

Zenobia: the invisible city. Paolo Zanotti, Italo Calvino and the heterotopias

Michele Paolo

Abstract

Paolo Zanotti, an appreciated scholar of the romance tradition and a brilliant reader of Calvino, was also (and above all) a storyteller. This contribution focuses on first posthumous novel, *Il testamento Disney*, to show how he managed to unfold his erudition on the page, and to transfigure it by counting on an his imaginative ability and a refined technique. This paper will state accurate references to his contemporary essays, in order to identify the theoretical coordinates within which the novel should be framed: alongside the aforementioned Calvino, also Celati, Jameson, Auden, as well as his beloved Stevenson could be named. Just like his favourite writer Cortázar, Zanotti narrates the digressions of a gang of funny and unkempt *flâneurs* who try to enchant a city that pushed them to the fringe. To achieve it, they resort to any means, through continuous apparitions, nostalgia, ecstasy, rituals, coincidences and interference from other dimensions. Thus, this essay aims to emphasize Zanotti's visionary ability, worthy of the best fantastic tradition: like Ariosto invoked by Calvino in the face of the cold Machiavelli, Zanotti knows how to hover above the reality, and to glimpse a lively world in a desolate desert.

Keywords

Italian contemporary literature, Dystopian fiction, Romance, Antoine Volodine, Luther Blissett

Zenobia: la città invisibile. Zanotti, Calvino e le eterotopie

Michele Paolo

Il Cocolino

Fra le corsie di un supermercato, un ragazzo con un pompon sulla testa vaga stralunato, immerso in pensieri oziosi e marche colorate: a un certo punto scorge un vecchio pupazzo privo di etichette, incastrato fra un prodotto e l'altro. Anziché appoggiarlo nel carrello insieme al resto della spesa, in un raptus da cleptomane lo nasconde sotto la giacca di jeans, quindi si dirige alla cassa, dove prevedibilmente viene bloccato. Imbarazzato, balbetta qualche scusa mentre la cassiera, perplessa, si chiede come mai quell'orsetto, privo di prezzo, fosse esposto tra gli scaffali, misterioso superstite di una promozione vecchia di diversi anni. Il giovane frastornato si rianima e spiega che sì, in effetti quel pupazzo non viene dal supermercato, non da quello almeno, anzi in realtà è suo e si vergognava ad ammetterlo; in fretta chiede scusa per il fastidio e sgattaiola via lasciandole il resto. La ragione di questo gesto dipende dal significato simbolico del pupazzo, un vecchio regalo di una ragazza scomparsa da tempo che il giovane s'illude di poter ritrovare tra i luoghi e gli oggetti che hanno condiviso. Sconsolato, l'unico conforto che può concedersi è questo teatrino di un finto ritrovamento tra gli scaffali anonimi, al contempo rito propiziatorio e preghiera disperata.

Tolkien, in *On Fairy Stories*, distingue fra due tendenze opposte: la fuga vigliacca dalla realtà e l'evasione da una condizione di prigionia:

Perché un uomo dovrebbe essere disprezzato se, trovandosi in un carcere, cerca di uscirne e di tornare a casa? [...] Usando Evasione in questo senso, i critici hanno scelto la parola sbagliata e, ciò che più importa, confondono, non sempre in buona fede, l'Evasione del Prigioniero con la Fuga del Disertore. (Tolkien 1988: 81-82)

Il fine di Tolkien è di denunciare la vera natura della fiaba e così proteggerla dal rischio di edulcoramento. Nel distinguere la fuga dall'evasione però, Tolkien allude a un'ambiguità tipica in letteratura: non è così facile riconoscere in un rifugio regressivo una forma di ribellione.

Simone è il nome a cui risponderebbe il giovane sbadato al centro commerciale; quello che lo identifica veramente tuttavia è Paperoga. I casi di eteronimia possono nascondere una forma di regressione: come scrive Pessoa riflettendo sui propri numerosi eteronimi (2017: 93), «Nessuno si stanca di sognare, perché sognare è dimenticare e il dimenticare non pesa ed è un sonno senza sogni fatto in stato di veglia. In sogno ho raggiunto tutti gli scopi». Ma Paperoga non è un solitario: la sua è una fantasia di fuga condivisa, insieme a Roberto, pardon: Eta Beta, Gastone, Paperetta e Pluto – in ordine progressivo di regressione, come si vedrà. Anche la ragazza scomparsa (Anna) ha il suo personaggio: Zenobia. Addirittura lo spazio in cui si muovono, Genova, è in realtà una città di finzione, un teatro di apparizioni. L'unico nome di cui ci si possa fidare è quello dell'autore: Paolo Zanotti. Quando scrive *Il testamento Disney* Zanotti (1971-2012) ha appena trent'anni, come i suoi personaggi. L'alternativa evasione/fuga dalla realtà è un tema a lui molto familiare, avendo dedicato molti scritti, accademici e non, al romanzesco e alla letteratura per l'infanzia. A trent'anni è già un narratore ampiamente smalzato. Quando si parla di evasione dalla realtà, bisognerà perciò prima chiarire da quale realtà si fugge:

Se approfondissimo un po' la nostra comune nozione di realtà, forse scopriremmo che non consideriamo reale ciò che effettivamente accade, ma un certo modo, a noi familiare, in cui le cose accadono. In questo senso, quindi, il reale non è tutto ciò che è visto, quanto ciò che è previsto; non tanto ciò che vediamo quanto ciò che sappiamo. (Ortega y Gasset 2014: 99)

Quel che Paperoga e la sua banda sanno benissimo è quanto possa suonare inesorabile l'alternativa di Adorno: crescere conformandosi alla società, scendere a patti e allinearsi; oppure incrociare le braccia e restare bambini. Nel *Testamento Disney*, come in *Bambini bonsai*, l'ingresso nella maturità è vissuto sostanzialmente come pura perdita, e di conseguenza anche i passi più banali, quali per esempio scegliersi un mestiere e andare via di casa, vengono procrastinati all'inverosimile. L'abbandono di quel confortevole giardino segreto che è l'infanzia potrà configurarsi tutt'al più in un malinconico travestimento: «Mi laureai e trovai un lavoro di copertura per simulare l'età adulta», recita uno dei suoi racconti migliori, "Paesaggio

con manichini” (ora in Zanotti 2017: 67-103). Molto più rassicurante, quindi, chiudersi in cameretta a fantasticare su mondi lontanissimi e dimensioni parallele; o magari sprecare i pomeriggi a zonzare per la città vecchia in sella a un motorino scassato; o ancora dedicarsi ad esperimenti notturni con gli specchi per immortalare i fantasmi di passaggio. Attività degnissime insomma, «per combattere il pragmatismo e l’orribile tendenza al conseguimento di fini utili» (Cortázar 2017: 34): Cortázar era l’autore che Zanotti preferiva¹.

Il sottobosco metropolitano è l’habitat più adeguato: è proprio qui che si può radicare quella che, fin dalla scelta dei nomi, non è altro che una condizione gregaria – in questo romanzo non troveremo alcun Paperino né Topolino, dal momento che «Astérix è più neutro di Obélix, Topolino di Pippo, Little Nemo di Flip» (Zanotti 2001: 21). Sull’isola-che-non-c’è di questi inguaribili pelandroni prospera un ecosistema nerd di oggetti desueti² e paccottiglia pop, dal vecchio pupazzo della Coccolino al Commodore 64, dalle videocassette di *X-Files* alla collezione manga di *Alita*, fino a un «simulatore di naufragi» (*Ibid.*: 35) composto da calze di spugna lasciate a galleggiare in un catino insieme ad alcuni gusci di noce. Tutti residui di un tardo Novecento consumistico, indica Marchesini (2017). Come nei romanzi di Coupland, Zanotti mette in scena una generazione cresciuta con la televisione, sospesa tra la celebrazione di un mondo autosufficiente e l’angoscia per la mercificazione della realtà, tra l’inautenticità del linguaggio televisivo-pubblicitario e il riutilizzo creativo di quello stesso linguaggio. Lungo le pagine del *Testamento Disney* si susseguono risemantizzazioni bizzarre, stratagemmi tramite i quali i relitti della cultura pop possono tornare a scintillare, novelle forme simboliche di un’archeologia da discarica. È la passione per le rovine, per quegli “avanzi di un mondo di sogno” inutilizzabili e fuori moda che Benjamin amava scovare lungo i *passages*. Celati ha descritto minuziosamente la passione del *flâneur* per il collezionismo, contrapponendola all’attitudine dello storico: l’indole del collezionista non si allinea in un sistema, anzi confina col caotico. Quello del *flâneur* è «uno sguardo archeologico, che coglie l’essere non come unità originaria [...], ma come frammentarietà di rovine, continuo essere-stato» (Celati 2001: 201). La storia, nella duplice forma di storiografia e di adattamento letterario, «tende sempre a risolvere il senso di grandi insiemi di fatti attraverso l’artificio dell’agnizione: quel punto, scena madre o dichiarazione d’una verità,

¹ Cfr. Zanotti 2017: 255.

² Francesco Orlando, tra i ringraziamenti per il suo *Gli oggetti desueti nelle immagini della letteratura*, saluta anche Zanotti: cfr. Orlando 1993.

in cui le discontinuità si annullano per mezzo dello svelamento della loro direzione» (*ibid.*: 209). Al contrario, il recupero di un oggetto perduto, «del frammento che non può condurre all'unità originaria del disegno, introduce nel presente l'effetto d'una apocalisse sotterranea e invisibile» (*ibid.*: 211). Secondo Celati però l'archeologia deve soltanto limitarsi a indicare i confini dell'ordine rituale o convenzionale senza valicarli: «più in là di tanto non può andare, senza volerci dire cos'è l'estraneità *in sé*, senza diventare un'altra razionalizzazione dell'ignoto e dei suoi confini» (*ibid.*: 217). L'itinerario archeologico non potrà avere la forma di una *quête* indirizzata a una verità, a una città utopica; bensì dovrà avere la forma di una *flânerie* a spasso per una città eterotopica dove galleggiano all'infinito residui di estraneità. La città del Club Pitagorico è uno spazio perfetto per scatenare la fantasia, a causa del suo particolare ruolo di stuntown, un ruolo per niente lusinghiero:

Per stuntown si intende una città controfigura, magari adatta per scene movimentate: stuntman, stuntown [...]. In breve il bello di una stuntown è che ci fai quello che vuoi, puoi rendere Toronto più New York di New York, o reinventarla in una città del tutto nuova, che sia insieme Zanzibar, Topolinia e Timbuctù, [...] Stuntown, città di apparizioni. Forse perché una stuntown, *in sé*, non significa assolutamente nulla. (Zanotti 2013; d'ora in poi TD: 18-19)

Genova, la città più anziana d'Europa, è lo spazio neutro in cui «ogni parte può essere sostituita da un'altra senza che nulla venga alterato» (Farinelli 2003: 11), è lo schermo candido su cui poter proiettare qualunque tipo di storia, a partire da quella che dà il titolo al romanzo: l'ibernazione di Walt Disney. Genova è la prigione da cui l'eroe della fiaba può cercare di evadere: così, illuminata dalla super-vista dei personaggi zanottiani, la città diventa un luogo magico che nasconde la chiave di un giardino inaccessibile, teatro di improbabili leggende metropolitane e realtà multi-dimensionali degne di Perec. Nella narrativa di Zanotti non è l'unico caso: "Trovate Ortensia!" trasfigura la città di Pisa in un set perfetto per una storia di vampiri; e una distorsione ancora maggiore viene raggiunta dallo scenario apocalittico di *Bambini bonsai*.

Utopie, eterotopie

Le vaghe avventure da vagabondi non rappresentano però solo delle forme regressive. Il mondo Disney di Paperoga e della sua banda è soprattutto una tattica di sopravvivenza, diligentemente appuntata sul "Quader-

no del futuro montaggio". Su questo diario vengono annotate osservazioni, ipotesi e discussioni tanto più strampalate quanto più scrupolose: le coordinate da seguire in vista di un prossimo, imminente riscatto, invocato a ritmo di massime tratte da Sun Tzu o von Clausewitz – rigorosamente in *comic sans*, il carattere dei fumetti. C'è spazio anche per accogliere nuovi adepti, dal momento che ogni membro del Club ha il diritto di battezzare chicchessia: «questo serve a espandere il Club, a sentirsi meno soli, a innervare la città di tanti membri del Club come noi», meglio ancora se a loro insaputa. Tutto quanto non per combattere l'alienazione moderna: «di più, è a un mondo ideale che miriamo, ribellandoci a ogni limite e confine, espandendo i membri del Club all'infinito» (TD: 47). Se l'utopia è consolatoria, un luogo che non ha nessun rapporto col mondo, l'eterotopia è al contrario il luogo dove i mondi si incontrano e che quindi funge da microcosmo, in cui la totalità del mondo si specchia. Il problema è proprio questo: riuscire a far sì che gli spazi si carichino di senso, diventando così dei luoghi. E quanto risulti difficile per gli eroi zanottiani riuscire a colorare il mondo lo si mette in chiaro fin dalla prima pagina del romanzo: «Ogni volta che i membri del Club sognano una città (palazzi rossi e alti, torri dell'orologio, slarghi su canali-Guadalquivir, il prato che si vedeva dalla finestra ma che adesso non c'è più) quando si svegliano sono esausti e disperati» (TD: 11). Il mondo del Club è esposto a continue apparizioni, nostalgie, estasi, rituali, coincidenze e interferenze da altre dimensioni: Zanotti ama ispirarsi agli autori canonici della tradizione fantastica come Dick, Ballard o Lem, senza trascurare i contemporanei come Pelevin. Ma tradizionalmente, la potenzialità di caricare di un significato estraneo un paesaggio comune è ciò che caratterizza i luoghi della letteratura romanzesca. Come spiega Jameson, la vocazione del *romance* moderno è

la sua capacità [...] di esprimere quell'ideologia della desacralizzazione attraverso la quale pensatori moderni, da Weber alla Scuola di Francoforte, hanno cercato di comunicare il loro senso del radicale impoverimento e della radicale costrizione della vita moderna. Così le grandi espressioni del fantastico moderno, le ultime manifestazioni riconoscibili del *romance* come modo, attingono la loro forza magica da una fedeltà, scevra da sentimentalismi, a quelle radure d'ora in poi abbandonate. (1990: 165-166)

Ecco dunque dispiegata la potenza evocatrice di quel semplice gesto pieno di luce, una luce malinconica, quel sacro rituale da finto ritrovamento al supermercato: un vecchio pupazzo – bambolina voodoo – al posto di

una ragazza scomparsa. E se alla fine il supermercato rimane quello che è sempre stato, anonimo capannone imbottito di persone stipate addosso alle merci, è soltanto perché il luogo che stava per farsi magico è tornato ad essere sterile spazio. Jameson, commentando il finale dell'*Eclisse* di Antonioni, scrive:

when the event fails to materialize and neither of the lovers appears at the rendezvous, place – now forgotten – slowly finds itself degraded back into space again, the reified space of the modern city, qualified and measurable, in which land and earth are parceled out into so many commodities and lots for sale. (1991: 92)

In Calvino troviamo un caso simile: *Le città invisibili*, che vede la luce alcuni mesi dopo l'abbandono del progetto di *Alì Babà*. Con quest'opera Calvino rielabora «molti temi archeologici da noi discussi», ricorda Celati (2001: 227). L'archeologia calviniana riunisce i relitti della letteratura, della cultura, dell'immaginazione e dell'ideologia: ognuno di questi strumenti intellettuali non è che un ricordo. Per Pasolini³ questo è un libro di un vecchio, in cui i desideri sono soltanto nostalgie; tuttavia, segnala Zanotti, accanto alle testimonianze malinconiche, nelle *Città Invisibili* «troviamo espressa – con un'intensità assolutamente inusitata in Calvino - anche la *Stimmung* delle abbandonate radure del *romance*» (2000: 196)⁴: fin dall'onomastica di sapore fiabesco-settecentesco (Diomira, Nerissa, Violetta), le città si possono leggere infatti come «fondali avventurosi senza l'avventura» (*ibid.*), radure disperse nell'Oriente eterotopico dell'impero di Kublai. Il problema però è che sono disabitate: ciò che manca è «la tematizzazione in primo piano della metropoli contemporanea (che pur è presente sullo sfondo)» (199). In questo modo, le città invisibili si rivelano essere nient'altro che figurine, immagini piatte e stereotipe. Per il libro archeologico di Calvino vale la stessa critica che Derrida muove all'*Archeologia del Sapere* di Foucault: l'ordinamento dei relitti è fin troppo consapevole. «L'*imagery* fiabesca (occidentale e orientale) e quella dell'«Italia stereotipa» valgono solo come cristallizzazioni e emblemi di qualcos'altro» (202). Già Pasolini (2016: 63) segnalava che «nella letteratura archeologica di Calvino è saltato fuori

³ Cfr. Pasolini 2016: 60.

⁴ Trattasi della tesi di perfezionamento dal titolo *Calvino, il romance, la letteratura inglese. Dalla 'filosofia pratica' stendhaliana a "Se una notte d'inverno un viaggiatore"* discussa il 20 aprile 2000 presso la Scuola Normale Superiore di Pisa (relatore: prof. Remo Ceserani), con la votazione di 70/70 e lode.

il platonismo, sotto il cui segno quella letteratura è nata»: da questo punto di vista le città sognate da Calvino nascono dallo scontro tra una città ideale e una reale. Per Zanotti invece non sono che l'oggetto letterario in cui va organizzandosi il *bricolage* calviniano, seguendo la forma non tanto di un'archeologia, quanto di una retorica. Le città invisibili «somiiglierebbero, più che a radure abbandonate e struggenti, a spazi che non evocano l'impossibile presenza dell'evento', ma vorrebbero renderlo pensabile evocandolo nel lettore» (Zanotti 2000: 197).

Diverso è il caso del *Barone rampante* in cui, al contrario, l'incantesimo riesce. Il luogo prescelto è proprio una radura; non ancora abbandonata però: nessuna ragione «potrebbe giustificare il fatto che il senso di sospensione della radura si scioglia in un'autentica apparizione: il ritorno di Viola, che Cosimo già conosce senza poterlo conoscere» (*ibid.*). Come Paperoga nella sua Genova, così Cosimo «tutti i giorni era sul frassino a guardare il prato come se in esso potesse leggere qualcosa che da tempo lo struggeva dentro: l'idea stessa della lontananza, dell'incolmabilità, dell'attesa che può prolungarsi oltre la vita» (Calvino 2001: 181). E finalmente un bel giorno «un raggio corse sul prato che da verde pisello diventò verde smeraldo. Laggiù nel nero del bosco di querce qualche fronda si mosse e ne balzò un cavallo» (*ibid.*: 188). Poi, se la radura romanzesca a un certo punto si è trasformata in un centro commerciale è soltanto perché «Una volta c'era la foresta, adesso c'è il supermercato, una volta c'era l'isola, adesso c'è la discarica, una volta c'era il castello, adesso c'è la discoteca» (TD: 39). Nel *Testamento Disney* è appunto in un supermercato che va a condensarsi l'immaginario romanzesco. Paperoga vive ancora a casa della madre, e «siccome le ho promesso che la spesa la facevo io, mia madre mi ha scritto la lista. Questo è certo un bene, primo perché sono smemorato, e poi soprattutto perché nei supermercati tendo a perdermi» (TD: 21). Aggrappato alla sua lista, Paperoga cerca di essere diligente, ma è più forte di lui: ipnotizzato dal numero di mattonelle sul pavimento e dalla capienza delle diverse pistole ad acqua, come in un vortice viene trascinato dentro un'allucinazione, o forse in un'altra dimensione, e finisce per ritrovarsi davanti al vecchio pupazzo di Cocolino che aveva regalato a Zenobia. I due si erano conosciuti in maniera fortuita all'uscita di un altro centro commerciale: lei lo aveva investito mentre fuggiva con una Fender di colore rosa in spalla, lui l'aveva aiutata caricandola sul motorino. La cleptomania è il primo degli indizi che faranno di Zenobia una zingara – coerentemente con la nota leggenda metropolitana - dopo la sua misteriosa scomparsa. Il rito del Cocolino, oggetto desueto smarrito sugli scaffali, è la rievocazione del furto che li aveva fatti incontrare, il disperato tentativo di farla ritor-

nare: qualora l'incanto dovesse riuscire, lo spazio si tramuterebbe in un luogo magico. E in effetti sembra funzionare: fuori nel parcheggio si aggira una ragazza, sembra proprio lei. Ma il tintinnio della cavigliera, il bambino sotto braccio, il macchinone lussuoso dentro cui scompare sgonfiano l'illusione, e l'allucinazione si rivela frutto di un'immaginazione pigra: è soltanto una zingara che rapisce i bambini. Il pupazzo voodoo di Paperoga tornerà ancora altre volte, fino a spuntare tra i rifiuti durante l'immersione finale nella discarica.

La «*Stimmung* delle abbandonate radure del *romance*» che avvolge il centro commerciale attraversa tutti gli spazi in cui si muove la banda Disney. Questa pagina del quaderno del futuro montaggio sembra tratta dalle *Città invisibili*:

Strade. Ci sono strade a doppio senso, vale a dire che possono condizionare l'umore di chi le percorre a seconda della direzione. Vie di questo tipo sono quelle in cui abitano Paperetta e Paperoga. Quando Paperoga esce di casa, la via gli promette lontananze; quando rientra, brutte sorprese. Quando Paperetta esce di casa, il colore dominante della via è il giallino; quando rientra, un azzurro che tende al verde. (TD: 69)

D'altronde la ricorrenza di *Solaris*, citato ben cinque volte nel corso del romanzo, non è certamente un caso: il capolavoro di Lem narra di un pianeta d'acqua che dona la vita ai ricordi. Ma è il nome di Zenobia ad essere rivelatore. I membri del Club, infatti, hanno scelto dei personaggi se non di primissimo piano molto spesso coprotagonisti – e con essi condividono alcune caratteristiche: Gastone è fortunato e pieno di sé, Eta Beta è un disordinato collezionista seriale di oggetti inutili, Paperetta è un tipo schietto e irrequieto. E Zenobia? Ad Anna è stato assegnato un personaggio molto minore, una levriera – che si dà al teatro e s'invaghisce di Pippo – creata da Romano Scarpa e usata pressoché soltanto da lui in una manciata di *Topolino* negli anni '80. Potrebbe darsi che questa scelta sia legata alla natura fondamentalmente assente di Zenobia, per tutta la trama oggetto di una *quête* senza lieto fine; il nome poi nella sua distorsione della forma dialettale 'Zèna' – Genova, la stuntown – è un degno emblema dei sogni di gloria del club; ma la ragione è un'altra. Zenobia è una delle *Città Invisibili*:

Ora dirò della città di Zenobia, che ha questo di mirabile: benché posta su terreno asciutto, essa sorge su altissime palafitte, e le case sono di bambù e di zinco, con molti ballatoi e balconi, poste a diversa

altezza, su trampoli che si scavalcano l'un l'altro, collegate da scale a pioli e marciapiedi pensili, sormontate da belvederi coperti da tettoie a cono, barili di serbatoi d'acqua, girandole marcavento, e ne sporgono carrucole, lenze e gru. (Calvino 2019: 34)

Gli abitanti di Zenobia non riescono ad immaginare una vita diversa da quella che si muove sulla sommità di palafitte e scale sospese. Che sia questione di abitudine, pigrizia o ristrettezza mentale, non importa: è inutile stabilire se Zenobia sia da classificare tra le città felici o tra quelle infelici. «Non è in queste due specie che ha senso dividere la città, ma in altre due: quelle che continuano attraverso gli anni e le mutazioni a dare la loro forma ai desideri e quelle in cui i desideri o riescono a cancellare la città o ne sono cancellati» (*ibid.*).

Il futuro montaggio

Auden, nella sua riflessione sul romanticismo e l'eroe romantico (Auden 2021), invita a sbarazzarsi della mitologia dell'eroe che parte per il mare o per il deserto perché la vita in città gli è insopportabile, l'eroe che non ha niente da insegnare a nessuno ed è indifferente all'interesse altrui; auspicando al contrario l'avvento di un eroe etico che sappia ricostruire le città. Auden (1966: 72) suggerisce di rinunciare alla «via delle isole»:

It is our sorrow. Shall it melt? Then water
Would glush, flush, green these mountains and these valleys,
And we rebuild our cities, not dream of islands.

I personaggi zanottiani riescono a illuminare la città perché mantengono una coerenza d'acciaio, restando fermi nelle loro ossessioni: sono monomaniaci – aggettivo caro anche al Zanotti saggista. Come suggerisce Giglioli (2018), la forma del desiderio nei romanzi di Zanotti è sempre assoluta, totale: non sono desideri negoziabili. Non solo: rispetto a quegli oggetti non c'è mai nessuna pretesa, ci si perde correndogli dietro senza provare risentimento alcuno. E soprattutto, gli eroi zanottiani sono pronti a pagare qualunque prezzo, anche più di quanto siano in grado di poter dare: così, Paperoga scappa di casa, s'improvvisa *clochard* e cade sotto i morsi della fame. Delirante, viene a ritrovarsi in un paradiso-Paperopoli vuoto e desolato dove le insegne dei negozi si limitano a recitare 'Gelati, Giornali, Banca, Frutta e verdura'. In questo non-luogo platonico, non può mancare – in Zanotti non manca mai – un piccolo giardino, un *hortus con-*

clusus sotto forma di aiuola sgangherata al centro della quale si erge una cabina telefonica. L'apparecchio squilla immediatamente e parte una telefonata «che se la raccontassi al Club non ci crederebbero nemmeno loro»: Qui, Quo, Qua – nientemeno – iniziano a redarguire Paperoga. Ma mentre quest'ultimo è solo l'eteronimo di un tenero bambinone, quelli spuntano direttamente dal manuale delle Giovani Marmotte – ovvero dalla sua testa.

«Paperoga! Sveglia! Se non siamo noi chi è» «che» «ti sta parlando?»

Non esistono non esistono non esistono, mormoro, è solo che non ci vedo più dalla fame, sto senza dubbio delirando, ok adesso torno razionale e loro spariscono, ci sono: anche Eta Beta doveva essere un'allucinazione, perché in Italia le cabine telefoniche non si possono chiamare, infatti non hanno un numero...

«Ehm, Paperoga? Dolenti di fartelo notare, ma guarda» «che» «tecnicamente qui non siamo in Italia».

«Zitti voi che non esistete!»

«Uh?» «Eh?» «Oh?»

Ridono di nuovo.

«Se prendi a pagina 1000» «il manuale» «delle Giovani Marmotte...»

«Zitti!»

«Vedi Paperoga, secondo noi dovresti cominciare a agire» «invece» «di continuare a blaterare in questi ridicoli panni». (TD: 273-274)

Questa è solo la prima di una lunga serie di allucinazioni, dettate dall'inedia, che copre una trentina di pagine: si scivola dal sogno all'immaginazione in un vortice che tira dentro Alice, il pianeta Tenebron e la Setta 83, ed è solo tramite questi miraggi che Paperoga può scendere a patti, infine, con la cruda realtà. Per ritrovarsi in una stanza d'ospedale:

Qual è la realtà? Cos'è la realtà?

La realtà per qualche giorno è un soffitto giallino, e un ago nel braccio, e la testa ingoiata dal cuscino. La realtà è un orologio da parete con le lancette che sembrano andare troppo lente, o troppo veloci chissà, e la febbre che mi smeriglia le ossa, e mia madre che mi fa la barba. (TD: 299)

Ogni fallimento, tuttavia, troverà riscatto nel futuro montaggio. Le coordinate dell'eterotopia Disney sono riportate minuziosamente sul prezioso quaderno, zibaldone di ricordi, intuizioni e riflessioni che contiene anche le istruzioni necessarie a rendere variopinta la stuntown di Genova. Custodito da Eta Beta ma compilato regolarmente da tutti i membri, il qua-

dero possiede due sole regole: è vietato riportare alcuna data e soprattutto è proibito inserire annotazioni soggettive. Anche nel finale, quando si trasformerà nel testamento del Club ed Eta Beta rimarrà il suo unico autore, l'oggettività del quaderno verrà rigorosamente rispettata:

Notturni di Eta Beta. Una volta ancora il coraggioso Eta Beta prende la penna e prova a non annotare nulla di soggettivo.

Per esempio Eta Beta si ricorda di quando Paperoga gli ha esposto la sua teoria dell'indirizzario, secondo la quale il numero di persone che un uomo civilizzato frequenta ammonta più o meno a una piccola tribù.

Eta Beta si sente in dovere di chiarire che questa non è un'annotazione soggettiva, perché si tratta evidentemente di una parabola sulla fedeltà tribale. Eta Beta si sente il capo di una tribù non più primitiva, non più metropolitana, ma dispersa. E scruta il cielo per cercare i segni del passaggio del gangarone. O di Paperoga. O di Paperetta. O di Gastone. (TD: 315)

L'oggettività è un requisito singolare, considerata la natura fondamentalmente diaristica del quaderno e il carattere bizzarro dei suoi scarmigliati autori; tuttavia questa è la condizione necessaria a rendere concreta la possibilità del futuro montaggio che aprirà finalmente le porte di Topolinia. Al tempo stesso, la repulsione per la soggettività è un particolare che ci permette di indovinare da che parte Zanotti deve aver guardato nel tratteggiare il club Disney: mi riferisco ai collettivi neo-situazionisti come quello di Luther Blissett, le cui incursioni hanno animato gli anni in cui il romanzo veniva scritto. Il «condividuo»⁵, la non-identità strenuamente difesa dai suoi membri, è lo scudo contro i 'Nomi Propri', l'antidoto all'individualismo del soggetto, la nemesi della proprietà capitalistica. Nei bizzarri progetti del club Disney riecheggia la lefebvriana rivoluzione del quotidiano, una liberazione della vita e un fiero rifiuto del lavoro e dei tempi morti, fino alla deriva psicogeografica (la guerra psichica dei Luther Blissett) ovvero la reinvenzione della città vicina alla *flânerie* surrealista. I motti di von Clausewitz e Sun Tzu che tornano come mantra nel Quaderno del futuro montaggio sono gli stessi che possiamo trovare nei comunicati del collettivo: il club Disney pare effettivamente una buffa caricatura di un progetto situazionista.

Ma lo scrupolo dell'oggettività ricorda un altro quaderno, quello che compone la *Trilogia della città di K.* di Ágota Kristóf, sul quale i due gemel-

⁵ Neologismo coniato da Luther Blissett: si veda Blissett 1995.

li riportano le loro gelide osservazioni e i loro esercizi spietati. La prima regola del quaderno è appunto quella di mettere al bando la metafora, e insieme ad essa qualunque forma di soggettività. I temi che i gemelli sviluppano sul loro quaderno sono da un lato esercizi di resistenza, in quanto resoconti degli allenamenti alla sopportazione del freddo e della fame o delle simulazioni di cecità e sordità; dall'altro sono esercizi di scrittura. Come nota Zanotti in *Dopo il primato*, «nella trilogia quasi tutti i personaggi scrivono, non solo i narratori, e lo fanno per sentirsi vivi» (2011: 207): una costante dei libri della *Trilogia* è in effetti la messa in scena dell'atto della scrittura. La scelta di affidarsi alla scrittura per sopravvivere e ribellarsi sancisce il patto fondativo del Club Pitagorico; e la medesima speranza costituisce il perno della trama di un'altra opera che Zanotti ha indagato in *Dopo il primato*: trattasi di *Lisbonne, dernière marge*, uno dei tasselli del polifonico progetto di letteratura di Antoine Volodine. Ambientato in un mondo alternativo, tetro e apocalittico, «in un futuro-presente-passato indefinito e opprimente in cui si muovono rivoluzionari ed ex rivoluzionari, vittime del capitalismo della globalizzazione e vittime del totalitarismo staliniano» (*ibid*: 319), il romanzo di Volodine è il capostipite del genere del post-esotismo, termine che designa allo stesso tempo «il nostro mondo post-rivoluzionario e postglobalizzato, la forma letteraria adatta a esprimerlo, la letteratura praticata dagli scrittori che abitano le opere di Volodine e che idealmente vanno considerati alla pari con lui» (*ibid*: 322). Attraverso l'invenzione di nuovi generi letterari, i ribelli trovano il modo di raccontare la loro lotta, e così insinuano la prospettiva di una futura rivalsa: quello di Volodine è «un mondo straniato in cui però la letteratura ha di nuovo un senso, è perseguitata e resiste proprio perché gli scrittori, come i rivoluzionari, hanno perso». Come in Volodine, anche i personaggi di Zanotti affidano alla pagina una vaga prospettiva di rinascita, senza però curarsi troppo della forma. Il quaderno contiene solo delle istruzioni, tanto precise quanto stravaganti. Di fronte a un mondo che li ignora completamente, la strategia principale è quella della risemantizzazione:

La casa e lo spazio profondo. A proposito del disagio comunemente avvertito da chi si aggira per le case borghesi, il Club ha trovato estremamente istruttiva una riflessione di Eta Beta. C'è un profondo legame tra elettrodomestici e immaginario fantascientifico, legame rivelatosi quando, negli anni '40 e '50, gli elettrodomestici hanno adottato le stesse forme bizantino-aerodinamiche della fantascienza del periodo. Gli ufo non sarebbero che proiezioni di aspirapolvere dal design particolarmente incomprensibile. C.V.D. (TD: 49-50)

Un simile atteggiamento di situazionismo innocuo assomiglia a una forma di ritirata, e in effetti la condizione più comune all'interno del Club Pitagorico è lo stato regressivo. Pluto ne è l'emblema: aderendo completamente allo status di escluso, quella di Pluto (Mario all'anagrafe) non è una farsa, bensì una vera e propria degenerazione fino a uno stato catatonico, in cui poter permettersi addirittura di abbaiare e scodinzolare – «"Wof!" abbaia al solito Pluto, e ipotizziamo che il suo desiderio sia quello di un mondo in cui lui sia incontestabilmente, definitivamente un cane» (TD: 87). Pluto è la figura del folle che ci toglie la parola di bocca di Foucault: «Il folle, come tutte le estraneità, non può farci da specchio, se non razionalizzando la nozione di follia e di estraneità» (Celati 2001: 215). Pluto è il simbolo del silenzio che non si può interrogare: «La disgrazia dei folli, la disgrazia interminabile del loro silenzio, è che i loro migliori portaparola sono quelli che li tradiscono meglio; il fatto è che quando si vuol dire il loro silenzio *in sé*, si è già passati al nemico e dalla parte dell'ordine» (Derrida 2002: 44). Così, quando la banda Disney si ritrova negli studi di *Chi l'ha visto?* in seguito alla scomparsa di Zenobia, la conduttrice che indaga sulle motivazioni del suo gesto si sente rivolgere un 'Bau!' che la disorienta non poco, e un momento di commozione viene smontato in una gag comica.

Ma quello di Pluto è solo il caso più evidente. Dal giorno della fondazione – celebrata all'interno di una sala giochi - il Club Pitagorico accoglie una serie variegata di devianze: «da quel giorno, io-Paperoga mi convinsi che mio padre fosse ancora vivo, Mario-Pluto trovò finalmente un suo posto nel mondo, Alessandra-Paperetta urlò tutto in faccia ai suoi (non che poi sia servito a molto)» (TD: 124). Roberto addirittura oltre ai panni di Eta Beta indossa quelli di un'ulteriore identità segreta, precisamente di un extraterrestre detective, sfruttando il suo posto di lavoro presso un'agenzia di investigazioni allo scopo di alimentare l'illusione di tenere sotto vigilante controllo l'intera città (col fine ultimo di svelarne la vera natura di stun-town). Già dalla nascita il Club mostrava chiaramente il proprio carattere regressivo. Tutto è partito da un'allucinazione di Eta Beta in seguito a un'overdose di sonniferi:

la mistura di sonniferi poco meno che mortale in cui aveva cercato scampo l'aveva preso per mano per condurlo oltre lo steccato del sonno, ma poi la spinta dei sonniferi era risultata insufficiente, così che Roberto si era trovato in bilico sul confine, né di qua né di là, ottuso e confuso, vittima inerme di qualsiasi allucinazione decidesse di punzecchiarlo. Tutto sommato gli era andata bene, e ancor meglio era andata se si considerano le cose dal punto di vista del Club. Sì

perché quella volta Roberto, stordito e boccheggiante, si era trascinato fino alla finestra, e da quella postazione aveva visto i passanti là in basso trasformati in paperi, becco giallo e tutto, e a un certo punto un rombo scalcagnato sulla sinistra aveva annunciato non un apecar, ma la tondeggiante 313 di Paperino [...]. (TD: 122)

La città illuminata

Il mondo del Club Disney ha il suo centro di gravità nell'unità di misura di giardino pubblico, un luogo magico, «un modello originale, un giardino pubblicoTM che una volta son venuti dalla Francia due tecnici col basco e i baffetti a farne la pianta 1:1 per poi ricostruirlo in quel museo a far compagnia all'unità campione del metro e del chilo» (TD: 76). L'emblema della stuntown di Genova ha la forma di un'aiuola di venti metri per venti, «dove la mano paffutella di un dio-bambino ha disposto per giocare un vialetto di ghiaia che lo taglia su una diagonale, cinque alberi da un lato e cinque dall'altro, una panchina da un lato e una dall'altro, che ogni notte richiamano, se c'è luna abbastanza, un ubriaco un matto e un cane randagio» (TD: 77). È in questo giardino sintetico che Paperoga, ignaro della sua doppia vita da serial killer, porta a spasso i cani del suo vicino Ciccio; ed è proprio qui che incontrerà Zenobia. Ancora, è a partire da questo giardino-campione che il Club struttura il suo cosmo di fantasia, l'alternativa alla vita adulta. Genova diventa così un luogo magico, teatro di improbabili leggende metropolitane e realtà multidimensionali. In un tale paese di cuccagna, chiunque è il benvenuto – purché si presti al gioco: «in fondo ci frequentavamo solo tra di noi – e quindi conoscevamo meno persone della media – e contemporaneamente conoscevamo chiunque ci stesse simpatico o ci avesse colpito, perché automaticamente lo facevamo entrare nel Club» (TD: 182). Ma come può una piccola tribù imporre il suo linguaggio puntando a renderlo universale? Come può un sogno di regressione farsi concreto? Il peccato di *hybris* è stato illudersi che un sogno privato si potesse condividere. Le innocue tattiche situazioniste non sono state in grado di generare delle eterotopie, dei paesaggi misti in cui far coesistere allegoria e realtà. L'errore è stato quello di voler costruire un nuovo ordine per imporlo dall'alto: «Noi volevamo conoscere tutti, ma non come sono veramente, con le loro miserie caratteriali e familiari, sessuali ed economiche, ma come proiettati e trasfigurati in una città parallela – Paperopoli, Topolinia, Epcot, Timbuctù, Celebration, Port-au-Prince» (*ibid.*). Che la ribellione sarebbe fallita lo si intuiva dalle crepe

che si aprivano di tanto in tanto, ad esempio dalle osservazioni avvelenate di Paperetta: «Ammettilo, la solita scappatoia utodistopica per pararsi il culo» (TD: 85). Lo stesso Paperoga ammetteva che «non eravamo tanto importanti, e nemmeno tanto uniti, noi del Club Pitagorico» (TD: 17). Nel momento in cui oltrepassa la loro fragile fantasia, ecco che la realtà – banale, ripetitiva e soffocante – travolge tutti i dolci sogni del Club, che fatalmente crolla: Zenobia è stata ammazzata, Paperetta è in coma, Paperoga ha scelto di suicidarsi scivolando in una discarica.

Secondo me quello del finto supermercato è un ricordo istruttivo. Se esisterà ancora il *Quaderno per il futuro montaggio* ce lo trascriverò. Perché anche adesso cos'è che mi trovo davanti? La dura realtà, si dirà, nemica dei sogni e delle nuvole e delle speranze. Ma non solo. Questa famosa dura realtà altro non è infatti che una coincidenza, una storia sputtanata.

Il punto è che c'è anche una leggenda metropolitana che si chiama «Il killer del piano di sopra», e che racconta degli strani rumori che senti venire dalla casa del tuo vicino rispettabile, gli altri vicini che scompaiono a uno a uno, finché dopo tanti anni ecco che siete rimasti solo voi due e tu ti accorgi che beh, sì, tecnicamente il vicino simpatico era un serial killer. Bene, io ero uscito da un sogno (bello o brutto che fosse) solo per essere tuffato in questa leggenda. (TD: 304-305)

Le buffe illusioni raccolte nel quaderno del futuro montaggio assumono allora i contorni degli alibi:

Serialità. È stato un attimo, come un'illuminazione. Paperoga, inesorabilmente lagnoso, ha chiesto: «Perché non riusciamo ad andarcene da Genova?» «Perché le location costerebbero troppo», ha risposto pronto Eta Beta. A questo punto come non capire che il Club è un serial? È l'unico modo per spiegare tutto. Domanda: perché Zenobia è scomparsa? Risposta: perché l'attrice che la interpreta era scappata con Kabir Bedi. D.: perché Paperoga non ingrassa mai? R.: per contratto. D.: come fa Eta Beta a non dormire? R.: lo fa quando non lo riprendono. E così via: Paperetta l'hanno fatta andare a Milano perché l'attrice era incinta; Pluto lo recita un uomo perché con un cane era troppo difficile. Eureka! (TD: 132)

Nemmeno la migliore delle prospettive sembra più di una coperta sotto cui nascondersi:

È possibile immaginarsi il momento del Futuro Montaggio in modi molto diversi: paese di Cuccagna, Armageddon, musichetta trionfale dopo aver finito l'ultima schermata del videogioco (prego inserire un nome di tre lettere a fianco del punteggio). Dato però che il Futuro Montaggio è un evento prevedibilmente lontano, ci arriveremo con l'aspetto che avremo da vecchi, oppure con quello che abbiamo avuto nel momento di più intensa fioritura della nostra cultura? Questa domanda è in fondo un caso particolare della seguente situazione quotidiana: dopo lunghe esitazioni decido di buttar via un set di birilli della mia infanzia. Bene, risparmierò un sacco di spazio, ma poi mi viene un dubbio. Esito ad abbandonarli alla rumenta indifferenziata, vorrei scortarli personalmente alla discarica. Solo così potrei, dopo aver fatto una bella trivellazione, ricongiungerli con il loro strato cronologico originario. (TD: 297)

La discarica è la destinazione finale della regressione. Il luogo in cui vanno a finire gli scarti, *passage* postmoderno e isola sperduta nell'oceano del funzionale⁶: il *topos* dell'isola denota il desiderio di riparo e scatenano i sogni di evasione. In *Low Lands* di Pynchon, all'ombra di un cimitero di automobili si nasconde una vera e propria comunità di ribelli. Questa particolare isola rappresenta una seconda natura all'interno della città: se nella metropoli tutto è diventato cultura, e la natura non esiste più, «allora l'unico spazio naturale diventano i rifiuti, il non più funzionale» (Zanotti 2000: 168). In *Bambini bonsai* quest'isola sgangherata è la base da cui far nascere nuovi sogni di rivolta. Nell'isola-discarica di Paperoga è difficile intravedere la medesima prospettiva – o perlomeno, non nell'immediato. Ci vorrà un po' di tempo, lo stesso che impiegherebbe la barriera corallina a rinascere:

Morirà la barriera corallina? Dicono tutti che sicuramente morirà. Anzi, che le resta poco da vivere. Però questo vale solo per la barriera corallina come l'abbiamo conosciuta finora. Perché poi invece, proprio come il Club, rinascerà in qualche modo nuovo e impreveduto. In parte in mari improvvisamente più caldi, tipo il nostro. E poi non si deve sottovalutare il fatto che i coralli, sembra, possono sopravvivere anche senza una barriera. Resteranno, vagheranno, e alla fine, dopo una qualche decina di migliaia di anni (ci saremo ancora, noi?) un giorno di sole, acque tiepide e bassa acidità si ritroveranno e riprenderanno a

⁶ Nella letteratura contemporanea, è *Underworld* di DeLillo (1997) l'opera in cui i rifiuti acquisiscono la connotazione più ampia, fino ad assumere un valore religioso.

costruire le loro stupite meraviglie marine. (TD: 307)

È su di una barriera corallina che si era aperto il romanzo, con un pensiero alla sua secolare longevità e alla fragilità che ne mette in pericolo il futuro. La barriera corallina costituisce lo sbarramento naturale attorno alle isole tropicali, la cinta simbolica da oltrepassare per coronare la propria evasione. Nel caso di Paperoga, aldilà della cinta si estende la discarica – ovvero la morte; ma finché è rimasto tra i coralli insieme ai suoi compagni, qualunque ipotesi di futuro restava possibile. «Esiste un libro in cui il protagonista non riesce a raggiungere l'isola, ma si ferma sulla barriera» (Zanotti 2001: 80): nell'*Isola del giorno prima* di Umberto Eco la nave di Roberto de la Grive si è incagliata nella barriera corallina. In piedi su di essa, Roberto sta «come un ragazzino sventato che si arrampica sul muro di cinta e poi non riesce a scendere in giardino né a tornare indietro. Gli fanno compagnia le sue ossessioni» (*ibid.*). L'ossessione più grande di Roberto è quella per «l'Isola mai raggiunta, Isola che forse non c'è, l'Isola del giorno prima in cui cambia il calendario, l'Isola non soggetta al tempo [...]» (*ibid.*). L'ossessione di Paperoga e i suoi è stata quella di conquistare una squallida stuntown e farne una città invisibile tutta per loro. Parafrasando Stevenson⁷, una volta costruite le città il problema non era quello di cercarvi un nido adeguato; si trattava bensì di trovare un modo per illuminarle, risemantizzarle completamente e fare di una chimera un microcosmo, un luogo dove la totalità del mondo si potesse rispecchiare. Calvino ricorda che il personaggio del ragazzo era entrato nella letteratura fin dall'Ottocento «per il bisogno di continuare a proporre all'uomo un atteggiamento di scoperta e di prova, una possibilità di trasformare ogni esperienza in vittoria» (2017: 37-38): è in vista di questa aspirazione che «alcuni scrittori si danno a inventare storie di ragazzi facendo finta di scriverle per i ragazzi, in realtà per esprimere qualcosa che vorrebbero dire agli uomini» (*ibid.*). La narrativa di Zanotti si muove in questo orizzonte: come l'Ariosto invocato da Calvino di fronte al freddo Machiavelli, Zanotti volteggia sulla realtà, intravedendo in un deserto desolato un mondo variopinto e brulicante, nella convinzione che «anche oggi la letteratura

⁷ «Cities given, the problem was to light them», è l'incipit di *A plea for gas lamps*: cfr. Stevenson 2019: 121. La frase è citata da Zanotti in testa al *Testamento Disney*, ma si potrebbe forse porre come epigrafe all'intera sua opera narrativa. All'inizio di Zanotti 2000, leggiamo: «Questa ricerca, se devo essere sincero, è nata in seguito a uno speciale interesse privato (definiamolo un hobby) per Stevenson».

può servirsi delle stereotipie della cultura di massa e del consumo nell'ottica di un riuso collettivo, per costruire, a partire dai luoghi comuni seriali, un 'luogo' che sia di nuovo comune» (Zanotti 2005: 150-151).

Nel *Barone rampante* Cosimo si rifugia sugli alberi dove fonda il suo piccolo regno. Una tale prospettiva utopica potrebbe facilmente farsi reazione e clausura, un ritorno al recinto protetto dell'infanzia, al calore del grembo materno. Tuttavia Cosimo, nonostante la sua scelta di isolamento, non si taglia fuori dal resto del mondo. Forte della sua coerenza, quando un gruppo di spagnoli lo taccia di pusillanimità, lui non trema:

- Io sono salito quassù prima di voi, signori, e ci resterò anche dopo!
- Vuoi ritirarti! – gridò El Conde.
- No: resistere, – rispose il Barone. (Calvino 2011: 165)

Bibliografia

- Auden, Wystan Hugh, *The Enchafed Flood: or, The Romantic Iconography of the Sea* (1950), tr. it. *Gl'irati flutti o l'iconografia romantica del mare*, Macerata, Quodlibet, 2021.
- Auden, Wystan Hugh, *Collected Shorter Poems 1927-1957*, London, Faber and Faber, 1966.
- Barenghi, Mario - Belpoliti, Marco, *Riga 14: Alì Babà. Progetto di una rivista 1968-1972*, Roma, Marcos y Marcos, 1998.
- Blissett, Luther, *Blissett oltre Blissett. Per l'abolizione del nome proprio!*, maggio 1995 https://www.lutherblissett.net/index_it.html, online (ultimo accesso 29/06/2023)
- Calvino, Italo, *Il barone rampante* (1957), Milano, Mondadori, 2001.
- Calvino, Italo, *Le città invisibili* (1972), Torino, Einaudi, 2019.
- Calvino, Italo, "Natura e storia del romanzo", *Una pietra sopra* (1980), Milano, Mondadori, 2017: 24-47.
- Celati, Gianni, *Finzioni occidentali. Fabulazione, comicità e scrittura*, Torino, Einaudi, 2001.
- Cortázar, Julio, *Storie di Cronopios e di Famas* (1962), Torino, Einaudi, 2017.
- DeLillo, Donald, *Underworld*, New York, Scribner, 1997.
- Derrida, Jacques, *L'écriture et la différence* (1967), tr. it. *La scrittura e la differenza*, Torino, Einaudi, 2002.
- Farinelli, Franco, *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*, Torino, Einaudi, 2003.
- Foucault Michel, *Des espaces autres* (1967), tr. it. *Utopie Eterotopie*, Napoli, Cronopio, 2016.
- Giglioli Daniele, "Un folle Paperoga al tempo di Eta Beta. «Il testamento Disney di Paolo Zanotti»", *Corriere della sera*, 11/9/2013.
- Giglioli, Daniele, "Il tempo della gloria. Su Paolo Zanotti", *Le parole e le cose*, 28/2/2018, <https://www.leparoleelecose.it/?p=31319>, online (ultimo accesso 29/6/2023).
- Jameson, Fredric, *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act* (1981), tr. it. *L'inconscio politico. Il testo narrativo come atto socialmente simbolico*, Milano, Garzanti, 1990.
- Jameson, Fredric, *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press, 1991.
- Kristóf, Ágota, *Trilogia della città di K.*, Torino, Einaudi, 1998.
- Lem, Stanislaw, *Solaris* (1961), Palermo, Sellerio, 2013.

- Marchesini, Matteo, "I racconti di Paolo Zanotti", *Doppiozero*, 15/11/2017, <https://www.doppiozero.com/i-racconti-di-paolo-zanotti>, online (ultimo accesso 29/6/2023).
- Orlando, Francesco, *Gli oggetti desueti nelle immagini della letteratura. Rovine, reliquie, rarità, robaccia, luoghi inabitati e tesori nascosti*, Torino, Einaudi, 1993.
- Ortega y Gasset, Josè, *Meditaciones del Quijote* (1914), tr. it. *Meditazioni del Chisciotte*, Milano, Mimesis, 2014.
- Pasolini, Pier Paolo, "Italo Calvino, «Le Città invisibili»", *Descrizioni di descrizioni* (1979), Milano, Garzanti, 2016: 58-64.
- Pessoa, Fernando, *Livro do Desassossego* (1982), tr. it. *Il libro dell'inquietudine di Bernardo Soares*, Milano, Feltrinelli, 2017.
- Pynchon, Thomas, *Low Lands* (1960), in *Id.*, *Slow Learner*, London, Vintage, 1995.
- Volodine Antoine, *Lisbonne, dernière marge*, Paris, Minuit, 1990.
- Stevenson, Robert Louis, *A plea for gas lamps*, in *Id.* *Virginibus puerisque* (1881), London, Prince Classics, 2019: 121-124.
- Tolkien, John Ronald Reuel, *On fairy stories* (1947), tr. it. *Sulla fiaba*, in *Id.*, *Albero e foglia*, Milano, Rusconi, 1988.
- Zanotti, Paolo, *Il modo romanzesco*, Roma-Bari, Laterza, 1998.
- Zanotti, Paolo, *Calvino, il romance, la letteratura inglese. Dalla 'filosofia pratica' stendhaliana a Se una notte d'inverno un viaggiatore* (tesi di perfezionamento, Scuola Normale Superiore, 20 aprile 2000).
- Zanotti, Paolo, *Il giardino segreto e l'isola misteriosa. Luoghi della letteratura giovanile*, Firenze, Le Monnier, 2001.
- Zanotti, Paolo, "Vincenzo Bagnoli, «Lo spazio del testo. Paesaggio e conoscenza nella modernità letteraria»", *Italianistica: rivista di letteratura italiana*, XXXIV-3, (2005): 150-151.
- Zanotti, Paolo, *Dopo il primato. La letteratura francese dal 1968 a oggi*, Roma-Bari, Laterza, 2011.
- Zanotti, Paolo, *Il testamento Disney*, Roma, Ponte alle Grazie, 2013.
- Zanotti, Paolo, *L'originale di Giorgia e altri racconti*, Bologna, Pendragon, 2017.

The Author

Michele Paolo

Michele Paolo teaches History and Philosophy in High Schools. He

trained at the Faculty of Philosophy of the University of Bologna and at the International School of Higher Studies of the Fondazione Collegio San Carlo in Modena. Later, he got a second Master in Modern Philology with a thesis focused on Paolo Zanolini. Currently, his areas of study deal with comparative studies and contemporary literature. He contributed with the Department of Modern Languages, Literatures and Cultures of the University of Bologna and with several international journals, such as *Finzioni*, *Dive-In*, *Bibliomanie*, and *Jahrbuch für Internationale Germanistik*.

Email: michelepaolo2@studio.unibo.it

The Article

Date submitted: 30/06/2023

Data accepted: 28/02/2024

Data published: 30/05/2024

How to cite this article

Paolo, Michele, "Zenobia: la città invisibile. Zanolini, Calvino e le eterotopie", *Other possible worlds (theory, narration, thought)*, Eds. A. Cifariello - E. De Blasio - P. Del Zoppo - G. Fiordaliso, *Between*, XIV.27 (2024): 289-310, <http://www.between-journal.it/>