

Contenere il mondo (sommerso) in una pagina: la sfida di *Un gioco senza fine* di Richard Powers



Contenere il mondo (sommerso) in una pagina: la sfida di *Un gioco senza fine* di Richard Powers

Posted on 6 Febbraio 2026 by Simona Adinolfi

Ina è un'artista che crea **sculture dai rifiuti di plastica** abbandonati sulle spiagge della sua isola. Rafi è un **poeta** nero che ha sempre dovuto dimostrare di essere migliore di quanto la società pensasse di lui. Todd è un imprenditore nel settore delle **nuove tecnologie** e dell'intelligenza artificiale che cerca di cambiare il mondo. Evie è la prima donna oceanografa che deve lottare contro i pregiudizi di genere per realizzare il suo sogno. Tutti sono uniti dall'**oceano consumato dallo sfruttamento umano** e da un'utopia che gira intorno all'isola di Makatea, nella Polinesia francese. Attraversando decenni e continenti, Richard Powers ci consegna il suo ultimo lavoro, *Un gioco senza fine* (La nave di Teseo, traduzione di Licia Vighi), che ambisce a contenere tutto il mondo, osservandolo dalla prospettiva inesplorata degli oceani.

Il romanzo si inserisce a pieno titolo nel filone della **narrativa globale** («fiction of the Global», nella definizione di Rita Barnard), un tipo di narrativa che cerca di catturare e rappresentare il mondo contemporaneo caratterizzato dalla globalizzazione e dalla tecnologia digitale. **Tanti personaggi in tanti posti**

Contenere il mondo (sommerso) in una pagina: la sfida di *Un gioco senza fine* di Richard Powers

diversi del mondo uniti da un oggetto, da un obiettivo comune, o semplicemente dal caso, e che finiscono, in un modo o nell'altro, per incontrarsi – Barnard prende come esempio il film del 2006 di Alejandro González Iñárritu, *Babel*, o in maniera simile si può pensare alla serie TV del 2015 delle sorelle Wachowski, *Sense8*. Powers ritorna a questo tipo di struttura con una formula che aveva già testato con successo nel suo romanzo più famoso, *Il sussurro del mondo* (La nave di Teseo, 2019), premio Pulitzer nel 2019. Lì, una serie di personaggi molto diversi tra loro erano uniti dall'urgenza di **salvare le sequoie della California**. Questa volta, l'obiettivo è quello di salvaguardare l'Oceano, le sue creature e l'isola di Makatea.

Per chi si avvicina per la prima volta a Powers, *Un gioco senza fine* è un viaggio sorprendente e meraviglioso negli abissi dei mari che dominano il pianeta Terra, oltre che negli abissi della coscienza umana. Ogni sezione solleva **interrogativi etici** sull'uso delle tecnologie, sulla **protezione** delle specie marine, sui sistemi governativi. Ad esempio, Todd, l'imprenditore miliardario a cui è affidata la narrazione di metà delle sezioni del romanzo, è affetto da Demenza a Corpi di Lewy, una malattia neurodegenerativa simile all'Alzheimer. Sa che la sua memoria e la sua lucidità stanno per lasciarlo, e decide di mettere per iscritto i propri ricordi. La sua storia, con tutte le sue contraddizioni, spinge il lettore a considerare fino a che punto il **progresso tecnologico** e l'arricchimento delle **big tech** che ne deriva siano un bene per l'umanità, e non solo l'ennesimo e conclusivo capitolo del neoliberalismo più bieco. Con Evie e Ina, ci si chiede quanto ancora si possa continuare a inquinare i mari e quanto poco se ne conoscano le profondità. Con l'isola di Makatea e tutti i suoi ottantadue cittadini, chiamati a votare per decidere se l'isola può far parte di un programma utopistico di **seasteading** – la costruzione di insediamenti autonomi in acque internazionali – viene chiesto a chi legge di riconsiderare la praticabilità della **democrazia** come forma di governo nel ventunesimo secolo.

Per chi invece ha familiarità con Powers, la storia di *Un gioco senza fine* diventa ben presto **prevedibile**. Nonostante il romanzo prenda velocità e diventi incalzante nelle ultime cento pagine, ben poco della trama desta sorpresa. La conseguenza di questa prevedibilità è l'impossibilità di sentirsi davvero coinvolti nell'intento ecologista del romanzo. Se infatti ne *Il sussurro del mondo* le **storie private dei personaggi**, interessanti, varie e coinvolgenti, erano le colonne portanti che si facevano carico del tema del cambiamento climatico e della protezione della natura, in *Un gioco senza fine* i personaggi sono o estremamente simili a quelli di *Sussurro* o del tutto tipizzati e prevedibili.

Da un punto di vista formale, **raccontare l'infinitamente grande** e

Contenere il mondo (sommerso) in una pagina: la sfida di *Un gioco senza fine* di Richard Powers

l'infinitamente profondo è una sfida notevole alla quale Powers non si sottrae. Come fare a contenere l'incontenibile? A mostrare per iscritto le infinite potenzialità dell'universo subacqueo del quale continuiamo a sapere troppo poco e del quale troppo poco ci importa? Le strategie narrative che Powers usa sono quelle pratiche e utili delle **liste** e delle **similitudini**. Le scene di immersione di Evie, l'oceanografa, sono piene di enumerazioni di specie marine più o meno conosciute, includendo le più disparate: «Pesci pappagallo, cernie, pesci, cardinale, ghiozzi, pesci freccia a due colori, labri, blenni, pesci scorpione, meduse e altri cnidari: era impossibile elencare tutti i colori». Allo stesso tempo, però, queste liste rischiano di allontanare il lettore meno esperto, diventando un tentativo di **divulgazione** che appesantisce e rallenta il ritmo della narrazione.

Le descrizioni della vita umana e terrestre sono poi spesso arricchite da similitudini con la vita acquatica, nel tentativo sempre molto pragmatico di **avvicinare i due mondi**: e tuttavia, questo tipo di similitudini e metafore risulta, con l'avanzamento dei capitoli, sempre più prevedibile, se non proprio un rimedio un po' goffo che non ci si aspetterebbe da un narratore sapiente come Powers.

Come fare allora per **portare il lettore verso gli oceani**? Powers ha delle intuizioni, lasciate però incompiute e marginali, che potrebbero essere la chiave di volta per il racconto dei mari. In una delle scene più emozionanti del romanzo, Evie assiste durante una delle sue immersioni alla danza acquatica di una seppia gigante che muta colore e inscena un vero e proprio spettacolo teatrale solo per i suoi occhi. In questo passaggio è il mondo terrestre, globalizzato e industrializzato, che si fa metafora per spiegare al lettore lo sgomento e l'inafferrabilità della visione che si manifesta a Evie. I cambi repentini di colore della seppia diventano «le insegne multicolore di Times Square»:

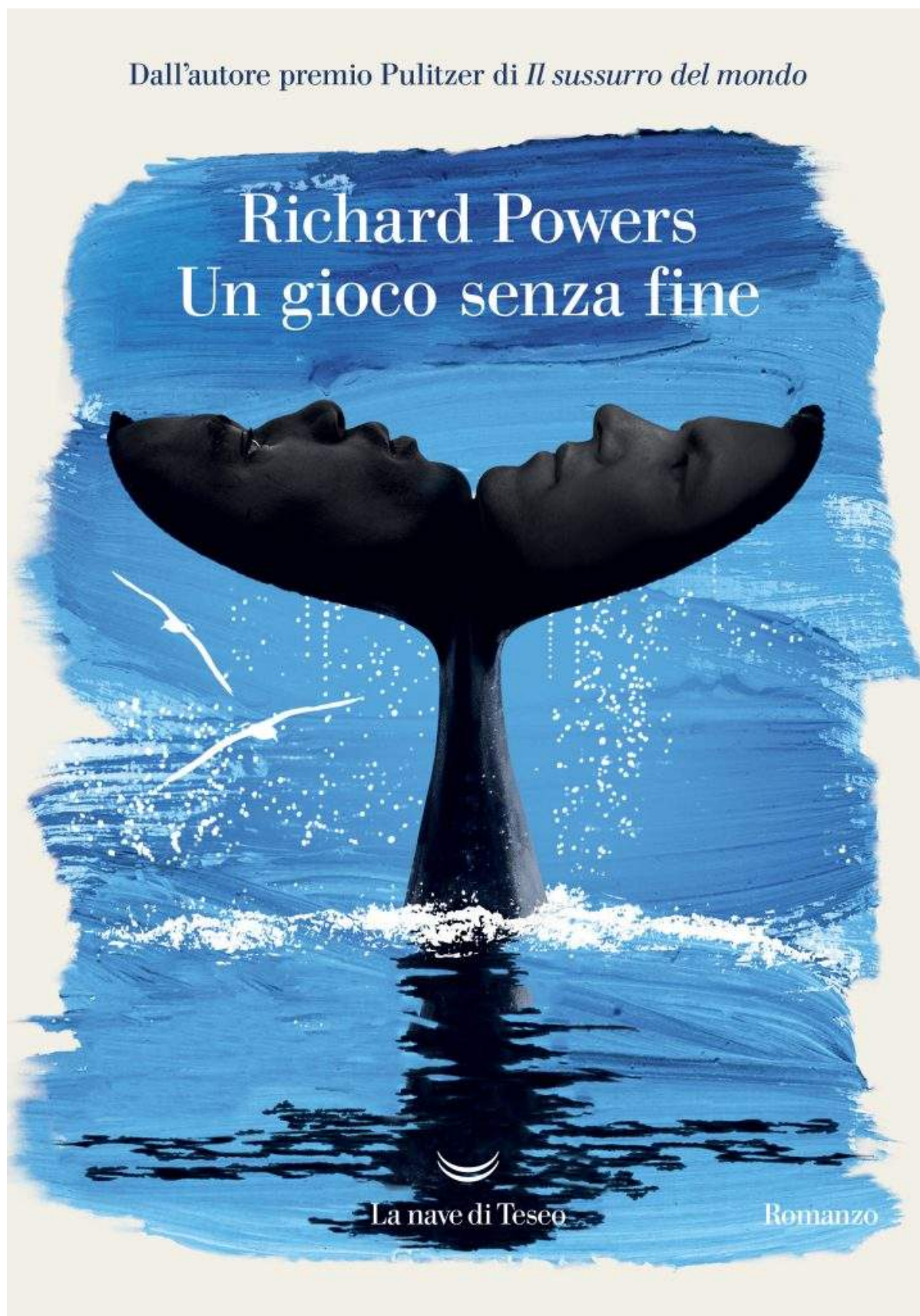
Le luci che correvano lungo il corpo della seppia pulsavano e cambiavano. Mostravano un tema seguito da variazioni sempre più elaborate. Lo spettacolo di luci le fece tornare in mente la Strip di Las Vegas e le insegne multicolori di Times Square. In quei motivi appariscenti sembrava esserci una specie di grammatica, una ricca sintassi e una semantica con regole e strategie imperscrutabili, e per quanto Evie non riuscisse a decifrarle, sapeva che significavano qualcosa. Stava forse trasmettendo dei segnali? Di certo non a lei. Stava recitando il suo meraviglioso soliloquio cromatico da ben prima che Evie arrivasse sulla scena [...]

La mia impressione è che Powers compia il **gesto stilistico davvero**

Contenere il mondo (sommerso) in una pagina: la sfida di *Un gioco senza fine* di Richard Powers

sperimentale quando utilizza il contemporaneo, con la sua rivoluzione digitale e la sua globalizzazione, in forma di metafora o similitudine in grado di avvicinare alla natura - più che viceversa. Il mondo iper-industrializzato e accelerato al quale Powers si rivolge con le sue storie ha bisogno che gli sia ricordato quanto vicino sia al mondo sommerso e naturale che esso stesso sta consumando. *Un gioco senza fine* tenta questo avvicinamento con risultati deludenti per chi conosce Powers, ma allo stesso tempo lancia una **nuova sfida alla narrativa globale ed ecologica**, dimostrando che la forma del romanzo è ancora viva e piena di potenzialità inesplorate.

Contenere il mondo (sommerso) in una pagina: la sfida di *Un gioco senza fine* di Richard Powers



Contenere il mondo (sommerso) in una pagina: la sfida di *Un gioco senza fine* di Richard Powers

Richard Powers, *Un gioco senza fine* (trad. Licia Vighi), La nave di Teseo, Milano, 2025, 560 pp., € 24.