

Daniele Giovannone

## Post-postmodernists can't jump

Il basket come metafora letteraria in “Vanilla Dunk”  
di Jonathan Lethem

### Abstract

*This essay aims to argue that in his short story “Vanilla Dunk” (1992), Jonathan Lethem employs basketball to reflect on the legacy of literary postmodernism. In Lethem’s story, basketball players wear exo-suits which duplicate the skills of great ballers from the past. This science-fictional sport, where athletes are forced to continuously re-enact games that somebody else has already played, is meant to echo the meta-fictional literary practices that became common during the Sixties. Lethem is trying to express a generational anxiety: how is it possible to keep creating literature after a generation of revolutionaries unveiled the hidden mechanisms behind fictional illusion? The essay focuses particularly on the story’s three main characters, who are meant to portray three different strategies for writers of the post-postmodernist generation to deal with this cumbersome heritage. Lethem seems to suggest a compromise: younger writers can neither acritically duplicate postmodernist style, nor can they simply ignore it and resort to traditional realism. In the end, the essay interprets Lethem’s compromise by drawing a comparison between the narrative strategies employed in “Vanilla Dunk” and David Foster Wallace’s considerations about literary anti-rebels.*

*Il contributo intende analizzare la rappresentazione del basket in “Vanilla Dunk” di Jonathan Lethem. L’ipotesi che si intende dimostrare è che l’autore usi il basket per orchestrare una riflessione meta-letteraria sull’eredità del postmodernismo letterario. Le regole del basket fantascientifico inventato da Lethem si prestano perfettamente a rappresentare alcuni tic della letteratura postmodernista: in “Vanilla Dunk,” ciascun giocatore indossa una ipertuta che gli permette di giocare campionando lo stile di un grande cestista del passato. Questi giocatori costretti a praticare uno sport destinato solo a ripetere all’infinito momenti di partite che sono già state giocate da altri echeggiano le ansie di Lethem e dei suoi contemporanei: cosa vuol dire fare letteratura dopo che una generazione di rivoluzionari ha ribaltato il tavolo della finzione letteraria svelandone i meccanismi nascosti? quando le storie da raccontare sono state esaurite e la letteratura sembra destinata a rappresentare sempre e solo sé stessa? Facendo leva sulle analisi del postmodernismo letterario condotte tra gli altri da Patricia Waugh e John Barth, il saggio intende soffermarsi in particolare sui tre personaggi principali del racconto, che incarnano altrettante possibili strategie per relazionarsi con questa ingombrante eredità. Tra una accettazione acritica ma superficiale del funambolismo stilistico postmodernista e un ritorno a un realismo ormai anacronistico, Lethem sembra invocare la necessità di una terza via. Il*

*saggio tenta infine di definire i connotati di questa terza via, analizzando il finale del racconto di Lethem alla luce delle riflessioni di David Foster Wallace sugli anti-rebels letterari.*

**Keywords:** *Jonathan Lethem, postmodernism, metafiction, science fiction, basketball*

*A zia Suzanne*

## 1. Introduzione

Il saggio intende analizzare la rappresentazione del basket nel racconto “Vanilla Dunk” di Lethem, pubblicato dapprima su rivista nel 1992 e poi inserito quattro anni dopo nella raccolta *The Wall of the Sky, The Wall of the Eye*. Lethem impiega lo sport come perno di una costruzione metaforica mirata a portare avanti una riflessione meta-letteraria sullo stato della letteratura americana dopo il postmodernismo. L’obiettivo di Lethem è rappresentare lo spaesamento degli autori dopo il passaggio dell’uragano postmodernista, una rivoluzione che ha ribaltato il tavolo della finzione letteraria, sollevando il velo che nascondeva i meccanismi del racconto, svelando i suoi ingranaggi agli occhi dei lettori e incrinando per sempre l’illusione narrativa. Quello che Lethem si chiede è: come può la letteratura continuare a evolversi dopo questo apparente punto di non ritorno? Come può un giovane autore trovare la propria voce dopo tale rivoluzione?

Si tratta di una preoccupazione generazionale, che investe molti scrittori americani nati negli anni Sessanta e assume un particolare rilievo critico negli anni Novanta, quanto più forte si fa l’esigenza degli autori post-postmodernisti<sup>1</sup> di trovare una propria voce, distinta da quella della generazione precedente, senza ignorarne però il lascito letterario. L’opera di diversi autori di questa generazione è già stata analizzata in quest’ottica, nella prospettiva che essa andasse compresa anche in relazione al suo rapporto con l’influenza postmodernista.<sup>2</sup> Mi pare che Jonathan Lethem, forse anche per via della sua più stretta associazione giovanile con la letteratura di genere, sia stato meno oggetto di analisi di questo tipo. Questo saggio intende invece evidenziare la congruenza delle riflessioni meta-letterarie nascoste da Lethem in “Vanilla Dunk” rispetto a quelle condotte da altri autori a lui contemporanei, in particolare David Foster Wallace. L’intento finale dell’analisi è riscoprire nell’opera di Lethem un rilevante tassello del dibattito sull’eredità del postmodernismo letterario.

<sup>1</sup> Questa etichetta è, va da sé, orrenda e sgraziata, tuttavia essa resta quella di più largo utilizzo presso gli studiosi, come ricostruisce Stephen Burn (2008, 17).

<sup>2</sup> Si veda Burn 2008, McLaughlin 2004, Hoberek 2007, solo per fare alcuni esempi.

## 2. “Vanilla Dunk”

Innanzitutto, giova riassumere brevemente la premessa da cui muove “Vanilla Dunk.” La pallacanestro descritta da Lethem è molto diversa da quella nota al lettore, dal momento che la sua rappresentazione è filtrata attraverso la fantascienza. Se infatti Lethem è forse più noto per i romanzi newyorchesi del nuovo millennio, “Vanilla Dunk” appartiene alla prima fase della sua carriera, contraddistinta da una netta predilezione per il genere fantascientifico. Non è un caso che anche “Vanilla Dunk,” così come altri dei racconti poi raccolti nel 1996 in *The Wall of the Sky, the Wall of the Eye*, sia stato originariamente pubblicato sulle pagine dell'*Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*. Se però nei romanzi Lethem si lascia a volte andare a *concept* più ambiziosi e radicali, nella produzione breve la sua fantascienza è fatta di dettagli, di piccole cose. I suoi racconti brevi non sono ambientati “tanto tempo fa in una galassia lontana lontana,” né in un futuro remoto e distante, ma in un mondo molto simile a quello che è familiare al lettore, dove solo alcuni oggetti e aspetti della vita quotidiana sono stati drasticamente alterati dall'evoluzione tecnologica.<sup>3</sup> È questo il caso di “Vanilla Dunk,” dove l'unico dettaglio estraneo all'ordinarietà è proprio il basket, rivoluzionato dall'introduzione delle “exo-suits” (“ipertute” nella traduzione,<sup>4</sup> come sempre eccellente, di Martina Testa). L'ipertuta è un dispositivo ultratecnologico, in dotazione a tutti i giocatori di basket nell'universo di “Vanilla Dunk,” che permette di caricare sulla propria memoria interna lo stile di gioco di un grande cestista del passato: indossandola, è così possibile giocare “campionando” il repertorio stilistico di questo atleta. Allo scoccare dei quindici anni dal loro ritiro, il software dei grandi giocatori del passato viene assegnato dalla NBA a un atleta in attività estratto a sorte perché lo possa caricare sulla propria ipertuta. La trama di “Vanilla Dunk” ha inizio proprio quando viene messo in palio un archivio stilistico particolarmente ambito, quello di Michael Jordan.

---

<sup>3</sup> “Vanilla Dunk” si potrebbe definire una “intrusive fantasy,” termine coniato da Farah Mendlesohn per indicare quelle narrazioni caratterizzate da un'ambientazione realistica sulla quale si inserisce un elemento fantastico (2008, xxi). Tuttavia, Joseph Brooker nota correttamente che nei racconti di Lethem in genere manca l'elemento di sorpresa e meraviglia che nelle “intrusive fantasy” caratterizza l'atteggiamento dei protagonisti nei confronti dell'elemento fantastico. Nella produzione breve dell'autore, piuttosto, l'elemento fantastico viene presentato e accettato come elemento ordinario della quotidianità (Brooker 2020, 62). È questo anche il caso di “Vanilla Dunk.”

<sup>4</sup> Il racconto appare in Italia, con titolo invariato, nella raccolta “L'inferno comincia nel giardino” edita da minimumfax nel 2014.

### 3. Gioco e metafora letteraria

Nel suo studio sulla rappresentazione del gioco nella letteratura americana, Robert Detweiler identifica tre principali tipologie di narrativa ludica. Le opere caratterizzate da auto-coscienza artistica, in cui l'autore o l'autrice manipolano le componenti del racconto per svelarne l'artificialità, vengono definite "playful or whimsical fiction" (Detweiler 1976, 49-51). Alla seconda categoria appartengono le rappresentazioni dirette di un gioco o di uno sport (Detweiler 1976, 51-54): si tratta della forma più comune e convenzionale di narrativa ludica, caratterizzata allo stesso tempo da una descrizione precisa e dettagliata delle dinamiche di gioco, che fanno da fondamento per la strutturazione della trama, e da una loro rifunzionalizzazione in senso simbolico o metaforico. Alla terza e ultima categoria di narrativa ludica appartengono quelle narrazioni che contengono un gioco per il lettore (Detweiler 1976, 54-58): racconti che si presentano come un rompicapo da risolvere e che spesso assumono la forma di *romans à la clef* la cui chiave è da rintracciare nella letteratura del passato.

"Vanilla Dunk" appartiene chiaramente alla seconda categoria. Non solo le regole del gioco sono il perno della trama, ma la descrizione dell'agonismo e il resoconto adrenalinico delle partite occupano gran parte del suo svolgimento. Eppure, il modo in cui Lethem costruisce l'impianto metaforico del suo racconto a partire dagli elementi sportivi lo conduce non molto distante dalla terza categoria. Che la pallacanestro funzioni come perno di una costruzione metaforica, il testo lo dichiara apertamente fin dalle prime pagine, quando il narratore si chiede: "What was it about basketball that made it all seem so stark? As though it were designed as a metaphor" (Lethem 1996, 82).

Il basket così come Lethem lo reimmagina si presta naturalmente a funzionare come metafora del postmodernismo letterario. Nel testo, la pallacanestro diventa un veicolo efficace per rappresentare metaforicamente in particolare la *meta-fiction*, una delle forme principali assunte dalla letteratura sperimentale del dopoguerra.<sup>5</sup> Si parla di *meta-fiction*, stando a quanto scrive Patricia Waugh, quando ci si trova di fronte a "fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artefact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality" (Waugh 1984, 2). Si tratta quindi di un racconto di

---

<sup>5</sup> Naturalmente sarebbe scorretto identificare *tout-court* il postmodernismo letterario con la *meta-fiction* e considerare l'uso di forme autoreferenziali la sua unica caratteristica dirimente. Tuttavia, Patricia Waugh nota che per quanto la *meta-fiction* sia solo una delle possibili forme del postmodernismo, è anche vero che tutta la letteratura sperimentale degli anni Sessanta e Settanta presenta una certa misura di strategie meta-testuali (1984, 22). Inoltre, Stephen Burn osserva come la *meta-fiction* abbia assunto, col passare degli anni, un ruolo sempre più centrale soprattutto nelle filiazioni successive del movimento e come abbia attirato l'attenzione critica più di altre caratteristiche stilistiche del filone (2008, 9).

finzione che anziché nascondere la propria natura artificiale, la rivendica e la esibisce, svelando i meccanismi che sostengono la narrazione e svelandone la natura convenzionale.

Waugh, inoltre, ritiene che con il termine *postmodernism* si possa in realtà fare riferimento a due concetti non perfettamente sovrapponibili.<sup>6</sup> In principio infatti l'etichetta nasce per indicare un fenomeno letterario, un filone di narrativa altamente sperimentale prominente soprattutto tra gli anni Cinquanta e Sessanta che prese origine dall'esperienza modernista ma col fine ultimo di superarla e contestarla (Waugh 1998, 178). A partire dagli anni Ottanta l'applicazione del termine supera i confini del solo ambito letterario per definire il clima culturale di un'epoca: "Postmodernism' is now used to designate a new cultural epoch in which capitalism, in its latest consumerist phase, invades everything, leaving no remaining oppositional space" (Waugh 1998, 178).

È per questa ragione che la formulazione teorica della letteratura postmoderna che mi pare più utile porre in dialogo con l'operazione di Lethem al fine di comprenderne il senso è quella fornita da John Barth. I suoi due saggi "The Literature of Exhaustion" (1967) e "The Literature of Replenishment" (1980) appartengono infatti alla prima fase del discorso critico sul tema e si inseriscono all'interno di un dibattito proprio del mondo delle belle lettere. Pertanto impiegano il termine postmodernismo<sup>7</sup> strettamente per riferirsi a un fenomeno estetico.

"The Literature of Exhaustion" è una ricognizione delle premesse teoriche del lavoro del suo autore, al punto da venire spesso indicata come manifesto programmatico del postmodernismo letterario (ad esempio in McLaughlin 2004, 55). In questo saggio, Barth sostiene che le forme

---

<sup>6</sup> Craig Calhoun distingue invece fino a quattro possibili impieghi dell'etichetta *postmodernism*. Il termine verrebbe così a indicare alternativamente: una tendenza in ambito artistico-letterario (grossomodo la stessa individuata anche da Waugh); il pensiero di alcuni autori europei di particolare successo presso l'accademia statunitense come Lyotard, Baudrillard, Deleuze, Foucault (il termine *postmodernism* si è affermato come una definizione collettiva indipendentemente dall'evidente eterogeneità del lavoro di questi pensatori e dal fatto che tutti, prima o dopo, se ne siano voluti esplicitamente distanziare); un'altra corrente di pensiero filosofico, di stampo anti-fondazionalista, imparentata più che con il post-strutturalismo col pensiero di Heidegger e Nietzsche e associata negli Stati Uniti soprattutto col lavoro di Richard Rorty; un orientamento nella teoria sociale che sostiene la necessità del superamento della moderna sociologia, resa obsoleta dall'avvento dei mezzi di comunicazione di massa (Calhoun 1995, 99-100).

<sup>7</sup> Scelgo di usare questo termine, in luogo di "postmoderno," per coerenza con la traduzione italiana dei saggi di Barth, ma anche per riferirmi in modo specifico al fenomeno letterario. Brian McHale difende l'utilizzo del suffisso -ism in *postmodernism* adducendo due ragioni: da un lato chiarisce come si tratti non di una delimitazione cronologica e non di una definizione estetica ("a poetics"); dall'altro, evidenzia come il postmodernismo vada inteso come ciò che segue (e reagisce a) non il "moderno," ma specificatamente l'estetica modernista (McHale 1987, 5).

narrative tradizionali sono state rese obsolete dal loro eccessivo utilizzo, e definisce “naive” l’idea che sia possibile un’effettiva rappresentazione della realtà attraverso gli strumenti della letteratura (Barth 1984, 72). Allo scrittore non resta che una sola strada possibile da percorrere: “a fiction that is more and more about itself and its processes, less and less about objective reality and life in the world” (Barth 1984, 200). Tredici anni dopo, nel saggio “The Literature of Replenishment,” Barth tornerà sui temi del lavoro precedente, che definirà “much misread” (1984, 205), per ammorbidirne le affermazioni più apodittiche. In particolar modo, nel saggio più recente l’autore nega con forza che la sua idea originaria fosse affermare l’esaurimento delle possibilità della letteratura, quanto piuttosto l’esaurimento delle formule stilistiche del solo modernismo primonovecentesco. Eppure, per ammissione dello stesso Barth, la visione del postmodernismo letterario che si è affermata con maggiore decisione è proprio quella della letteratura dell’esaurimento: l’idea che ogni storia sia già stata narrata e che alla letteratura non resti da far altro che raccontare ossessivamente se stessa.

Nel racconto di Lethem, la pallacanestro viene impiegata per incarnare metaforicamente questo tipo di letteratura. La *meta-fiction* si presta con una certa naturalezza a essere rappresentata come gioco. Patricia Waugh si spinge fino a dire che la *meta-fiction* è, di per sé, una forma di gioco, per quanto sofisticato (1984, 34). Così come il gioco funziona grazie a regole e ruoli che agiscono in modo scoperto, che devono essere chiari a tutti i partecipanti perché il meccanismo ludico funzioni, la *meta-fiction* si pone il compito di indagare e disvelare le regole nascoste che guidano il funzionamento dell’illusione narrativa (Waugh 1984, 35). In particolare, lo sport è di per se stesso metafinzionale perché costruisce il proprio senso in modo semiotico e non mimetico, esibendo la propria natura di gioco (Waugh 1984, 35). Ma l’accostamento tra la pallacanestro di Lethem e le forme più autoreferenziali di letteratura è ancora più specifico. L’ipertuta trasforma il basket in uno sport fatto di riciclo, che si può giocare solo ricombinando azioni che sono già state giocate in passato. Bo Lassner, il narratore del racconto, descrive con queste parole la trasformazione che l’introduzione dell’ipertuta ha portato nel suo sport: “basketball stopped growing, started feeding on itself instead” (Lethem 1996, 70). Sono evidenti le somiglianze tra il basket futuristico di Lethem e alcuni fondamenti della letteratura postmoderna. Quando Barth presenta i suoi romanzi come “novels which imitate the form of the Novel, by an author who imitates the role of Author” (1984, 72), è facile notare quanto fortemente questa descrizione sembri affine alla pallacanestro di “Vanilla Dunk.” L’idea di una letteratura che può mettere sotto i riflettori i modi della rappresentazione più che il suo oggetto, che può essere scritta solo attraverso il riciclo, ricombinando pezzi di storie che sono già state raccontate è un’idea di

letteratura che risponde alle stesse regole imposte al gioco della pallacanestro dall'introduzione dell'ipertuta.

Riscrittura e campionamento letterario sono pratiche tutt'altro che estranee al lavoro di Lethem. Parliamo pur sempre di un autore che ha scritto un intero saggio avvalendosi solo di materiali campionati: "The Ecstasy of Influence," significativamente sottotitolato "A Plagiarism," è una risposta polemica se non proprio parodica al celebre *The Anxiety of Influence* di Harold Bloom, che Lethem ha composto copiando e incollando paragrafi e frasi altrui. Ma i dispositivi stilistici della letteratura postmodernista sono facili da rintracciare anche nella sua produzione romanzesca. È lo stesso Lethem, ad esempio, ad ammettere il debito col postmodernismo del suo romanzo del 1998 *Girl in a Landscape*: l'idea alla base del testo, riscrivere *The Searchers* di John Ford dal punto di vista del personaggio di Natalie Wood, sarebbe in realtà "a generic postmodern move, an assault upon a classic work by taking the neglected or minority viewpoint and retelling the tale" (Clarke 2011, 55). Ma è in generale nell'approccio di Lethem all'uso delle forme della letteratura di genere che si scopre il suo debito con la *meta-fiction*. James Peacock nota che l'autore ha per la letteratura di genere un rispetto sincero molto lontano dalle appropriazioni parodiche dei generi popolari operate dai postmodernisti degli anni Sessanta (Peacock 2012, 2). E, tuttavia, Peacock rileva anche come Lethem tenda a impiegare i generi in modo metafinzionale: partecipa alle loro regole, ma allo stesso tempo ne svela e ne interroga le convenzioni, spesso sfruttando il cortocircuito che si crea nel momento in cui due generi diversi (fantascienza e poliziesco, *bildungsroman* e supereroismo, western e distopia) si trovano a convivere nello stesso testo (Peacock 2012, 7). È lo stesso Lethem, che da sempre dimostra un assoluto candore nell'ammettere la natura intertestuale del suo lavoro,<sup>8</sup> a rivelare quali riscritture e audaci  *mash-up*  stilistici siano da rintracciare alla base delle sue opere.<sup>9</sup>

Se "Vanilla Dunk" non si presenta quindi come un ripudio delle pratiche narrative della *meta-fiction*, non per questo assume invece la forma di una acritica celebrazione della stagione letteraria postmodernista e dei suoi stratagemmi stilistici. Del resto, all'epoca degli esordi di Lethem, quel filone era più o meno universalmente ritenuto esaurito.<sup>10</sup> Se infatti gli autori postmodernisti erano stati al centro delle cronache letterarie almeno per tutti gli anni Sessanta, già a partire dalla fine del decennio successivo la loro popolarità risultava considerevolmente

<sup>8</sup> Al punto che Rivka Galchen lo definisce "the proudest quoter we have in literature today" (2008, 162).

<sup>9</sup> Ad esempio in Clarke 2011, 13; 20; 51.

<sup>10</sup> Una rassegna delle principali posizioni critiche in favore della morte del postmodernismo si trova in Green 2005, 19-24.

ridimensionata: una nuova, antitetica ondata di letteratura a orientamento realista e minimalista ne aveva oscurato la popolarità, mentre una fiorente produzione critica ne respingeva i presupposti (basti citare il celebre “Stalking the Billion-Footed Beast” di Tom Wolfe, manifesto del nuovo realismo e dura critica alla svolta postmodernista che negli anni Sessanta avrebbe, stando all'autore, rischiato di condannare la forma romanzo all'irrilevanza). In un saggio intitolato “Postmodernism as Liberty Valance,” di pochi anni successivo alla stesura di “Vanilla Dunk,” Lethem ammette di considerare la stagione postmodernista sostanzialmente conclusa e i suoi autori principali ormai irrilevanti:

True, this tribe once had the effrontery to imagine itself the center of interest in US fiction, but if you still hold that grudge your memory for effrontery is too long. To go on potshooting these gentlemen is not much shooting fish in a barrel as it is shooting novelists who rode a barrel over Niagara Falls twenty or thirty years ago. Or the equivalent of the Republican Party running its presidential candidates against the memory of George McGovern. (Lethem 2011, 81)

Più che sul postmodernismo letterario in sé, Lethem sente il bisogno di interrogarsi sui suoi strascichi. Se infatti i vari Barth, Gaddis, Barthelme, Coover non sono più al centro delle cronache letterarie, ciò non vuol dire che per un giovane scrittore sia possibile ignorare il patrimonio di innovazioni stilistiche e di sfide metodologiche rispetto agli strumenti della narrazione tradizionale che questi autori hanno lasciato in eredità.

I personaggi di “Vanilla Dunk” mostrano un atteggiamento non dissimile nei confronti delle ipertute. Nel racconto, nessuno parla mai della loro origine: significativamente, al lettore non viene mai riferito chi le abbia inventate né quando siano state introdotte nel mondo dell’NBA.<sup>11</sup> La loro esistenza è un dato di fatto, e la rivoluzione che hanno apportato allo sport è già avvenuta, non può essere ignorata e con le sue conseguenze pratiche non si può far altro che fare i conti. Ai protagonisti non resta che scegliere come. Ed è questo il vero oggetto di interesse attorno a cui Lethem costruisce la sua storia: come bisogna confrontarsi con l’eredità di una rivoluzione già avvenuta, che ha alterato per sempre le regole del gioco? Per rispondere a questa domanda, lo scrittore crea tre personaggi con atteggiamenti radicalmente diversi nei confronti della pallacanestro futuristica. Attraverso le loro interazioni e i loro scontri, Lethem intende mettere in scena il dibattito tra tre diversi approcci letterari all’eredità postmodernista.

---

<sup>11</sup> Nel testo si fa solo un riferimento generico al fatto che le ipertute avrebbero preso piede un paio d’anni dopo il ritiro di Michael Jordan che però nel 1992, al momento della stesura del racconto, era ancora di là da venire (Jordan si sarebbe ritirato una prima volta, solo per un paio d’anni, nel 1993 e poi definitivamente nel 2003, a quarant’anni compiuti).

#### 4. Alan Gornan

Alan Gornan, il cui soprannome dà al racconto il suo titolo, incarna le filiazioni più nefaste dello stile postmodernista, le sue degenerazioni. Gornan è un promettente e arrogante giovane giocatore a cui, nelle primissime pagine del racconto, viene assegnato il software di Michael Jordan perché possa caricarlo sulla sua ipertuta. Questa assegnazione controversa mette in moto gli eventi del racconto. A prima vista, il problema in questa attribuzione sembrerebbe di natura razziale. Gornan è bianco (come il nickname<sup>12</sup> che si è scelto non manca di evidenziare).<sup>13</sup> Jordan invece è una figura cardine per la cultura pop afro-americana: la prima moderna superstar sportiva nera, che ha svolto un ruolo determinante nel forgiare la moderna immagine pubblica dell'identità afro-americana (Merlino 2011). Tuttavia, per quanto Lethem introduca in modo esplicito il tema dell'appropriazione culturale nel suo racconto ("Black and white was the issue" dice il narratore verso l'inizio della storia [Lethem 1996, 82]), è nella rappresentazione di questo tema che "Vanilla Dunk" si rivela più zoppicante. La sensazione che si ricava dalla lettura è che Lethem non abbia davvero chiaro come gestire questo argomento, e che il vero oggetto del suo interesse vada piuttosto ricercato altrove. Questo sospetto si fa più acuto dopo la scena in cui, durante la concitazione di una partita particolarmente accesa, Gornan rivolge a un altro dei personaggi principali del racconto, Elwood Fossett, un insulto razzista. Se appropriazione culturale e relazioni razziali fossero il vero fulcro del racconto, questo incidente potrebbe facilmente esserne il climax. Invece, l'episodio viene subito accantonato e poi dimenticato: nessuno vi farà più menzione nel prosieguo della storia, che si concentrerà invece

---

<sup>12</sup> È difficile pensare che un esperto di musica pop come Lethem, nello scegliere il soprannome del suo personaggio, non abbia voluto nascondervi anche un riferimento a Vanilla Ice. Vanilla Ice, pseudonimo di Robert Van Winkle, è stato tra i primissimi rapper bianchi a ottenere un vasto riscontro di pubblico, appena pochi mesi dopo il successo di Beastie Boys e 3rd Bass e dieci anni esatti prima che Eminem scalasse le classifiche di mezzo mondo con *The Slim Shady LP*. Vanilla Ice oggi è ricordato soprattutto come un'operazione nata a tavolino per sfruttare il potenziale commerciale della musica rap, depurandola delle sue componenti più radicali per venderla a un pubblico bianco. Hanif Abdurraqib descrive Vanilla Ice (e Mc Hammer) con queste parole: "manufactured, with somewhat fabricated histories, created to push into the mainstream and spread their shadows over everything they could so that white mothers in the suburbs might think of them as 'fun, wholesome rap music,' and feel more justified wagging their fingers at the other stars of the genre" (2017, 258). Non è forse un caso che, alla fine del racconto, Alan Gornan abbandoni la carriera agonistica per dedicarsi al cinema e al rap.

<sup>13</sup> Dire che il nome d'arte scelto da Gornan sia un riferimento al colore della pelle non è pensar male: è lui stesso a confermarlo nel testo quando, durante un'intervista, spiega la sua predilezione per la vaniglia in esplicita opposizione al cioccolato ("Chocolate don't go down smooth" [Lethem 1998, 85]), dimostrando pochissima sottigliezza nella scelta delle sue metafore razziali.

in modo sempre più specifico su dinamiche e strategie di gioco, tralasciando ulteriori riferimenti a questioni razziali.

Deve esserci quindi un'altra ragione se Elwood trova così odiosa l'idea che Gornan possa giocare con lo stile di Jordan. Ed è una ragione che, coerentemente con la direzione presa dalla trama del racconto, ha a che fare anzitutto con gli stili di gioco. Gornan, infatti, per sua stessa esplicita ammissione, vede la pallacanestro solo come un modo come un altro di fare spettacolo e si considera in primo luogo un intrattenitore, uno showman. La sua condotta sul campo riflette in modo diretto queste sue convinzioni: Gornan non difende (quando invece Jordan, almeno stando a quanto dice Elwood, era anche un eccellente difensore), e il suo gioco è caratterizzato dalla costante ricerca del colpo spettacolare, di quelle giocate capaci di suscitare la meraviglia degli spettatori e di essere immortalate su poster destinati a decorare le pareti delle camere di migliaia di ragazzini.

Per Elwood, che è cresciuto nei bassifondi di Chicago, le cose sono molto diverse. Per lui Jordan è più che un semplice giocatore, è un'icona culturale, un mito. C'è, nella pallacanestro giocata dal grande campione, una dimensione sacrale, secondo Elwood. È il lessico da lui impiegato per descriverla a suggerircelo: "That dunk is a prayer" (Lethem 1996, 81), "That's sacrilege, hauling it out for no reason" (Lethem 1996, 81), "it should be treated with respect" (Lethem 1998, 83). È per questa ragione che il modo di giocare di Gornan e il suo approccio alla pallacanestro sono inaccettabili per Elwood: essi non includono, o addirittura rigettano, il valore culturale della pallacanestro, la sua capacità di incidere sul mondo che esiste al di là del campo da gioco. "Michael's career," dice Elwood, "meant something" (Lethem 1996, 83)<sup>14</sup> ed è questa capacità di significare qualcosa che non solo manca, ma è incompatibile con l'approccio di Gornan allo sport. Come dobbiamo leggere il personaggio di Gornan nell'economia dell'impianto metaforico su cui si basa il racconto di Lethem? Una possibile chiave di lettura la troviamo appoggiandoci al celebre saggio "E Unibus Pluram" di David Foster Wallace. Il testo è, nelle intenzioni, un'analisi della televisione e dell'influenza che essa esercita sugli scrittori americani più giovani. Secondo Wallace, uno degli effetti più rilevanti che il piccolo schermo ha apportato sulla letteratura americana è stato determinare l'obsolescenza del linguaggio letterario del postmodernismo. A partire dagli anni Ottanta, sostiene Wallace, il linguaggio televisivo ha cooptato al suo interno gli elementi di cinismo, ironia, irriverenza, e soprattutto di autoreferenzialità che avevano caratterizzato la migliore letteratura americana del dopoguerra (1997, 59). Ma quegli strumenti stilistici che oggi la cultura di massa piega ai suoi fini nascevano negli anni Cinquanta e

---

<sup>14</sup> Il corsivo è mio.

Sessanta proprio come strumento per criticare l'ipocrisia con cui gli Stati Uniti guardavano a se stessi (Wallace 1997, 65). Il risultato di questo ribaltamento di prospettiva è che quegli strumenti che avevano caratterizzato le esperienze letterarie che Wallace ritiene essere le più interessanti e creative dei decenni precedenti diventano improvvisamente obsoleti. Così come, stando alla ricostruzione di Barth, il postmodernismo nasceva come reazione di fronte all'esaurirsi delle forme del modernismo (1984, 206), all'alba degli anni Novanta è invece il postmodernismo stesso ad aver concluso la propria parabola, svuotato del suo senso dall'affermarsi del linguaggio televisivo, e a determinare la necessità di un nuovo modo di fare letteratura. A partire da questa constatazione, Wallace sviluppa in forma analitica molte delle preoccupazioni che animano anche "Vanilla Dunk" su quali forme debba assumere la scrittura di finzione dopo questo cambio di paradigma. "E Unibus Pluram" articola con tale precisione i dubbi e le ansie generati da questo snodo che Paul Giles definisce il testo di Wallace come il manifesto letterario di un'intera generazione di scrittori (2007, 328). Inoltre, che ci sia una prossimità ideale tra Jonathan Lethem in particolare e questo saggio lo prova anche il fatto che esso è tra i lavori campionati (o "plagiati," per attenerci al vocabolario dell'autore) in "The Ecstasy of Influence." Non è quindi forse del tutto fuori luogo cercare in "E Unibus Pluram" una chiave di lettura che ci aiuti a interpretare il racconto di Lethem.

In particolare, in alcuni passaggi del suo lavoro, Wallace sembra descrivere proprio le degenerazioni dello stile postmodernista incarnate metaforicamente dal gioco di Gornan. Wallace parla infatti di quella che definisce *image-fiction*, uno stile letterario "witty, erudite, extremely high-quality" (1997, 80), caratterizzato da una "amphetaminic eagerness to wow the reader" (1997, 79), in genere composto da "a series of dazzlingly creative parodic vignettes, designed to appeal to [...] 45 seconds of near-Zen concentration" (1997, 80). I migliori esempi di narrativa di immagine sono "hilarious, upsetting, sophisticated" e allo stesso tempo "extremely shallow—doomed to shallowness" (Wallace 1997, 80). Ne risultano opere "both amazing and forgettable, wonderful and oddly hollow" (Wallace 1997, 80).

Se torniamo a Gornan, è facile notare come la descrizione che Wallace fornisce della *image-fiction* si applichi anche alla sua pallacanestro. Come la migliore narrativa d'immagine, le giocate di Gornan sono "extremely high-quality" (del resto appartengono al repertorio di Michael Jordan). Ma proprio come la *image-fiction*, la sua unica ambizione è stupire lo spettatore/lettore, rapire la sua attenzione per i 45 secondi che servono per arrivare a canestro. Ed è proprio questo il problema. La prima volta che in "Vanilla Dunk" Gornan ci viene mostrato mentre segna un canestro, il narratore immediatamente commenta: "It was a nice move—make that an astonishing move—but it wasn't strictly necessary, given the situation" (Lethem 1996, 79). Il

gioco di Gornan è sbalorditivo sul piano tecnico, ma come la *image-fiction* è vuoto: non è davvero utile, non serve alcuno scopo che non sia l'esibizione di se stesso.

C'è un dettaglio che è importante sottolineare: la *narrativa di immagine* non coincide con il postmodernismo letterario degli anni Sessanta, ma è piuttosto una sua filiazione successiva (Wallace cita come suo esempio più notevole *My Cousin, My Gastroenterologist* di Mark Leyner, pubblicato nel 1990). Nel postmodernismo di Barth, Pynchon o Gaddis, lo sperimentalismo letterario e le strategie metafinzionali servivano uno scopo epistemologico, che in ultima istanza perseguiva l'intento di un'affermazione politica: il divorzio tra il testo e il mondo fuori dal testo serviva a dire qualcosa su quest'ultimo. L'obiettivo poteva essere mettere in guardia il lettore sull'affidabilità di qualunque ricostruzione della storia (Hutcheon 1989) o operare una confutazione parodica della visione idealizzata della società statunitense offerta primariamente dalla televisione tra gli anni Cinquanta e Sessanta (Wallace 1997). La *image-fiction* riprende gli aspetti più spettacolari del funambolismo stilistico postmodernista, ma li spoglia del loro scopo originario, e li impiega solo in funzione della loro capacità di stupire. L'obiettivo finale non è più la polemica epistemologica o politica, ma la spettacolarità in nome della spettacolarità stessa. Proprio come Alan Gornan quando va a canestro.

## 5. Elwood Fossett

Se questa lettura del personaggio di Gornan è corretta, allora la struttura del racconto appare piuttosto semplice: se Gornan è il *villain* della storia, allora Elwood, il suo principale rivale e il protagonista del racconto, deve incarnare il modo giusto di giocare. Gornan funzionerebbe quindi dal punto di vista narrativo come un *foil*, al fine di far risaltare per contrasto Elwood come modello positivo. Fuor di metafora, quest'ultimo dovrebbe quindi rappresentare il modo giusto, per Lethem, di interagire con l'eredità del postmodernismo.

Eppure, forse la struttura del racconto è un po' più complicata di così. Elwood, infatti, non si presta granché bene a vestire il ruolo di eroe positivo. Contrapporsi a Gornan diventa ben presto il suo unico obiettivo. Un istinto che si spinge fino all'autolesionismo (il narratore in un passaggio parla di una "masochistic war with Dunk" [Lethem 1998, 110]), dal momento che all'inizio della storia Gornan, Fossett e Lassner giocano tutti per la stessa squadra (i New York Knicks), i cui risultati sportivi vengono presto pregiudicati dalla rivalità tra i due protagonisti. Quando poi Fossett e Lassner vengono ceduti ai Miami Heat, l'unico obiettivo di Elwood diventa elaborare una strategia di gioco in grado di battere Gornan. Non si tratta strettamente di un astio personale (anche se Gornan, a partire dal suo razzismo malamente dissimulato, fa ben poco per rendersi simpatico), quanto piuttosto di un'opposizione ideologica tra due modi di

intendere il basket: Elwood vuole vedere Vanilla Dunk sconfitto sul campo per affermare il fallimento del modello sportivo che questo incarna, quello che riduce la pallacanestro a puro avanspettacolo.

Per sconfiggere Gornan, Elwood persegue l'idea di un ritorno a un modello di basket più tradizionale, sottoponendo il compagno di squadra Bo Lassner a estenuanti sedute di allenamento sulla difesa e, soprattutto, spegnendogli l'ipertuta a sua insaputa. È una strategia che però funziona solo contro Gornan: al di fuori della sua faida con Vanilla Dunk, infatti, Elwood diventa un giocatore pigro e svogliato, del tutto privo di motivazione. Il suo desiderio di scontro col rivale è talmente totalizzante da portarlo a perdere alcune partite pur di ottenere, tramite alcune regole del campionato NBA che non vale la pena riassumere nel dettaglio in questa sede, l'occasione di quattro scontri finali contro i Knicks. Elwood non ha altro da offrire se non una furiosa energia oppositiva, e un desiderio vago e inattuabile di ritorno al passato, che però non ha respiro al di fuori dello scontro con Gornan.

Nel gioco metaforico, Elwood corrisponde probabilmente a quelli che Wallace definisce Realisti con la R maiuscola (Lago 2018), gli autori come Tom Wolfe, che stigmatizzano l'allontanamento del postmodernismo dalla rappresentazione della realtà sociale, e predicano il ritorno alle forme espressive realismo antecedente (Wolfe cita come riferimenti positivi Sinclair Lewis, Pearl Buck ed Ernest Hemingway, tra gli altri [1989, 48]). Tuttavia, un pedissequo ritorno agli stilemi del passato è impossibile, dice Wallace, perché il passaggio del postmodernismo ha reso irrimediabilmente obsolete le modalità del realismo tradizionale: "some of the best classic postmodern fiction really, at least for me, exploded or destroyed the credibility of a lot of the sort of conventions and devices that classic realism uses" (Lago 2018). Tentare un ritorno al realismo ignorando il cambio di paradigma intervenuto diventa allora un atto di pura ostinata opposizione (Wolfe indica la "contrariness" come la principale dote di cui ha bisogno uno scrittore realista negli anni Ottanta [1989, 48]). Elwood incarna alla perfezione questo modello: il suo ritorno alla pallacanestro classica, l'enfasi sulla difesa, il sabotaggio dell'ipertuta, sono gesti di pura testimonianza, che riescono nell'obiettivo di sconfiggere Gornan, ma non hanno altra ragione di esistere in uno sport che non potrà comunque mai tornare a essere esattamente quello di Jordan.

## 6. Bo Lassner

Alla fine del racconto, Lassner si chiede:

When I think about what happened with [Elwood] and Vanilla Dunk, I always come around to the same question. Assuming that it's right to view the whole episode as a personal battle between the two of them—who won? Sometimes I drive myself crazy with it. I mean, who came out on top, really? (Lethem 1998, 119)

È una domanda che dobbiamo porci anche rispetto alla portata metaforica del racconto. Che conclusioni possiamo trarre dallo scontro tra Gornan e Fossett? Dobbiamo forse concludere che non c'è soluzione all'*impasse* post-postmodernista? Di trovarci di fronte a un bivio obbligato tra una *image-fiction* spettacolare ma afasica e un'opposizione furiosa ma altrettanto sterile? Forse no. Ed è lo stesso Elwood a suggerire la soluzione. Dopo aver infine sconfitto sul campo la squadra di Gornan, in quello che è il climax e la risoluzione del racconto, Elwood, che fino a quel punto si era sottratto metodicamente a ogni conferenza stampa e intervista a bordocampo, per la prima volta si presta alle domande dei giornalisti e li onora di qualche risposta. E a loro racconta che il miglior giocatore della sua squadra, il vero *top-player*, non è lui, ma Bo Lassner. Bo Lassner è il narratore della storia e, a prima vista, è davvero molto poco plausibile come eroe. Fino a quel punto, il suo compito è stato soprattutto fare da portavoce per Elwood: ciò avviene extra-diegeticamente per via del suo ruolo di narratore, per cui è lui a riportare al lettore le vicende di Elwood e a riferire tutti i dettagli sulla sua rivalità con Gornan. Ma Bo svolge questo ruolo anche sul piano intra-diegetico, intercedendo costantemente per conto di Elwood con giornalisti, allenatori e fan (a un certo punto Lassner fa riferimento a se stesso come a "Elwood's official interpreter" [Lethem 1998, 93]).

Tuttavia, a dispetto del suo ruolo defilato, Bo nasconde alcune caratteristiche interessanti. Tanto per cominciare, non è un giocatore di prima fascia e quindi alla sua ipertuta non viene assegnato un repertorio di prima fascia: Ralph Sampson fu in realtà un buon giocatore, ma, come riconosce amaramente lo stesso Lassner, poca cosa in un campionato che schiera, seppure per interposta ipertuta, Kareem Abdul-Jabbar e Michael Jordan. Presto, quindi, Bo scopre che i suoi tiri in sospensione, quelli che è in grado di realizzare da solo, senza ausili tecnologici, sono più efficaci di quelli che il software di Sampson mette a sua disposizione. Comincia quindi a spegnere l'ipertuta quando ha bisogno di effettuare un tiro in sospensione. È lui il primo a fare a meno del software, come farà poi Elwood in modo più sistematico e radicale al fine di sconfiggere Gornan. Tuttavia, diversissime sono le ragioni per cui Bo ed Elwood decidono di spegnere selettivamente la propria ipertuta. Elwood, infatti, è mosso da un intento polemico, e il suo rifiuto dell'ipertuta è solo parte di una elaborata strategia il cui obiettivo finale è sconfiggere Gornan e abbatte il mito. Non c'è intento polemico, invece, in Lassner, che semplicemente scopre che spegnere l'ipertuta in certi momenti è quello che gli serve per essere

più efficace sul campo, che nel ventaglio di soluzioni a sua disposizione, in certi momenti la scelta, per così dire, analogica è preferibile a quella tecnologica. Ma Lassner non ha nessuna opposizione pregiudiziale nei confronti del basket postmoderno. Anzi, lui più di tutti crede nel sistema delle ipertute, perché è l'unico a intuire in esso una componente umana: secondo Lassner, infatti, l'ipertuta è in grado di trasmettere, insieme alle capacità tecniche, anche alcuni tratti caratteriali dei giocatori a cui esse appartengono. Lassner, insomma, mostra nei confronti del basket postmoderno lo stesso atteggiamento ambivalente, affascinato ma laico, indipendente ma conciliante, che secondo Stephen Burn caratterizza il rapporto degli scrittori post-postmodernisti con la generazione precedente (2008, 15).

Particolarmente interessante mi pare l'idea di Lassner dell'ipertuta come strumento di connessione umana. Ci dice infatti il giocatore:

I was working on a theory that the basketball skills you sampled contained an element of the previous player's personality, some kind of style or attitude that was intrinsic to the way they played, something that could be imparted, gradually, to the later player, along with the actual basketball skills. (Lethem 1998, 87)

È questa vocazione per la connessione umana che fa di lui il *top-player*. Lassner sa quando avvalersi e quando fare a meno dell'ipertuta, ma sa anche farne un uso diverso da quello solipsistico di Gornan. Allora, se cerchiamo di sciogliere la metafora ora che si fa più complessa, la strada da percorrere per la letteratura post-postmodernista è quella che non preclude l'utilizzo del virtuosismo meta-letterario, ma che allo stesso tempo è in grado di coniugarlo con quel radicamento alla realtà che la *image-fiction* rigettava. Con ancoramento alla realtà non dobbiamo però intendere un ritorno alla stretta rappresentazione del dato sociale, come predicava Tom Wolfe, quanto piuttosto alla realtà dell'esperienza umana, al tentativo di rappresentare, per citare un'ultima volta Wallace, "what it is to be a fucking *human being*" (McCafferty 2012, 26), in modo da stabilire una connessione di coscienza tra due soggettività individuali. È lo stesso Lethem a invocare questa compresenza di caratteristiche quando, lodando in un suo saggio Italo Calvino, scrive che la forza del grande autore italiano è la sua capacità di produrre una letteratura che sia allo stesso tempo "both classically modern and giddily postmodern, and once conceptual and humane, intimate and mythic" (Lethem 2011, 74). Tra le righe, "Vanilla Dunk" predica la necessità di una letteratura con queste stesse caratteristiche.

**Daniele Giovannone** è docente a contratto di Lingue e Letterature Angloamericane presso l'Università di Napoli Federico II e di Società e Culture dell'America del Nord presso l'Università di Napoli "L'Orientale." Presso quest'ultimo ateneo, ha conseguito un dottorato in Studi Letterari, Linguistici e Comparati con una tesi su *saga familiare e letteratura etnica che è stata insignita del premio Agostino Lombardo*. Ha pubblicato una monografia dal titolo *Alla ricerca di un filo di lana. Saga familiare e storia etnica nel romanzo statunitense del XXI secolo (La Scuola di Pitagora, 2022)*.

### Opere citate

- Abdurraqib, Hanif. "The White Rapper Joke." *They Can't Kill Us Until They Kill Us: Essays*. Columbus: Two Dollar Radio, 2017. 258-269.
- Barth, John. "The Literature of Exhaustion." *The Friday Book: Essays and Other Nonfiction*. New York: Putnam, 1984. 62-76.
- . "The Literature of Replenishment: Postmodernist Fiction." *The Friday Book: Essays and Other Nonfiction*. New York: Putnam, 1984. 193-206.
- Brooker, Joseph. *Jonathan Lethem and the Galaxy of Writing*. London: Bloomsbury, 2020.
- Burn, Stephen J. *Jonathan Franzen at the End of Postmodernism*. New York: Continuum, 2008.
- Calhoun, Craig. *Critical Social Theory: Culture, History, and the Challenge of Difference*. Oxford: Blackwell, 1995.
- Clarke, Jaime, a cura di. *Conversations with Jonathan Lethem*. Jackson: University Press of Mississippi, 2011.
- Detweiler, Robert. "Games and Play in Modern American Fiction." *Contemporary Literature* 17.1 (Inverno 1976): 44-62.
- Galchen, Rivka. "In between the Dream and the Doorknob: On Jonathan Lethem's Fictions." *Ecotone* 5.1 (Autunno 2009): 162-180.
- Giles, Paul. "Sentimental Posthumanism: David Foster Wallace." *Twentieth Century Literature* 53.3 (Autunno 2007): 327-344.
- Green, Jeremy. *Late Postmodernism: American Fiction at the Millennium*. New York: Palgrave MacMillan, 2005.
- Hoberek, Andrew. "After Postmodernism." *Twentieth Century Literature* 53.3 (Autunno 2007): 233-247.
- Hutcheon, Linda. "Historiographic Metafiction: Parody and the Intertextuality of History." *Intertextuality and Contemporary American Fiction*. A cura di Patrick O'Donnell e Robert Con Davis. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1989. 3-32.

- Lago, Eduardo. "A Brand New Interview with David Foster Wallace." *Electric Literature* 16 Novembre 2018. <https://electricliterature.com/a-brand-new-interview-with-david-foster-wallace/>. Visitato il 14/02/2023.
- Lethem, Jonathan. "Postmodernism as Liberty Valance: Notes on a Ritual Killing." *The Ecstasy of Influence: Nonfictions, Etc.* London: Jonathan Cape, 2011. 77-83.
- . "Vanilla Dunk." *L'inferno comincia nel giardino*. Trad. it. di Martina Testa. Roma: minimumfax, 2014.
- . "Vanilla Dunk." *The Wall of the Eye, The Wall of the Sky*. New York: Harcourt Brace & Company, 1996. 67-120.
- McCaffery, Larry. "An Expanded Interview with David Foster Wallace." *Conversations with David Foster Wallace*. A cura di Stephen J. Burn. Jackson: University Press of Mississippi, 2012. 21-52.
- McHale, Brian. *Postmodernist Fiction*. London: Routledge, 1987.
- McLaughlin, Robert L. "Post-Postmodern Discontent: Contemporary Fiction and the Social World." *symplokē* 12.1/2 (2004): 53-68.
- Mendlesohn, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press, 2008.
- Merlino, Doug. *The Crossover: A Brief History of Basketball and Race, from James Naismith to LeBron James*. Ebook, 2011.
- Peacock, James. *Jonathan Lethem*. Manchester: Manchester University Press, 2012.
- Wallace, David Foster. "E Unibus Pluram." *A Supposedly Fun Thing I'll Never Do Again: Essays and Arguments*. Boston: Little, Brown and Company, 1997. 21-82.
- Waugh, Patricia. *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London: Routledge, 1984.
- . "Postmodernism and Feminism?". *Contemporary Feminist Theories*. A cura di Stevi Jackson e Jackie Jones. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1998. 177-192.
- Wolfe, Tom. "Stalking the Billion-Footed Beast: A Manifest for the New Social Novel." *Harper's Magazine* (November 1989): 45-56.