

Un banchetto "complesso" La cucina cinese oltre i cliché

Domani Lunedì 28 luglio 2025

IL SAGGIO

Un banchetto "complesso" La cucina cinese oltre i cliché

Quello di Fuchsia Dunlop, da poco tradotto per Add editore, è un viaggio antropologico. Ripercorre la storia e la varietà della cucina cinese e demolisce tutti gli stereotipi dannosi

ALESSANDRA COLARIZI



FOTO WIKIMEDIA

Nell'era del cibo istagrammabile è sempre più difficile riuscire a riflettere seriamente su ciò che abbiamo nel piatto. Ci riesce perfettamente *Invito a un banchetto. Saperi e storie della cucina cinese* (Add editore, giugno 2025), l'ultima fatica di Fuchsia Dunlop, autrice britannica e grande esperta di cucina cinese. Un libro che — è proprio il caso di dire — si divora dalla prima all'ultima pagina. Scritto benissimo, il testo non si limita a descrivere piatti e sapori. Scava piuttosto nelle radici culturali di ogni preparazione, accompagnando il lettore attraverso aneddoti, usanze locali e antiche tradizioni che resistono al tempo. Sin dalle prime battute emerge chiara l'intenzione della scrittrice: restituire la complessità e la ricchezza della cucina cinese autentica, ben distante dalle versioni imbastite e adattate al gusto occidentale. Il risultato è un affresco gastronomico in cui gli ingredienti raccontano storie: dalla varietà sorprendente di verdure selvatiche utilizzate nei piatti rurali, alle tecniche di taglio e cottura che richiedono rigore e conoscenza. Non si tratta di un semplice libro di cucina, né di una guida per foodie in cerca di esotismo, bensì di un viaggio antropologico attraverso la Cina e la cultura del cibo, raccontato con precisione e profondità d'analisi.

Racconto antropologico

Il pattern narrativo intreccia memorie personali, aneddoti, e riflessioni sulle sfide globali: le incomprensioni tra Oriente e Occidente, ma an-

che il futuro di un'alimentazione necessariamente più sostenibile. Tema che trascende confini e bias culturali. Tutto questo rende *Invito a un banchetto* un'esplorazione sul significato che la gastronomia ha avuto nello sviluppo di una delle civiltà più antiche del pianeta. È un'indagine sensoriale, un saggio sulla relazione tra l'essere umano e i propri istinti. La propria carnalità.

«In redazione mi è stato chiesto spesso scherzando perché non sceglievo un libro di cucina, e questo titolo è arrivato come la risposta più appropriata», spiega a Domani Ilaria Benini, che per dieci anni ha curato la collana Asia di Add editore. «La verità è che il nome di Fuchsia Dunlop ha sempre circolato tra la nostra costellazione di contatti e figure da consigliare, dalla traduttrice Silvia Pozzi allo scrittore Tash Aw. Perché al di là del focus specifico sulla cucina, è un'autrice e un'esploratrice con uno sguardo curioso, sapiente, critico. Per noi si inserisce in un filone di sagistica sull'Asia che usa il viaggio e l'antropologia come dimensioni di racconto e analisi, in linea con Indonesia ecc. *Viaggio nella nazione improbabile* di Elizabeth Pisani o *Sulle tracce di George Orwell in Birmania* di Emma Larkin».

Per Dunlop, che ha scoperto il cibo cinese da bambina nella Chinatown di Londra, cucinare è infatti molto più che spazzolare dietro i fornelli. È una forma di linguaggio, una pratica sociale, un'espressione del territorio, un rituale carico di simbolismi. Lo è soprattutto in Cina, dove il cibo viene ritenuto un'offerta sacra agli antenati, una metafora

politica, una forma di medicina e un mezzo per coltivare relazioni interpersonali. È il riflesso del pensiero yin-yang e del legame con il cosmo, ma anche il segno distintivo tra ciò che, nell'ex Celeste Impero, veniva considerato "civile" e ciò che invece era "barbarico".

Oltre i cliché

Uno degli aspetti più potenti del volume è la capacità di Dunlop di demolire i cliché sulla cucina cinese, spesso considerata poco salutare e di qualità mediocre. Il lettore scopre così non solo la varietà e l'origine di ingredienti, tecniche e usanze — dalla fermentazione alla cottura nel wok, dall'arte del taglio all'uso delle bacchette — ma anche una filosofia alimentare basata sull'equilibrio, la stagionalità e l'armonia tra i sapori.

La cucina cinese, ricorda Dunlop, è frutto di secoli di scambi e contaminazioni: spezie dall'Asia centrale, grano e macchine dall'Occidente, influenze musulmane e buddhiste. La sua capacità di assorbire e rielaborare ha prodotto un patrimonio alimentare tanto complesso quanto sottovalutato. Perché se l'anatra alla pechinese nasce nelle cucine della Città Proibita, il cuore politico e culturale della Cina, i ravioli e gli spaghetti sono figli delle migrazioni e delle trasformazioni agricole che hanno segnato la storia dell'impero per duemila anni.

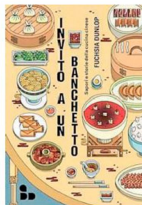
Sullo sfondo, il libro apre anche una riflessione attuale e urgente: quella sulla sostenibilità ambientale. La dieta tradizionale cinese — centrata su cereali, verdure e un uso moderato della carne — offre spunti concreti per ripensare l'alimentazione in chiave eco-

logica. È una cultura del "massimo risultato con il minimo spreco", che valorizza ogni parte dell'ingrediente, anche la più improbabile e all'apparenza poco invitante. Come nota l'autrice, in Cina ci si chiede non se qualcosa sia commestibile, ma come renderlo tale. Un atteggiamento che parla di ingegno, adattabilità e profondo rispetto per le risorse. Non potrebbe essere altrimenti in un paese che deve sfamare oltre 1,4 miliardi di persone con appena il 7 per cento della terra coltivabile a livello mondiale.

Dunlop non si sottrae nemmeno al confronto con le contraddizioni contemporanee: la difficoltà a trovare ingredienti autentici in un sistema alimentare globalizzato, la tensione tra tradizione e modernità, l'uso strategico del cibo nella diplomazia e nei rapporti di potere.

Né ignora le derive razziste e i pregiudizi storici che hanno a lungo accompagnato lo sguardo occidentale sulla Cina e la sua cucina. Ma è proprio attraverso la cultura gastronomica che si può imparare a guardare il mondo con maggiore empatia. Grazie a Dunlop non è solo la cucina cinese ad assumere tutto un altro sapore.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



IDEE 15

CHI È IL CREATORE DI DEATH STRANDING

Il pacifista Kojima ribalta le regole dei videogiochi

DAMIANO D'AGOSTINO

Si le parole. Ma sono soprattutto i suoi silenzi a fare notizia. Hideo Kojima, sui social, è così: criptico e metaforico. Il designer di videogiochi giapponese, 61 anni, è una delle figure più importanti del settore con schiere di appassionati e (semi) adepti che pendono dalle sue labbra e vedono nelle sue opere un'alternativa forte ai classici commerciali più blasonati. Da un certo punto di vista è così: Kojima possiede una tale padronanza della grammatica dei videogiochi da aver rivoluzionato la decima arte come un moderno Kubrick.

Guru antimilitarista

Capelli a caschetto, barbetta brizzolata e occhiali spessi, altri grandi autori come Sam Lake (*Alan Wake*) o Neil Druckmann (*The Last of Us*) non reggono il confronto con l'aura da rockstar che quell'uomo sprigiona quando sale su un palco. Non perché sia un grande oratore, al contrario, è di poche parole. È come se rigettasse un po' il suo status di guru ma contemporaneamente alimentandolo. Sono quindi i suoi giochi a parlare per lui e ad aprire una finestra nella sua mente. Una mente citazionista e autoreferenziale, eccentrica, a tratti poco comprensibile e folle.

Ora con *Death Stranding 2*, il sequel del videogioco post-apocalittico uscito nel 2019, Kojima è tornato a far parlare di sé e del suo lavoro, soprattutto in Italia. Si perché nel suo nuovo titolo uscito il 26 giugno per PlayStation 5, che sfrutta la recitazione e l'immagine di attori in carne e ossa come Norman Reedus, Léa Seydoux ed Elle Fanning, questa volta c'è anche un attore italiano: Luca Marinelli (insieme alla regista e moglie Alissa Jung). Kojima lo aveva scoperto con il film *Lo chiamavano Jeeg Robot* di Gabriele Mainetti. Poi con Martin Eden questo suo amore artistico per Marinelli si è riconfermato. L'attore, dal canto suo, quando ha ricevuto la proposta è rimasto impietrito, è un grande appassionato della saga cult di *Metal Gear*. Con quella serie (cominciata nel 1987) il designer voleva raccontare la guerra fredda, la crudeltà del conflitto, il suo non-senso e la paura dell'atomica. Una parafraresi talmente chiara che lui spesso si firma utilizzando il simbolo della pace ses-

santottino. E questo suo lavoro antimilitarista continua senza dubbio con *Death Stranding*, ribaltando le regole insite nei videogiochi. Cioè il conflitto.

A ben pensarci, ogni narrazione nasce da uno scontro. E i videogiochi non sono da meno. Ma per anni tutto ciò è sempre stato raffigurato in modo trivializzato e semplicistico, sparando, agitando una spada o lanciando oggetti. Kojima più di altri è riuscito a sovvertire questa regola non scritta rimanendo comunque pop. In *Death Stranding*, infatti, gli Stati Uniti d'America devono essere riconnessi a una rete dopo che l'aldilà è arrivato nel mondo dei vivi, con una pioggia inusuale, che invece, distrugge e uccide. Il protagonista, Sam Porter Bridges, è un fattorino. Trasporta beni di prima necessità e materiali da un avamposto all'altro. Il suo conflitto è con l'ambiente, con la pioggia, scappando da strane creature invisibili che si nascondono e divorano i malcapitati. I pacchi uno sopra l'altro, costruendo torri instabili da tenere dritte sulla schiena mentre si snocchia da una pendenza o mentre ci si arrampica. Pochissime, quasi nulle, opzioni di combattimento. E la funzionalità online? Permette ai giocatori di lasciare lungo il cammino degli oggetti, strade, funi, scale, per facilitare la strada e il lavoro di consegna agli altri. Una sorta di solidarietà tra universi paralleli in un momento difficile, come lo era la pandemia di Covid all'uscita del gioco.

Connettere, non dividere. Unione, non conflitto. È proprio vero che i videogiochi sono una questione di regole e di scelte. E pure le società lo sono. E se una regola non è giusta, allora è altrettanto giusto cambiarla, romperla, sovvertirla. Un motto punk che fa certamente parte dell'anima di Kojima, la cui eredità artistica sarà qualcosa di difficile da raccogliere in futuro per chiunque prenderà la guida dello studio Kojima Productions. «Così, mentre regole e sistemi cadono nell'oscurità — scriveva il designer in un articolo-manifesto pubblicato su *by-nwr* — l'arte e l'intrattenimento che ne nascono si elevano a diventare meme che durano per centinaia di anni e definiscono intere epoche».

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Death Stranding 2 sfrutta la recitazione e l'immagine di attori in carne e ossa, tra cui anche Luca Marinelli