova una sua corrispondenza formale nella struttura narrativa del romanzo dove la trama vera e propria, quella intorno a Gould e Shatzy Shell, viene contrastata e quasi soverchiata dalle finzioni di secondo grado ovvero le narrazioni intradiegetiche del *western* e del racconto pugilistico. Il romanzo mette quindi in atto un gioco di alternanza tra i livelli di finzione, reso ancora più complesso per il fatto che una delle finzioni di secondo grado, impersonata da Diesel e Poomerang, si estende fin dentro gli episodi del primo livello narrativo che hanno come protagonista Gould.

Da tutto ciò consegue che le simulazioni mediatiche, essendo identiche alle narrazioni intradiegetiche o di secondo grado, fanno parte integrante della trama del romanzo e non potranno quindi essere esaminate come aspetti formali a sé stanti. Le riflessioni seguenti verranno guidate, anzi, dall'ipotesi che per mezzo di tali intrecci della pluridiscorsività l'autore voglia problematizzare la condizione umana specifica del suo protagonista Gould, cioè la sua evasione verso universi mediatici lontani dalla realtà, come unica possibilità per venire a capo di una vita diventata troppo complessa e al tempo stesso troppo astratta. Tale *conditio humana* assume maggior peso dal fatto che si tratta di una tematica costante nell'opera di Baricco. La troviamo incarnata innanzi tutto nel personaggio di Novecento protagonista dell'omonimo libro, che riflettendo sul mondo esteriore in tutte le sue infinite manifestazioni, ha paura «di finire in mille pezzi solo a pensarla, quell'enormità»⁵ e di conseguenza si imprigiona volontariamente su quella nave che gli serve da sostituto ben limitato, e perciò vivibile, del mondo fuori. La troviamo anche in alcuni personaggi dei due romanzi *Castelli di rabbia* e *Oceano mare*, come il piccolo Pehnt secondo il quale «Ce n'è troppo, di mondo»⁶ per cui inizia a catalogare giorno per giorno le cose di cui esso è fatto, ovvero l'architetto Hector Horeau che mette «pezzi di mondo sotto vetro perché quello è un modo di salvarsi»,⁷ come afferma, ovvero ancora la ragazza ipersensibile Elisewin costretta a ritirarsi in un ambiente interno dove tutto – rumori, colori,

5 A. BARICCO, *Novecento*, Milano, Feltrinelli 1994, p. 57.

6 ID., *Castelli di rabbia*, Milano, Rizzoli 1991, p. 46.

7 *Ivi*, p. 157.

oggetti, profumi, ecc. – è ridotto al minimo assoluto. Gould appartiene a questa stessa categoria di individui, e la maniera di ‘salvarsi’ inventata da lui è appunto il ritiro in un universo tutto suo, fatto da un lato di studi scientifici estremamente astratti e di discussioni filosofiche,⁸ dall’altro di esperienze puramente immaginate o fantasticate, quelle che qui sopra abbiamo chiamato le finzioni di secondo grado.

1. LA SIMULAZIONE FUMETTISTICA

Cominciamo con la simulazione fumettistica che riguarda in primo luogo la coppia Diesel e Poomerang. Il fatto che i due amici esistano soltanto nell’immaginazione di Gould viene confermato al lettore solo verso la fine del romanzo; ma fin dal suo inizio ci sono certi segnali che lo fanno supporre. Molto significativo è a tale riguardo il modo in cui questi due personaggi narrativi vengono introdotti nel capitolo iniziale: Shatzy a questo punto lavora ancora come telefonista per una casa editrice, la CRB, per la quale deve condurre un’inchiesta sul celebre eroe di fumetto Ballon Mac. Gould è uno degli appassionati di questo fumetto ed è molto arrabbiato per la trovata della CRB di far morire nel numero successivo la madre di Ballon Mac, Mami Jane. Parlando quindi con Shatzy al telefono annuncia che fra poco i suoi amici Diesel e Poomerang arriveranno al centralino e «si metteranno a sfasciare tutto, e con ogni probabilità prenderanno il suo telefono e glielo attorciglieranno intorno al collo, o cose del genere».⁹

È la natura esagerata e infantile di questa minaccia, insieme agli attributi esteriori già descritti di Poomerang e Diesel, a farli sembrare loro stessi come due personaggi da fumetto e a contribuire in ogni caso alla loro ‘irrealizzazione’ come personaggi del romanzo. Questo viene confermato anche dal seguito della trama, dato che non si aggiungono ulteriori attributi o tratti psicologici a quelli conferiti ai due fin dall’inizio, cioè statura gigantesca e giacca verde, testa rapata e mutismo, e un carattere irascibile che li fa sembrare dei personaggi bizzarri e forse temibili. Non si è lontani, infatti, da certe coppie fumettistiche dal carattere anarchico e un po’ punk quali p.es. Beavis e Butthead.

Oltre a questi elementi che rimandano in modo implicito al genere fumettistico, il romanzo offre ugualmente alcuni esempi di rimandi espliciti. Tra questi figura per esempio la fotografia di Walt Disney che Shatzy Shell tiene appesa nei posti dove lavora. La ragione è che Walt Disney, secondo Shatzy, sarebbe stato «il più grande noleggiatore di felicità che si sia mai visto», dato che «si è messo lì e ha distillato da tutto il gran casino qualcosa che poi se uno ti chiede cos’è la felici-

⁸ Il discorso teorico e filosofico del romanzo viene eseguito in gran parte attraverso la bocca dei vari professori universitari di Gould. È interessante notare come questi discorsi, anche se vengono svolti paradossalmente da esperti di discipline ben distanti dalla filosofia, assumano un forte significato poetologico. Così Martens, professore di meccanica quantistica, spiega che la creazione delle finzioni letterarie nasce da certe impressioni subitane ricavate da un avvenimento anche banale, ma che rappresentano «minuscole feritoie attraverso cui è dato intuire [forse raggiungere] la pienezza di mondi» (A. BARICCO, *City*, Milano, Rizzoli 1999, p. 61).

⁹ A. BARICCO, *City*, Milano, Rizzoli 1999, p. 12.

cià, [...] tu devi ammettere che [...] la felicità ha quel gusto lì».¹⁰ Questo concetto di felicità alquanto discutibile perché attinto da un universo artificiale e inautentico, viene citato anche in un altro rimando esplicito ai media del fumetto e del cartone animato. Riflettendo sulla proposta di Shatzy la quale vorrebbe comprare una roulotte per poter portare in viaggio anche il gigantesco Diesel, Gould ha una specie di visione interiore:

Pensava a una roulotte che aveva visto in un cartone animato, andava come una matta su una strada tutta a strapiombio sul nulla, andava come una pazza sbandando da tutte le parti, [...] e intanto, dentro, tutti stavano a mangiare, ed erano a casa loro, [...] e avevano addosso qualcosa come una felicità, ma era qualcosa di più, come una splendida idiota felicità.¹¹

Con questa citazione si arriva proprio al centro di quella che è una problematica fondamentale non solo nel romanzo *City*, ma anche – come abbiamo già visto – in quasi tutte le altre opere di Baricco: quella del rifugio dell'individuo in un universo a parte, basato sull'immaginazione, sulla finzione, sull'artificialità, per non doversi confrontare con un mondo percepito come troppo complesso, multiforme e caotico. È solo all'interno delle sue invenzioni ed immaginazioni che per Gould è ancora possibile una specie di felicità, ma è a sua volta un sostituto di felicità e in questo senso «splendida e idiota».

Anche Shatzy Shell, pur essendo quella che cerca di stimolare Gould a partecipare alla vita 'vera', sogna di questo stesso tipo di felicità, e anche nel suo caso si tratta di un ricordo d'infanzia. Essa racconta come era rimasta profondamente impressionata dalla visita ad una esposizione promozionale chiamata il Salone della Casa Ideale dove una finta madre svolgeva delle finte attività da casalinga in un finto interno di casa. Per Shatzy questa casa perfetta, benché fasulla, rappresentava «il posto dove saresti salvo» e la sentiva come «una rivelazione che ti spalanca l'anima».¹² Shatzy ribadisce perfino che è il carattere fasullo stesso a conferire il sentimento di salvezza:

se c'è qualcosa che ti colpisce come una 'rivelazione', puoi scommetterci che è una cosa fasulla, voglio dire, una cosa che non è 'vera'. [...] Anche i libri, o i film, è la stessa cosa. Più fasulli di così si muore, [...] ma intanto ci vedi dentro cose che ad andare in giro per la strada te le sogni, e nella vita vera non le troverai mai. La vita vera non 'parla' mai.¹³

Riassumendo le dichiarazioni dei due personaggi principali del romanzo, si può quindi parlare di un chiaro primato dell'artificiale – e quindi dell'arte sotto la forma di libri, film e altro – sulla vita reale e concreta. Da questo punto di vista le due grandi finzioni di secondo grado del romanzo, il *western* e la narrazione pugilistica, assumono un significato più profondo nell'insieme dell'opera. Non si trat-

¹⁰ *Ivi*, p. 28.

¹¹ *Ivi*, p. 134.

¹² *Ivi*, p. 46 e 45.

¹³ *Ivi*, p. 47.

ta di una pluridiscorsività puramente gratuita e ludica, ma di un procedimento letterario destinato a rispecchiare una determinata predisposizione mentale e psicologica dei personaggi.

2. IL RACCONTO PUGILISTICO TRA FILM HOLLYWOODIANO, RADIODRAMMA E REPORTAGE RADIOFONICO

Quanto detto certo non impedisce che le due narrazioni intradiegetiche acquisiscano un alto grado di indipendenza narrativa e possano quasi essere lette come due opere a sé stanti. Inoltre risaltano sul corpo della narrazione principale anche per la loro forma che tende, per l'appunto, ad imitare forme e strutture di altri media. La simulazione che è subito evidente sia nel *western* che nel racconto pugilistico è quella cinematografica. Vengono percepiti come filmici certi svolgimenti della trama, personaggi, situazioni o modi di dire nei dialoghi che rientrano nelle caratteristiche tipiche o stereotipate del film di genere, cioè del *western* classico hollywoodiano e dell'epopea pugilistica del tipo *Rocky*: dai dialoghi gergali e pieni di aggressività svolti nel mondo pugilistico (p.es. «- Sono scivolato. - 'sto cazzo. - Le dico che sono scivolato. - Sta' zitto, Larry. Respira forte. - Cosa cazzo è 'sta roba? - Non fare casino e respira, forte. - NON HO BISOGNO DI 'STA ROBA, sono scivolato, cazzo») ¹⁴ alle forme discorsive volutamente anacronistiche del *western* (l'uso dell'allocutivo 'voi', ecc.); dai rimandi espliciti a situazioni filmiche alla *Rocky* («Gli venne in mente un film che aveva visto in cui c'era un pugile che si allenava correndo lungo i binari della ferrovia. Era inverno, e lui correva con un cappotto. Aveva anche le mani bendate rigide, [...] e ogni tanto tirava qualche colpo nell'aria») ¹⁵ alle descrizioni spaziali in forma di indicazioni didascaliche che servono per ambientare il *western* («Iniziava con una nuvola di sabbia e tramonto. La solita nuvola di sabbia e tramonto, come ogni sera, fumata dal vento sulla terra e dentro il cielo [...] A destra, allineato ai bordi della via centrale, corre il paese. A sinistra, il nulla») ¹⁶ Tale presenza di intertesti filmici si mantiene per l'intera durata delle due narrazioni interne, tuttavia vi si sovrappone nei due casi un'ulteriore simulazione mediatica. Il *western*, come verrà dimostrato in seguito, assume man mano le sembianze di una *hyperfiction*, mentre il racconto pugilistico tende sempre più vistosamente alla pura forma del dialogo, avvicinandosi con questo al medium della radio.

A questo si richiama anche Gould, il narratore intradiegetico stesso, quando alla domanda di Shatzy che chiede di che cosa sta parlando tutte le volte che si chiude da solo in bagno, egli risponde brevemente «È una radio». ¹⁷ Queste *performances* solitarie di Gould hanno spesso il carattere di trasmissioni radiofoniche non fittizie, quali il *reportage* su una star della boxe ovvero la registrazione dal vivo di un incontro di pugilato, come risulta p.es. dal brano seguente:

¹⁴ Ivi, p. 128.

¹⁵ Ivi, p. 180.

¹⁶ Ivi, p. 50.

¹⁷ Ivi, p. 68.

Grande tensione qui al St. Anthony Field, Larry Gorman conteso sul finire della terza ripresa, toccato duro da un gancio velocissimo di Randolph [...], è la prima volta che finisce sul tappeto nella sua carriera, è stato un gancio velocissimo di Randolph a prenderlo, INIZIO DEL QUARTO ROUND, Randolph parte come una furia.¹⁸

Per la maggior parte i passaggi del romanzo che formano il racconto pugilistico alternano tuttavia queste voci da cronista sportivo con i dialoghi di personaggi quali Larry Gorman stesso, il suo allenatore Mondini, un pugile suo avversario e così via, reintroducendo così un carattere finzionale come si confà per esempio a un radiodramma. Alla fine del romanzo prevale però di nuovo l'effetto di autenticità, dato che il racconto pugilistico si conclude con una lunga intervista tra Larry Gorman e un famoso cronista sportivo.

Vale la pena esaminare più da vicino queste pagine finali del romanzo perché vi si scontra in maniera alquanto paradossale il menzionato effetto di autenticità, intrinseco alla narrazione intradiegetica, con quello di pura finzione di cui si riveste alla fine la narrazione principale. L'intervista con Larry Gorman – recitata da Gould, come si sa – si interrompe nel momento in cui Larry si rifiuta di dire certe cose con il registratore acceso e finisce quindi con un *clac*, trascritto letteralmente nel testo, riferito al rumore con cui esso si spegne. Nello stesso tempo questo *clac* designa anche il rumore dell'interruttore che Gould aziona nei servizi igienici di un centro commerciale dove lavora oramai come guardiano di gabinetti.

La vita di Gould infatti ha preso nel frattempo una svolta sorprendente: egli non soltanto ha rifiutato l'offerta di lavoro di un'università molto rinomata, ma ha tagliato completamente con la sua carriera accademica. Si è dedicato invece nuovamente al tentativo, effettivamente riuscito, di maneggiare e lanciare un pallone, ma il palleggio per poco non gli è costato la vita: ha rischiato di farsi investire da un autobus. Il gesto simbolico del pallone evidentemente fa nascere nel lettore l'attesa che Gould sarà oramai in grado di affrontare in modo attivo e concreto la sua vita. Ma quello che succede nell'epilogo appena riassunto del romanzo è in un certo senso il contrario, dato che il bagno, nel sistema metaforico del romanzo, è il luogo della finzione per eccellenza. Questa deduzione viene confermata anche dal fatto che l'unica presenza 'umana' nella solitudine del guardiano di gabinetti Gould sono i suoi amici immaginari Diesel e Poomerang. Egli si è quindi ritirato del tutto in un regno delle finzioni, e gli spazi bianchi dei servizi igienici gli serviranno in un certo senso da schermi su cui passano le immagini di Larry, Diesel, Poomerang e altri personaggi inventati, tutte proiezioni di lui stesso in un universo ormai del tutto mediatico. Con i termini di Jean Baudrillard si potrebbero designare queste proiezioni come i «cloni virtuali» di un «soggetto frattale», definito quest'ultimo come soggetto narcisistico che non desidera più tuttavia la propria immagine ideale, bensì l'infinita riproduzione biologica e virtuale di sé stesso.¹⁹ Questa variante radicalizzata delle «estensioni del corpo»

¹⁸ Ivi, p. 129.

¹⁹ Cfr. J. BAUDRILLARD, *Videowelt und fraktales Subjekt*, in *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, a cura di K. Barck et alii, Essais, Leipzig, Reclam 1990, pp. 252-253 e 257.

di McLuhan si applica molto bene alla condizione di Gould. Egli non vive più che nelle estensioni mediatiche del suo corpo, mentre il corpo stesso – come quello del narciso mcluhaniano – è narcotizzato e limitato nelle sue capacità di agire.

A questo punto bisogna però chiedersi se il punto di vista critico dal quale sia Baudrillard che McLuhan considerano l'autoreferenzialità infinita di un mondo mediatizzato, viene adottato anche nel romanzo di Baricco. La maggior parte dei segnali testuali portano a credere che *City* comporti al contrario un'implicita professione di fede a favore di tale stato di cose. Nell'epilogo, dove tra l'altro non c'è traccia di rassegnazione o tristezza, Gould risponde con parole significative alla domanda di un suo collega che vuole sapere come sta. Dice: «Da dio»²⁰ Egli si può sentire ormai come sovrano supremo nel suo regno dell'immaginario, l'unico che gli è rimasto dopo essersi ritirato da quello reale come anche da quello simbolico rappresentato dalla carriera universitaria. Il romanzo oscilla perciò, in maniera decisamente postmoderna, tra il ritiro angosciato da una realtà percepita come caotica e impenetrabile, e l'attivismo sereno del produttore di finzioni cosciente della sua onnipotenza.

3. IL WESTERN TRA SCENEGGIATURA CINEMATOGRAFICA E HYPERFICTION

Come sarà da dimostrare nella parte finale della relazione, questa stessa ambiguità appena abbozzata caratterizza anche la simulazione mediatica a cui è sottoposta la narrazione del *western*, cioè la *hyperfiction*. Alle sembianze cinematografiche di questa narrazione si è già accennato. L'accentuata struttura dialogica, che alterna con passaggi diegetici di narrazione accelerata e con brevi inserzioni che sembrano didascalie (p.es. *Musica*), somiglia chiaramente alla sceneggiatura per un film. Anche il setting del *western* rientra perfettamente negli stereotipi di genere: la polverosa cittadina di Closingtown con lo sceriffo, il pistolero, le vecchie zitelle un po' bizzarre, il pellerossa taciturno e magnanimo e la bella prostituta residente al primo piano del *saloon*. La simulazione cinematografica viene però contrastata dal carattere fortemente episodico della narrazione. Mentre il racconto pugilistico quasi sempre si riallaccia al momento in cui è stato interrotto, seguendo quindi un filo continuo della trama, nel caso del *western* questo filo continuo non esiste, ma la trama si costituisce di episodi indipendenti che hanno come protagonisti dei personaggi diversi e si svolgono anche in diversi luoghi di Closingtown e dei dintorni. Solo alla fine del romanzo queste parti indipendenti della narrazione cominciano ad intrecciarsi formando una vera e propria storia. Ma fin lì l'impressione che si impone è certamente quella di un accostamento di episodi senza legami causali o temporali, tenuti insieme solo da rapporti spaziali costituiti dall'ambientazione a Closingtown con i suoi vari abitanti come protagonisti.

È questa la caratteristica formale più ovvia che accomuna la narrazione intradiegetica del *western* a una *hyperfiction*. Secondo i teorici Hilmar Schmundt e Hannah Möckel-Rieke è proprio la sostituzione della cronologia con la topografia

20 A. BARICCO, *City*, cit., p. 321.

come principio narrativo di base a definire questo tipo di letteratura elettronica,²¹ in cui risulta a livello dei brani testuali una struttura pluridimensionale resa accessibile all'utente tramite vari 'bottoni' da 'cliccare' che designano per lo più i luoghi e/o i personaggi dell'azione narrativa interattiva. Del resto, il conseguente indietreggiare della dimensione temporale si riflette persino a livello dei contenuti narrativi, dato che il tempo nella cittadina di Clostown si è fermato per un evento remoto nel tempo, ed a segnare questo vuoto di tempo la zona è afflitta da un vento incessante.

Fino a un certo punto questa prevalenza della struttura topografica, particolarmente accentuata nel racconto *western*, si applica anche al romanzo nella sua interezza. Ce lo fa notare l'autore Baricco stesso con alcune osservazioni inserite nel testo di seconda di copertina:

questo libro è costruito come una città, come l'idea di una città. [...] Le storie sono quartieri, i personaggi sono strade. Il resto è tempo che passa, voglia di vagabondare e bisogno di guardare.

Infatti il paragone spaziale usato dall'autore rende abbastanza bene l'impressione che si ricava dalla lettura del romanzo. Con il suo alternarsi di narrazioni quasi indipendenti e di forme discorsive diverse, esso si presenta in effetti come una rete di percorsi testuali dove la 'voglia di vagabondare' induce il lettore a deviare dall'ordine prestabilito dei brani o capitoli, seguendo p.es. le tracce dell'avvincente narrazione *western* e lasciando stare provvisoriamente le altre stazioni del testo. Il romanzo si avvicina così ad una variabilità dell'ordine testuale come è caratteristica per la *hyperfiction*, e in tutt'e due i casi la strada effettivamente tracciata sul terreno narrativo dipende dal processo di lettura.

D'altra parte però, come sottolinea Schmundt, quella dell'autonomia del lettore è un'apparenza ingannevole, dato che essa viene contrastata dall'offerta eccessiva e impenetrabile di opzioni da scegliere. Per questo motivo, come spiega ancora Schmundt, in tutte le *hyperfictions* è sempre implicata una lotta di potere tra l'uomo e il sistema elettronico con i suoi flussi continui e imprevedibili di sterminati ammassi di dati. L'universo elettronico, da questo punto di vista, non è adatto a fungere da sostituto più trasparente e maneggevole della realtà, ma possiede a sua volta il carattere opaco e caotico proprio al mondo reale.

Da tutto questo si può concludere che il romanzo *City*, con tutta la sua diversità di storie e stili, di livelli narrativi e modelli discorsivi, ritorna continuamente su una grande tematica di base: il rapporto dialettico tra l'indietreggiare dell'individuo di fronte ad una realtà inafferrabile per la sua offerta eccessiva di opzioni, e il conseguente ripiegamento dell'individuo nella sua posizione di 'produttore di finzioni'. Sotto questo punto di vista, la pluridiscorsività del romanzo andrebbe anche intesa come dimostrazione delle enormi capacità dell'individuo di generare tali mondi 'fasulli'. In ogni caso è soltanto dentro queste simulazioni di mondi che l'individuo riesce ancora a svolgere le attività di quello che controlla, ordina e gestisce.

21 H. SCHMUNDT, *Strom, Spannung, Widerstand. Hyperfictions – die Romantik des elektronischen Zeitalters*, cit., p. 54.

Bisogna però tenere presente che la finzione artistica, in queste condizioni, è più lontana che mai da un suo ruolo di generatrice di significato, limitandosi alla sostituzione o simulazione di esso. La realtà simulata, essendo finita, plasmabile e gestibile, diventa così una realtà 'migliore', diventa il «posto dove saresti 'salvo'», anche se «non ci sei mai dentro».