

SILVIA ZANGRANDI

La tentazione del gioco

Il gioco in una selezione di scritti di Antonio Tabucchi

### 1. Introduzione

**I**n una lunga intervista a cura di Carlos Gumpert, così si esprime Antonio Tabucchi:

credo che il gioco [...] sia una parte fondamentale della nostra vita. Non penso che esista un'età per il gioco e un'età per la ragione e il non gioco. Ritengo che nella vita continuiamo a giocare seriamente, con la stessa serietà con cui si gioca nell'infanzia [...]. Per cui bisogna considerare il gioco come parte integrante della nostra vita di adulti.<sup>1</sup>

In molti scritti<sup>2</sup> la presenza cospicua di bambini raffigurati nell'atto di giocare evidenzia l'attenzione di Tabucchi per il mondo dell'infanzia,<sup>3</sup> ma l'infanzia che interessa allo scrittore è «un'infanzia [...] che spia il mondo degli adulti cercando di imitarlo senza comprenderlo».<sup>4</sup> Da quel tipo di infanzia sembrano aver origine gli adulti rappresentati in giochi di società o in rievocazioni di giochi fanciulleschi che assumono, in quel particolare contesto, valore di serietà. E infatti Tabucchi crede «nel gioco serio, nel gioco vero, quello in cui si rischia qualcosa di importante, in cui si può perfino arrivare a giocarsi l'esistenza».<sup>5</sup> Il rapporto gioco-serietà è un tema che attrae l'attenzione di molti: è interessante, ad esempio, leggere l'intervento di Massimiliano Finazzer Flory, il quale, per rispondere alla domanda se un gioco può essere serio, evoca un'immagine di Eraclito in cui il tempo-durata è paragonato a un fanciullo che gioca disponendo le pedine sulla scacchiera. «Questo gioco cosmico è metafora delle età dell'uomo e produce un rovesciamento di prospettiva per il quale il giocatore, in fondo, è giocato dal gioco stesso».<sup>6</sup> Tutti i personaggi rappresentati da Tabucchi mentre giocano incarnano questo valore di serietà del gioco: la loro non è fuga dalla realtà ma l'immaginazione insita nel gioco è il modo per rendere possibile la realtà.

<sup>1</sup> C. Gumpert, *La letteratura come enigma ed inquietudine. Una conversazione con Antonio Tabucchi*, in C. Cattaruzza (a cura di), *Dedica a Antonio Tabucchi*, Pordenone, Associazione provinciale per la prosa, 2011, pp. 17-105: 29.

<sup>2</sup> L'analisi verterà sulle raccolte *Il gioco del rovescio*, Milano, Feltrinelli, 2010<sup>15</sup> (GR), *Piccoli equivoci senza importanza*, Milano, Feltrinelli, 2009<sup>25</sup> (PE), *L'angelo nero*, Milano, Feltrinelli, 2012<sup>13</sup> (AN), *I volatili del Beato Angelico*, Palermo, Sellerio, 1987 (VOL) e il romanzo *Requiem. Un'allucinazione*, trad. it. di S. Vecchio, Milano, Feltrinelli, 1997<sup>7</sup> [ed. or. *Requiem. Uma alucinação*, Lisboa, Quetzal, 1991] (R). Tutte le occorrenze sono tratte dalle edizioni qui indicate e segnalate nel testo dopo la citazione con la sigla e il numero di pagina.

<sup>3</sup> Sul mondo dell'infanzia nella narrativa di Tabucchi, cfr. E. Conti, *Tabucchi, i bambini e la Storia. Navigli, angeli, apocalissi* in S. Magni (éd.), *La réécriture de l'Histoire dans les romans de la postmodernité*, Aix-en-Provence, Presses Universitaires de Provence, 2015, pp. 323-332.

<sup>4</sup> C. Gumpert, *La letteratura come enigma ed inquietudine*, cit., p. 27.

<sup>5</sup> Ivi, p. 29.

<sup>6</sup> M. Finazzer Flory, *La memoria e la visione. Il gioco serio dell'arte*, Milano, Rizzoli, 2010, p. 39.

2. *Mondi provvisori*

È noto che il mondo di Tabucchi presenta diversi livelli di realtà, è spesso al limite col reale e, d'accordo con Remo Bodei, «si direbbe [...] che la pienezza e il senso della vita siano in un altro virtuale: in spazi e tempi immaginari».<sup>7</sup> Il gioco a volte diventa il tramite per facilitare l'incontro col mondo *autre* raffigurato dallo scrittore; così avviene nel racconto *Gli incanti* in cui la giovane protagonista sostiene che i piedi di celluloidi trovati in riva al mare coi quali sembra giocare le sono stati inviati da suo padre defunto: «ho capito subito che si trattava di papà, che da dove si trovava mi mandava la raffigurazione dei suoi piedi per venire incontro al mio ricordo» (PE, p. 47). In *I pomeriggi del sabato*<sup>8</sup> il padre scomparso si presenta alla piccola Nena per ben due volte mentre sta giocando «stancamente, come contro voglia» a pettinare il gatto (GR, p. 70): «è così mamma, te lo giuro, era in bicicletta, aveva in testa un fazzoletto coi nodi, voleva qualcosa qui di casa, l'ho capito, l'ho visto bene, anche lui mi ha visto, ma è passato come se non potesse fermarsi» (GR, p. 71). In *Requiem* il protagonista sa che solo la riuscita di una carambola al gioco del biliardo potrà rendere possibile l'apparizione di Isabel, scomparsa tempo prima. Secondo Huizinga, «il tavolino da gioco, il cerchio magico, il tempio, lo schermo cinematografico, [...] tutti sono per forma e funzione dei luoghi di gioco, cioè spazio delimitato, luoghi segregati, cinti, consacrati sui quali valgono proprie e speciali regole. Sono dei mondi provvisori entro il mondo ordinario, destinati a compiere un'azione conclusa in sé».<sup>9</sup>

Lo spazio riservato al gioco è di preferenza uno spazio chiuso: la sala di un biliardo «ampia, fresca, con le pareti tappezzate di tessuto» (R, p. 98), un caffè (*Voci portate da qualcosa, impossibile dire cosa*, AN; *Isole*, PE), una strada (*Piccoli equivoci senza importanza*, PE), un ristorante (*Cinema*, PE). Naturalmente, in alcuni racconti il gioco si svolge all'aperto, ma, anche quando ciò avviene, «lo spazio del gioco è un universo precostituito chiuso, protetto: uno spazio puro».<sup>10</sup> Si pensi al racconto *La trota che guizza fra le pietre mi ricorda la tua vita* (AN) in cui il protagonista ricorda quando, a Rapallo, Lucrezia giocava a nascondino tra le palme<sup>11</sup> o al bambino che gioca vicino all'albero di limone nel racconto *Dolores Ibarruri versa*

<sup>7</sup> R. Bodei, *Giochi proibiti. Le vite parallele di Antonio Tabucchi*, in C. Cattaruzza (a cura di), *Dedica a Antonio Tabucchi*, cit., pp. 117-140: 125.

<sup>8</sup> In un articolo di prossima pubblicazione Luigi Surdich percorre le vicende editoriali di questo racconto e ricorda alcune sviste fatte da Tabucchi che Surdich, simpaticamente, gli fece notare (cfr. Luigi Surdich, *Tabucchi, la quarta declinazione, il cardellino*, in C. Cocco et al. (a cura di), *Itinerari del testo. Per Stefano Pittaluga*, t. II, Milano, Ledizioni, 2018, pp. 943-954).

<sup>9</sup> J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 1973, p. 14.

<sup>10</sup> R. Caillois, *I giochi e gli uomini. Le maschere e la vertigine*, Milano, Bompiani, 2004<sup>4</sup>, p. 23.

<sup>11</sup> Il racconto *La trota che guizza fra le pietre mi ricorda la tua vita* è un omaggio di Tabucchi a Eugenio Montale (così come l'intera raccolta *L'angelo nero* lo è, come dichiara nella *Nota introduttiva* lo stesso autore) e al suo interesse verso questo pesce celebrato in *L'estate (Le occasioni)* e in *La trota nera (La bufera e altro)*. Nel racconto un vecchio poeta triste e solitario si appisola e sogna l'amica Lucrezia (verosimilmente Clizia) negli anni Quaranta. Riceve poi la visita di una bella e giovane donna bionda, anche lei poetessa, a cui regala un madrigale scritto in pochi minuti che la donna reputa bellissimo. Il vecchio poeta, invece, sa che la poesia vale ben poco; tuttavia, dopo una cena a base di trota salmonata, informa la giovane donna che ne scriverà altre venti e che gliene regalerà con preghiera di pubblicarne cinque ogni anno. Questa operazione dovrà richiamare l'attenzione degli studiosi migliori. Il racconto ripercorre, parodiandole, le vicende di alcune poesie che il poeta ligure regalò a Annalisa Cima e che quest'ultima pubblicò a partire dal 1986 (poi confluì in E. Montale, *Diario postumo. Prima parte: 30 poesie*, a cura A. Cima, Milano, Mondadori, 1991; poi E. Montale, *Diario postumo. 66 poesie e altre*, a cura di A.

*lacrime amare* (GR): in entrambi i casi ci si trova davanti a uno spazio circoscritto, al riparo da aggressioni del mondo esterno.

### 3. Giochi infantili

Come si diceva in apertura, Tabucchi dedica al mondo dell'infanzia diverse pagine e in esse i bambini rappresentati sono spesso intenti a giocare. Si tratta sia di giochi comuni e diffusi sia di giochi creati dalla fantasia visionaria tipica dell'età, ma a questi si aggiungono anche giochi perversi al limite con la stregoneria. Giochi messi in atto un po' da tutti, e con ogni probabilità dallo scrittore stesso, sono quelli raccontati in *Any where out of the world*, *Rebus* e *Dolores Ibarruri versa lacrime amare*. Nel primo, nella piazza in cui si trova il protagonista, «a volte bambini poveri fanno giochi da bambini poveri, come nella mia infanzia, saltando con una corda o su un disegno tracciato col gesso per terra» (PE, p. 72); in *Rebus* «alcuni bambini giocavano con la sabbia» (PE, 41); in *Dolores Ibarruri versa lacrime amare* (GR) Tabucchi fa recitare al piccolo Piticchio una filastrocca molto diffusa («“Alla larga, alla stretta. Pinocchio in bicicletta”»). In *I pomeriggi del sabato* Nena, sorella minore del protagonista, invita a giocare con lei il fratello il quale, però, rifiuta sia per la differenza di età che esiste tra loro, sia per il fatto che deve studiare latino perché è stato rimandato a settembre. «Mi diceva mi annoio, vieni un po' nel mio pied-à-terre a giocare alle visite, io faccio la signora e tu l'architetto che mi fa la corte [...] se insisteva le dicevo strix-strigis strix-strigis che era un'offesa, lei lo capiva benissimo e si ritirava con un'aria furibonda» (GR, p. 63). Proprio mentre Nena inganna il suo tempo a pettinare il gatto con la spazzola contenuta nella valigetta della *Petite coiffeuse*, appare suo padre scomparso da poco il quale, pur non parlando, fa capire alla figlia che ha bisogno di un cappello. È questo un esempio di due mondi provvisori che si incontrano: il mondo del gioco e il mondo *autre* nel quale si trova ora il padre.

Diversamente, nel racconto eponimo *Il gioco del rovescio*, il gioco fatto da Maria do Carmo bambina di pronunciare le parole al contrario si riverbera in età adulta quando Maria suggerisce al protagonista e narratore di vivere «questa vita come se fosse un revés, per esempio stanotte, tu devi pensare che sei me e che stai stringendo te fra le tue braccia, io penso di essere te che sto stringendo me fra le braccia» (GR, p. 17). Il gioco originale viene così descritto dalla stessa Maria:

il gioco consisteva in questo [...] 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 al 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 (GR, p. 14).

Maria giocò tutta la vita a questo gioco; lo dichiara suo marito che, parlando col protagonista, dice: «lei ha conosciuto solo una finzione di Maria do Carmo [...] lei deve essere capitato in un suo rovescio» (GR, pp. 21-22). L'abilità mentale, la capacità combinatoria at-

Cima, Milano, Mondadori, 1996), pubblicazione che scatenò una sequela di interventi sulla dubbia autenticità di queste poesie.

tuata in questo gioco richiama, secondo la definizione di Caillois, il *ludus*, una delle due potenze fondamentali<sup>12</sup> espletate nel gioco. Per Caillois il piacere del *ludus* si caratterizza anche nella prova che si è data di noi stessi. Nel gioco del rovescio proposto da Maria do Carmo c'è

il piacere che si prova nel superare una difficoltà creata di proposito [...] il fatto di venirne a capo non comporta altro vantaggio se non l'intimo compiacimento di averlo risolto [...] nel *ludus* la tensione e l'ingegno del giocatore si esercitano al di fuori di ogni sentimento esplicito di emulazione o di rivalità.<sup>13</sup>

### 3.1. *Mimicry*

In alcuni racconti i personaggi giocano a essere un altro individuo, diverso da quello di tutti i giorni, in una sorta di travestimento anche senza l'adozione di una maschera. Ci ricorda Caillois che «molti giochi non comportano regole. [...] L'attrattiva principale deriva dal piacere di recitare una parte, di comportarsi come se ci fosse qualcuno o [...] qualcosa d'altro».<sup>14</sup> In *I pomeriggi del sabato* (GR) e *Gli incanti* (PE), i giochi inventati dai bambini sono legati alla creazione di personaggi illusori: la Nena finge di essere una gran signora che riceve nel suo pied-à-terre i suoi ammiratori; Clelia finge di essere Diana, la fidanzata dell'Uomo Mascherato, oppure la terribile regina Maona, ammaliatrice di serpenti. Nel corso della narrazione, però, Clelia cambia, «le bambole di Clelia allineate nello scaffale [...] avevano qualcosa di cattivo, di minaccioso» (PE, p. 54); l'arrivo del nuovo marito di sua madre provoca in lei una trasformazione e diventa come la regina Maona capace di atti stregoneschi con l'obiettivo di annientare l'uomo che, nella sua mente, minaccia il suo mondo. I malefici perpetrati a danno dell'uomo in realtà, nelle mani inesperte di Clelia, si rivoltano contro la domestica e contro sua madre e chiaramente non hanno più nulla a che fare col gioco, tanto da far esclamare al protagonista: «non era più un gioco come quelli degli anni precedenti» (PE, p. 59). Dichiarò Tabucchi che l'infanzia come argomento è interessante solo se si tratta di un'infanzia perversa; «da qui le varie infanzie delle quali ho parlato nella mia opera che, per capirci, sono quella de "I pomeriggi del sabato"», oppure «l'infanzia un po' incantata, un po' magica e un po' stregata che appare ne "Gli incanti"».<sup>15</sup> Nel racconto *Dolores Ibarruri versa lacrime amare*, la protagonista ricorda il gioco preferito di suo figlio, che amava farsi chiamare Piticchio. Il gioco consisteva nel giocare con un Pinocchio più alto di lui «che di solito faceva morire impiccandolo al limone, come nel libro fanno il gatto e la volpe [...] e poi gli faceva un piccolo tumulto di terra» (GR, 96). In quel momento avveniva la trasformazione: Piticchio diventava Pinocchio e aspettava l'arrivo della fata dai capelli turchini che andava a piangere sull'aiola del limone. La fatina ovviamente

<sup>12</sup> Per R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, cit., p. xv, all'interno del gioco esistono due pratiche giocose *ludus* e *paidia*. *Paidia* «ovvero turbolenza, fantasia incontrollata, improvvisazione» si caratterizza per l'assenza di regole e si associa al divertimento e all'eccitazione. Il *ludus*, invece, «si manifesta come tendenza a superare gli ostacoli: [...] tutto è questione di scaltrezza, calcolo, capacità combinatoria, pazienza» (P.A. Rovatti, *Prefazione* a R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, cit., pp. VII-XVIII: XIV-XV).

<sup>13</sup> R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, cit., pp. 47-48.

<sup>14</sup> Ivi, p. 24.

<sup>15</sup> C. Gumpert, *La letteratura come enigma ed inquietudine*, cit., p. 27.

era la madre di Piticchio. Alla vista della donna piangente, il bambino, che si era nascosto, «con un fil di voce, perché la finzione era che venisse da sottoterra» (GR, p. 96), saltava fuori dal suo nascondiglio e aspettava l'abbraccio della fatina e «mentre la scena avveniva lui rideva come un matto, saltellava con le mani dietro la schiena e faceva una specie di balletto cantando: "Alla larga, alla stretta. Pinocchio in bicicletta". E il gioco era finito» (GR, p. 96). Benché i ragazzi dei tre racconti non indossino una vera e propria maschera, essi interpretano un ruolo diverso dal loro consueto e si trasformano in adulti, in personaggi più o meno famosi, reali o di invenzione. Caillois dà a questo tipo di gioco fondato sul travestimento il nome di *mimicry*: si tratta di «diventare noi stessi un personaggio illusorio [...] il soggetto gioca a credere, a farsi credere o a far credere agli altri di essere un altro».<sup>16</sup>

#### 4. Giochi di adulti

Accanto ai giochi infantili, Tabucchi ci racconta anche di alcuni giochi che coinvolgono gli adulti. Si tratta, per dirla con Huizinga, di un allontanarsi dalla sfera della quotidianità per immergersi in attività che hanno una finalità propria.<sup>17</sup> Fuori dagli schemi classici di gioco è quello descritto in *Cinema* (PE), sebbene non sia improbabile, anzi verosimile, che un adulto si intrattenga in questo modo quando è teso e non si trova a suo agio. La scena si svolge in un ristorante: l'interlocutrice chiede all'uomo di raccontargli qualcosa di sé: «"Ho una fattoria in Provenza, ci vivo quando posso. Il paesaggio è dolce, la gente cordiale mi trovo bene, mi piacciono i cavalli". Si mise a fare altre pallottoline di pane; ora aveva formato due cerchi attorno a un bicchiere e le sue dita si industriavano a spostarle una dietro l'altra, come se fosse un gioco di pazienza» (PE, p. 141). La tensione, il nervosismo si riversano sulla mollica del pane e il gioco si trasforma in un messaggio esplicito, benché non dichiarato, di disagio e di fastidio nei confronti della curiosità della donna. Tabucchi propone anche la narrazione di adulti raffigurati mentre, in momenti particolari della vita, rivivono giochi fatti in passato: in *La trota che guizza fra le pietre mi ricorda la tua vita*, il personaggio maschile va incontro alla donna amata «giocando a nascondino fra le palme del lungo mare» (AN, p. 94) di Rapallo; l'anziana protagonista di *Aspettando l'inverno*, mentre riaffiorano nella mente i ricordi della sua infanzia, sente che «quella bambina che si era affacciata dentro di lei avrebbe potuto mettersi a saltellare, a fare un girotondo, a canticchiare una filastrocca» (PE, p. 24). In *Piccoli equivoci senza importanza*, Tonino, che ha assistito come cronista al processo che vede nelle vesti dell'imputato e del giudice gli amici di liceo Federico e Leo, uscendo dal tribunale cammina «sul molo con passi pausati e lenti, cercando di non calpestare gli interstizi del lastricato, come quando ero bambino e con un ingenuo rituale provavo a regolare sulla simmetria delle pietre la mia infantile decifrazione del mondo ancora senza scansione e senza misura» (PE, p. 18). Questo ritorno a un gioco amato da tutti nell'infanzia corrisponde al desiderio di ritorno al passato nel tentativo di poter intervenire sul proprio futuro, cambiandolo, pur coscienti che è impossibile: il futuro è già scritto, il destino è ineluttabile. Afferma Tabucchi:

<sup>16</sup> R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, cit., p. 36. Caillois identifica quattro categorie di gioco: *agon* (competizione); *alea* (sorte); *mimicry* (maschera); *ilinx* (vertigine).

<sup>17</sup> Cfr. J. Huizinga, *Homo ludens*, cit., p. 11.

il giornalista-narratore dei “Piccoli equivoci”, dinanzi al labirinto nel quale si sono convertite le vite dei suoi amici, decide di ritornare a un gioco infantile, camminando in modo quasi iniziatico sulle mattonelle del marciapiede, e questo gli dà una misura del mondo che evidentemente è umile e insoddisfacente, ma è l’unica che trova: a volte bisogna sapersi accontentare un poco.<sup>18</sup>

Con maggiore frequenza Tabucchi ritrae adulti impegnati in giochi di società in cui è d’obbligo la presenza di uno o più avversari. Nei giochi rappresentati da Tabucchi interviene spesso il gioco delle carte che Caillois cataloga all’interno della categoria di gioco chiamata *agon*, ossia un gioco come quello degli scacchi, delle carte, del biliardo, in cui la «rivendicazione della responsabilità personale»<sup>19</sup> è altissima: è infatti necessaria un’alta capacità di concentrazione e grande memoria riguardo alle carte giocate se si vuole vincere. In *Voci portate da qualcosa, impossibile dire cosa* (AN) interviene nuovamente il *ludus* di cui si è già parlato: il protagonista racconta di quando si fermava a osservare gruppi di anziani riuniti al Caffè Dante,<sup>20</sup> intenti a giocare a carte: «sul tavolo [...] di fondo c’è un poker drammatico [...]; a quello vicino alla porta c’è uno scopone abbastanza animato; al tavolino dei raffinati una briscola a cinque, è un gioco strano la briscola a cinque, partecipa del caso e dell’astuzia [...], bisogna scegliere fra le carte che il caso ti attribuisce e grazie a quelle indovinare il tuo complice [...] bisogna affidarsi alla sorte e all’intuito» (AN, p. 18). Anche nel racconto *Isola* torna il gioco delle carte: qui il protagonista, che per anni ha lavorato all’interno di un carcere e sa cosa significa essere isolati, dichiara che, per interrompere la solitudine dovuta alla scelta fatta di vivere su un’isola poco frequentata, quando «mi viene voglia, prendo il traghetto e vado a trovare i miei vecchi colleghi e faccio una partita a briscola» (PE, pp. 99-100). Affiora qui la funzione sociale del gioco e l’importanza di sentirsi parte di un gruppo, ma anche la possibilità, che l’età matura facilita, di riscoprire il gioco, la libertà della fantasia, per dirla con Carlo Sini, cioè la libertà del far apparire le cose nella loro verità. «Questa capacità ci consente di restituire le cose nella loro realtà profonda, mentre nel mezzo della vita siamo [...] completamente catturati in una sorta di passività».<sup>21</sup> Secondo Sini, l’uomo anziano, ormai realizzato, può giocare e guardare il mondo come un sogno a occhi aperti.

#### 4.1. *Agon*

Nel romanzo *Requiem*, Tabucchi ripropone con maggior vigore la tensione, l’ingegno, ma soprattutto la responsabilità che il giocatore mette in atto per vincere, parlandoci del gioco del biliardo. Protagonista e Maître si sfidano e la partita viene descritta dettagliatamente elencando in un primo momento le mosse dell’avversario:

<sup>18</sup> C. Gumpert, *La letteratura come enigma ed inquietudine*, cit., p. 98.

<sup>19</sup> R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, cit., p. 34.

<sup>20</sup> A proposito del nome del bar dove descritto da Tabucchi, scrive Judith Obert «le café dans lequel se réfugie le personnage est également un signe révélateur: il s’agit du Caffè Dante qui fait comprendre que le voyage que va accomplir le protagoniste est un voyage en enfer; enfin alors qu’il joue aux cartes avec les clients du café, il est question d’un de ses complices: même si le terme se réfère à son partenaire de jeu, c’est une façon d’anticiper la présence de Tadeus, qui par le passé a été son complice dans un jeu mortel» (J. Obert, *L’obscur voix des anges. La figure du Mal dans L’angelo nero*, «Italiés», n° spécial 2007; DOI: 10.4000/italies.3720).

<sup>21</sup> C. Sini, *Fantasia*, in M. Finazzer Flory, *La memoria e la visione*, cit., pp. 35-59: 41.

il Maître della Casa do Alentejo [...] mi chiese [...] perché non ci facciamo una partita [...] diede la prima stoccata e tornò a mettere il gesso sulla stecca. Giocava in maniera esatta, scientifica, con rapide occhiate geometriche che parevano prendere le misure al biliardo. E si muoveva con movimenti economici, indispensabili: un piccolo piegamento del gomito, appena un'alzata di spalla, senza praticamente muovere né il braccio né la spalla (R, p. 100).

Il protagonista, per far fronte all'abilità del Maître, ribatte con una proposta, nella speranza che possa volgersi a suo vantaggio: «lei è un professionista, mi sono messo nei guai. [...] pare che sono fregato, dissi, ma non voglio darmi per vinto, me la passa una carambola?» (R, p. 100). L'avversario accetta rilanciando una scommessa: in palio mette una bottiglia di Porto del '52 e chi perderà dovrà offrirla. Con una mossa a sorpresa, il protagonista non solo accetta la scommessa del Maître, ma ne aggiunge una con se stesso: «quella parabola impossibile che dovevo realizzare sul biliardo era la stessa parabola che stavo compiendo quella sera, e quella notte, e così feci una scommessa con me stesso, ma non propriamente una scommessa, piuttosto uno scongiuro, un esorcismo, una domanda al destino, e pensai: se ci riesco Isabel appare, se non ci riesco non la vedrò mai più» (R, pp. 101-102). L'atto competitivo si spinge ai massimi livelli: l'uomo accetta di sfidare la sorte nella convinzione che solo la vittoria al gioco possa essere il mezzo per incontrare l'amica scomparsa anni prima. In un interessante volume di Jane McGonigal, *La verità in gioco*, l'autrice concepisce il gioco solo come strumento per ottenere qualcos'altro: in questo racconto il protagonista mette in atto proprio questo scambio reciproco: attraverso il gioco si raggiunge il proprio scopo.<sup>22</sup>

Il momento centrale della sfida tra lui e il Maître è descritto con minuzia da Tabucchi:

ci alzammo e io sentii che le mie gambe erano malsicure, pensai che in quelle condizioni era già un miracolo se arrivavo a centrare la biglia, comunque presi la mia stecca, ci passai il gesso sulla punta e andai al bordo del tavolo da biliardo. Mi misi in punta di piedi per colpire la biglia da sopra. La mano mi tremava leggermente, avrei avuto bisogno di un appoggio, ma la carambola la si fa senza l'appoggio, dall'alto verso il basso [...]. Pensai: adesso o mai più. Chiusi gli occhi e tirai la stoccata (R, p. 105).

Ansia, incertezza del risultato, eccitazione provate dal giocatore che ha la consapevolezza di aver scommesso troppo: sono presenti tutti gli ingredienti per creare tensione e il lettore segue con angoscioso trasporto le mosse e si immedesima nell'uomo che gioca. Ci ricorda Huizinga che la forza morale del giocatore è messa a dura prova perché, nonostante ci sia la brama di vincere, deve rispettare le regole prescritte dal gioco.<sup>23</sup>

La mia biglia cominciò a girare su se stessa, arrivò quasi in mezzo al biliardo rasentando pericolosamente i birilli, poi tornò indietro come per miracolo, disegnò una parabola e con grande lentezza, come se seguisse un percorso obbligato, toccò la biglia del mio avversario e si fermò su di lei. Ha vinto! Esclamò con ammirazione il Maître [...] in quello stesso momento si udì suonare il campanello d'ingresso [...] Di là c'è una signora che la sta aspettando, disse (R, pp. 105-106).

<sup>22</sup> J. McGonigal, *La realtà in gioco. Come i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*, Milano, Apogeo, 2011. Segnalo anche l'interessante libro a cura di M. Bittanti, E. Zilio, *Oltre il gioco. Critica della ludicizzazione urbana*, Milano, Unicopli, 2016, che, benché si occupi soprattutto di videogame, parla dell'applicazione di logiche 'giocose' ad attività e situazioni non ludiche.

<sup>23</sup> Cfr. J. Huizinga, *Homo ludens*, cit., p. 15.

La tensione si risolve in gioia: ecco che la *revenante* Isabel compare come si era augurato l'ardito giocatore di biliardo sfidando il Maître. È possibile dire, con Caillois, che qui la competizione, *agon*, si associa ad *alea*,<sup>24</sup> alla fortuna e al destino. Benché sembri un'associazione arbitraria, (con *alea* il destino è considerato il solo artefice della vittoria e il giocatore è passivo), in alcuni giochi come le carte, il golf, il biliardo, il piacere della competizione si arricchisce con la tensione creata dalla situazione che il giocatore può dominare solo in parte: in questo racconto la responsabilità personale del giocatore si combina con la fortuna: una serie di circostanze fortuite favorevoli aiutano il giocatore a vincere. «Le associazioni di *alea* e di *agon* sono un libero gioco della volontà che prende avvio dalla soddisfazione che si prova nel superare una difficoltà arbitrariamente concepita e volontariamente accettata».<sup>25</sup>

### 5. Il rispetto delle regole

Huizinga ci ricorda che il gioco «è un'azione che si svolge entro certi limiti di luogo, tempo e senso [...] secondo regole liberamente accettate».<sup>26</sup> Ogni gioco che si rispetti ha le sue regole e anche nei racconti di Tabucchi chi gioca deve sottostare a questa norma: lo ribadisce lo stesso Tabucchi nell'intervista più volte citata: «il gioco ha delle regole che si devono rispettare perché consiste proprio in questo e, in fondo, la vita sociale funziona allo stesso modo: per mezzo di regole».<sup>27</sup> In alcuni racconti questo principio è sottinteso; in altri invece viene enunciato da uno dei partecipanti, come si legge in *Requiem*: qui il Maître che sfida il protagonista fissa come norma che si giochi al biliardo «come si giocava una volta, ormai tutti giocano all'americana, con un sacco di biglie» (R, p. 100). All'interno della raccolta *L'angelo nero* c'è un racconto molto particolare, *Il batter d'ali di una farfalla a New York può provocare un tifone a Pechino?*, che ruota attorno alla costruzione della testimonianza di un «rivoluzionario convinto» (AN, p. 75) al quale viene affidato un nome in codice: signor Farfalla. In questo racconto Tabucchi si riferirebbe al periodo della lotta armata e del terrorismo in Italia tra gli anni '60 e '70.<sup>28</sup>

La «diabolica messinscena» di una testimonianza falsa viene definita *gioco* da parte di chi forza Farfalla a «fare una bella supposizione» (AN, p. 76) riguardo all'uccisione di un console,<sup>29</sup> fatto del quale Farfalla si professa estraneo ma, avendo commesso gravi reati, è la persona ideale a fare quel gioco, gioco che, in altre parole, consiste nel costruire a tavolino una confessione basandola sul pentimento di Farfalla. E supposizione dopo supposizione

<sup>24</sup> Caillois usa il termine *alea* per designare i giochi che hanno come scopo quello di vincere non tanto su un avversario quanto sul destino.

<sup>25</sup> R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, cit., p. 93.

<sup>26</sup> J. Huizinga, *Homo ludens*, cit., p. 155.

<sup>27</sup> C. Gumpert, *La letteratura come enigma ed inquietudine*, cit., p. 29.

<sup>28</sup> Sul fatto che questo racconto possa essere considerato una metafora per parlare del 'pentimento' di Leonardo Marino e della sua testimonianza contro Adriano Sofri, cfr. F. Brizio Skov, *Antonio Tabucchi. Navigazioni in un arcipelago narrativo*, Cosenza, Pellegrini, 2002, p. 179 ss., e E. Wren Owens, *The re-appropriation of committed writing in the works of Antonio Tabucchi and Leonardo Sciascia, 1975-2005*, Newcastle, Cambridge Scholars, 2007, pp. 36 ss.

<sup>29</sup> In prima battuta Tabucchi aveva scelto come personaggio un commissario. *L'editor* di Feltrinelli, però, gli suggerì di evitare di parlare di commissario poiché avrebbe ricordato un altro famoso commissario, Luigi Calabresi, ucciso dai brigatisti. Devo questa informazione all'amico Luigi Surdich.



(«"supponiamo ad esempio che in quegli anni lontani i capi di quel movimento politico in cui lei allora militava le avessero ordinato di guidare un'automobile. Lei lo avrebbe fatto? [...]" "lo avrei fatto certamente" [...] "Supponiamo che la persona che era con lei avesse una pistola [...]"», AN, p. 77), Farfalla continua autonomamente e sembra riuscirci piuttosto bene, tanto che l'uomo che lo invita a confessare esclama: «Bene, signor Farfalla, vedo che sta entrando perfettamente nello spirito del gioco. Sono lieto della collaborazione» (AN, p. 80). E così Farfalla immagina quale auto avrebbe potuto rubare per portare a termine l'agguato, dove avrebbe potuto incontrare l'uomo che avrebbe poi sparato al console, persino i gusti alimentari del suo complice e come sarebbe avvenuto l'omicidio. Dal canto suo, però, non può fare domande, non può chiedere le ragioni dell'interesse nei suoi confronti, non può chiedere quali risvolti avrà questa confessione. Infatti l'uomo che lo ascolta, a un certo punto, esclama: «senta, giochiamo questo gioco in una maniera onesta, anche questa partita ha le sue regole, e le regole vanno rispettate. [...] a noi non interessa solo quello che succede fuori, interessa anche quello che succede dentro la testa della gente. I giochi fra noi devono essere chiari» (AN, pp. 81-82).

#### 6. Il gioco e la scrittura

Infine, in alcuni scritti il gioco si coniuga con la scrittura, o meglio, la scrittura si fa gioco, prende vita grazie al gioco, come succede al protagonista del racconto *Storia di una storia che non c'è* il quale, per riuscire a stabilire un contatto con i fantasmi con i quali «bisogna rassegnarsi a linguaggi bizzarri» (VOL, p. 60), inventa un linguaggio assimilabile a una sorta di gioco legato alle combinazioni date dalle intermittenze del faro non lontano. Nel racconto *Dolores Ibarruri versa lacrime amare* (GR), padre e figlio inventano un gioco scrittorio che è legato alla lettura, di cui sono grandi appassionati. Il gioco consisteva nello scrivere lettere fingendo di essere i personaggi dei libri letti.<sup>30</sup> Una volta scritta la lettera, il gioco proseguiva nell'inviarla a un componente della famiglia e, la sera, chi la riceveva la leggeva durante la cena. In quel periodo arrivarono lettere firmate da Livingstone, Huckleberry Finn, Kim, Gavroche, Pasteur... In *Voci portate da qualcosa, impossibile dire cosa* il gioco inventato dal narratore consiste nell'andare in giro ad ascoltare i discorsi delle persone per estrapolare una frase e usarla, insieme ad altre, per inventare una storia. Le singole frasi raccolte nella giornata sono come «una pietruzza che tu hai raccolto, scelto, sistemato al posto che le competeva, quello e solo quello, per formare il mosaico che stasera guarderai [...], stupito di vedere [...] come una parola si incastra nell'altra, un fatto nell'altro, un particolare nell'altro fino a creare una faccenda che non esisteva e che ora esiste: la tua storia» (AN, p. 14). Per fare questo gioco, avverte il narratore, «non ci sono regole se non con se stessi, il che lo rende attraente e libero [...] l'importante è non guardare la portatrice della frase» (AN, pp. 13-14). Questo racconto bizzarro è la confessione di un'abitudine che Tabucchi ha davvero. Infatti, nell'intervista più volte citata, confessa che

vi sono racconti che nascono [...] da quello che raccontano altre persone. Sono una persona alla quale piace molto ascoltare: credo che ogni scrittore, prima di tutto, debba essere un buon ascoltatore. Grazie a questa mia disponibilità rispetto a chi narra qualcosa, ho raccolto storie che in seguito ho scritto [...]. Perciò ci sono

<sup>30</sup> Scrivere fingendo di essere l'autore di un libro o un personaggio libresco è una prassi in Tabucchi, basti pensare alla raccolta *Sogni di sogni*.

racconti che nascono da narrazioni altrui [...]: mi piace stare con le orecchie ben aperte quando viaggio in autobus, in taxi, in treno o quando sono al bar... E una frase o un ritaglio di conversazione mi possono affascinare a tal punto da suggerirmi una storia.<sup>31</sup>

Anche numeri e segni si fanno gioco. In *Voci* (GR) la presenza di un'alterità che non si esprime<sup>32</sup> ma che cerca un contatto spinge il protagonista a dar vita a un dialogo non convenzionale. Ci troviamo in un ambiente che ricorda le chat line in cui persone in difficoltà possono rivolgersi; qui però il chiamante ripete più volte «"non ce la faccio più"», scegliendo poi il silenzio, ma il suo non detto implica il desiderio e forse anche la possibilità di un dialogo. Per questa ragione il protagonista inventa un gioco: «mi ascolti [...] noi due ci siamo incontrati, solo per telefono, è vero, senza conoscerci [...] però ci siamo incontrati, non buttiamo via quest'incontro [...] mi ascolti, facciamo un gioco» (GR, p. 126). Il gioco consiste nel rispondere ad alcune domande battendo due volte sul ricevitore in caso affermativo o una volta in caso negativo. Nel singolare racconto *Il gatto dello Cheshire* protagonisti sono due personaggi dai nomi fittizi, Gatto e Alice. Alice, che ci viene detto da sempre ama giocare con i numeri, dopo anni di silenzio, lascia un messaggio nella segreteria telefonica di Gatto, dandogli un appuntamento bizzarro: il quindici luglio alle ore quindici. Alice «amava i giochi di numeri e collezionava mentalmente date incongrue. Tipo: *Scusami, Gatto, non è più possibile. Ti scriverò per spiegarti tutto, 10 del 10 ore 10*» (GR, p. 139). Siamo di fronte a un gioco combinatorio che Cardoso interpreta con queste parole recensendo l'edizione portoghese di *Il gioco del rovescio*:

todo o jogo é um dialogo com a sua fala própria e os seus cádigos [...] todas estas surpresas, riscos e audácias abrem pistas que se orientam para um objectivo final, a identificação de uma unidade contraditória. Inquietam e alertam. Seduzem [...] não há jogos gratuitos nem nas brincadeiras das crianças que são coisas demasiado sérias [...] Menos ainda na Literatura porque aí não existe mestre ou croupier que os comande.<sup>33</sup>

Questo breve excursus tra le opere tabucchiane ha dimostrato che esiste una forte affinità tra gioco e arcano. Il gioco qui corrisponde allo spazio liminale tra il reale e il fantastico, può diventare la chiave interpretativa della nostra vita e del nostro agire, è legato ai nostri rapporti sociali, può indicare persino il nostro destino perché, come avverte Tabucchi, «la vita [...] non possiede un croupier che alza la mano e sentenza che i giochi sono fatti, tutto scorre e niente sta fermo [...] non si può giocare con certe cose, non si può stuzzicare il mistero che le dettò» (PE, pp. 80-81).

silvia.zangrandi@iulm.it  
(Università IULM di Milano)

<sup>31</sup> C. Gumpert, *La letteratura come enigma ed inquietudine*, cit., pp. 45, 46.

<sup>32</sup> Attorno a questo tema, cfr. A. Iovinelli, *I dialoghi ma(n)cati di Antonio Tabucchi*, «Italies», n° spécial 2007, pp. 149-171; Doi 10.4000/italies.3716.

<sup>33</sup> J. Cardoso Pires, *Prefácio* in A. Tabucchi, *O jogo do reverso. Pequenos equívocos sem importância*, trad. de M.J. Lancastre, M.E. Marques Mano, Alfragide, Dom Quixote, 2009, p. 4: «Ogni gioco è un dialogo con i suoi discorsi e i suoi codici [...] tutte queste sorprese, rischi e audacie aprono strade orientate verso un obiettivo finale, verso l'identificazione di un'unità contraddittoria. Inquietano e allertano. Seducono [...] non ci sono giochi gratuiti o giochi per bambini, che sono cose troppo serie [...]. Meno ancora in letteratura perché in essa non c'è un maestro o un croupier che li comandi» (traduzione mia).