

DIECI DIVAGAZIONI SUL TAVOLIERE DA GIOCO

MARCO MARANGONI

«Dov'era una volta il tennis, nel piccolo rettangolo difeso dalla massicciata su cui dominano i pini selvatici, cresce ora la gramigna e raspano i conigli nelle ore di libera uscita (...). E' curioso pensare che ognuno di noi ha un paese come questo, e sia pur diversissimo, che dovrà restare il *suo* paesaggio, immutabile; ...»

Eugenio

Montale, *La bufera e altro*

In una delle sue *Favole al telefono* Gianni Rodari inventa il più compiuto dei giochi dis-educativi.^[1] Il palazzo da rompere, che dà il titolo al racconto, è un vero e proprio palazzo (sette piani per novantanove stanze), vuoto di abitanti ma pieno di arredi «stoviglie e soprammobili», fatto costruire dal comune di Busto Arsizio su progetto del ragionier Gamberoni, per risolvere il problema dei bambini «che rompevano tutto», nelle loro case e nei luoghi pubblici. Il palazzo è un giocattolo: i bambini devono distruggere tutto quello che ci trovano dentro, dalle fondamenta fino all'ultimo piano. Per giocare meglio sono anche stati dotati di martelli. Per due giorni, ininterrottamente, i bambini rompono e demoliscono; alla fine del terzo, stremati, «tornarono a casa barcollando e andarono a letto senza cena». Terminato il gioco, il comune lascia integro (si fa per dire) quel che rimane del palazzo da rompere e vi

dà libero accesso a tutti i cittadini di Busto Arsizio, cosicché anche gli adulti possono consumare in un luogo adatto i loro sfoghi quotidiani («Piuttosto che litigare con la moglie..»). A tutta prima, il palazzo da rompere smentisce il luogo comune di gioco come strumento didattico per le nuove generazioni. In questo spazio, l'atto del distruggere sostituisce quello del costruire: i bambini hanno bisogno di sfogarsi, sperimentano il gusto del rompere, in riferimento, ovvio, al mondo degli adulti. Sotto questo punto di vista, la nostra tradizione letteraria è tutt'altro che povera di bambini eversivi nei confronti del contesto educativo nel quale li si costringe a crescere: dai 'percorsi didattici' di Giamburrasca e di Pinocchio al luogo letterario dell'insegnante malmenato (un esempio tra i molti: nell'*Orlando innamorato*, I, XVIII, 42, dove Agricane racconta ad Orlando che da piccolo aveva rotto la testa al suo maestro perché non ne voleva sapere di libri e di istruzione). Rodari, nel suo racconto, procede oltre: il giocattolo è stato costruito per essere distrutto, la rovina riporta l'ordine nella comunità e ne garantisce la futura stabilità. Il ragioniere Gamberoni si rivela un demiurgo della *polis*. E infatti: «Al ragioniere Gamberoni, in segno di gratitudine, la città di Busto Arsizio decretò una medaglia con un buco d'argento» Stabiliamo di chiamare 'tavoliere' lo spazio strutturato, fissato da un *limes*, all'interno del quale vige un sistema di regole diverse – e molto più semplici – di quelle dell'esterno.^[2] Possiamo affermare allora che lo scopo del gioco del tavoliere *da rompere* è duplice: per i giocatori, distruggerlo; per chi l'ha istituito, salvare la città (Busto Arsizio). In osservanza alla poetica della *Grammatica della fantasia*, Rodari attribuisce il nome di 'palazzo' a questo tavoliere, giocando su più significati: non solo quello di palazzo-palazzone nell'accezione comune di 'grande condominio' ma

anche a) quello fiabesco-cavalleresco di luogo posto sul discrimine tra realtà e fantasia; b) quello 'pasoliniano' di luogo del potere. Per (a) viene spontaneo pensare al palazzo di Atlante nell'*Orlando furioso*, dove «D'oro e di seta i letti ornati vede: /nulla de muri appar né de pareti; /che quelle, e il suolo ove si mette il piede, /son da cortine ascose e da tappeti.» (XII, 10). Il gusto dell'architettura vuota di significato ritorna nel testo di Rodari: «(...) ogni stanza era piena di mobili e ogni mobile zeppo di stoviglie e soprammobili, senza contare gli specchi e i rubinetti.». Esso gusto dà forma a un palazzo costruito non per allietare la vita di chi vi abita, ma per *intrattenere* chi vi entra e fargli ivi esaurire istinti e desideri, salvo poi essere distrutto (da Astolfo) secondo una soluzione narrativa consueta nel romanzo cavalleresco.

Per quel che riguarda (b) viene altrettanto spontaneo ricondurre il palazzo da rompere al palazzo simbolo e sede dell'Autorità, soprattutto in considerazione del contesto sociale e politico che nel 1962 (anno della prima edizione delle *Favole al telefono*) si sta preparando in Italia. Il racconto risulta una sintesi di (a) e di (b). Il comune di Busto Arsizio istituisce il palazzo da rompere per chiudere nella sfera di un gioco le istanze distruttive di giovani ed adulti e sublimarle nell'illusione della libertà (dallo stato? Dalla scuola? Dalla famiglia?). La grazia davvero ariostesca di Rodari, grazie ad invenzioni come quella dei bambini che smettono di rompere il palazzo perché non ne possono più per la fatica o quella degli adulti che praticano la distruzione solo nelle loro piccole *occasioni* elude, per questo Carnevale, una conclusione di tipo repressivo così come, nella raccolta delle *Favole al telefono*, essa conserva intatta la bolla multicolore di altri tavolieri da gioco, rispondenti ciascuno a una logica architettonica e urbanistica che meriterebbe studi

approfonditi: palazzi di gelato, strade che non vanno in nessun posto, paesi senza punta o con l'S davanti. Quale che sia il senso del gioco del 'palazzo da rompere', si impongono comunque una notazione (a) e un'impressione (b): a) distruggere il tavoliere da gioco significa dimostrare, sembra ovvio, che questo tavoliere può essere distrutto, che esso non consiste semplicemente in una rappresentazione o in un diagramma astratto ma che è *anche* materia plasmata, prodotto dell'arte, architettura, legato quindi indissolubilmente al suo essere storico e scritto nel quaderno della contingenza; b) chi gioca è sempre disponibile a smantellare, scombinare, scomporre: si sottomette volentieri alla regola del tavoliere perché è pronto alla rivolta e alla destabilizzazione dell'ordine costituito; il gioco a distruggere lo spazio dello stesso chiama a raccolta le masse, abbatte le barriere tra generazioni, appare come la compiuta realizzazione del segreto spirito del giocatore. D'altra parte esso evoca forse qualche reminiscenza antica, come la tela di Penelope, tessuta per essere disfatta, e di certo prefigura le profonde inquietudini dei decenni successivi ai '60. Rodari e Omero non lo possono sapere ma, 16 anni dopo le *Favole al telefono*, Georges Perec costruisce un palazzo fatto come un puzzle in via Simon-Crubellier in *La vie mode d'emploi (La vita – Istruzioni per l'uso)*; o meglio: prima lo forma, poi lo frantuma in tessere multiformi («ometti», «croci di Lorena», «croci») e, solo dopo avere mischiato queste ultime, lo consegna al lettore perché ci giochi ricostruendo le vite degli inquilini del palazzo. Il primo gesto distruttivo, paradossalmente, viene compiuto da chi bandisce il gioco. Perec ci insegna però che la questione va considerata attraverso una lente sottile:

«(...) non nel soggetto del quadro o nella tecnica

del pittore sta la difficoltà del puzzle, ma nella sapienza del taglio, e un taglio aleatorio produrrà necessariamente una difficoltà aleatoria, oscillante fra una facilità estrema per i bordi, i particolari, le macchie di luce, gli oggetti ben definiti, le pennellate, le transizioni, e una difficoltà fastidiosa per tutto il resto: il cielo senza nuvole, la sabbia, i prati, i coltivi, le zone d'ombra, eccetera.»[3]

Il gioco, all'apparenza aperto a una ludica manipolazione della realtà, risponde invece a una strategia celata nel tavoliere, che deve condurre il giocatore attraverso un itinerario già deciso dall'autore:

«L'arte del puzzle inizia con i puzzle di legno tagliati a mano quando colui che li fabbrica comincia a porsi tutti i problemi che il giocatore dovrà risolvere, quando, invece di lasciare che il caso imbrogli le piste, vuole sostituirgli l'astuzia, la trappola, l'illusione: il modo premeditato, tutti gli elementi che figurano sull'immagine da ricostruire (...) saranno il punto d'avvio di una informazione ingannevole...»

«Se ne potrà dedurre quella che è probabilmente la verità ultima del puzzle: malgrado le apparenze, non si tratta di un gioco solitario: ogni gesto che compie l'attore del puzzle, il suo autore lo ha compiuto prima di lui; ogni pezzo che prende e riprende, esamina, accarezza, ogni combinazione che prova e prova ancora, ogni suo brancolare, intuire, sperare, tutti i suoi scoramenti, sono già stati decisi, calcolati, studiati dall'altro.»[4]

Tutto sommato Perec resta nel solco della

tradizione (antica) del rapporto tra gioco e scrittura ma, in più, nel suo *Preambolo* al romanzo, ci addestra a quella logica del sospetto che deve assistere il giocatore in ogni momento della sua avventura ludica dentro il testo – tavoliere. Il senso di oziosa licenza che entusiasma e infervora il giocatore, libero di smontare e rimontare il labirinto in tutte le sue combinazioni, è opera di incantesimo: il mago Atlante ha già percorso uno per uno i corridoi e le sale del suo palazzo nei quali noi, in seguito, andremo a perderci, noi come tutti gli altri giocatori. *La vita – Istruzioni per l'uso* risale al 1978: in esso si può già leggere pienamente il sorgere di quell'orizzonte critico – dalla diffidenza alla patente insofferenza – nei confronti del mondo come spettacolo della postmodernità (posto che questa parola abbia ancora un senso) del quale il Palazzo-tavoliere diventa l'allegoria: uno spazio nel quale potere e intrattenimento ludico coincidono e producono simboli propri, narrazioni, rappresentazioni. Prendiamo come primo esempio una coincidenza tra due testi di autori nati a sette a anni di distanza l'uno dall'altro, Pier Vittorio Tondelli e David Foster Wallace (1955 e 1962): *Phoenix* (1981) e *Tennis, trigonometria e tornado* (1999). La coincidenza, beninteso, è solo apparente: Perec *docet*, sul tavoliere tutte le coincidenze fanno parte del gioco. Tondelli e Wallace, per rendere l'idea, rispettivamente, della riviera adriatica romagnola e dell'Illinois osservati dall'alto, utilizzano diverse metafore tratte da un ambito ludico e in particolare una, identica per entrambi, quella del gioco del Monopoli.

«(...) ci sono i bambinetti sui pattini a rotelle e gli scugnizzi che lavorano nei cantieri edili, visto che qui è un continuo tirar su case e palazzi al punto da dar vita a centri rivieraschi esclusivamente immobiliari come Lido Adriano

(Ravenna) in tutta un'agenzia di compravendita e affitto e investimenti e mutui, in un paesaggio che ha l'aspetto del Monopoli, con edifici vuoti e scuri e impalcature che arrivano al mare, dove il non fatto e il non finito e il non abitato danno, la notte, l'impressione di vivere in una città fantasma, un panorama futuribile ed estremo, molto *1999: i sopravvissuti*...[5]»

«Per un osservatore medio che viene da fuori, l'Illinois sembra ideale per gli sport. Il terreno, visto dall'alto, fa pensare decisamente a una scacchiera (...). D'inverno, il terreno ha sempre l'aspetto di piastrelle de bagno stile Mannington, quadrangoli bianchi dove è spoglio (neve), neri dove gli alberi e gli arbusti se ne sono liberati scuotendola nel vento. Dall'aereo, sembra sempre un Monopoli o un Life, o un labirinto per esperimenti sui topi; (...)»[6]

Gli spazi delle due aree paiono disegnati, sciolti da qualsiasi accidente; grazie all'immaginario del gioco, la loro *forma regolare* sostituisce quella più realistica e aperta del paesaggio. La *varietas* di costruzioni, nel brano di Tondelli, o di paesaggi agricoli, in quello di Wallace, si rivela del tutto fittizia grazie alla prospettiva ludica che costantemente riscrive le cose nella dimensione dell'immaginario (addirittura, attraverso una serie di telefilm: *1999: i sopravvissuti*). Dopo il mondo come teatro e il mondo come libro (Curtius), non parlerei qui di mondo come gioco, ma di gioco come mondo. Se si legge tutto il *réportage* di *Phoenix*, risulta chiaro come la Riviera di Tondelli sia un tavoliere come il palazzo di Rodari, una sequenza di

luoghi definiti in base a una norma che rimane implicita, allo stato latente, e adornati (proprio nel senso dell'*ornatus*) da un *design* specifico. Nell'ordine: tucul di finta paglia e di finto legno, la rassegna cinematografica *Bombe, babà e bonbon*, i luna park, Fiabilandia, Italia in miniatura, i *videogames*. In questi luoghi risorse artigianali, meccaniche, elettroniche, concorrono a un unico obiettivo: liberare l'immaginario rivierasco dall'attrito della complessità – o, se si preferisce, dal mare dell'oggettività. I turisti sono pienamente tali, personaggi di un *tour*, limitato nello spazio e nel tempo, dal Via a Parco della Vittoria, così *altro* e selettivo rispetto al contesto reale, che nulla può togliere e nulla può aggiungere alle loro esistenze consuete (le quali, infatti, rimangono anonime); l'unico imprevisto ammesso dalle regole è quello del risultato del lancio dei dadi, l'unico conflitto, quello spaziale contro gli alieni, l'unica seduzione, «un plot Harold Robbins e Jacqueline Susann.» Gli accidenti sono solo sostanze mascherate, i loro rapporti obbediscono a un *game* fondato sulla riproduzione: «Una carnevalata autogestita in cui non esistono mai comportamenti originali, ma solo esibizioni, ri-calchi e ri-tratti». Si noti il fatto che, nel 1981, Tondelli spieghi il senso di questo spazio di gioco con il termine «carnevalata», utilizzato in un senso più nobile di quello che gli attribuisce oggi il linguaggio comune, ponendo l'accento sulla dimensione del travestimento e della festa: sono infatti ancora in corso le riflessioni sul '77 più ludico e sulle opere di Bachtin, da poco tradotte in Italiano per Einaudi. La sua stessa scrittura coglie però gli albori dei decenni successivi: *Phoenix*, il videogioco 'sparatutto' che dà il titolo al *réportage* sulla riviera romagnola, occupa con la sua “trama fantastica” la seconda metà dell'articolo e si pone come svelamento o soluzione della prima parte, ancora legata al farsi dei personaggi e

del linguaggio ludici. Come *Phoenix*, Lido Adriano è un tavoliere «ad alto coinvolgimento emotivo», dotato di colori, musica, effetti sonori, appropriati oggetti del desiderio. Gli spazi di questa località balneare in miniatura (come l'*Italia* a Miramare di Rimini) costituiscono le irregolari tessere di un intero già fissato e, in quanto tali, non possono non attivare la logica del sospetto da parte del lettore: gli 'strusci' dei personaggi, le scene alle quali essi danno vita, movimento dopo movimento, risultano le ripetizioni di atti già scritti in un modello non infinitamente variabile ma piuttosto fissato nei circuiti stampati di *Phoenix*. Chi ha veramente giocato, sul tavoliere rappresentato da Tondelli, sono stati i creatori di *Phoenix* e di Lido Adriano; tutti gli altri, senza avvedersene, li hanno copiati. Il Monopoli di Wallace, invece, è il Midwest dove ogni cosa «sembra sempre disegnata in modo speciale, come se fosse stata progettata.» Come nella trama di un arabesco nettamente diviso in disegni e spazi cromatici, i campi di cereali si alternano a quelli da tennis, il gioco che, assieme a un altro demone di Wallace, la matematica, determina il discorso dell'io narrante: la propria storia di giovane tennista di poche speranze con la racchetta ma con un ineffabile istinto verso l'ordine e la previsione di tipo matematico. Il campo da tennis, il nostro tavoliere, è per lui il prisma, l'asse analitico, la tabula nel quale ogni aspetto del mondo può essere letto. Fin qui non ci sarebbe nulla di nuovo rispetto a tanti altri tavolieri letterari, da Omero a Dante, fino a Carroll, se non il principio del gioco come mondo, come nel testo di Tondelli. E la scrittura di Foster Wallace, lo diciamo per inciso, rende pienamente il senso del tennis come ossessione onnicomprensiva – tema, questo, ulteriormente sviluppato in alcune vaste campiture del romanzo *Infinite jest*. Ciò che rende straordinario il rapporto tra l'io narrante e il campo di

gioco è la forma irregolare di quest'ultimo: «Cosicché tutti i campi da tennis, (...) sono di per sé piccoli paesaggi rurali, in cui ciuffi d'erba, spaccature, pozze formate da infiltrazioni d'acqua sul terreno sono parte integrante della situazione in cui si gioca». Alle irregolarità sul terreno di gioco si aggiunge l'azione del vento, molteplice per direzioni e intensità, eppure l'istinto matematico del protagonista è in grado di calcolare tutte le variabili e di capire con buona precisione, in anticipo su ogni colpo, dove andrà a finire la palla. L'io narrante chiama questo istinto «visione di gioco»: essa visione determina il suo stile tennistico e, insieme, il suo punto di vista, emotivamente instabile (si intuisce) ma saldamente fondato sul difficile rapporto tra previsione ed evento. Invitato a tornei fuori dal Midwest, dove i tavolieri sono *veramente* regolari, scoprirà che la sua visione di gioco non è più efficace e si rivelerà quel che in sostanza è: un giocatore mediocre. Comincerà quindi a perdere le partite e a scendere di categoria. E' chiaro che il racconto di Wallace è molto di più che una semplice, per quanto originale, invenzione sul concetto di 'campo da gioco' (il finale è degno delle *Avventure del barone di Munchausen*). A noi però interessa il principio della 'visione di gioco' del protagonista, che gli consente di valutare i punti che noi, facendo conto sulla definizione più comune di tavoliere, potremmo definire 'critici' perché sfuggono alla regola *semplice* che governa lo spazio ludico, perché introducono una variabile ulteriore, perché generano attrito. Se il tavoliere fosse *veramente* regolare il discorso, ridotto alle sole linee di superficie, sarebbe privo di prospettiva, memoria, racconto. Ritorneremmo, in questo modo, al tavoliere di Lido Adriano Qui, invece, «(...) il vento imponeva delle traiettorie curve alle linee e trasformava il gioco in uno spazio a tre dimensioni». Questa è la ragione per la

quale la forma di *Phoenix* di Tondelli lascia poco spazio alle istanze narrative che non siano quelle di un abbozzo seriale di rappresentazioni e di partite ai videogiochi – il tavoliere è un compiuto Monopoli – mentre *Tennis, trigonometria e tornado* supera il *topos* del gioco come mondo rappresentando un giocatore e delle partite originali e lasciando altresì trasparire spazi ludici più nascosti nei quali mondo (con annessi i relativi accidenti) e gioco sono compresenti in un unico intreccio disvelabile solo grazie all’ausilio di un pensiero complesso come quello matematico. Sia Tondelli che Wallace, però, pur con le differenze che abbiamo cercato di mettere in evidenza, dimostrano una nozione di tavoliere né ovvia né superficiale: essi avvertono forse la necessità di una riflessione sul proprio lavoro di scrittori alla luce dei rischi e delle incognite insiti nell’orizzonte della società dello spettacolo e delle *performances* virtuali, sempre più invasiva e articolata a partire dagli anni ’80. Detto per inciso, questa doppia riflessione troverà compimento, rispettivamente, nei romanzi *Rimini* di Tondelli e nel già citato *Infinite jest* di Wallace. Sul tavoliere di Tondelli si replica una versione Wharoliana del Carnevale; su quello di Wallace, invece, si gioca un ritorno (urgente, a sirene spiegate) a una scrittura memoriale, analitica fino all’ossessione, l’unica in grado di ricavare, per via matematica e sensate esperienze, la trama ludica immanente al mondo. Sul primo tavoliere l’*intrattenimento* è garantito, sul secondo il giocatore si accorge ben presto di essere a rischio costante di smarrimento lungo la cornice dello stesso o anche fuori, nelle immediate lontananze.

Dunque, la coincidenza della metafora del Monopoli ha rivelato due discorsi diversi sul gioco come mondo, legati non solo alle personalità degli autori ma anche a due diversi decenni, gli ’80 e i ’90 del

Novecento, nei quali il topos del tavoliere viene ridisegnato secondo un immaginario e una retorica *atlantici, imperiali*, per riprendere un celebre saggio di Eco, caratterizzati da una facile trasferibilità da un'area culturale all'altra. Si tenga presente il fatto che tradurre nell'era di Internet non significa traslare e neppure rinnovare ma smaterializzare, sottrarre alle forme la materia e il mero consistere. Tondelli non conosce questo genere di insidie (e neppure Internet) ma dimostra comunque capacità preveggenti, e nel suo tavoliere adriatico lavora di contrappunto per svilupparne l'*hic et nunc*, la dimensione concreta, artigianale: «...l'ambiente sembra identico a quello della nostra infanzia balneare, con tutto il contorno di sospiratissimi luna park, fiabilandie e Italie in miniatura che ora gli addetti stanno spolverando per l'apertura del cancan imminente (e vedi spazzolare il Monte Bianco, strigliare Cenerentola e lucidare il Cupolone)». Ciò che però egli non può prevedere è che un decennio più tardi il gioco come mondo non contemplerà più la distinzione tra tempo della vacanza e tempo dei *negotia* ma tenderà a confonderli, celebrando il bacchanale dell'attivismo panludico del quale parla Wunenburger.^[7] All'interno di questo orizzonte certi procedimenti solitamente utilizzati dalla narrativa, cito i primi che mi vengono alla penna, lo smascheramento, l'agnizione, la catastrofe, perdendo la dimensione drammatica – il personaggio è costantemente deresponsabilizzato – si riducono a pura esibizione retorica, quasi un supermarket delle cere *trash*, inscenata in uno spazio letterario disponibile a prescindere dal *quis, quare e quomodo*, i cui modi sono l'accumulo dei dettagli e la ripetizione delle forme. Il risultato è un finto stupore di gusto finto barocco. Nella pratica dello scrivere, sul tavoliere si svolge un gioco combinatorio tra elementi che possiamo definire 'topici'

e che altro non sono se non i motivi caratteristici del romanzo di consumo, in particolare di quel romanzo che necessita di una lettura ironica, disincantata che *sta al gioco* (Calvino), [8] appunto. Il tavoliere spazio delle combinazioni non è certo una novità dell'età postmoderna: i giochi di società ad inventare le storie partendo da un insieme di elementi fissati sono diffusamente attestati, ad esempio, nel Rinascimento italiano.[9] Dietro i tavolieri odierni, in prospettiva, se ne intravedono quindi molti altri, oggetti di una tradizione rimasta spesso in penombra. Non solo: si deve dire che, al di là di Tondelli e Wallace, la narrativa contemporanea (e così il cinema) ha raccontato più volte questo gioco come mondo nelle forme della *mise en abyme*, della teatralizzazione, della parodia, della miniatura, della stilizzazione...con l'evidente intenzione di smascherare, dietro il tavoliere, la menzogna dell'Occidente dei consumi e dei crimini finanziari. Nel complesso, non si può dire che l'effetto di straniamento sia risultato tale, forse perché nell'orizzonte d'attesa del lettore il senso ludico della realtà costituisce un principio ormai acquisito e socializzato: la critica al *topos* del gioco come mondo può quindi suscitare la sua simpatia ma non lo diverte (de-verte). L'inquietudine che aleggia come un fremito di ottobre all'interno di un vasto orizzonte di testi suscita in chi scrive il sospetto che questa scacchiera sulla quale spensieratamente si combinano e ricombinano moduli forse annoverabili tra i miti d'oggi di Barthes non serbi in sé l'innocenza del gioco di società che, terminata la partita, si ritira in buon ordine - dadi, carte e segnalini - dentro la scatola. Il testo fatto a *Monopoli* – forziamo un poco Huizinga – dovrebbe non solo portare in sé la rappresentazione di una comunità, per quanto allargata (l'Occidente) ma esprimere, anche, la vis agonistica di questa, la sua

vocazione al dominio. Il gioco di società citato da Tondelli e da Wallace sottintende un'etica secondo la quale vince chi manda in rovina gli avversari per mezzo della speculazione edilizia e della privatizzazione dei servizi pubblici. La *ratio* che governa il tavoliere non istituisce la città ideale di un Leonardo o di un Alberti, ma quella imperiale che, simulando l'atto di globalizzare, ingloba il mondo nel *game* grazie alla neutralizzazione di attriti e conflitti che produrrebbero l'ingombro politico della libera scelta. Il gioco, insegnano gli antropologi, è gratuito e autorigeneratore: gli *atti* del giocatore risultano finzioni, non dovrebbero produrre alcun cambiamento oltre il confine del tavoliere, né sulla forma di questo; gli *atteggiamenti* del giocatore, quelli inscrivibili nella sfera del *play*, tendono invece all'elusione dell'autorità, alla forzatura del limite, alla mossa del cavallo. Nell'attimo in cui sorge il sospetto che il tavoliere sia stato imposto come modello del contingente, solo una personale assunzione di responsabilità da parte del giocatore, espressa da un gesto *incongruo*, può riportarne la forma all'interno di una dimensione pienamente storica e conoscibile. Valgano due esempi per tutti: *Troppi paradisi* di Walter Siti e il *Prologo* di *Underworld* di Don de Lillo. Gli autori, lontani tra loro sotto tanti aspetti, appartengono a generazioni tra loro prossime, quelle delle seconde metà, rispettivamente, dei '40 e dei '30. Siti, insegnante universitario, scrittore di solida formazione pasoliniana, utilizza le armi dell'analisi letteraria per far emergere i principi alla base della suggestione che, nei quiz a premi televisivi, consente al tavoliere di assumere su di sé lo statuto della realtà:

«Maggi insiste sulla <<liturgia>>, sui rituali che caratterizzano qualunque programma di successo: <<l'accendiamo?>>, il tormentone di Gerry

Scotti a Chi vuol esser miliardario è geniale perché rovescia la regola invalsa fin dai tempi di Mike, <<la prima risposta è quella che conta>>. Il pubblico vuol vedere il ragionamento del concorrente in azione; per questo la domanda perfetta non è quella nozionistica, o lo sai o non lo sai. L'altro giorno, per esempio, hanno chiesto <<ai funerali di quale personaggio si ottenne di coprire l'affresco della chiesa che rappresentava la creazione di Adamo ed Eva?>> (...) La risposta esatta era Darwin, naturalmente, ma bisognava arrivarci passo passo, ed ecco come un quiz può diventare racconto.»^[10]

Un quiz che diventa racconto equivale, rovesciando la prospettiva, a un racconto-puzzle come quelli di Perec che procedono verso un esito stabilito lungo un <<ragionamento>> che, salvo casi di imprevista genialità, è già stato abbozzato dagli autori del programma. Come dire che, spogliato della dimensione retorica, il gioco come mondo si riduce a nulla, un sì o un no durante un telequiz. Il resto del *game* appartiene alla pura moltiplicazione di un identico *carmen*, si risolve in un mantra. La liturgia della quale però parla Maggi conserva pienamente un valore ludico, perché la sua forza suggestiva si esercita anche sulla parola critica e giocosa dello scrittore emergendo a tratti, come per un lapsus, nel suo discorso sulla civiltà della televisione, proprio attraverso la metafora del tavoliere:

«Anche le incursioni di Fazio e di Ricci, con un elicottero sulla casa [del Grande fratello, NDA], sono segno di un'idiota superiorità di sinistra: loro ironici, che puntano sui 'contenuti', e credono di far ridere scompaginando la posizione dei pezzi sulla

scacchiera, ribaltando le torri e sghignazzando sulla regina.»^[11]

De Lillo dimostra un afflato più epico. Nel suo *Prologo a Underworld, Il trionfo della morte*, egli rappresenta il Grande paese attraverso un'icona pop: il 'diamante' del baseball nel quale sta per disputarsi la finale del campionato Giants-Dodgers. Su questo tavoliere, disponibile ad essere *traslato* nelle molte periferie dell'Impero americano, De Lillo lavora per sabotaggio, perché manda la palla dell'*inning* decisivo fuori campo, in tribuna e, in particolare, dopo una mischia tra spettatori, nelle mani di un bambino, Cotter, che la conserva poi gelosamente. Il tavoliere perde il suo accessorio più importante, non una palla qualsiasi ma quella della vittoria, quella che, ancora per suggestione, dà senso compiuto al gioco e che, sempre per suggestione, è unica – ma così come sono uniche le *Marylin Monroe* di Warhol. Nelle mani di Cotter, e in quelle degli altri personaggi in cui passerà nel corso del romanzo essa, finalmente *concreta*, innesca le esperienze fuori dal tavoliere, esperienze davvero americane, libere dal *mainstream* e dal controllo dell'FBI. La cosa che ci interessa è la forma di questo grande e complesso tavoliere da gioco. Nelle sue attese, nei suoi duelli lanciatore-battitore, nei *running* fino alle basi, Don De Lillo trascrive il *game* della civiltà *Yankee*: Bibbie e pistole, Disneyland, la politica dell'angoscia nucleare. In tribuna, non a caso, assistono alla partita Frank Sinatra, Jackie Gleason, Edgard Hoover, torpidi e distratti. Se il gioco è il mondo, in questo momento le star sono state relegate ai margini del puzzle. Non importa chi vince la partita, importa che ogni *inning* sia preceduto da un *inning* e sia seguito da un *inning*, importa ribadire la figura del diamante (il

game) a partire dalla quale soltanto è possibile l'esperienza. Quando ad Hoover giunge in via riservata la notizia che i sovietici hanno sperimentato una bomba atomica in una zona isolata del loro territorio, la sua reazione è questa: «Sta guardando dall'ampio corridoio in cima alla rampa. Ha detto a Rafferty che resterà alla partita. Andarsene non servirebbe a niente»^[12] Non servirebbe a niente perché non esiste un altro luogo dove andare: i confini del mondo sono quelli dello stadio del baseball, il resto dell'orbe terracqueo è ridotto a coriandoli di giornale lanciati sul campo dagli spettatori. Grazie alla radio, il tavoliere si raddoppia, triplica...come i riquadri di una scacchiera che si moltiplicano in progressione geometrica. «Questa partita è dappertutto. Le telescriventi di Dow Jones stanno picchiando i punteggi insieme ai listini di Borsa. E' in tutti i bar della città, parola mia...»^[13]. De Lillo le chiama <<estensioni della partita>> ma noi, vedendole dall'altra parte del cannocchiale, le possiamo definire 'elusioni del mondo' («Il gioco non cambia il modo in cui dormi o ti lavi la faccia o mangi. Ti cambia soltanto la vita».)^[14] riconoscendo, in questi processi, la reinvenzione di un linguaggio comico moderno:

«-Hai letto quella cosa sul giornale la settimana scorsa, a proposito di Einstein?

-Einstein chi? – fa il tecnico del suono.

-Albert, il capellone. Un giornalista gli ha chiesto di elaborare una teoria delle probabilità del campionato. Cioè, una squadra vince un tot delle partite che le rimangono, le altre squadre ne vincono chi un numero chi un altro, insomma, quali sono le migliaia di possibilità? Chi è in vantaggio?

-Cosa diavolo ne sa lui?

-Non molto, a quanto pare. Ha deciso che i

Dodgers avrebbero eliminato i Giants venerdì scorso.»[15]

Secondo De Lillo, Einstein non solo ha sbagliato la previsione, visto che i Giants stanno giocando la finale, ma ha ridotto la sua mente di fisico a funzione del gioco, non a forza, naturalmente, ma con la leggerezza del *divertissement* di massa, a dispetto delle evidenti contraddizioni (è nota l'ostilità di Einstein nei confronti del *Way of life* della politica USA). La *spannung* del sabotaggio comico di De Lillo si realizza un attimo dopo il punto decisivo, quando la folla di tifosi dei Giants e gli atleti stessi festeggiano in campo la vittoria. Hoover, ancora in tribuna, tiene in mano due pagine di "Life" che qualcuno ha gettato dalle gradinate superiori. Accostate, formano la riproduzione del *Trionfo della morte* di Bruegel.

«I colori della carne sanguinolenta e le catoste di corpi, questo è il censimento dei modi più orribili di morire. Guarda il cielo fiammeggiante all'estremo orizzonte, al di là dei promontori sulla pagina di sinistra – la Morte altrove, la Conflagrazione diffusa, il Terrore dappertutto, cornacchie, corvi in silenziosa planata, il corvo appollaiato sulla groppa del cavallino bianco, bianco e nero per sempre.»[16]

Un processo analogico in apparenza del tutto casuale accende, nella mente di Hoover, una serie metaforica a scatole cinesi che può ricordare certe prefigurazioni dantesche: il trionfo collettivo del gioco; la polverizzazione di ogni gioco; il gioco dell'ecatombe atomica. Non si distinguono più figura e figurato, un'allegoria si realizza nell'altra, mai in via definitiva. Il diamante del baseball non costituisce più il termine lucreziano della Storia: esso perde il suo

orientamento etico e spaziale e, come quello di Wallace, si apre di nuovo all'azzardo e al destino. La festa del baseball, in ultima analisi, destabilizzata dalle allegorie incongrue, perde il suo carattere epico e, da celebrazione della civiltà *amerikana*, si rovescia nel suo *memento mori*. A questo punto sia concessa un'impressione simmetrica a quelle precedenti in merito al giocatore che accede al tavoliere: nell'età presente egli ha una percezione del confine tra *ludus* e mondo così evanescente che ogni sconfinamento da parte del gioco, non sembra suscitare da parte sua non dico proteste ma neanche sospetti. L'*oasi* individuata da Fink^[17] è diventata un Club Méditerranée intorno al quale il deserto è solo meta di escursioni giornaliere: la circolarità, il ritorno alla casella del Via tende a deresponsabilizzare il soggetto, turno di gioco dopo turno, istigandolo ad assumere l'appagante identità di giocatore anche al di fuori del *templum*, evitando così il rischio di essere sottoposto, nello spazio dei *negotia*, a un giudizio di valore. Egli, si può dire, ha finto di dimenticare la differenza tra la condizione dell'iniziato al gioco e quella del profano. Di conseguenza, la soglia del tavoliere, svuotata di significato, è ora attraversabile a piacere. Dico meglio: è attraversabile da parte di *chiunque*. Conviene forse ritornare a quella norma che nella tradizione narrativa italiana, dalle sue origini agli anni '70 del '900, fissa per il tavoliere da gioco un *limes* definito, esplicitato in termini rigorosi tramite delle immagini fantastiche ma compiute, come ad esempio in *La scacchiera davanti allo specchio* (1922) di Massimo Bontempelli, che replica in parte *Through the looking glass* di Lewis Carroll ma con una preziosa vena di realismo magico. Un *limes*, quindi, dal quale non si può uscire senza interrompere il gioco e nel quale entra solo chi se ne assume il rischio («E mi svegliai del tutto...e nello stesso istante vidi davanti a me il camino, lo

specchio, la scacchiera con su i pezzi, e, nello specchio, i pezzi riflessi.»).[18] Letto in questa chiave, lo spazio del tavoliere allude al recinto sacro tracciato dall'uomo in osservanza alla volontà degli dei. Achille ed Aiace che, riposte le armi, giocano agli astragali, in una celebre pittura vascolare, sembrano mettere in gioco le proprie esistenze per cercare una risposta a ciò che la Moira ha stabilito per loro).[19] Se i dadi cadono sulla trama del loro destino, e non su un generico atlante del mondo, è chiaro che lo spazio del tavoliere è determinato prima di tutto dai giocatori che hanno accesso alla pratica. Loro e non un *niemand* qualunque, del tutto privo di responsabilità, le cui scelte etiche siano del tutto demandate alle regole del *game*. Per spiegarmi meglio vorrei prendere in considerazione un racconto di Antonio Tabucchi, *Il gioco del rovescio* (1978), il cui titolo ha dato il nome alla raccolta pubblicata per la prima volta nel 1981. Un filologo italiano mai nominato (l'io narrante), mentre si trova a Madrid, viene avvertito che a Lisbona è morta Maria do Carmo Meneses de Sequeira, una donna già sposata (a un aristocratico, ufficiale dell'esercito) con la quale, anni prima, aveva avuto una relazione, la natura della quale viene lasciata in chiaroscuro, ma che non può non essere stata importante per entrambi, dal momento che Maria do Carmo, ha lasciato tra le sue ultime volontà quella di avvertirlo in caso di decesso. Il racconto si svolge su due piani paralleli: quello del ricordo da parte del protagonista di alcune giornate trascorse assieme alla donna e quello del suo ritorno in Portogallo per darle l'estremo saluto. In intersezione con i due piani ne esiste un terzo: ai tempi della loro frequentazione, Maria do Carmo aveva insegnato all'amico il *gioco del rovescio*.

«Il gioco consisteva in questo, diceva Maria do

Carmo, ci mettevamo in cerchio, quattro o cinque bambini, facevamo la conta, a chi toccava andava in mezzo, lui sceglieva uno a piacere e gli lanciava una parola, una qualsiasi, per esempio *mariposa*, e quello doveva pronunciarla subito a rovescio, ma senza pensarci sopra, perché l'altro contava uno due tre quattro cinque, e a cinque aveva vinto, ma se tu riuscivi a dire in tempo *asopiram*, allora eri tu il re del gioco, andavi in mezzo al cerchio e lanciavi la tua parola a chi volevi tu.»^[20]

Il cerchio dei bambini istituisce il tavoliere per giocare, ma l'ordine di questo, conformato alla regola del rovescio, viene esplicitato in incipit al racconto, quando il protagonista fissa esattamente l'istante in cui Maria do Carmos è morta:

«Io stavo guardando Las Meninas di Velàzquez al museo del Prado. (...) uscii lentamente cercando di trasportare nella memoria l'espressione della figura di fondo, ricordo che pensai alle parole di Maria do Carmo: la chiave del quadro sta nella figura di fondo, è un gioco del rovescio...»^[21]

Il lettore, riconducendo la regola del gioco alla trama dipinta da Velàzquez, comprende che l'azione ludica dello stesso non si limita a una lettura che proceda da sinistra a destra e poi da destra a sinistra, come per un canone inverso, ma richiede l'attraversamento di una prospettiva rovesciabile a piacere, nel corso del quale lo sguardo deve acquisire mobilità, leggerezza nel passaggio dal primo al secondo piano e poi, da lì, a un altro secondo piano simmetrico al primo e poi ancora su un altro primo piano e così via. Lasciato in questi termini, il gioco del rovescio

potrebbe risultare un esercizio sofisticato; nella realtà del racconto, Tabucchi costruisce intorno al suo *game* un *play* di implicazioni che lo restituisce a una dimensione ludica ben attestata nella tradizione italiana e che Perec ci induce rileggere, non proprio in termini filologici, attraverso la sua diffidenza nei confronti di ogni rompicapo. La forma stessa del racconto delinea, procedendo nella lettura a rovescio o in obliquo, altri tavolieri nei quali rimane la memoria profonda di altre partite. Vorrei qui citare almeno un luogo molto diffuso: quello della funzione, per il gioco, di intermediario d'amore, riscontrabile già nell'immaginario poetico provenzale, sottilmente rielaborata ad opera di Boccaccio nel *Decamerone*, in relazione al motivo della beffa.^[22] Nella novella settima della settima giornata Madonna Beatrice, moglie di Egano de'Galluzzi di Bologna, viene a sapere dell'amore che le porta il giovane Ludovico (che ha assunto il falso nome di Anichino ed è entrato al servizio presso il marito) davanti al più nobile dei tavolieri:

«Avvenne un giorno che, essendo andato Egano a uccellare, e Anichino rimaso, madonna Beatrice, che dello amor di lui accorta non s'era ancora, e quantunque seco, lui e' suoi costumi guardando più volte, molto commendato l'avesse e piacessele, con lui si mise a giocare a' scacchi; e Anichino, che di piacerle desiderava, assai acconciamente faccendolo, si lasciava vincere, di che la donna faceva maravigliosa festa. Ed essendosi da vedergli giocare tutte le femine della donna partite, e soli giocando lasciatigli, Anichino gittò un grandissimo sospiro».

Conosciuti i sentimenti di Ludovico-Anichino, madonna Beatrice, per darsi buon tempo con il giovane,

organizza una trama di spostamenti del marito e dell'amante tra camera da letto e giardino che, in effetti, ricorda la strategia del giocatore di scacchi:

«(...) se tu vuoi la fedeltà del tuo famiglia conoscere, tu puoi leggermente, mettendoti indosso una delle guarnacche mie, e in capo un velo, e andare laggiù ad aspettare se egli vi verrà, ché son certa del sì».

«Bocca mia dolce, tu prenderai un buon bastone e andrattene al giardino, e facendo sembianti d'avermi richiesta per tentarmi, come se io fossi dessa, dirai villania ad Egano e soneramel bene col bastone, per ciò che di questo ne seguirà meraviglioso diletto e piacere».

La diffidenza *moderna* nei confronti della *mise en abyme* del tavoliere è rafforzata dal fatto che, sulla scacchiera dell'inganno, Egano è travestito da Madonna Beatrice e Ludovico, come abbiamo detto, si cela sotto il falso nome di Anichino: altri da sé, essi sono diventati pedine (pedoni, esattamente) nelle mani della giocatrice. Lo spazio della beffa, breve per sua natura, può determinare l'intreccio della novella ma senza coinvolgere interamente i destini dei personaggi («... ebbero assai più agio, ...a far di quello che loro era diletto e piacere, mentre ad Anichin piacque dimorar con Egano in Bologna.»). Tabucchi, rispetto a Boccaccio, non limita il motivo gioco-amore alla singola occasione (alla singola partita) ma lo dispiega lungo più momenti, l'ultimo dei quali, il colloquio finale tra il protagonista e il marito di lei, si colloca dopo la morte di Maria do Carmo. L'arco temporale nel quale si svolge il gioco del rovescio è dunque così ampio ma anche così indeterminato nella successione

delle varie ‘mani’ da suscitare nel lettore il sospetto che sia la vita di Maria do Carmo sia quella del protagonista siano state un’ininterrotta serie di ‘rovesci’ e che essi abbiano conosciuto la contiguità tra *ludus* e destino entrando *di persona* nello spazio del tavoliere.

«Mi stia bene a sentire, a Maria do Carmo piaceva molto un gioco, lo ha giocato per tutta la vita, lo abbiamo sempre giocato di comune accordo (...) lei dev’essere capitato in un suo rovescio.»^[23] spiega il vedovo al protagonista, durante l’incontro finale, una volta che gli ha rivelato le «finzioni» giocate da sua moglie, si immagina, all’interno di una serie di relazioni con altri uomini (le ‘infanzia’povere negli Stati Uniti o in Argentina, il padre morto da combattente durante la guerra civile spagnola e al contempo triste emigrato a Buenos Aires...). La conclusione non costituisce dunque uno svelamento che rovescia quanto raccontato al lettore in precedenza. Il ricordo del protagonista è interamente tessuto secondo un dritto e un rovescio. Il tempo del presente (il viaggio a Lisbona per l’ultimo saluto a Maria do Carmo) è la continuazione capovolta di quello del passato (i primi incontri con la donna); esso costituisce il secondo piano del quadro di Velasquez , quello, cioè, verso il quale il protagonista procede per ritrovarsi, alla fine, tra le linee di una prospettiva simmetrica alla prima. L’avvicinarsi di veglia e di sonno nella vicenda presente del protagonista che spesso si corica a letto per riposare, ha come ovvia conseguenza quella di mettere in dubbio lo statuto di realtà di quella passata. Nella lettera lasciata per lui da Maria è scritta una sola parola, SEVER che, letta al contrario, dà REVES. La doppiezza onirica delle parole *rêves* (sogni, in francese) e *revés* (rovescio, in spagnolo) da una parte, àncora il *play* sull’illusorietà delle cose a un principio ludico rigoroso e, dall’altra, scioglie i termini astratti, impersonali del *game* nella

segreta attività dell'io profondo. Queste sono le ragioni per le quali io eviterei, per *Il Gioco del rovescio*, la lettura meramente 'borgesiana' di un Tavoliere liberamente accessibile secondo un infinito numero di possibilità. Lo ribadisco aggiungendo altre due motivazioni: la prima sta nella realtà autoritaria, tesa, costrittiva, nella quale si svolge il gioco del rovescio. La dittatura di Salazar è uno specchio incombente i cui riflessi si diffondono sul treno, nella casa di Maria do Carmo, nelle strade di Lisbona, persino in mezzo ai fili del telefono, tra controlli e interrogazioni poliziesche. Vale ancora l'insegnamento degli antichi: Achille ed Aiace sembrano perdersi nelle vicende sviluppatesi sul tavoliere, ma le armi, pur smesse, sono ancora presenti sui lati del dipinto. Il secondo motivo è un poco più complesso. La relazione del protagonista con Maria do Carmo, regina del gioco, è stata una dei possibili rovesci ma non un rovescio *qualsiasi*: il protagonista sogna che ritorni *quel* passato, la sua *saudade* lo riporta a *quella* partita, le altre non gli interessano. Per giungere prima all'incontro con Maria do Carmo e compiere poi il ritorno verso di lei, sempre più lontana sul secondo piano del tavoliere, egli deve attraversare i luoghi del gioco (le caselle uno, due, tre..), luoghi concreti e allo stesso tempo figurati, convenzionali: lo stradario di Lisbona, lo zodiaco di citazioni letterarie (Pessoa in primis), i discorsi 'fatici' da treno, le camere d'albergo, gli alberghi, i ristoranti, le conversazioni 'spionistiche' al telefono, spazi di una stabile provvisorietà. Considerato nel suo insieme, il tavoliere del gioco del rovescio rivela la propria reale funzione, quella di celare l'unicità della partita e, quindi, l'identità del giocatore.

«(..) il quadro era *Las Meninas* di Velàzquez, la figura di fondo sulla quale convergevano le linee dei moli aveva quell'espressione maliziosa e

malinconica che mi ero impresso nella memoria (...) quella figura era Maria do Carmo col suo vestito giallo, io le stavo dicendo: ho capito perché hai codesta espressione, perché tu vedi il rovescio del quadro, che cosa si vede da codesta parte?, dimmelo, aspetta che vengo anch'io, ora vengo a vedere. E mi incamminai verso quel punto. E in quel momento mi trovai in un altro sogno.»^[24]

Soltanto rivolgendo lo sguardo a partire dal rovescio del secondo piano in direzione del primo, il protagonista potrebbe vedere se stesso e riconoscere il proprio dramma, sciogliere l'indifferenza che lo rende giocatore uguale a tutti gli altri.

Il *play* del rovescio, giuste queste osservazioni, dovrebbe spostare la nostra attenzione dal topos del gioco come mondo a quello del gioco come destino, con l'avvertenza che la partita, decisiva per l'*aristia* del giocatore, richiede per compiersi il superamento di un'ineffabile ambiguità. Il «non so chi va e chi resta» di montaliana memoria si confonde con «non so chi ha vinto e chi ha perso», unica (ma non trascurabile) verità da portare alla luce entro l'ultimo turno di gioco, aprendoci quindi la strada verso una lettura *divertente* di testi che noi siamo soliti ricondurre all'orizzonte dei classici. Porto qui l'esempio della *Commedia*. Nell'incipit del VI canto del *Purgatorio*, Dante opera una similitudine tra la sua condizione di vivo nell'aldilà circondato da anime postulanti preghiere ed indulgenze e il vincitore al gioco della Zara assalito dalla folla degli spettatori che gli chiedono qualche spicciolo della vincita.

Quando si parte il gioco de la zara,
colui che perde di riman dolente,
repetendo le volte, e tristo impara;

con l'altro se ne va tutta la gente;
qual va dinanzi, e qual di retro il prende,
e qual dallato gli si reca a mente;

el non s'arresta, e questo e quello intende;
a cui porge la man, più non fa pressa;
e così da la calca si difende.

Tal era io in quella turba spessa,
volgendo a loro, qua e là, la faccia.
E promettendo mi sciogliea da essa.

Se collocassimo questi versi (per gioco, ovvio) sul tavoliere del rovescio di Tabucchi constateremmo che, al di là della vivacità della scena e del suo vario sapore di quotidianità cittadina, non è chiaro fino in fondo il senso del paragone, che Momigliano interpretò come «lavorato come un pezzo a sé, con una scarsa aderenza al contesto»^[25] e che invece Pagliaro motivò con la voce secondo la quale Sordello, l'anima che sarà protagonista del canto, sarebbe stato in vita un accanito giocatore. O meglio, essa è chiara, in primis, nella prospettiva della narrazione, perché ne innesca la ripresa dopo il *pathos* drammatico delle morti violente del Canto V e, in secondo luogo, alla lettera, perché stabilisce un accostamento di immagini immediatamente comprensibile, ma non dà conto della complessa caratterizzazione dell'altro giocatore, lo sconfitto, che continua compulsivamente a lanciare i dadi, «e tristo impara».^[26] Anche questa figura in secondo piano ha un corrispettivo nell'*itinerarium* del Dante personaggio? Sia concesso di esercitare il *ludus* dell'ipotesi: essa figura potrebbe alludere a Virgilio il quale, profano rispetto alla sfera del trascendente, non concepisce le infinite moltiplicazioni che essa trattiene

in sé se non nella forma comica del gioco d'azzardo.^[27] Il nulla, proclamato dal grido degli spettatori che accompagna il tiro di dadi sfortunato, *Zara!*, costituisce il frutto fatale del suo arrischiato gesto. Ma ragioniamo, ancora, per capovolgimento: il perdente potrebbe alludere a Dante, non l'*agens* vincitore in merito alla salvezza della propria anima, ma quello esiliato, abbandonato dalla folla (come essa suole fare nei confronti degli esclusi); tanto più che, nel seguito del canto, la similitudine maestosa tra Sordello e il leone ripropone in tema del nobile risentimento di chi ha scelto di far parte per se stesso. Borges, attraverso la sua lettura edonistica di Dante, ^[28]avrebbe senz'altro ravvisato, in questa scena, la dimensione patetica, la sensibilità emotiva e gestuale con le quali l'autore ritrae entrambi i personaggi della similitudine, facendo trasparire l'uno nell'altro, per *variatio*, sui lati opposti del tavoliere. La notazione, non del tutto estemporanea, arricchirebbe la dimensione molto frequentata ma non altrettanto approfondita (se non per alcuni canti dell'*Inferno*) del Dante 'giocos'. In questa sede mi accontento di osservare come in molti degli episodi in cui Dante *agens* viene coinvolto in un intrattenimento, il Dante *auctor* metta in rilievo l'*actio* dei giocatori attraverso le forme della rappresentazione scenica. Non mi riferisco soltanto all'*actio* più evidente (e degradante), come quella di Sinone e Mastro Adamo o di Alichino e Calcabrina; intendo, anche, quella di Dante che si disimpegna rispetto all'*itinerarium* (il concetto è stato elaborato da Borsellino)^[29]: il diletto della contemplazione («Ad ascoltarli er'io del tutto fisso», *Inf.XXX*, 130; «come a nessun toccasse altro la mente», *Purg.II*, 117) sul limite dello spazio ludico, costituisce il divertimento di Dante, proprio il suo, e deriva dalla sua *curiositas*, non da quella di altre anime disperse sul cammin di nostra vita. Così, i rimproveri di

Virgilio per la negligenza dell'allievo sono parte integrante di questa dimensione svagata propria tanto del Dante *auctor* quanto di quello *agens*.^[30] La Zara , in questa dimensione, riveste soltanto il ruolo di una similitudine e, se esistesse la gerarchia delle forme anche per i giochi, apparterebbe al grado dell'umile, ma l'*auctor* sembra insegnarci che le ultime verità sui destini dell'anima vanno cercate anche in questa sfera, seppur celate sotto una luce obliqua, quella di un gioco che si pratica attraverso un lancio di tre dadi. All'interno della tradizione del tavoliere Dante non è forse un fondatore ma un grande *inventor* certamente sì, perché con questa sua figurazione del giocatore ha fissato, all'interno di questa tradizione, il luogo del *play* intorno a se stessi, del gioco come inchiesta sulla propria identità: sottile, sfuggente, impossibile da eludere per mezzo della finzione 'del ruolo'. Guidati da Perec, in merito al testo di Dante, vogliamo concludere con queste osservazioni, per nulla filologiche, naturalmente, ma proprie del lettore che studia, sospettoso, i particolari del puzzle da ricondurre all'intero. Dove collocare il vincitore e il perdente? Il gioco di pazienza si fonda sull'ambiguità del disegno generale: chi sono Maria Do Carmo, Dante, Achille? Tutti costoro, e noi con essi, lanciati i dadi, guardano il tavoliere, vi intravedono le tracce di disegni celati, aspettano sospesi una risposta.

per Antonio Tabucchi

[1] *Il palazzo da rompere*, in *Favole al telefono*, Torino, Einaudi, 1962. Le citazioni che seguono sono alle pp.10-12.

[2] Cfr. la voce *Tavoliere* in Giampaolo Dossena, *Enciclopedia dei giochi*, Milano, Mondadori, 2009, p.1546.

- [3] *La vita – Istruzioni per l'uso*, Milano, Rizzoli, 1983, per questa citazione e la precedente, p.8.
- [4] *La vita...*, p.9.
- [5] *Phoenix*, in *Un week end postmoderno*, Milano, Bompiani, 1990, p.93. Le citazioni seguenti sono alle pp.92-97.
- [6] *Tennis, trigonometria e tornado*, in *Racconti matematici*, Torino, Einaudi, 2006, p.220. Le citazioni seguenti sono alle pp.213-241.
- [7] Raccolgo il concetto nell'*Introduzione* all'antologia *Così per gioco* a c.di Guido Davico Bonino, Torino, Einaudi, 2001, antologia che costituisce, inoltre, un prezioso repertorio di occorrenze e citazioni di giochi nella letteratura italiana.
- [8] Cfr. *Cibernetica e fantasmi (Appunti sulla narrativa come processo combinatorio)* in *Una pietra sopra*, Torino, Einaudi, 1980.
- [9] Cfr. Roberta Lencioni Novelli, *Un trattato in forma di giuoco: i cento giuochi liberali e d'ingegno di Innocenzo Ringhieri*, in *Passare il tempo – La letteratura del gioco e dell'intrattenimento dal XII al XVI secolo*, Atti del Convegno di Pienza 10-14 settembre 1991, pp.691-706.
- [10] *Troppi paradisi*, Torino, Einaudi, 2006, p.162.
- [11] *Troppi paradisi*, p.167.
- [12] *Underworld*, Torino, Einaudi, 1999, p.23.
- [13] *Underworld*, p.22.
- [14] *Underworld*, p.28.
- [15] *Underworld*, p.22.
- [16] *Underworld*, p.48.
- [17] Cfr.Eugen Fink, *Oasi del gioco*, 1958, ed. italiana Milano, Raffaello Cortina Editore, 2008.
- [18] *La scacchiera davanti allo specchio*, Palermo, Sellerio, 1981, p.85.
- [19] Cfr.Antonio di Pietro-Luciano Franceschi, *Giocare ai tavolieri*, Faenza, Kaleidos, 2009.
- [20] *Il gioco del rovescio*, Milano, Feltrinelli, 1991, p.14.
- [21] *Il gioco del rovescio*, p.11.
- [22] Cfr.Marcello Ciccuto, *In figura di scacchi*, in *Passare il tempo – La letteratura del gioco e dell'intrattenimento dal XII al XVI secolo*, Atti del Convegno di Pienza 10-14 settembre 1991, pp.91-103.
- [23] *Il gioco del rovescio*, p.22.

[24] *Il gioco del rovescio*, p.24.

[25] Nel suo *Commento al Purgatorio*, Firenze, 1947. Cfr. anche Luigi Scorrano, *Dante, Ariosto e il gioco della zara*, in “L’Alighieri”, 2, 1972, pp.62.67.

[26] <<Si tamen discere potest in ea arte, in qua magni magisteri sunt sempre mendici>>, secondo Benvenuto da Imola.

[27] Si segnalano, tra i lettori che hanno il merito di suscitare dubbi circa questo passo, Roncaglia, *Il canto VI del Purgatorio*, in “Giornale storico della letteratura italiana”, 60, 3-4, 1956, pp.409-426; Michelangelo Picone, *Per una lettura ludica del Decameron*, in *Passare il tempo...*, op.cit., pp.105-117. Altri commentatori, come Bondioni, Bosco, Singleton, Pasquini, hanno sottolineato il carattere di ‘asimmetricità’ della similitudine: l’assenza cioè, sul Purgatorio, del personaggio correlato al perdente. In proposito, Anna Maria Chiavacci Leopardi, nel suo commento alla cantica per Zanichelli (Bologna, 2001) osserva che è proprio la figura che perde <<il tratto più vivo, e tipicamente dantesco, di tutta la scena.>>

[28] Cfr. Jorge Luis Borges, *Nove saggi danteschi*, Milano, Adelphi, 2001.

[29] Cfr. Nino Borsellino, *La tradizione del gioco: tipologie del disimpegno*, in *Passare il tempo...* op.cit., pp.3-11; ancora sul gioco della Zara, cfr. la detta voce nell’*Enciclopedia dantesca*, a c.di Emilio Pasquini.

[30] Cfr. ancora Roncaglia, *Il VI canto del Purgatorio*, op.cit. e Borsellino, *La tradizione del gioco: tipologie del disimpegno*, op.cit.

Bibliomanie.it