

Enthymema XXXIV 2023



Giocarsi la vi(s)ta. Un'analisi di "Mano rubata" di Tommaso Landolfi attraverso le lenti teoriche di Caillois e di Lacan

Davide Belgradi

Università degli Studi di Udine-Trieste

Abstract – L'articolo propone lo studio di *Mano rubata* di Tommaso Landolfi, racconto che l'autore dedica a una delle sue ossessioni, il gioco d'azzardo. Il gioco, in questo caso potenzialmente mortale, viene analizzato dapprima secondo le categorie di *agon*, *alea* e *ilinx* di Caillois. La scommessa mortale, però, è studiata da una prospettiva teorica specificamente lacaniana. Non si tratta di attribuire a Landolfi un'indebita adesione alle teorie psicanalitiche, quanto di servirsi di un grimaldello teorico laddove testo e teoria sembrano incontrarsi naturalmente su un campo neutro. Il 'campo neutro' è quello dello sguardo: più precisamente di uno sguardo voyeuristico. Si noterà come, dietro alla scommessa tra Gisa e Marcello, ci sia lo sguardo voyeuristico e sovraindividuale del *grande Altro*, che condannerebbe la donna a soggiacere a una struttura di potere. Di fronte a questa eventualità, l'accettazione del suicidio permette a Gisa di denunciare e disinnescare l'intima violenza dello sguardo.

Parole chiave – Tommaso Landolfi; Jacques Lacan; Voyeurismo; Roger Caillois; Gioco.

Title – *'Dead or a Sight'. An Analysis of "Mano rubata" by Tommaso Landolfi Through the Theories of Caillois and Lacan*

Abstract – The article proposes an investigation on *Mano rubata* by Tommaso Landolfi, in which the author deals with one of his obsessions: gambling. The story's potentially deadly game will be analyzed at first through Caillois' category of *agon*, *alea* and *ilinx*, but also from a Lacanian perspective. The point is not to describe Landolfi as a psychoanalytical writer, but to use psychoanalytical theories as tools where text and theory seem to meet on a neutral field. I propose to consider the gaze as a 'neutral field', and more specifically the voyeuristic gaze. It will be noticeable how, behind the bet between Gisa and Marcello, the voyeuristic and structural gaze of the *big Other* can be seen, who would condemn Gisa to be subjected to a structure of power. Facing this scenario, Gisa's choice of suicide appears as a way to disarm and expose the inner violence of the gaze.

Keywords – Tommaso Landolfi; Jacques Lacan; Voyeurism; Roger Caillois; Game.

Belgradi, Davide. "Giocarsi la vi(s)ta. Un'analisi di "Mano rubata" di Tommaso Landolfi attraverso le lenti teoriche di Caillois e di Lacan". *Enthymema*, n. XXXIV, 2023 pp. 148-163.

<http://dx.doi.org/10.54103/2037-2426/20368>

<https://riviste.unimi.it/index.php/enthymema>



Creative Commons Attribution 4.0 Unported License

ISSN 2037-2426

Giocarsi la vi(s)ta.

Un'analisi di "Mano rubata" di Tommaso Landolfi attraverso le lenti teoriche di Caillois e di Lacan

Davide Belgradi

Università degli Studi di Udine-Trieste

1. Introduzione

Mano rubata, seconda delle tre storie che compongono *Tre racconti* (1964), è un testo che ruota intorno al tema del gioco e la cui trama è così riassumibile: una sera un gruppo di giovani e annoiati ragazzi decide di giocare una partita di strip-poker nella quale chi perde è costretto a denudarsi di fronte a tutti. Il gioco è proposto dal protagonista maschile, Marcello, segretamente innamorato di Gisa, «una donna bellissima, ed altera» che desidererebbe vedere nuda ("Tre racconti" 451). Dovendo proporre un'alternativa alla nudità, e non volendo proporre qualcosa che Gisa potrebbe voler scegliere, Marcello decide per una penitenza che nessuno invocherebbe: il suicidio. Chi perde, insomma, è costretto a uccidersi di propria mano, e fatta accettare questa regola da tutti i partecipanti, che la accolgono come un'esagerazione iperbolica e goliardica da non prendere sul serio, Marcello è pronto a giocare. Il giovane è sicuro che la partita finirà o con la sua stessa nudità, eventualità che lo terrorizza vista la vergogna per il proprio corpo, o con quella di Gisa, il vero e unico oggetto delle sue mire. Dopo una partita lunga ed estenuante, culminata con un testa a testa finale che oppone proprio i due protagonisti, Marcello ottiene finalmente la vittoria e ha il diritto di pretendere da Gisa che il patto venga onorato. Peccato che la giovane si appelli a un altrettanto valido diritto: quello di invocare l'alternativa prevista dal regolamento, il suicidio.

La narrazione si dipana attraverso sei paragrafi di lunghezza e natura disomogenea: nel primo, il narratore inquadra la scena, presentando la proposta della partita di poker con la definizione delle sue regole, e nelle stesse pagine introduce sia le figure centrali che quelle secondarie; il secondo paragrafo, invece, è occupato totalmente dalla narrazione concitata della partita, con un focus sui gesti e sui moti interiori di Marcello, e si conclude con la sconfitta finale di Gisa; nella terza sezione avviene il colpo di scena: tutti si spogliano tranne Gisa, che invoca il suo diritto a preferire la morte, e a questa affermazione convinta fa seguito un dibattito – tra il filosofico e il faceto – per stabilire se sia lecito tanto concedere quanto ostacolare la presa di posizione; dopo un dibattito estenuante e vano Gisa, ancora ferma nel suo proposito, ottiene da Marcello una pistola con cui può suicidarsi, e tra gli altri giocatori serpeggia il dubbio che si tratti di un *bluff*; il quinto paragrafo si avvia verso lo scioglimento quando, intuendo la sua determinazione, Marcello ferma il dito che Gisa ha pronto sul grilletto e le propone un'alternativa che la donna troverà accettabile: spogliarsi di fronte a tutti purché con lei si denudi anche lo stesso Marcello; l'ultimo paragrafo, il sesto, è quasi totalmente occupato dal dialogo in forma diretta tra Marcello e Gisa che, tornando verso casa prima che l'alba spunti all'orizzonte, si confessano vicendevoli amori e fragilità.

Giocarsi la vi(s)ta. Un'analisi di "Mano rubata" di Tommaso Landolfi

Davide Belgradi

Tutto il racconto è innescato e sostenuto da una marcata pulsione scopica: l'aspirazione a denudare la donna oggetto del desiderio, Gisa, con l'intento di soggiogarla e di possederla.¹ Questa pulsione scopica sfocia in un tipo di voyeurismo. In base alla categorizzazione psicopatologica, il DSM-5-TR tratta il voyeurismo tra i disturbi parafilici, ovvero tutti quelli alla cui base vi siano pulsioni sessuali 'inusuali' che nel cercare soddisfazione divengano patologici.² Qui, chiaramente, viene considerata la categoria voyeuristica con un allargamento di campo rispetto al linguaggio clinico. In via semplificata ed essenziale alla presente discussione, propongo di considerare il voyeurismo a partire da alcune caratteristiche necessarie: ci deve essere, almeno in un primo momento, uno sguardo celato; lo sguardo deve essere rintracciabile al di là della presenza effettiva di un osservatore (e di un occhio); lo sguardo non connota in maniera necessariamente parafilica l'atto di osservazione; in alcuni casi lo sguardo voyeuristico può venire rovesciato (reversibilità dello sguardo) e, infine, può essere uno sguardo del tutto introiettato che sopravvive grazie a un'interiorizzazione soggettiva.³

Come si vedrà, in questo racconto ad accadere è proprio l'ultima eventualità. Infatti, nella situazione tra Marcello e Gisa la pulsione non ha, apparentemente, alcuna dinamica di nascondimento che permetterebbe di legittimare il riferimento al voyeurismo. Sembrerebbe, in altre parole, che questo sia uno sguardo *impunito*, ma non *nascosto*. Tuttavia è lecito parlare di voyeurismo secondo una delle accezioni dichiarate, perché questo è uno dei casi in cui dietro allo sguardo dell'osservatore-Marcello, intento a guardare impunito la nudità di Gisa, c'è un secondo sguardo, quello del *grande Altro* (in senso lacaniano, come specificherò): se lo sguardo di Marcello 'si vede', quello del *grande Altro* rimane nascosto finché non è la stessa Gisa a scoprirlo.⁴

Nella volontà di Gisa di preferire la morte alla nudità c'è la chiave di volta dell'intera vicenda. I comportamenti della giovane possono essere studiati alla luce di due momenti: un primo momento nel quale accetta il suicidio perché non ha la possibilità di operare una vera e propria scelta, visto che dietro allo sguardo di Marcello c'è quello del temibile *grande Altro*; e un secondo momento in cui Gisa cambia idea e accetta di rinunciare al suicidio, perché

¹ Non è possibile in questa sede fare una ricostruzione del dibattito critico e psicanalitico che istituisce e precisa le differenze fra *pulsione* e *perversione*. Il punto di partenza è certamente Freud ("Tre saggi sulla teoria sessuale" 441-546), ma è bene ricordare che la primissima formulazione del concetto di perversione si deve a Richard von Krafft-Ebing, nel 1886 (Krafft-Ebing). L'evoluzione del concetto è riletta diacronicamente anche da Storino (Storino), ma di fondamentale utilità è la sintesi s.v. *perversione* in Laplanche-Pontalis (378-82). Negli anni, Freud torna più volte sulla perversione, soprattutto nel 1919 ("«Un bambino viene picchiato»" 41-65). Una prima rilettura era già stata fatta nel 1915, quando la perversione era stata analizzata in relazione alla pulsione ("Pulsioni e i loro destini" 13-35). Anche per questo secondo termine, essenziali le sintesi s.v. *pulsione* e *pulsione parziale* di Laplanche-Pontalis (444-7; 453-4).

² Per venir considerate patologiche, le pulsioni parafiliche devono avere almeno una delle seguenti caratteristiche: essere percepite come angosiose; causare in un'altra persona dei danni fisici o psicologici; coinvolgere soggetti che non sono capaci di intendere o di volere o, ancora, soggetti senzienti che però vengano coinvolti a propria insaputa, senza aver potuto quindi dare un debito consenso.

³ Spesso l'innescò di questo sguardo interiore non è dato tanto da un vero e proprio occhio ma da qualcosa che abbia una 'funzione-sguardo', come nel caso degli ocelli circolari presenti nelle pigmentazioni di alcuni insetti. Per la 'funzione-sguardo' il riferimento è a Lacan (*Il seminario. Libro XI* 72-73).

⁴ La specificazione del concetto di *grande Altro* è rimandata al §3, dove la teoria psicanalitica sarà ancorata all'analisi e risulterà più immediata. Importante sottolineare che l'approccio psicanalitico serve da grimaldello teorico ma non si vuole attribuire a un autore come Landolfi un'adesione a tali teorie. Condivido, infatti, a pieno la posizione di Cristina Terrile, che mette in luce come, parlando di Landolfi, si debba pensare a un autore che sente sì vicine le teorie psicanalitiche nelle loro premesse, e dunque nella scoperta dell'inconscio, ma che non condivide affatto la possibilità di ridurre questo inconscio a uno spazio razionale (Terrile). In questo senso, semmai, sono d'accordo che si dovrebbe prestare attenzione alle teorie pre-freudiane.

Giocarsi la vi(s)ta. Un'analisi di "Mano rubata" di Tommaso Landolfi

Davide Belgradi

Marcello nel cambiare postura visuale diventa un semplice *altro*. Tutto ciò, però, avviene soltanto 'per gioco', ed è proprio ancorandosi alla specificità della dinamica ludica che si può interrogare l'intera vicenda.

2. La partita di poker e la vita in gioco: tra *agon*, *alea* e *ilinx*

Ho spesso insistito su ciò che la soluzione naturale (non dico necessaria, benché lo sia per altro verso) del gioco è la perdita, così come la soluzione naturale dell'alta febbre napoleonica è Waterloo. Né arriverò a dire che la volontà di potenza sia di per sé volontà di annullamento; ma certo essa è malanno sentito abbastanza chiaramente come tale, come malanno, dagli interessati, sicché deve [...] tendere [...] a quella pace che, ogni giocatore lo sa, nel gioco non è conseguibile se non con la perdita. (Landolfi, "Rien va" 272)

Il gioco è tema centrale nella poetica landolfiana e ha ricevuto ampio riconoscimento da parte della critica, sia con studi legati a singole opere, sia per via delle intersezioni con gli elementi autobiografici.⁵ Tratto da uno dei tre 'diari' dell'autore, la citazione posta in apertura è certamente in linea con questa seconda linea di ricerca, ma è anche opportuna in relazione al nostro racconto.⁶ Non solo, infatti, per ricalcare le parole dello stesso Landolfi, in *Mano rubata* è chiara la tensione tra volontà di potenza e annullamento, ma tale spinta verso l'annullamento porta anche a far coincidere – almeno per Gisa – la *perdita* con la 'perdita della propria stessa vita'. Dunque, rigirando la questione a partire dalla frase finale dell'autore, se il godimento di ogni giocatore sta nella tensione verso la perdita, allora qui parte del godimento dipende dalla possibilità di perdere la vita.⁷ Interessante notare come la tensione fra due estremi richiami la 'schizofrenia' strutturale del gioco, almeno secondo la formulazione di Eugen Fink, secondo il quale la pratica ludica può «celare in sé il momento chiaro e apollineo del libero sé, ma anche il momento oscuro e dionisiaco della panica cancellazione di sé» (31).⁸

Sin dalle premesse, dunque, è chiaro che il racconto si muove tra un principio di godimento e uno di annullamento che coincidono, e non è casuale la parola *godimento*, perché il desiderio che innesca la pulsione scopica muterebbe in *jouissance*, per ricalcare una categoria lacaniana, nel caso in cui Gisa si denudasse. Vedendo come il gioco viene ideato e presentato, si nota uno scivolamento diretto dalla dimensione della pulsione scopica a quella di un potenziale

⁵ Tra gli altri si vedano almeno Boillet, Ottonieri e, per la significatività del testo analizzato, Cortellessa.

⁶ La necessità di leggere Landolfi ripartendo dalla sua produzione diaristica è individuata anche da Calvino, in un intervento peraltro interessante proprio per il tema del *caso* in Landolfi: «[Landolfi] segue sempre il filo d'un suo discorso, quanto più dichiara di "non aver niente da dire". Non tarderà a venire il momento in cui la sua filosofia verrà estratta dal bozzolo d'interrogazioni senza risposta, contraddizioni, declamazioni, provocazioni che l'avvolge [...]. È soprattutto dai diari (*Rien va* et *Des mois*, [...]) che questa esplorazione dovrà cominciare» (420-1). Sulla particolare rilettura che Calvino fa di Landolfi, cfr. Fontanella.

⁷ La terminologia di Landolfi, qui, come nota Etienne Boillet (2), attinge chiaramente sia dal vocabolario freudiano (con attenzione soprattutto ad *Al di là del principio di piacere*), sia dalle formulazioni di Bataille (Bataille).

⁸ Sul carattere schizofrenico del giocatore, si considerino le parole di Pier Aldo Rovatti, nell'introduzione allo stesso saggio: «Si profila, agli occhi di Fink, una specie di *schizofrenia* del gioco (e del giocatore). [...] Lo stare dentro e fuori dal ruolo, il tenere i piedi – per dir così – tanto nell'irrealtà quanto nella realtà, senza cancellare né l'una né l'altra, apre un problema che la filosofia stessa non ha ancora esplorato e che è una vera provocazione per il nostro intelletto» (cit. in Fink XIII). L'attenzione dedicata a Rovatti al tema del gioco è particolarmente intensa e interessante: cfr. anche Dal Lago-Rovatti; Rovatti; nonché il ricchissimo volume, dal titolo *Indagini sul gioco*, da quest'ultimo curato insieme a Davide Zoletto per «Aut Aut» (Rovatti e Zoletto).

Giocarsi la vi(s)ta. Un'analisi di "Mano rubata" di Tommaso Landolfi

Davide Belgradi

autoannullamento del soggetto, e questo accade proprio quando Marcello cerca un'alternativa alla nudità:

I perdenti dovevano poter scegliere tra il denudarsi e alcunché d'altro; così, se tra loro fosse venuto a trovarsi lui stesso... [...] L'alternativa, cioè, non poteva essere inaccettabile (ché allora avrebbe danneggiato lui stesso), ma neppure accettabile (ché, perdendo, Gisa di certo vi si sarebbe appigliata).

[...] Proporre qualcosa di veramente inaccettabile, di estremo o lesivo, non avrebbe significato far cadere forse la proposta nel vuoto? Nessuno addirittura l'avrebbe presa sul serio. Ma il giovane era ormai lanciato e (come spesso ai timidi avviene) doveva fatalmente trapassare il segno. S'era fatto silenzio. In questo silenzio Marcello disse dunque: «Ebbene, l'alternativa sia... la morte». (Landolfi, "Tre racconti" 454-5)⁹

Se si recuperano le fondamentali classificazioni di Roger Caillois, con la quadripartizione strutturale tra *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, parrà chiaro come il gioco descritto in questo racconto proceda per sconfinamenti di una categoria nell'altra. L'analisi esplicherà in modo più approfondito alcune di queste tipologie, di cui però può essere utile anticipare una schematica e riassuntiva distinzione. Sotto la categoria di *agon* vengono raggruppati tutti quei giochi di tipo competitivo, basati su una rivalità tra i partecipanti che mettono alla prova le rispettive abilità; con *alea* vengono invece indicati i giochi la cui vittoria del partecipante dipende puramente dalla fortuna e dal caso; con *mimicry* si intendono invece tutti i giochi che prevedono una mascherata, un'immedesimazione fittizia in qualcuno diverso da sé; la categoria dell'*ilinx*, infine, designa tutti quei giochi in cui centrale è un sentimento di vertigine, di perdita di controllo o di coscienza, di smarrimento temporaneo.¹⁰ Su quest'ultima tipologia sarà necessario tornare più diffusamente. Ad ogni modo secondo Caillois il poker, di per sé, implica già una commistione di *agon* ed *alea*, e quindi si colloca in una zona intermedia tra quei giochi basati sulla competizione e per la cui vittoria sono determinanti le abilità individuali, e tutti quelli che contrariamente «si fondano [...] su una decisione che non dipende dal giocatore e sulla quale egli non può minimamente far presa; giochi nei quali si tratta di vincere non tanto su un avversario quanto sul destino» (33).¹¹ Al pari di molti giochi di carte, infatti, il poker si configura come un gioco ibrido, poiché «il caso presiede alla composizione delle "mani" di ciascun giocatore, e questi poi sfrutta nel miglior modo possibile, e a seconda delle proprie forze, la carta che il caso gli ha ciecamente attribuito» (34).¹² Da una parte c'è l'inevitabile ruolo del caso, dal momento che il giocatore non può in alcun modo predisporre per ottenere un vantaggio rispetto all'avversario, e dall'altra c'è la capacità di volgere il caso a proprio favore, studiando gli avversari e prevedendone le mosse. Per Caillois, ancora,

in un gioco come il poker, [a consentire al giocatore di vincere], sono piuttosto determinate qualità di intuizione psicologica e di carattere. In generale, il ruolo del denaro è tanto più considerevole quanto più grande è la parte del caso e di conseguenza più debole la difesa del giocatore. La ragione è evidente: funzione dell'*alea* non è quella di far guadagnare del denaro ai più

⁹ Cfr. anche, poco oltre: «"Sì," riprese egli "la morte o diciamo il suicidio: chi non volesse spogliarsi sarà libero in cambio di suicidarsi, subito e in nostra presenza"». (455)

¹⁰ Mi sembra utile riportare gli esempi dello stesso Caillois: «Si *gioca* al calcio, a biglie o a scacchi (*agon*), si *gioca* alla roulette o alla lotteria (*alea*), si *gioca* ai pirati o si recita la parte di Nerone o Amleto (*mimicry*), ci si diverte, si *gioca*, a provocare in noi, con un movimento accelerato di rotazione o di caduta, uno stato organico di perdita della coscienza e di smarrimento (*ilinx*)» (28; corsivi del testo).

¹¹ Cfr. anche: «Il destino è il solo artefice della vittoria e questa, quando c'è rivalità, significa esclusivamente che il vincitore è stato più favorito dalla sorte del vinto» (33).

¹² Cfr. anche: «L'*agon* è una rivendicazione della responsabilità personale, l'*alea* un'abdicazione della volontà, un abbandono al destino» (34).

Giocarsi la vi(s)ta. Un'analisi di "Mano rubata" di Tommaso Landolfi

Davide Belgradi

intelligenti, ma, al contrario, di abolire ogni superiorità naturale o acquisita degli individui allo scopo di porre ciascuno su un piede di assoluta uguaglianza di fronte al cieco verdetto della sorte. (34-5)

In una partita di poker in cui, al posto del denaro, viene scommessa la propria vita, ha ancora più evidenza la volontà di abolire ogni «superiorità naturale o acquisita degli individui»: rispetto a una nudità che pone un soggetto nella condizione di subalternità rispetto agli altri, la morte risponde al bisogno di dare a tutti la possibilità di spendere una moneta di egual valore.

Il secondo paragrafo del racconto mostra il convulso turbinio di emozioni e di pensieri che invadono Marcello durante la partita, in un doppio momento di gioco che prima determina la progressiva sconfitta dei personaggi secondari, «tutti [...] più o meno annoiati», per culminare infine in un testa a testa con Gisa: «il gioco era divenuto una singolar tenzone: si trattava di battere quella scala o di non batterla; si trattava, ora veramente, o di denudarsi davanti a lei vestita o di restare davanti a lei nuda» (Landolfi, "Tre racconti" 456-7). La descrizione delle mani giocate, oltre a mostrare la profonda conoscenza di Landolfi in materia, emblemizza anche la compresenza di *agon* e *alea*:

Durante la distribuzione, egli tese la sua volontà cercando di far violenza alla sorte; quindi, invece di seguire l'esempio degli altri, che andavano peritosamente rialzando gli angoli delle proprie carte e sbirciandole col capo quasi coricato sul tavolo, scoprì d'un tratto le sue. E rimase abbagliato: cinque cuori, benché non tutti contigui, gli si allineavano davanti. Colore. Nondimeno la sua gioia fu subito amareggiata dalla vista degli altrui giochi, tra i quali erano presenti ben due tris, che minacciavano altrettanti poker (il quarto gioco non poteva riuscire che a un full). Marcello sudava freddo; ma quelli dei tris cambiarono le carte, e rimasero coi loro tris.

Aveva vinto. Ma nelle prossime mani? Le prove da superare erano ancora parecchie... Tuttavia un colore servito era pure una cosa; un segno; forse la sorte aveva inteso dichiararsi. (456)¹³

Da una parte il caso, dunque, la sorte che pare essersi allineata benignamente per Marcello («cinque cuori [...] gli si allineavano davanti»), mentre i suoi oppositori non sono favoriti dal cambio di carte («quelli dei tris cambiarono le carte, e rimasero coi loro tris»); dall'altra parte però la mano è frutto anche della sua freddezza, oltre che di una lucida lettura della situazione grazie alla quale, ad esempio, sa di essere minacciato solo da tre giocatori («il quarto gioco non poteva riuscire che a un full»). Marcello, inoltre, sembra del tutto conscio del fatto che le probabilità di ogni oppositore di pescare la carta utile per un poker è comunque molto più bassa di quanto non lo sia quella di vincere con in mano un colore. Si tratta di un rischio calcolato, dunque, e nella giocata sono determinanti sia la fortuna benigna sia la capacità di valutare i rischi. La dimestichezza nello studio della situazione e degli avversari viene confermata dalle successive mani, a riprova del fatto che la fortuna è sorretta da una fredda lucidità di analisi:

Guardò le carte degli altri: due degli avversari erano superiori a lui in partenza, sebbene non vi fossero giochi chiusi, il che del resto non significava un bel niente. Cerchiamo soltanto di non perdere la testa. Dunque: due doppie coppie superiori alla mia; ma il pericolo non è probabilmente da quella parte, chiudere un full è molto più difficile di quanto non si creda; il pericolo è piuttosto, e per l'appunto, in quella sua scala aperta dai due lati; è così facile invece che entri, una scala aperta dai due lati. [...] Provò l'impulso di scartare tre carte, tenendosi la coppia di dieci; così, se anche avesse fatto solo tris, e se nessuno degli altri avesse fatto full... Se, se: che follia. Nondimeno qualunque full eventualmente chiuso dagli altri sarebbe stato superiore a quello eventualmente chiuso da lui stesso... (457)

¹³ Si veda anche la continuazione del passaggio appena citato: «Calma, calma: presto per cantar vittoria; lasciarsi prendere da un senso di sicurezza, d'euforia, poteva essere pericoloso (e perché mai pericoloso? forse che le carte cambiano a seconda dei nostri sentimenti o che possono magari mutar faccia a dispetto? Certo che cambiano: a seconda dei sentimenti e anche delle persone)...» (456).

Giocarsi la vi(s)ta. Un'analisi di "Mano rubata" di Tommaso Landolfi

Davide Belgradi

È evidente la volontà di Landolfi di definire a tuttotondo la psicologia del giocatore, senza sbilanciare il discorso dal lato della pura arbitrarietà del caso ma, al contempo, evitando anche di enfatizzare eccessivamente le azioni di Marcello.

Con la messa in gioco della vita, e con l'evocazione dello spettro della morte, si chiude il cerchio intorno alla dimensione ludica e, allo stesso tempo, ne deflagrano le implicazioni. Tutto si regge, ancora una volta, sulla retta tracciata tra *dissipazione* e *piacere* che, già evocata da Landolfi in *Rien va*, in questo specifico racconto si allinea per mezzo dell'espedito voyeuristico.¹⁴ Lo scarto che c'è tra il vedere e il sentirsi visti, e quindi quello tra il soggetto e l'oggetto,¹⁵ è lo stesso scarto che in questa mano di poker distanzia la sconfitta e il suicidio; uno scarto che crea un senso di vertigine, di decentramento di sé, tanto traumatico quanto responsabile di una parte del godimento. È ancora una volta una definizione di Caillois a chiarire la specificità della *vertigine*, e nel farlo introduce il concetto *ilinx*:

Un'ultima specie di giochi comprende quelli che si basano sulla ricerca della vertigine e consistono in un tentativo di distruggere per un attimo la stabilità della percezione e a far subire alla coscienza, lucida, una sorta di voluttuoso panico. In tutti i casi, si tratta di accedere a una specie di spasmo, di trance o smarrimento che annulla la realtà con vertiginosa precipitazione. (40)

Il sentimento di vertigine («una specie di spasmo, di trance o smarrimento») è ravvisabile in tutto il racconto, a partire dall'atteggiamento dello stesso Marcello. Per lui, infatti, la morte non è un'eventualità presa concretamente in considerazione, eppure sembra comunque trarre piacere dalla sospensione dell'atto e, parte del godimento, risiede nel sentimento di impotenza rispetto agli eventi. Indicativo, a mio avviso, che nel momento cruciale in cui è destinato a scoprirsi vincitore o perdente, Marcello si ferma e procede con estrema lentezza, tenendo l'ultima carta voltata e chiedendo agli altri giocatori e alle altre giocatrici «il permesso di stillarla» (Landolfi, "Tre racconti" 457).¹⁶ Colgono nel segno, pensando alla figura del giovane giocatore intento a stillare le carte, le parole di Andrea Muni che, riflettendo sul binomio *jouissance-azzardo*, sottolinea come «il godimento dell'azzardo stia nella vertigine quasi-orgasmica di esporsi entusiasticamente a un verdetto insindacabile» (Muni). La sequenza dei gesti di Marcello viene seguita, con impazienza e sospensione, anche da Gisa, per la quale la reazione subitanea è totalmente differente: «c'era un imprecisabile, incomprensibile rimprovero, e, per la prima volta, un'ombra di smarrimento» (Landolfi, "Tre racconti" 460). Lo smarrimento di Gisa è di tutt'altra natura, e nasce, contrariamente a quello di Marcello, dalla consapevolezza che perdere significa accettare di darsi la morte per propria mano. È una vertigine del tutto simile all'idea di *ilinx* nell'accezione di Caillois, e questo sentimento accompagna Gisa fino

¹⁴ Cfr. Ottonieri: «il gioco della letteratura è veramente per Landolfi questo gioco a perdere; fondato sull'impossibilità di possedere (e sul disinteresse a farlo). Una *dépense* dove ciò che si spreca è anche, addirittura, la propria inalienabile (aleatoria) volontà di potenza» (41).

¹⁵ Per questa dicotomia un po' rigida il riferimento è a quanto detto da Jean-Paul Sartre: «se altri-oggetto si definisce in legame con il mondo come l'oggetto che vede ciò che io vedo, il mio legame fondamentale con altri-soggetto deve poter essere ricondotto alla mia possibilità continua d'essere visto da altri. Proprio in e per la rivelazione del mio essere-soggetto per altri, devo poter cogliere la presenza del suo essere-soggetto. [...] Io non posso esser oggetto per un oggetto: è necessaria una conversione radicale dell'altro che lo faccia sfuggire all'oggettività» (326).

¹⁶ 'Stillare una carta' significa, nel gergo dei giocatori di poker, scoprirla lentamente, spesso sollevandola a partire da un angolo, per prolungare lo stato di attesa. Cfr. Landolfi: «la manovra procedeva con una lentezza per lui medesimo esasperante; anziché fare i movimenti necessari, egli, si sarebbe detto, li evitava con ogni cura, pari a chi mimi una marcia senza avanzare. Oppure la carta era di quelle "profonde"; certo l'angolino guatato restava bianco, né il segno s'annunciava in alcun modo, con uno di quei puntini o accenni di linee o sigoli o rotondità che il giocatore sa riconoscere» ("Tre racconti" 458).

Giocarsi la vi(s)ta. Un'analisi di "Mano rubata" di Tommaso Landolfi

Davide Belgradi

all'epilogo della vicenda, quando appoggiata la pistola alla tempia viene raffigurata a metà tra una sospensione percettiva (tipica di uno stato di *trance*) e una lucida (e quasi divertita) consapevolezza: «sorrise con aria tra sciocca e assente e si strinse lievemente nelle spalle, guardando la rivoltella tra le sue mani [...]; l'istante dopo levò gli occhi e l'arma, che si puntò decisamente alla tempia, il dito sul grilletto» (466). L'epilogo non sarà tragico, ma il momento è cruciale. In questo gioco mortale, Gisa accetta che la posta in palio sia la vita, e ne pregusta la perdita.¹⁷

Per citare ancora le parole di Muni, la vertigine «ci educa alla perdita, più o meno regolata, non più di una metaforica posta ma direttamente di noi stessi (ossia alla perdita dell'esperienza della soggettività in cui "normalmente" ci riconosciamo)» (Muni).¹⁸ È esattamente questo che sta accadendo: Gisa vede messa a rischio la sua stessa esperienza soggettiva, perché lo sguardo di Marcello, nella forma in cui questo si concreta, non le dà una vera e propria scelta e non le concede alcuna salvifica alternativa. Se tale è la posta in palio, il suicidio può divenire una scelta meno irrazionale di quanto sembri. Ecco, quindi, che la dimensione del gioco si interseca con quella dello sguardo voyeuristico.

3. I due tempi della pulsione voyeuristica: da una scelta truccata alla 'mano rubata'

Venendo quindi al cuore dell'argomentazione, si può ripartire dal presupposto centrale: il racconto "Mano rubata" si sostiene in pieno su una pulsione scopica al cui centro c'è il desiderio di vedere Gisa nuda. Questo desiderio, che ha delle ovvie implicazioni per la natura reificante dello sguardo, appartiene soprattutto al protagonista maschile, Marcello, che pur di giungere all'obiettivo si fa promotore di una partita di poker dalle regole eccentriche ed estreme: chi perde è obbligato a scegliere tra lo spogliarsi o il suicidarsi di fronte agli altri. Come si tenterà di dimostrare, dietro questa pulsione scopica di Marcello, si può rintracciare uno sguardo voyeuristico che rimane celato nella sua architettura finché non viene disinnescato dalla reazione di Gisa, ed è per questa ragione che si insiste nel parlare di *voyeurismo*.

L'*incipit* del racconto, sin dalla descrizione di Gisa, enuclea in poche righe la natura della pulsione scopica:

per virtù di qualcosa in lei, ciascuno sognava bensì di spogliarla, senza però che le sue immaginazioni lubriche si spingessero oltre. In una parola, quello che per generale sentimento importava era vederla nuda [...]. In Marcello invece, o che egli vi fosse dalla sua indole portato o per effetto

¹⁷ Può essere interessante incrociare le posture di questi due personaggi, un 'vincente' e una 'perdente', con alcune delle considerazioni a cui giunge per altra via Stefano Bartezzaghi (Bartezzaghi). Si tratta di un cursorio approfondimento, ma rinvio ad esempio a quanto detto da Bartezzaghi a proposito dei confini tra agonismo e conflitto, che in diverso modo si possono ritrovare slabbrati anche nel caso qui analizzato: «è così possibile distinguere il gioco, anche agonistico, dal conflitto. Nel conflitto si desidera battere quell'avversario particolare; nel gioco, la vera posta è l'agio con cui lo si gioca, la maestria conquistata, la possibilità cioè di esercitare il massimo della propria libertà, l'oscillazione più decisa all'interno dei vincoli stabiliti dalle regole. Il conflitto ha invece come oggetto di valore l'inermità dell'avversario e lì non è davvero importante che l'avversario riconosca formalmente la superiorità del vincitore, che lo ha schiacciato e annullato» (67).

¹⁸ Cfr. ancora Muni: «Anche se la cosa può apparire "impossibile", nella messa in gioco di noi stessi, nella vera messa in gioco, non in quella autoimprenditoriale, l'io che mette in gioco e l'io sospeso, rischiato come posta (e quindi, secondo Pascal, perduto) non sono della stessa pasta. Non è la cosa che pensa e progetta il soggetto che sta davvero giocando la partita, Pascal l'aveva presentito. È piuttosto la "cosa" che parla e vive – che "gioca", che si scrive sui corpi degli altri e su cui gli altri si scrivono – a reggere le redini del vero gioco senza saperlo» (Muni).

Giocarsi la vi(s)ta. Un'analisi di "Mano rubata" di Tommaso Landolfi

Davide Belgradi

di ulteriori componenti, esso era diventato un'ossessione. [...] In conclusione, egli voleva come tutti vederla nuda; salvo che, lui, non poteva farne a meno, a lui urgeva. (451-2)

Qualche riga più in là, inoltre, alla situazione iniziale dominata dal desiderio per la vista del corpo nudo di Gisa si aggiunge il secondo elemento centrale di questa narrazione, lo spettro della morte:

E qui a Marcello venne un'idea geniale, o che tale gli parve lì per lì.

«Mi sembra» disse «che sia venuta l'ora del poker.»

«Che poker?» chiese qualcuno straccamente.

«Propongo» riprese lui «che si giochi una specie d'eliminatória, mano per mano, di modo che alla fine rimanga un solo vincitore.»

«E poi?»

«Il vincitore resterà vestito, o almeno avrà il diritto di farlo; e tutti gli altri dovranno spogliarsi, denudarsi completamente: che ne dite?» (452)

In breve, Marcello desidera soddisfare un personale desiderio in un modo che non implichi né il suo attivo coinvolgimento, come accadrebbe se trovasse il coraggio di dichiararsi a Gisa e potesse ottenere di vederla consensualmente, né un'infrazione di ciò che, in base alle regole della società, sarebbe considerato lecito. Come ricorda Roger Caillois, nel gioco non valgono più le «leggi confuse e ingarbugliate della vita ordinaria», che vengono sostituite «da regole precise, arbitrarie, irrevocabili, che bisogna accettare come tali e che presiedono al corretto svolgimento della partita» (27).¹⁹ In questo senso sono ben due le eccezioni che riesce a ottenere Marcello rispetto alle normali leggi che regolano la società umana: il poter guardare impunito Gisa, indipendentemente dalla sua volontà di essere guardata, e il poter imporre come alternativa il suicidio. Sia lo sguardo che la morte, quindi, si rivestono di un'accettabilità sociale che viene confermata dalla partecipazione volontaria di ogni giocatore, compresa Gisa, che non a caso è l'osservata diretta lungo tutto il procedimento della contrattazione delle regole.²⁰

Il piano di Marcello, dunque, sembra perfetto per assecondare l'inconfessabile desiderio. Al giovane, come spesso accade alle molte figure di giocatori landolfiani, la fortuna sembra essere in un primo momento favorevole; peccato che, com'è altrettanto usuale, la stessa fortuna appena sfiorata venga improvvisamente a mancare da sotto i piedi, senza che il vincitore possa godere della vincita. Infatti, dopo la sconfitta di Gisa, proprio quando Marcello è pronto a passare dal desiderio al godimento, ecco accadere l'imponderabile: la donna tanto desiderata non si spoglia, preferisce la morte.

La pulsione scopica, che ora potrebbe essere soddisfatta, è evocata e poi negata da Landolfi allo stesso modo in cui un prestigiatore fa il gesto di afferrare una moneta con la mano sinistra, salvo poi aprire di fronte allo spettatore un palmo vuoto, perché la mano destra l'ha già abilmente nascosta:

E intanto, ponendo il suo impegno nel non volgersi, cercava di guardare colla nuca e gli pareva d'essere investito dal soffio della sua nudità. Ma quando, finito il giro e le frasette buffonesche, si volse davvero con un brivido (quello che nelle alcove precede il piacere) vide la fanciulla,

¹⁹ Si veda anche il sunto di Caillois, s.v. *regolata*: «sottoposta a convenzioni che sospendono le leggi ordinarie e instaurano momentaneamente una legislazione nuova che è la sola a contare» (24).

²⁰ Cfr. Landolfi: «E allora?» insistette egli «proprio non vi va?» Poi, facendosi accanto a Gisa e guardandola ormai nel bianco degli occhi, soggiunse: «Lei cosa ne dice?». La fanciulla, si capisce, aveva inteso alla prima che la proposta di Marcello la concerneva personalmente, sebbene non potesse indovinare la furiosa esclusività dei suoi desideri; ma era fin lì rimasta senza batter ciglio. Ora, interrogata direttamente, si turbò [...]. «Non vedo perché si rivolga proprio a me» rispose ella da ultimo, seguitando a fissarlo» (453).

Giocarsi la vi(s)ta. Un'analisi di "Mano rubata" di Tommaso Landolfi

Davide Belgradi

sebbene imperterrita tra tanta gente nuda e anzi sembrando starvi come a casa sua, ancora vestita di tutto punto.

[...]

«Ma lei, dico...» balbettò alla fine.

«Nessuno di questi signori e di queste signore» replicò calma la fanciulla «ha creduto d'invocare l'alternativa a suo tempo stabilita, e affar loro. Ma tale alternativa c'è pure, e da lei medesimo precisata. Bene; io la scelgo: quest'è tutto». (Landolfi, "Tre racconti" 460-1)

Il brivido che «nelle alcove precede il piacere» viene interrotto, la gioia di Marcello soffocata: Gisa sceglie di avvalersi di quell'alternativa che, razionalmente, si configurava come una semplice *boutade* tra amici un po' alticci. Il regolamento imposto dalla speciale legislazione del gioco le permette il suicidio, e Gisa accetta di abbracciare l'idea del suicidio piuttosto che indossare *quella* nudità.

Come già è stato anticipato nella sintesi del racconto, lo scioglimento della storia vedrà Gisa denudarsi di fronte a tutti, e quindi piegarsi apparentemente al desiderio voyeuristico di Marcello. La situazione è più complessa di come appare, e il gesto della donna è in certo modo forte e sovversivo. Nello specifico, quando Gisa viene posta di fronte a una scelta tra la nudità e la morte il suo comportamento mostra una reazione che può essere scandita in due diversi tempi. Nel punto di volta tra questi due tempi, avviluppati intorno alla scelta (im)possibile di spogliarsi, si tocca il massimo della gravidanza e della significazione visuale presenti nel racconto.

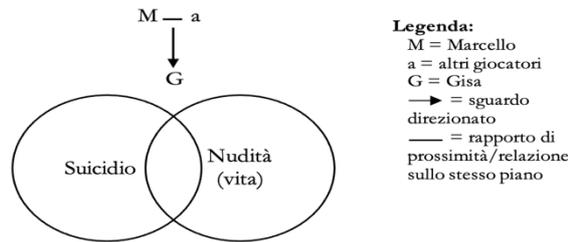
A livello puramente retorico, l'*escamotage* con cui Marcello imposta la partita di poker è riassumibile dalla frase: 'o il suicidio, o la nudità (e la vita)'. Questa è la scelta che si presenta di fronte a Gisa nel momento in cui si dispone ad accettare con serietà la partita, ed è nella consapevolezza di questa biforcazione duale che sceglie la morte. Nonostante tutta la sua attenzione retorica, però, quella di Marcello è l'offerta di un baro. Vista la natura di questa falsa alternativa, la mia proposta è di rileggere l'episodio avvalendosi dello stesso schema che, nel suo undicesimo seminario, Lacan dedica alla discussione delle 'finte scelte' hegeliane nella dialettica servo-padrone (*Il seminario. Libro XI* 201-11). Non è necessario né opportuno inoltrarsi in una discussione del pensiero di Hegel. Ciò a cui mira Lacan e che per questo racconto è interessante ricalcare è, in breve, la messa in discussione di alcune formulazioni duali che presentano alternative solo apparentemente libere. «O la borsa o la vita! Se scelgo la borsa, le perdo tutte e due. Se scelgo la vita, ho la vita senza la borsa, cioè una vita amputata» (Lacan, *Il seminario. Libro XI* 208).²¹ Scegliere la borsa, infatti, significa scegliere di farsi ammazzare per perderla, e scegliere la vita significa perdere qualcosa di sé: la borsa. Ecco che, allora, la scelta non si configura come del tutto libera: le due alternative implicano in entrambi i casi una menomazione del soggetto, fino alla sua morte.

La mia ipotesi è che la scelta di *Mano rubata* sia, sostanzialmente, di questo tipo. Ricalcando lo schema a due insiemi intersecati disegnato da Lacan, e aggiungendovi anche la schematizzazione dei rapporti visuali, l'intero primo momento del racconto è esemplificabile come segue:

²¹ Il riferimento alla filosofia di Hegel sarebbe qui piuttosto oneroso da ricostruire in modo esaustivo; si veda almeno Hegel 275-89.

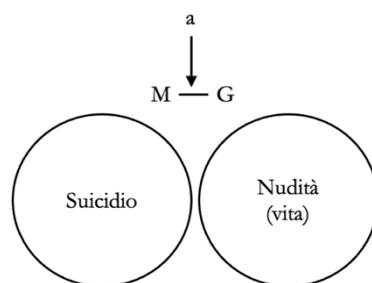
Giocarsi la vi(s)ta. Un'analisi di "Mano rubata" di Tommaso Landolfi

Davide Belgradi



Sia per la giovane che per il lettore non è un mistero che Marcello abbia un interesse esclusivo per la nudità della sola Gisa: gli altri perdenti che si denuderanno non hanno alcuna importanza. È per questo motivo che, finché Marcello si pone sullo stesso piano degli altri giocatori-osservatori, e si dispone a rendere Gisa l'oggetto unico della pulsione scopica, per la giovane la scelta è identica a quella di cui parla Lacan in riferimento al dualismo hegeliano. 'O il suicidio, o la nudità (e la vita)': ma scegliere il suicidio significa rinunciare alla vita, e scegliere la nudità significa dare in pasto allo sguardo di Marcello la propria immagine reificata e, divenuta oggetto goduto e violato, rinunciare alla propria entità soggettiva. In entrambi i casi, per Gisa, la prospettiva è quella della morte e alla morte come soggetto interiore, tutto sommato, lei sembra preferire quella come istanza soggettiva.

Il gesto di Gisa, apparentemente illogico, è in realtà tanto estremo quanto lucido e rivoluzionario. Alla luce dell'epilogo, se si concede una metafora di gioco, Gisa mettendo in discussione la propria vita 'fa saltare il banco', esautorando Marcello dal potere di cui si credeva detentore. Il suo gesto è in grado di stornare la violenza oppressiva dello sguardo maschile scardinando le regole dall'interno. La nudità dell'epilogo, lungi dall'essere una contraddizione, è l'esatta conferma del fatto che, in questa situazione voyeuristica, il problema è molto più profondo di come possa sembrare. Ciò che cambia, infatti, non è la determinazione o l'idea di Gisa rispetto all'atto, quanto la posizione di Marcello come osservatore. La soluzione ideata da Marcello per risolvere la *disputatio* che si è accesa nel salotto è, in estrema semplicità, quella di denudarsi egli stesso di fronte e insieme a Gisa. La giovane, a questo punto, accetta, e il rapporto delle parti può riconfigurarsi con uno schema di questo tipo:



Si tratta chiaramente di una proposta e di una semplificazione grafica, ma è essenziale sottolineare che, secondo questa ipotesi, i due insiemi non siano più intersecati perché una scelta è effettivamente possibile, e ciò per diretta conseguenza del diverso rapporto visuale. È la posizione di Marcello, il suo 'sguardo svestito', insomma, a cambiare le carte in tavola. Quando

Giocarsi la vi(s)ta. Un'analisi di "Mano rubata" di Tommaso Landolfi

Davide Belgradi

si denuda non decade la visibilità di Gisa, ma si depotenzia l'aggressività dello sguardo di Marcello, la sua premeditata violenza. Per questo, insisto, la scelta del suicidio non è atto irrazionale ma lucidamente rivoluzionario, decostruisce l'oppressione della struttura scopica e, pur senza infrangere direttamente le regole, le rende innocue. Al termine di tutta la *disputatio*, in un commento che ha quasi la forma di un a parte teatrale, uno dei personaggi secondari, il «letterato svisceratore», chiosa dicendo che in tutta la vicenda c'è «un che di rubato. [...] Sì, come si dice, "tempo rubato" o "mano rubata"» (Landolfi, "Tre racconti" 469). Nel linguaggio di gioco, la 'mano rubata' è quella vinta con uno *steak*: un particolare tipo di *bluff* con cui un giocatore riesce a convincere gli altri di avere la vittoria in pugno, e li induce a lasciare la giocata e perdere quanto già hanno puntato. Come nel poker, il giocatore che vince non è obbligato a far vedere la propria mano, e non si può sapere se quello di Gisa sia stato o meno un *bluff*. Ciò che è certo, è che grazie a questo gesto Marcello 'abbassa le carte' e si arrende.²²

Ad ogni modo, quando Marcello passa da osservatore a osservatore/osservato, a cambiare non è soltanto la possibile reversibilità. Il suo sguardo viene svestito, depotenziato e, per continuare la lettura su base lacaniana, il giovane passa da essere ciò che Lacan definirebbe un *grande Altro*, a divenire il piccolo e semplice *altro* in minuscolo.²³ Il ricatto retorico con cui Marcello si presenta a Gisa lo pone di fronte alla donna con uno sguardo che, letteralmente, non è il suo, ma è quello del *grande Altro*, di quella sovrastruttura che si sovrappone, attraverso il meccanismo retorico, alla figura di Marcello, di quell'uomo in carne e ossa di fronte a lei. Ecco, finalmente, la dimensione voyeuristica: il *grande Altro* inteso come sovrastruttura sociale rimane celato dietro le pupille di Marcello e rimane invisibile finché Marcello non viene messo all'angolo.

Nelle prime già menzionate righe del racconto, il narratore dice di Gisa che «ciascuno sognava [...] di spogiarla» (451; il corsivo mio), ed è esattamente il *ciascuno*, quel *grande Altro* per il quale lei esiste solo in quanto funzione oggettiva, che Gisa vede in Marcello. Il ragazzo in quella sua richiesta verbalizza un desiderio non suo, un desiderio interiorizzato che si allinea con il suo, di lui-Marcello, ragazzo innamorato di Gisa, ma che è impregnato di un desiderio di spogliazione più pervasivo. Se Gisa si spogliasse, perderebbe la sua possibilità di esistere come istanza soggettiva, soccomberebbe allo sguardo non di Marcello-altro, ma di Marcello-Altro. Diventerebbe la donna che la struttura sociale di godimento vuole scoprire lembo dopo lembo, sfiandandola e spogliandola fino all'osso.

Quando Marcello trova una soluzione di compromesso e si denuda a propria volta, è della sua veste di Altro che si spoglia. A questo punto si che, allora, torna fondamentale l'avvenuta reversibilità: nel momento in cui Marcello si rende visibile e si depotenzia, l'Altro si slega dalla sua figura e si riduce ad un'istanza astratta del tutto separata dal Marcello in carne e ossa di

²² Sensibilmente differente, ma ugualmente condivisibile, la lettura di Boillet di questo epilogo: «al destino Marcello e Gisa rubano qualcosa, nel senso che scappano allo schema tragico pulsione sessuale – pulsione distruttiva – ferita (al quale si era piegato il caso stesso nella distribuzione delle carte), ritrovando un'innocenza che permette di abolire tra di loro ogni rapporto di forza, e di conseguenza l'idea stessa di "possessione" sessuale, che s'impone ai personaggi maschili di Landolfi, come s'impone alla fine l'impossibilità di tale possessione, simbolo di una conquista dell'assoluto che tende alla sconfitta, come ne *La muta*». (32)

²³ Si tratta di uno dei concetti cardine delle formulazioni lacaniane, la cui definizione è però particolarmente problematica. Del *grande Altro* Lacan dà molte definizioni nel tempo, e un punto teoricamente cruciale è quello di Lacan (*Il seminario. Libro XVI*). Una lettura preziosa di questo aspetto è quella di Žižek che, allievo del discepolo lacaniano Jacques-Alain Miller, è particolarmente rilevante perché tende ad accentuare soprattutto le caratteristiche minacciose e pericolose del *grande Altro* (Žižek).

Giocarsi la vi(s)ta. Un'analisi di "Mano rubata" di Tommaso Landolfi

Davide Belgradi

fronte a Gisa: con tutto il suo bagaglio di fragilità umane e il suo senso di inadeguatezza fisica.²⁴ Il corpo di Gisa è ancora di fronte al suo occhio ma lo sguardo non è più mortifero. Curiosamente, è soltanto nel momento in cui Gisa arriva a sfiorare il grilletto del tamburo per spararsi che «(finalmente, finalmente) il giovane si avvide di amarla, di amarla proprio d'amore»; e da questo riconoscimento alla decisione risoluta: «egli doveva salvarla; o salvarsi, ch'era tutt'uno, salvare lei in sé e sé in lei» (467).²⁵

4. Conclusioni

L'analisi di *Mano rubata* ha seguito, in definitiva, due direttrici interdipendenti. Da una parte, il racconto è stato studiato a partire dal tema, ampiamente riconosciuto dalla critica landolfiana, del gioco e dell'azzardo; dall'altra parte, invece, si è riconosciuta una possibile istanza voyeuristica all'interno di una più generale dimensione visuale, e se ne sono rilevate le significazioni.

Per quanto concerne la prima direttrice ci si è avvalsi principalmente del lavoro di Roger Caillois, evidenziando come con la partita di poker si crei uno spazio d'azione dove ai giocatori è concesso di ritrattare alcune regole della società. In secondo luogo, è stata indagata la specificità di questa partita di poker, nella quale interagiscono gli elementi fondanti del gioco-*alea* e quelli del gioco-*agon*, ma anche – e soprattutto – quelli del gioco-*ilinx*. È stato possibile notare come desiderio di godimento e desiderio di annientamento rappresentino due facce della stessa medaglia, e come sia proprio il senso di vertigine causato dalla possibilità di perdere la vita a creare, nella psicologia del giocatore, il massimo godimento.

Per quanto riguarda invece la seconda direttrice, il punto di partenza è stata la messa in discussione della libertà di scelta da parte di Gisa. Una volta appurato, a partire da alcune teorizzazioni lacaniane, che la scelta di Gisa è in realtà impossibile, poiché pone il personaggio nella posizione di scegliere tra la morte fisica e quella del soggetto interiore, si è cercato di analizzare le implicazioni dei due momenti in cui Gisa analizza le proprie possibilità. Si è visto come, dietro allo sguardo (manifesto, e quindi non voyeuristico) di Marcello, possa essere individuato uno sguardo (celato, e quindi voyeuristico) del *grande Altro*. È proprio alla violenza di questo *grande Altro* che Gisa tenta di opporre resistenza, e depotenziando la figura di Marcello scoperchia anche la presenza dello sguardo sovrastrutturale che, fino a quel momento, era rimasto in ombra.

Alla fine del racconto, mentre i due giovani si dirigono verso casa, l'alba sta per spuntare e la notte sta per concludersi, ed è a quel punto che Gisa fa intuire a Marcello come la «felicità»

²⁴ Marcello è proprio il più spaventato di tutti all'idea di farsi vedere nudo, dal momento che vive con vergogna il rapporto con il suo corpo e con particolare senso di insufficienza quello specifico con il suo organo sessuale: «E lui non era bello; una sua amante gli aveva assicurato che era bellissimo, ma come crederle? era una donna matura, innamorata... Che bello! aveva invece le spalle troppo puntute. Le spalle troppo puntute: giocava a nascondersi perfino con se stesso; il guaiò erano le sue parti sessuali, altro che spalle. Per cominciare aveva l'attaccatura "a fico", troppo indietro; e inoltre quel generale aspetto di vizzosità... e, per finire, l'elemento, il membro principale del sistema era soverchiamente piccino. Ecco sì, piccino, questa era la sola ma sufficiente maledizione. No, non la sola... Gli altri come lo portavano? aperto, chiuso, semincappato? E lui così impronto per tal riguardo, a dispetto della sua povertà (che ne risultava tanto più sfacciatamente esibita), che figura avrebbe fatto? Che vergogna, che vergogna: lo avrebbero, lei lo avrebbe, preso per un tipo aggressivo, affetto da complesso d'inferiorità» (458).

²⁵ Nel paragrafo finale del racconto, durante il tragitto a casa che porta allo scioglimento dell'azione, Marcello ha anche la conferma di essere corrisposto. A incalzarlo è una domanda di Gisa, da cui poi il dialogo decisivo: «"Che cosa esattamente vuoi?" / "Che tu mi ami, per sempre." / "«Non c'è bisogno di desiderarlo, sperarlo e volerlo, basta saperlo: io già ti amo. E non c'è bisogno neppure di saperlo, perché già lo sapevi?» (470-471).

Giocarsi la vi(s)ta. Un'analisi di "Mano rubata" di Tommaso Landolfi

Davide Belgradi

non sia, in fondo, che «una mano rubata» (472). Un tentativo di *steal* ai danni di qualcuno da ingannare, probabilmente qualcuno che indossa la maschera del *grande Altro* e che deve essere indotto ad abbassarla, così come si abbassano sul tavolo le carte, rinunciando a vedere la giocata. Un *bluff* estremamente serio, insomma, da portare fino in fondo: a rischio di morire, e godendo del rischio.

Bibliografia

- Bartezzaghi, Stefano. "Chi vince non sa cosa si perde." *Aut Aut*, vol. CCCLXXV, 2017, pp. 53-72.
- Bataille, Georges. *L'erotismo*. 1957. SE, 2018.
- Boillet, Etienne. "Il caso e la fatalità nelle opere di Tommaso Landolfi." *Diario perpetuo*, vol. XI, no. 11, 2006, pp. 21-48.
- Caillois, Roger. *I giochi e gli uomini*. 1958. Bompiani, 1995.
- Calvino, Italo. "L'esattezza e il caso." *Le più belle pagine di Tommaso Landolfi* di Tommaso Landolfi, Rizzoli, 1982, pp. 420-421.
- Cortellessa, Andrea. "L'impostura di Ottavio. Prove per l'esecuzione di un vero 'pezzo di concerto' ." «*La liquida vertigine*». *Atti delle giornate di Studio su Tommaso Landolfi (Prato, 5-6 febbraio 1999)*, a cura di Idolina Landolfi, Olschki, 2002, pp. 99-132.
- Dal Lago, Alessandro, e Pier Aldo Rovatti. *Per gioco. Piccolo manuale dell'esperienza ludica*. Raffaello Cortina, 1993.
- Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-5-TR*. American Psychiatry Association, 2022.
- Fink, Eugen. *Oasi del gioco*. Raffaello Cortina, 2008.
- Fontanella, Luigi. "Calvino lettore di Landolfi: appunti su gioco e caso." *Cento anni di Landolfi*, a cura di Silvana Cirillo, Bulzoni, 2010, pp. 155-163.
- Freud, Sigmund. "Tre saggi sulla teoria sessuale." 1905. *Opere 1900-1905*, a cura di Cesare L. Musatti, Bollati Boringhieri, 1970, pp. 441-546.
- . "Pulsioni e i loro destini." 1915. *Opere 1915-1917*, a cura di Cesare L. Musatti, Bollati Boringhieri, 1976, pp. 13-35.
- . "«Un bambino viene picchiato». (Contributo alla conoscenza delle perversioni sessuali)." 1919. *Opere 1917-1923*, a cura di Cesare L. Musatti, Bollati Boringhieri, 1989, pp. 41-65.
- . "Al di là del principio di piacere." 1920. *Opere 1917-1923*, a cura di Cesare L. Musatti, Bollati Boringhieri, 1989, pp. 187-250.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. *Fenomenologia dello Spirito*. 1807. Rusconi, 1995.
- Krafft-Ebing, Richard von. *Psychopathia Sexualis: eine klinisch-forensische Studie*. 1886. Pgreco, 2011.
- Lacan, Jacques. *Il seminario. Libro XI. I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi (1964)*. 1973. Einaudi, 2003.
- . *Il seminario. Libro XVI. Da un Altro all'altro (1968-1969)*. Einaudi, 2019.
- Landolfi, Tommaso. "Rien va." 1963. *Opere*, vol. 2. Rizzoli, 1991, pp. 243-364.

Giocarsi la vi(s)ta. Un'analisi di "Mano rubata" di Tommaso Landolfi

Davide Belgradi

- . "Tre racconti." 1964. *Opere*, vol. 2. Rizzoli, 1991, pp. 451-472.
- Laplanche, Jean, e Jean-Bertrand Pontalis. *Enciclopedia della psicanalisi*. Laterza, 1981.
- Muni, Andrea. "Il colpo di dadi che, dunque, sono: a che servono alea e vertigine?". *endoxai*, vol. VII, no. 41, 2019, endoxai.net/2019/01/21/il-colpo-di-dadi-che-dunque-sono-a-che-servono-alea-e-vertigine/. Ultimo accesso 14 febbraio 2023.
- Ottonieri, Tommaso. "(Impossibile) inventare un gioco nuovo." «*La liquida vertigine*». *Atti delle giornate di Studio su Tommaso Landolfi (Prato, 5-6 febbraio 1999)*, a cura di Idolina Landolfi, Olschki, pp. 35-48.
- Rovatti, Pier Aldo. *Il gioco di Wittgenstein*. Eut, 2009.
- Rovatti, Pier Aldo e Davide Zoletto, a cura di. *Aut-aut n. 337. Indagini sul gioco*. Il Saggiatore, 2008.
- Sartre, Jean-Paul. *L'essere e il nulla*. 1943. Il Saggiatore, 1965.
- Storino, Cristina. "Evoluzione storica del concetto di perversione nella teoria e nella pratica clinica." *Ricerca Psicoanalitica*, vol. XVI, no. 1, 2005, pp. 83-103.
- Terrile, Cristina. "«The perfidious beast, of course, is conscience with its brigade» Tommaso Landolfi in the Regions of Unspeakable." *Between*, vol. XI, no. 21, 2021, pp. 258-279.