

Note fenomenologiche sui cosmi comici di Calvino

Emiliano Trizio

Dipartimento di Filosofia e Beni Culturali

Università Ca' Foscari Venezia

Abstract

The aim of this article is to formulate a definition of the cosmicomic genre invented by Italo Calvino based on a phenomenological characterization of the narrative environment it presupposes. In keeping with the title of Calvino's work, such environment will be called "comic cosmos". It will appear that the comic cosmos is a type of impossible life-world constructed by merging the scientific description of reality with the environment of individual and collective human life. This characterization of the cosmicomic genre will also clarify why it can in no way be equated with science fiction.

Key-words: Calvino, Cosmicomics, literary genre, phenomenology, life-world

Till min enda värld

In queste brevi note mi accosterò alle *Cosmicomiche* di Italo Calvino con l'ausilio di alcune nozioni fenomenologiche¹. Come apparirà dalle pagine che seguono, non intendo proporre un'interpretazione secondo cui tale opera richiamerebbe questo o quell'aspetto della tradizione fenomenologica. È plausibile, peraltro, che una simile operazione sarebbe apparsa del tutto innaturale allo stesso Calvino, data l'influenza che ebbe su di lui lo strutturalismo del secondo dopoguerra. Cecherò invece di formulare una definizione del *genere cosmicomico* inventato da Calvino sulla base di una caratterizzazione fenomenologica dell'ambiente narrativo che esso presuppone, il *cosmo comico*, appunto. Ciò permetterà anche di chiarire perché tale genere non possa in alcun modo essere

¹ Esprimo la mia sincera gratitudine a Danilo Manca per avermi suggerito di prendere in considerazione le *Cosmicomiche* come oggetto di analisi fenomenologica.

assimilato a quello fantascientifico². A tal fine, non è sorprendente che la fenomenologia possa accorrere in aiuto. Dopotutto, la relazione tra ogni soggetto e ogni mondo, possibili o impossibili che siano, sta al cuore del suo ambito di ricerca.

Nelle sue molte varianti, la fenomenologia ha sempre cercato di tematizzare il mondo quale terreno su cui si radicano le attività umane più diverse. Nei confronti delle scienze, della concezione della verità che loro appartiene, del loro modo di ritagliarsi un ambito tematico particolare e di sottoporlo ad un'indagine metodica, la fenomenologia ha potuto rivendicare un autentico *sapere del mondo* precedente a ogni conoscenza da esse prodotta. La tematizzazione dell'essere del mondo e delle sue strutture che la fenomenologia mette in opera riveste inoltre, com'è noto, un grande significato anche in riferimento alla finzione in generale e alla narrazione letteraria in particolare. Ogni narrazione letteraria si svolge in un *ambiente* dotato di caratteristiche proprie, e, nella più parte dei casi, tale ambiente è riconoscibilmente un *mondo* che si squaderna nello spazio e nel tempo e ospita oggetti e fenomeni, i quali a loro volta stanno in rapporto con esseri senzienti e agenti. Il tipo di ambiente in questione, poi, contribuisce a determinare (anche se non lo fa sempre univocamente) il genere narrativo che viene di volta in volta praticato o meramente ideato. Se la narrativa classica, nelle forme canoniche del romanzo e del racconto, assume come sfondo il mondo in cui di fatto si svolge la nostra esistenza, introducendovi finzioni di carattere locale che non esulano dalla sfera del plausibile, tipico di alcune forme di letteratura di genere è l'apportare modifiche strutturali *alla realtà* quali premesse e sfondo della narrazione. Ad esempio, il mondo del fantasy e dell'horror obbediscono a regole fondamentalmente diverse dalla realtà che esiste di fatto, e così il mondo dei miti e quello delle fiabe. Ora, l'esplorazione di questi mondi narrativi può avvalersi del contributo della nozione fenomenologica di *mondo della vita*, che è strutturalmente un mondo correlativo a una soggettività esperiente, operante, e, nella maggior parte dei casi, capace di pensare, di usare simboli e segni, nonché di esprimersi mediante il linguaggio. La variazione immaginativa del mondo della vita esistente di fatto offre grandi risorse per render conto della natura dei diversi mondi narrativi correlati a generi, o famiglie di generi diversi. Ciò resta vero, come mostrerà il caso di Calvino, anche qualora i narratori, ricorrendo alla rottura di regole di struttura fondamentali (incluse quelle logiche in senso stretto) evocano mondi impossibili. Se la radice dell'impossibilità o dell'assurdità di un ambiente narrativo può essere identificata e compresa, il corrispondente mondo della vita sarà un non-mondo, in linea di principio impossibile tanto da esperire quanto da immaginare per via di conflitti insanabili

² Calvino stesso dichiarò che si trattava di “un genere interamente nuovo”, (Serra 2006, p. 281). Su questo punto si vedano anche (Illiano 1972, p. 291; Di Franco 2023, p. 66).

tra le sue diverse parti o proprietà, e tuttavia non impossibile da caratterizzare e persino classificare. Al contrario, ciò potrà esser fatto anche avvalendosi della forma specifica della sua impossibilità.

In seno a questa tematica generale, si presenta il caso più particolare dei generi narrativi nella definizione dei quali è essenziale il *referimento alla conoscenza scientifica*. Chiariamo questo punto sulla base di alcuni esempi. Il ricorso al magico o al soprannaturale implicitamente contravviene al principio secondo cui i fatti del mondo devono ammettere una spiegazione scientifica, ma è concepibile anche in assenza di un tale riferimento. Per definire la magia o il soprannaturale basta il riferimento alla rottura della normalità causale della vita *prescientifica*, senza che si affermi espressamente l'impossibilità di principio di una sua spiegazione scientifica. Anche nel genere giallo o poliziesco, tale riferimento è inessenziale, per quanto determinate conoscenze scientifiche giochino spesso un ruolo fondamentale in molte trame. Tra gli svariati casi in cui, invece, il riferimento alla conoscenza scientifica è essenziale, giova in questo contesto menzionarne due: il genere fantascientifico e il genere extra-scientifico. Partiamo dal secondo, che consiste in realtà di un costruito anziché di un concetto sorto dall'analisi di esempi reali. A mia conoscenza, è stato Quentin Meillassoux a teorizzarlo per la prima volta e distinguerlo da ciò che normalmente s'intende come fantascienza (Meillassoux 2013). Un racconto è extra-scientifico se si svolge in un mondo sufficientemente ordinato dal punto di vista morfologico e causale da consentire l'esistenza di una vita individuale e collettiva sensata, ma non tanto ordinato da render possibile una legalità naturale esatta e la tecnologia che si fonda su di essa. Si tratta di un mondo in cui le scienze naturali esatte, in particolare, sarebbero del tutto impossibili, e non per via di qualche carenza da parte degli esseri umani, ma in virtù della sua struttura intrinseca. Altrove ho sostenuto che un tipo particolare di mondo della vita, già considerato da Husserl come in linea di principio possibile, fornisce l'ambiente adatto per tale genere di narrativa, della quale, peraltro, non sembra facile reperire alcun esempio del tutto calzante (Trizio 2022). Tale mondo (o semi-mondo, dato il suo carattere soltanto parzialmente oggettivabile) merita di essere chiamato *chenomondo* (mondo vuoto), perché non ospita in sé una verità scientifica oggettiva nel senso della fisica moderna. Ora, un tale tipo di narrativa mantiene un riferimento essenziale alla scienza, benché di tipo negativo. Non potrebbe, cioè, neppure ricevere una caratterizzazione precisa da chi non avesse idea di quali condizioni un mondo della vita debba soddisfare per essere determinabile secondo lo stile della scienza matematica della natura. Si tratta, in altri termini, di escogitare un mondo "impoverendo" le strutture causali che riscontriamo in quello vero e che rendono possibile la matematizzazione della natura materiale. Diverso è invece il caso del racconto fantascientifico, che, per principio, non può aver luogo nel *chenomondo*. In tal caso, il riferimento alla scienza, che è ovviamente essenziale, investe sia la natura intrinseca del mondo ambiente che il tipo di società e cultura in cui si dipanano le vicende narrate. Una storia

fantascientifica ha luogo in un mondo conoscibile scientificamente e, almeno fino a un certo punto, *de facto* conosciuto scientificamente. Inoltre essa deve evocare uno stato della conoscenza o delle sue applicazioni tecniche più avanzato di quello che esiste realmente o, perlomeno, eventi naturali mai verificatisi, ma descrivibili in concetti scientifici (è il caso, per esempio, del sottogenere fantascientifico-catastrofico). In fondo, si tratta di raccontare storie i cui personaggi siano alle prese con situazioni e stati di cose mai avvenuti che si concepiscono soltanto in riferimento a un mondo pensato scientificamente, e in cui l'azione sia, in modo spesso determinante, mediata da una tecnologia immaginaria. Quest'ultimo aspetto è, a mio modo di vedere, di gran lunga il più decisivo. Il giocattolo immaginativo della fantascienza è, in fondo, la tecnologia, non la conoscenza scientifica. La fantascienza è soprattutto (anche se non esclusivamente) un genere fanta-tecnologico, in cui il mondo ambiente è trasformato da sviluppi tecnologici immaginari, e in cui tali trasformazioni rendono possibili vicende di tipo nuovo. Lo scrittore inventa o riprende tipi di vicende umane non realmente sperimentate rese possibili, appunto, da tecnologie immaginarie, e, meno spesso, da fenomeni naturali immaginati, ma sempre pensati a partire da una possibile spiegazione scientifica.

Da quanto appena detto, si evince che la fantascienza non altera un aspetto assolutamente strutturale del mondo in cui viviamo, vale a dire il modo in cui le persone e il mondo personale si rapportano alla scienza, ovvero, *il modo cui la realtà pensata in termini scientifici entra in contatto con la vita personale degli esseri umani*. Questo rapporto, come la fenomenologia sa illustrare in modo più rigoroso e dettagliato di tante altre tradizioni, è mediato: 1) dal linguaggio simbolico della scienza, 2) dall'insieme della sperimentazione e dai dati che essa produce, 3) dall'osservazione metodica diretta o effettuata mediante strumenti, e, infine, 4) dai prodotti della tecnica e dai loro effetti. La presenza della verità scientifica nella vita individuale e collettiva consiste di questi quattro elementi e nulla più. Inconsapevolmente, la fantascienza conserva proprio questo carattere del mondo della vita che inerisce alla forma della correlazione tra soggettività e verità scientifica (o oggetti scientifici), mentre si dedica a variare i contenuti effettivi che riempiono questa forma correlativa: formulazioni teoriche, esperimenti, osservazioni metodiche, e, soprattutto, applicazioni tecniche. Ciò non stupisce, dato che la fantascienza non si nutre di *nonsense* e non mira programmaticamente a raccontare storie che si svolgono in mondi assurdi, per quanto alcuni autori si facciano prendere la mano dal loro estro narrativo e finiscano per farlo. Come stiamo per vedere, infatti, procedere in direzione opposta e intaccare la struttura della correlazione tra vita e descrizione scientifica del mondo apre la porta alla possibilità di forme anche estreme di *nonsense*.

L'ipotesi che voglio avanzare in queste note è che il genere cosmicomico praticato da Calvino si possa definire come quello in cui gli oggetti e i processi postulati dalla scienza diventano l'ambiente

circostante (nel senso di “*Umwelt*”) della vita personale, cioè entrano in contatto e interagiscono con la vita personale senza le mediazioni e la “distanza fenomenologica” che li separano da essa. Si tratta quindi di un terzo genere (oltre a quello fantascientifico e a quello extrascientifico) per il quale il riferimento alla scienza è necessario, la cui specificità consiste nello scavalcare le mediazioni con cui tali oggetti e processi si annunciano nel mondo della vita. Ciò che si ottiene in questo modo è un mondo della vita che permette al vivere personale e interpersonale di *abitare direttamente* una realtà plasmata dai concetti scientifici e quindi, paradossalmente, non solo impossibile da spiegare scientificamente, ma nella maggior parte dei casi, impossibile in linea di principio. L’indizio più evidente di questa caratteristica consiste proprio nella rimozione dal genere cosmicomico di qualunque riferimento alla tecnologia quale interfaccia tra vita personale e descrizione scientifica del mondo, vale a dire proprio di quell’elemento che, per converso, è la risorsa decisiva impiegata dalla fantascienza *per fare interagire vita e scienza*. Precisiamo il senso di questa ipotesi prima di metterla alla prova sulla base dei testi di Calvino.

Il mondo circostante contiene una grande varietà di cose e processi, che tuttavia possono essere ricondotti a piccolo numero di categorie di base. Vi si trovano gli oggetti inanimati delle più diverse forme, quali sassi, montagne, torrenti, spiagge e nuvole, corpi dotati di vita quali piante, funghi, animali, e altri essere umani che hanno un corpo simile al nostro. Tutti questi oggetti, poi, possono avere per noi valori d’uso, significati simbolici, valenze estetiche, morali o religiose. Oltre a tutto ciò, vi incontriamo manufatti di varia natura, creati per gli scopi più vari dagli esseri umani (e più raramente dagli animali), nonché un tipo particolare di oggetti che esitiamo a mettere sullo stesso piano dei manufatti, vale a dire i segni, i simboli, le parole scritte e parlate, ecc. Tutto ciò si dà in un tessuto spaziotemporale unitario caratterizzato da una struttura complessa di vicinanze/distanze sia spaziali che temporali. Il presente che ospita le cose appena descritte e i processi che le coinvolgono si libra, per così dire, tra un passato stratificato secondo le modalità di accesso che ne abbiamo (memoria, tradizione orale, scrittura, ecc.) e un futuro, che in modo suo proprio, presenta un’analogia sovrapposizione di strati corrispondenti alle diverse modalità dell’anticipazione (dalle aspettative della vita quotidiana, alle attese sul futuro storico, ed, eventualmente, escatologico). Dal canto suo, lo spazio più prossimo della nostra vita quotidiana si inserisce in una serie di spazi più ampi che, di nuovo, ammettono forme proprie di manifestazione e accesso³. Ora, la scienza moderna interviene su queste strutture del mondo della vita riplasmandone il senso in modo fondamentale. Innanzitutto gli oggetti appartenenti a ognuna di queste categorie diventano tema di una ricerca teorica. Ciò implica che tali oggetti abbiano acquisito una sorta di dimensione supplementare, una profondità ontologica

³ Una distanza di natura assai eterogenea rispetto alle altre, una distanza fatale per i vari significati che essa ha assunto e può assumere è quella del cielo e degli oggetti che appaiono in esso.

nuova, in virtù della quale essi ospitano, come traguardo di un lavoro infinito di ricerca, una verità scientifica. Questo fatto riguarda lo strato puramente materiale del mondo, ma, in forme diverse, anche l'organizzazione del vivente, e, al di là di ciò, riguarda gli oggetti che hanno significato culturale, nonché la vita individuale e collettiva degli essere umani. Questa trasformazione di ogni ambito di realtà in tema scientifico non riguarda soltanto le categorie in cui si suddividono gli oggetti del nostro ambiente, ma anche gli orizzonti spaziali e temporali che lo attraversano e circondano. L'ambiente in cui la nostra vita si svolge appare ora come una porzione di un cosmo infinitamente più vasto, e il tempo della vita quotidiana, ma anche quello della storia, si mostrano, in un senso tutt'altro che ovvio da precisare, come appartenenti a un tempo cosmico⁴. Tutto ciò che si manifesta a noi come stabile, sicuro e noto acquisisce il senso di una fase effimera in seno a una storia naturale che abbraccia ogni evento dall'origine del cosmo al suo futuro più o meno indeterminato. È stata opera della relatività generale rendere la struttura geometrica dello spazio-tempo, alla scala cosmica, oggetto di scienza, e aver conferito un senso scientifico persino all'idea di *cosmogonia*.

A seguito di questo processo di edificazione della conoscenza scientifica, di cui siamo eredi, ci troviamo innanzi un dualismo tra il mondo della vita e il *cosmo scientifico* costruito a partire da esso. Questo sembra avvolgere e compenetrare quello *da ogni lato*. Il mondo della vita, dal canto suo, pare ridursi quasi a un'immagine irrealistica, a una messa in scena che ha luogo nel teatro del mondo vero che la scienza dischiude. Nel primo, tuttavia, ha luogo il nostro vivere personale, con le sue memorie, esperienze e progetti, in cui siamo membri di una famiglia, di una rete più estesa di parentele, in cui facciamo parte di una comunità storicamente determinata, con i membri della quale condividiamo abitudini di vario genere, una nozione assai complessa e ramificata di normalità, valori e credenze, e una lingua di cui padroneggiamo i registri, le valenze umoristiche, i riferimenti più circostanziali. In seno a questa vita interpersonale si danno, nella loro varietà, oggetti esperibili e talvolta anche direttamente manipolabili, distanze percettibili e talvolta anche raggiungibili, grandezze e piccolezze scrutabili e talvolta a portata di mano, insomma un ambiente a misura del nostro corpo e dei nostri sensi. Il cosmo scientifico e la storia naturale che ne narra le epoche sono di tutt'altra stoffa. Le nostre vite non possono attraversare i tempi geologici, per non dire quelli astronomici, né i nostri corpi possono percorrere distanze cosmiche, librarsi nello spazio, assistere al farsi e disfarsi delle stelle e dei mondi come se fossero cose incontrate nel nostro ambiente. Ancora meno è possibile per noi vivere senza atmosfera, immergerci nel freddo siderale o nella corona incandescente di una stella. Né possiamo avvertire trasformazioni geologiche o biologiche che richiedono milioni di anni per compiersi, o esperire e manipolare la struttura microscopica della materia. Soprattutto, la

⁴ Anche se sarebbe meglio dire che sono *attraversati* da un tempo cosmico.

determinazione del mondo “oggettivamente vero” della fisica teorica, formulata in linguaggio matematico implica la sua *non-intuibilità di principio* per ogni soggetto concepibile (Husserl 1959; tr. it. 2015, p. 151). Per questo motivo, il cosmo scientifico è *presente* nel mondo della vita soltanto attraverso le mediazioni indicate precedentemente. Soltanto per queste vie, esso può, per così dire, penetrare nel mondo della vita (Husserl 1959; tr. it. 2015, p. 150).

Come si è detto, la fantascienza non altera questa relazione tra il cosmo scientifico e il mondo della vita, per quanto si adoperi a immaginare esplorazioni interplanetarie, o viaggi nel tempo, incontri con specie aliene o variazioni biologiche e psichiche della nostra forma di vita. Gli oggetti veri in sé di una scienza reale o immaginaria vi appaiono comunque come il riferimento di formulazioni teoriche, di *discorso*, o si segnalano in risultati della sperimentazione e dell’osservazione mediante strumenti, o, più spesso, sono evocati come condizioni di possibilità d’innovazioni tecnologiche. Le paratie delle navi spaziali appartengono a un ambiente percettivo possibile quanto i muri delle nostre case, e il teletrasporto, per quanto modifichi il modo ordinario con cui il corpo umano cambia posizione, si limita a rendere discontinua la percezione dello spazio ambientale, senza tramutarla in una prensione diretta dello spazio idealizzato concepito dalla scienza. Le conoscenze che rendono possibili queste tecnologie, come si è detto, possono ben essere lasciate sullo sfondo ed evocate senza alcuna pretesa di rigore. Così, il più delle volte, la “verità scientifica” entra nella fantascienza: come un anonimo “si sa”, che non è necessario esplicitare oltre e che rende possibili mirabolanti invenzioni. In conclusione, nella fantascienza, il mondo della vita è sì alterato dalla tecnologia, ma senza che ciò ne comprometta la struttura essenziale.

Come si caratterizza il genere cosmicomico alla luce di queste indicazioni preliminari? Si tratta di capire come si costruisce un cosmo *comico* e quali possibilità questa costruzione apra all’inventiva e alla narrazione. Le *Cosmicomiche* si compongono di dodici racconti, ognuno dei quali è introdotto da una breve descrizione di una fase della storia naturale o di un fatto cosmologico di larga scala tratti dalla letteratura scientifica dell’epoca. Queste descrizioni hanno l’effetto di predisporre una scena ricalcata su una parte o fase del cosmo scientifico. A questo punto, l’inizio del racconto vero proprio effettua la sutura tra fatto scientifico e finzione: prende corpo una vicenda che coinvolge soggetti personali, i quali potrebbero esistere veramente soltanto nel mondo della vita, ma invece si trovano *immersi* (in un senso quasi matematico) nella scena cosmica appena delineata. Si potrebbe dire che questi personaggi sono estratti dalla concretezza del mondo della vita, dove sono inseriti nella rete di strutture percettive, sociali, linguistiche e culturali elencate precedentemente, trasferiti nel cosmo scientifico in questione, e “rifusi” in modo da aderire ad esso. Questa immersione è sempre introdotta con un’espedito narrativo che coinvolge un soggetto rimemorante. Nella

maggior parte dei casi, si tratta in modo esplicito del letteralmente ineffabile Qfwfq. L'espedito della rimemorazione è sufficiente di per sé a far sì che il passato cosmico-scientifico si ricollochi nell'alveo del flusso di coscienza del narratore, e che diventi quindi correlato esperienziale di una vita personale. La storia naturale è per Qfwfq autobiografia, esperienza vissuta direttamente nel passato (persino quando egli afferma di non aver avuto, a quei tempi, alcun organo di senso)⁵. Si noti che se, da un lato, questa deformazione della vita soggettiva, questa immersione nel cosmo scientifico, appunto, determina inevitabilmente il carattere *comico* della vicenda che segue,⁶ dall'altro, essa ha come effetto di ritorno di deformare il cosmo scientifico fino a trasformarlo in un mondo ambiente. Pertanto, la sutura tra il cosmico e il comico bypassa completamente le modalità in cui la "verità" scientifica è presente nel mondo della vita e, in particolare, la sua incarnazione tecnologica, modalità che, come si è detto, sono al contrario conservate dalla fantascienza⁷. Si generano così, almeno nei casi più estremi, mostruosità ben più aberranti di quelle che campeggiano in qualunque bestiario mitologico, e cioè mondi della vita impossibili popolati di oggetti *in-vivibili* e vissuti da soggetti non-mondani⁸.

Di questi dodici racconti, ben otto si svolgono in un ambiente astrofisico, due dei quali in uno addirittura cosmogonico (*Tutto in un punto e Quanto scommettiamo?*), uno soltanto ha un'ambientazione geologica (*Senza colori*), e nei rimanenti tre (*Lo zio acquatico*, *I Dinosauri* e *La spirale*) i personaggi si trovano immersi in diverse fasi dell'evoluzione biologica. Il carattere specifico della scena cosmica evocata è di grande importanza, perché al suo variare si delineano gradi diversi di *non-sense*⁹. Partiamo dal racconto *Giochi senza fine*, il quale, se non è forse il più

⁵ Come in *Un segno nello spazio*. Ciò non avviene invece in altri racconti, come, per esempio, *Senza colori*.

⁶ Si può concedere che un genere "cosmidrammatico" o addirittura "cosmitragico" non sarebbe in linea di principio impossibile, né sarebbe essenzialmente diverso da quello cosmicomico. Tuttavia, si tratterebbe di un esito assai meno spontaneo di questo esercizio immaginativo. Va inoltre sottolineato che il cosmicomico di Calvino non è un vero proprio genere comico, come testimonia l'intensità lirica ed emotiva di molti fra questi racconti.

⁷ Rari manufatti tecnologici appaiono nelle *Cosmicomiche*, si veda il telescopio di *Gli anni-luce*. Tuttavia, ciò che tale telescopio rende visibile sono i cartelli che spuntano da galassie immaginate come altrettanti zatteroni alla deriva nel cosmo. Il telescopio, in questo caso, non media, come in di fatto fa, con un immensamente lontano/immensamente grande che non può comunque mai essere riportato alla scala del nostro corpo e del nostro agire, bensì si limita ad avvicinare oggetti che sono già a misura dell'essere umano e parte del suo campo d'azione possibile. Il punto centrale è che le galassie sono già introdotte come punti d'osservazione di misteriosi personaggi intenti a spiare la vita del protagonista.

⁸ Non poche versioni di Qfwfq e dei suoi comparì possono essere definiti non-mondani non in quanto soggetti trascendentali (nessun soggetto, detto di passaggio, è l'uno anziché l'altro), né in quanto soggetti divini, né in quanto soprannaturali in un qualunque altro senso, ma perché il loro legame con l'ambiente cosmico di cui fanno di volta in volta parte, a partire dalla loro corporeità, è lasciato nell'indeterminazione, come avviene per i giocatori di *Quanto scommettiamo?* o per i bambini rivali di *Giochi senza fine*. In *Quanto scommettiamo?*, poi, i personaggi sono addirittura sbalzati in un assurdo spazio extra-mondo da cui possono assistere alla nascita dell'universo.

⁹ In questo note non prenderò in considerazione cosmicomiche successive scritte da Calvino e in particolare quelle che compongono la raccolta *Ti con zero*. Calvino stesso avvertiva i lettori che il meccanismo narrativo di tali racconti non è più esattamente il medesimo. In effetti, ciò sembra valere persino per i primi tre racconti di *Ti con zero*, indicati assieme da Calvino come *Altri Qfwfq*, che nonostante la presenza dello stesso narratore, si discostano in modo assai interessante dallo stile delle prime *Cosmicomiche*.

affascinante ed evocativo, contiene un modello esemplare e assai semplice di cosmo comico. Il tema scientifico che introduce il racconto è fornito dal modello cosmologico detto “dello stato stazionario” secondo il quale nell’universo ha luogo una generazione continua di materia sotto forma di atomi d’idrogeno. Questa scena cosmica riappare all’inizio del racconto, ma collocata nel passato personale di Qfwfq:

Ero un bambino e già me n’ero accorto, - raccontò Qfwfq. - Gli atomi d’idrogeno li conoscevo uno per uno, e quando ne saltava fuori uno nuovo lo capivo subito. Ai tempi della mia infanzia, per giocare, in tutto l’universo non avevamo altro che atomi d’idrogeno, e non facevamo che giocarci, io e un altro bambino della mia età, che si chiamava Pfwfp¹⁰.

Assistiamo così all’immersione di soggetti personali nella scena cosmica appena delineata, e con essi al migrare nello spazio concettuale della teoria di una rete di situazioni, azioni e rapporti che appartengono al mondo della vita prescientifico e hanno senso soltanto in esso. Qfwfq era un bambino! Giocava con un altro bambino! Ma, in qualche modo, vagavano entrambe in un vuoto cosmico, in cui invece di sabbia e ciottoli si trovano atomi d’idrogeno che possono essere persino identificati uno a uno. E il formarsi di nuovi atomi avviene sotto il loro sguardo, come l’affiorare di bolle d’aria sulla superficie di uno stagno. Ovviamente, non è dato sapere come questi bambini siano finiti nello spazio siderale, di chi siano figli, di quale società facciano parte. A ben vedere, non è chiaro in che senso essi possano conservare le fattezze di bambini in carne e ossa, né come uno di essi sia poi diventato, attraversando le ere del cosmo, il Qfwfq che racconta la storia in un passato non definito, a un pubblico imprecisato. Ciò che si osserva, invece, è che queste soggettività umane sbalzate fuori dal mondo della vita retroagiscono sulla scena cosmica deformandola. Il cosmo del modello stazionario trascolora in un ambiente umano: lo spazio-tempo “curvo” della relatività è ora un’immensa pista su cui si fanno scorrere gli atomi quasi fossero biglie. Tant’è che gli atomi entrano in questo ambiente travestendosi da vere cose dell’esperienza sensibile, con tutto il corredo di qualità percettibili che essi, per principio, non possono avere:

¹⁰ Calvino 1993, p. 63.

Ed ecco che, proprio al momento decisivo, cominciavano a saltar fuori atomi nuovi. Tra l'atomo nuovo e quello usato si sa che c'è una bella differenza: i nuovi erano lustri, chiari, freschi freschi, umidi come di rugiada¹¹.

E quando Qfwfq ne fabbrica di fasulli per ingannare il suo rivale, un intero armamentario ontologico della fisica teorica diventa come creta che le sue mani possono riplasmare e impastare con la saliva:

Per prima cosa, mi misi a fabbricare atomi falsi: mentre lui era intento alle sue proditorie incursioni, io in un mio ripostiglio segreto pestavo e dosavo e agglutinavo tutto il materiale che avevo disponibile. In verità questo materiale era ben poco: radiazioni fotoelettriche, limatura di campi magnetici, qualche neutrino perduto per via; ma a furia d'appallottolare e umettare di saliva riuscivo a far stare tutto insieme¹².

Questo cosmo comico appare ora in tutta la sua natura di molecola impossibile, fatta per metà da idealizzazioni fisiche e per metà da proprietà sensibili e corpi vivi, senza che a mediare tra i due ambiti vi siano rilevatori di particelle, acceleratori o strumenti di misura. L'incontro tra vita e mondo della scienza non potrebbe essere più diverso da quanto avviene nella fantascienza, dove, come si è detto, la modalità con cui la descrizione teorica del mondo si presenta all'esperienza umana non viene mai stravolta fino all'assurdo. Qui, invece, il microscopico e "l'infintamente grande" (le galassie che poi entrano in gioco) diventano cose a misura del corpo umano con cui si può giocare o su cui si può stare a cavalcioni, e la curvatura dello spazio-tempo è vissuta come un saliscendi su cui muoversi a piacimento e rincorrersi. Tutto ciò riempie e sforma l'attività stessa del gioco, conferendole una valenza cosmologica. La trasformazione della scienza in mito, senza che ne venga alterato il contenuto teorico, può quindi aver luogo.

Questo meccanismo è portato al parossismo nel racconto *Tutto in un punto*, il cui titolo esprime in modo perfetto la struttura del cosmo comico corrispondente. Il "punto" si riferisce al concetto di singolarità nello spazio-tempo di cui il momento iniziale dell'universo, quello "precedente" al *big bang* è un esempio. Si tratta quindi di una realtà senza estensione temporale e spaziale in cui, nonostante ciò, *tutto è già contenuto*. Fin qui l'aspetto cosmico. Ma cos'è questo tutto

¹¹ Calvino 1993, p. 64.

¹² Calvino 1993, p. 66.

che si trova raggomitolato in un punto? È la totalità della massa-energia dell'universo di cui parlano le equazioni della fisica? No! È un intero mondo ambiente sociale e personale, dotato di una sua struttura di normalità, di vicinanza e distanza, in cui esistono famiglie, conoscenti, una donna delle pulizie, immigrati e rapporti sessuali... E, ancora un volta, in modo del tutto estraneo alla fantascienza, ciò che avviene qui è una *saldatura* dello stato primigenio dell'universo secondo la cosmogonia scientifica con il mondo della vita, anzi quasi un riversarsi di questo in quello. Così, il mondo della vita, per il fatto di essere riplasmato da un elemento cosmico, in questo caso una singolarità, diventa un cosmo comico, in cui vi è una sola donna delle pulizie per tutto l'universo, in cui, per mancanza di spazio, si inciampa continuamente nelle masserizie della numerosa famiglia Z'zu, i quali sono immigrati, benché tale concetto vada inteso "allo stato puro, cioè indipendentemente dallo spazio e dal tempo" (Calvino 1993, p. 47), in cui, infine, la procace signora Ph(i)Nko, andando a letto con un suo amico finisce molto ecumenicamente per andare a letto con tutti, abbracciandoli in una fusione amorosa completa (Calvino 1993, pp. 48-49). Il *nonsense* qui è manifesto: come possono esistere individui dotati di corpo, incontri, relazioni di parentela, masserizie e corde appese per stendere la biancheria laddove mancano tanto l'estensione spaziale che lo scorrere del tempo? Come può Qfwfq raccontare in che modo si viveva in quello stato pregresso e incontrare altri personaggi che, al pari di lui, lo ricordano con nostalgia e sperano di ritornarci al momento del *big crunch* (Calvino 1993, pp. 47-48), che si suppone avvenga alla fine della storia dell'universo? Eppure il linguaggio ha risorse immensamente più grandi delle nostre capacità immaginative, e raccontare fatti e relazioni è ancora possibile laddove la scena in cui si svolgono è irrapresentabile. Tutto sta nel riconoscere che gli elementi di normalità vissuta evocati da Calvino subiscono una messa in forma particolare come la limatura di ferro ad opera di un magnete. Certo, i personaggi che affollano questo mondo puntiforme, non possiamo fare a meno di pensarli dotati di corpo e circondati da un ambiente spaziale e temporale. E tuttavia, ciò che Calvino ci racconta su di essi è prodotto da una riconfigurazione di senso che agisce sulla "forma" di questo mondo della vita, appunto come un campo di forze. Né la narrazione si ferma qui. Nel seguito la scena *cosmica*, per sovrappiù di absurdità e quasi per ritorsione, appare governata dal tessuto di pulsioni e desideri interno allo sviluppo *comico*. In una paradossale inversione di ruoli, la logica del senso propria al mondo delle relazioni personali retroagisce sull'evoluzione dello spazio-tempo, un po' come se la limatura di ferro disposta su un foglio di carta acquisisse il potere di modificare la forma del campo magnetico e guidarne i cambiamenti. Alla fine il desiderio amorevole della signora Ph(i)Nko di impastare le tagliatelle e dividerle con tutti, innescando una serie di rimandi che dalla farina portano, al grano, ai campi coltivati, alle montagne da cui scende l'acqua che li irriga e al sole che li riscalda, finisce per far

deflagrare il punto primigenio e dar vita al mondo che conosciamo. E così la signora Ph(i)Nk₀ si dimostra capace di:

... un vero slancio d'amore generale, dando inizio nello stesso momento al concetto di spazio, e allo spazio propriamente detto, e al tempo, e alla gravitazione universale, e all'universo gravitante, rendendo possibili miliardi di miliardi di soli, e di pianeti, e di campi di grano, e di signore Ph(i)Nk₀ sparse per i continenti dei pianeti che impastano con le braccia unte e generose infarinate, e lei da quel momento perduta, e noi a rimpiangerla¹³.

Certo, comprendere la struttura di un cosmo comico è solo una premessa per decifrare il senso delle possibilità che esso apre alla narrazione, e lo scopo di queste note non era che quello di rendere conto di tale premessa. Ognuno di questi racconti dà l'opportunità di assistere a un'origine e, in certi casi, persino di esplorare l'origine del senso stesso, e di farlo in compagnia di Qfwfq, questo abitatore di cosmi comici, il cui nome quasi scientifico, come Calvino stesso diceva, può essere letto ma non pronunciato, può essere pensato ma non immaginato.

¹³ Calvino 1993, p. 50. In modo non dissimile nei racconti *Lo zio acquatico* e *La spirale* i desideri e le intenzioni dei personaggi trasformano la struttura del loro corpo e influiscono persino sul corso dell'evoluzione biologica. Va sottolineato, peraltro, che i racconti di ambiente biologico ed evolutivistico producono forme meno estreme di *nonsense*.

Bibliografia

Calvino, I.

1993 *Le Cosmicomiche*, Arnoldo Mondadori Editore, Milano.

Calvino I.

1995 *Ti con zero*, Arnoldo Mondadori Editore, Milano.

Di Franco, M.

2023 *La memoria del mondo di Italo Calvino: realtà, immaginazione e intelligenza artificiale*, in “Zibaldone. Estudios Italianos”, Vol XI, pp. 61-78.

Husserl, E.

1959 *Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie*, Martinus Nijhof, L’Aia; tr. It. *La crisi delle scienze europee e la fenomenologia trascendentale*, Il Saggiatore, Milano 2015.

Illiano, A.

1972 *Per una definizione della vena cosmogonica di Calvino: Appunti su Le Cosmicomiche e Ti con zero*, in *Italica*, Vol. XLIX, n. 3, pp. 291-301.

Meillassoux, Q.

2013 *Métaphysique et fiction des mondes hors science*, Les Éditions aux forges de Vulcain, Parigi.

Serra, F.

2006 *Calvino*, Salerno Editrice, Roma.

Trizio, E.

2022 *Una passeggiata in mondi e semi-mondi possibili*, in “Odradek”, Vol. VIII, n. 2, pp. 183-216.