

## *Scrittori giocatori* di Stefano Bartezzaghi

Laura Lucia Rossi  
Università degli Studi di Milano

---

### Il libro

Questo articolo presenta la recensione dell'ultimo libro del semiologo, critico, enigmista Stefano Bartezzaghi dal titolo *Scrittori giocatori* in cui l'autore propone un itinerario attraverso le opere di alcuni scrittori (tra i quali Primo Levi, Italo Calvino e David Foster Wallace) che detengono un rapporto privilegiato con il gioco nelle sue varie accezioni: il gioco vero e proprio (scrittori scacchisti, enigmisti, tennisti ecc.), il gioco come elemento narrativo, il gioco linguistico e il gioco come paradigma teorico della letteratura.

Stefano Bartezzaghi, *Scrittori giocatori*, Einaudi, Torino, 2010.

---

### Contatti

[lauralucia.rossi@gmail.com](mailto:lauralucia.rossi@gmail.com)

Quando si associano enigmistica, gioco e letteratura, il pensiero corre subito, quasi automaticamente, a scrittori come Queneau, Perec, Roussel e Calvino. Quest'anno ricorre il cinquantenario della fondazione del gruppo dell'Oulipo, il celebre laboratorio di letteratura potenziale, ma la pubblicazione di Stefano Bartezzaghi sembra inserirsi in modo del tutto casuale, trattandosi di una raccolta di articoli, lezioni e lavori precedenti che l'autore ha convogliato in un libro. Non si tratta solo di lettura combinatoria, infatti, né vi troviamo riferimenti a questa ricorrenza. Pare proprio si debba parlare di semplice casualità.

Difficile dunque sapere cosa aspettarsi con precisione da una simile pubblicazione. Innanzi tutto l'autore: Stefano Bartezzaghi, semiologo ed enigmista (di famiglia!), e per tanto egli stesso, in primo luogo, giocatore. Poi il titolo, *Scrittori giocatori*, che alla curiosità dell'aspirante lettore si dispiega in tutta la sua polivalente, anfibologica significanza. Esistono, infatti, almeno quattro modi di intenderlo, e sono quasi tutti egualmente percorribili dall'autore (basta un occhio alla sua bibliografia): (1) «scrittori giocatori» fa presagire le curiose e avvincenti storie, gli aneddoti biografici o autobiografici, romanziati o non, di famosi e ormai classici scrittori con il vizio del gioco o qualche mania enigmistica; ma anche (2) la tematizzazione romanzesca del gioco come espediente narrativo. (3) Potrebbe altresì trattarsi di un percorso sul gioco linguistico (il *calembour*, le figure, ecc.) con riferimento a casi più o meno esemplari, più o meno ricercati, più o meno contemporanei e magari con qualche predilezione per il meta-romanzo novecentesco e per il programma dei laboratori di letteratura potenziale; oppure (4) se intendessimo il titolo come una sentenza generale «tutti gli scrittori sono giocatori», potremmo trovarci davanti a una riflessione sul gioco come paradigma della letteratura con tutte le implicazioni ermeneutiche del caso.

In realtà questi quattro punti di vista sono tutti presenti nel lavoro di Bartezzaghi che qui ci si presenta principalmente nelle vesti del giocatore-lettore, anzi di giocatore-critico.

La quadruplicata impostazione è solo, tuttavia, uno degli aspetti di eterogeneità del testo. I capitoli sono, intanto, come abbiamo già detto, rielaborazione di precedenti lavori esposti in occasione di convegni e lezioni o pubblicati in precedenza, ma gli artisti chiamati a essere analizzati non solo «non appartengono [...] a nessuna genealogia» bensì «la scelta è dipesa dall'occasione, e un paio di autori non [gli] piacciono neppure molto».<sup>1</sup> Si è detto artisti. Già perché accanto ai campioni della letteratura del Novecento (Proust, Nabokov, Calvino e via discorrendo, con l'unica eccezione cronologica – e che eccezione – di Dante), troviamo anche il Giampaolo Dossena del cortocircuito letterato-giornalista-giocatore-scrittore-sui-giochi, l'eruditissimo compositore John Cage, uno dei massimi esponenti dell'avanguardia musicale del Novecento, qui alle prese con il *Finnegans Wake* di Joyce alla ricerca di improbabili mesostici e con la composizione di strampalate poesie, e, per finire, l'opera figurativa (fatta anche) di parole di Alighiero Boetti. Persino quello del titolo, dunque, sarebbe un gioco, un inganno del linguaggio, come direbbe Italo Calvino, salvo che, naturalmente, per scrittura non si intenda qualcosa di più ampio.

Se la vocazione del testo è di natura eterogenea, tuttavia, le quattro linee direttrici di cui sopra sembrano intrecciarsi indissolubilmente. Prima ancora di doverci addentrare in questioni di pura teoria letteraria possiamo dire che Gioco e letteratura sono inscindibilmente legati in un aspetto ben più elementare ma assolutamente ineluttabile, quello che riguarda gioco, lettura e scrittura sin dal momento dell'infanzia in cui esse vengono a occupare prepotentemente le nostre vite con l'inizio dell'esperienza della scuola: «Quando si incomincia a scrivere e leggere, si incomincia anche a non giocare. Lo prevede l'ordinamento scolastico. [...] Con la scrittura, la lettura, lo studio e i compiti [...] si incominciano a imparare le regole del non gioco».<sup>2</sup> Dal punto di vista del bambino, meno gravato dai pregiudizi della mente e degli occhi adulti, è più facile cogliere e smascherare l'identità tra narrazione con le parole e gioco: «In origine anche lettura e scrittura non sono ben distinguibili dal gioco: sono attività che si esercitano con libertà e fantasia, il riferimento al mondo non è all'ordine del giorno. Dai libri-gioco del bambino più remota ai primi libri letti da soli, senza l'ausilio di un adulto-speaker a fianco del letto, la lettura è un altro gioco, un intrattenimento che pone oggetti e soggetti fittizi all'attenzione del lettore e lo invita a seguirne e immaginare le storie. Oggetti, soggetti, e storie che saranno poi i materiali per fantasticare, per immaginare di essere, di far fare, di far essere, come succede ordinariamente con bambole, soldatini, trenini, casette, pentolini, figurine».<sup>3</sup>

La presenza del gioco nella scrittura sembra essere pervasiva e si insinua in tutti i suoi livelli. Si può partire (ma non necessariamente) da una propensione «giocosa» dell'autore o da un interesse per il tema «gioco», per poi passare attraverso il gioco del linguaggio; ma soprattutto il testo trascina il lettore nel mondo del come-se, lo obbliga a prendervi parte, a *giocare* per l'appunto (quel *to play, jouer, spielen* che però in italiano non possiede altrettanta polivalenza performativa). Senza la partecipazione del lettore (che può anche svolgere la parte del semplice osservatore, del *kibitzler*), il gioco, banalmente, non può avvenire.

Prima di inoltrarsi nei capitoli dedicati agli autori scelti, Bartezzaghi rimarca questa pervasività del gioco sui quattro livelli, tentando di scansare il pregiudizio secondo il quale «nel campo della letteratura vi sono alcune aree appositamente attrezzate per il gioco

<sup>1</sup> Stefano Bartezzaghi, *Scrittori giocatori*, Einaudi, Torino, 2010, p. XI.

<sup>2</sup> Ivi, p. VII.

<sup>3</sup> Ivi, p. VIII.

dei letterati: l'area dei "manierismi letterari", l'area della "poesia artificiosa", il campo dell'Oulipo... I soliti scivoli, le solite altalene: non tutti hanno voglia di entrare a giocare», e invitando piuttosto a «cercare il gioco anche dove nessuna etichetta, nessuna frontiera esplicita segnala l'ingresso in un campo separato: il gioco nel non-gioco, l'*in-lusio in-navvertita*».<sup>4</sup>

Il primo Autore affrontato è infatti Dante, l'istituzione letteraria italiana per eccellenza: ed ecco che subito si fa chiaro che l'interesse maggiore di Bartezzaghi va, tutto sommato prevedibilmente, alla tematizzazione narrativa e soprattutto all'aspetto linguistico, terreni sui quali, anticipiamo, troveremo i risultati migliori di questo volume.

Per Bartezzaghi la *Commedia*, con la sua varietà, con la sua preminenza nella nostra letteratura, nella nostra memoria, nei nostri 'luoghi comuni' (sia detto in senso stretto), ci porta inevitabilmente a domandarci: «La poesia è il contrario del gioco con le parole o è addirittura uno dei modi che abbiamo di giocare con le parole?»<sup>5</sup> Torna l'opposizione tra lettura/scrittura e gioco; il nostro sistema scolastico ci insegna che poche cose sono tanto serie e degne di riverenza assoluta quanto la Poesia. Eppure basta accantonare la realtà sociale di poesia e gioco, e fare piuttosto riferimento ai loro meccanismi, per accorgerci che sono i medesimi. Jakobson, insomma, e la funzione poetica.

Segue un breve repertorio commentato di giochi danteschi ma segue soprattutto il capitolo che rappresenta, per chi scrive, l'esito migliore della raccolta: *Le cosmichimiche di Primo Levi*. In questo capitolo, redatto sulla base di precedenti interventi che risalgono al periodo tra il 1997 e il 2000, Bartezzaghi ripercorre il concetto e le modalità di gioco nell'opera di Levi a cominciare dalle riflessioni dirette dello scrittore su tale questione. Si tratta, infatti, di una riflessione costante che passa attraverso definizioni e teorizzazioni e che soprattutto si sofferma sulla ricerca delle sue motivazioni. Primo Levi si chiede se il gioco infantile risponda a un istinto biologico o se piuttosto non costituisca un tentativo di imitazione della vita degli adulti, per poi arrivare a definirlo come un «rapporto di rappresentazione simbolica (o parodistica) della realtà oppure un rapporto di tipo narrativo (in cui il gioco tramanda l'esistenza necessaria di regole a cui attenersi). Il gioco funziona o come un testo o come una grammatica».<sup>6</sup>

Ma al di là di questi tentativi definitivi, secondo un'annotazione che Bartezzaghi riprende da Marco Belpoliti, vi sarebbe sempre un residuo nel pensiero e nelle parole di Levi, degli «indicatori linguistici» sintomo di qualcosa di irrisolto. Il *punctum* che attrae Levi è l'irrazionalità incancellabile sempre presente nel gioco. «La rappresentazione della vita adulta, la ricerca delle regole non sono dunque i soli ingredienti del gioco: nel gioco avviene anche un'altra forma di comunicazione, arcana ma anche evidente, che a Levi e ai suoi lettori non è possibile archiviare, sciogliere con semplicità, ridurre del tutto a ragione».<sup>7</sup> Levi rappresenta forse, in un certo senso, lo scrittore-giocatore ideale: perché affronta la questione in modo esplicito e diretto, perché è egli stesso giocatore (scacchista ed enigmista), perché in tutte le sue opere il gioco è presente nella narrazione (il gioco infantile, l'agonismo anche sportivo, il gioco adulto come diletto), perché vi è poi naturalmente il gioco linguistico ma non solo, anche il gioco linguistico come tema, una riflessione costante sulle parole, sulle lingue, sui linguaggi; infine il gioco letterario nella sua trasversalità tra i generi... Il merito di Bartezzaghi, rispetto a un autore frequentatissimo

<sup>4</sup> *Scrittori giocatori*, p. XI.

<sup>5</sup> *Ivi*, p. 4.

<sup>6</sup> *Ivi*, p. 26.

<sup>7</sup> *Ivi*, p. 27.

come Levi, è di mettere in luce con organicità come per questi «quasi un gioco sembra la letteratura in sé» anche se appunto «il gioco letterario che più appassiona Levi si svolge dentro i confini della parola».<sup>8</sup>

Bartezzaghi passa in rassegna l'uso del *pastiche* e dei vari giochi linguistici. Quello leviano della rima è un *uso inusuale* che infatti contempla anche il fenomeno della «rima non linguistica», originale perché «raramente altri autori usano la *rima* fuori dal sistema linguistico e dal suo significato letterale (un'eccezione è Raymond Queneau che ha teorizzato "rime romanzesche") [...] ma anche perché è tipico di Levi trovare punti di analogia tra fenomeni linguistici e fenomeni di altri ambiti soprattutto scientifici»,<sup>9</sup> come quando in *Il sistema periodico*<sup>10</sup> rileva la presenza di rime anche nelle tavole di Mendeleev. A chi come Pier Vincenzo Mengaldo si stupisca di un tale alto tasso di ludismo in un autore improntato alla «sobrietà e transitività della lingua», Bartezzaghi porge l'invito a contestualizzare il ludismo verbale all'interno del grande interesse di Levi per le lingue e la comprensione tra uomo e uomo, ma anche al tema «dell'invenzione e della teoria dell'invenzione letteraria, scientifica o scientifico-letteraria».<sup>11</sup> Ecco dunque l'uso dei giochi linguistici di origine enigmistica come il palindromo. Sono palindromi di parole, ma anche frasi palindrome, composizioni originali dell'autore, la cui reversibilità rimanda al tema, uno di quelli capitali in Levi, del tempo: «la reversibilità della parola pare promettere una reversibilità dell'azione».<sup>12</sup> La nozione di anagramma trova applicazione nel rapporto tra parola e numero (l'esperienza tragica lageriana dell'uomo ridotto a numero, privato del proprio nome di *Se questo è un uomo*). Infine il rebus che accanto all'inclinazione enigmistica colloca anche l'interesse per l'enigma in senso stretto, per quanto esso stesso sia sempre associato, però, alla ricerca scientifica (la diagnosi medica diventa in Levi una divinazione arcana<sup>13</sup>).

Oltre e dietro al gioco di parole è presente sempre in Levi, tuttavia, anche un interesse per le singole parole che diviene interesse per la glossa ma soprattutto per il valore connotativo della parola, quella che Levi chiama «l'idea accessoria», il sovrappiù contenuto nella parola, che spesso comporta un ritorno all'etimo, a sua volta rivelatore della «relazione nascosta tra l'espressione e il suo passato storico o leggendario».<sup>14</sup> La riflessione sull'etimologia porta a uno studio dei cosiddetti «falsi amici» ma anche, e soprattutto, alla creazione di ibridazioni, di parole composte, all'attenzione per il fenomeno della paretimologia, le associazioni di aggettivi, ossimori, conglomerati, tutti fenomeni che Bartezzaghi testimonia con molti esempi e che sembrano infittirsi laddove si entri nel mondo dell'invenzione scientifica, della fanta-tecnologia o dove ci si trovi davanti alla tragedia dell'ineffabilità, della non-comunicazione. «Il suo interesse va costantemente alla possibilità umana di comunicare: dire quello che si può, ma anche quello che non si può: accogliere giochi di parole, combinazioni e associazioni casuali come apporti dell'inconscio; accettare la pluralità delle lingue e dei linguaggi come un arricchimento potenzialmente infinito della possibilità di spiegare e di capire».<sup>15</sup>

<sup>8</sup> *Scrittori giocatori*, p. 35.

<sup>9</sup> *Ivi*, p. 37.

<sup>10</sup> Primo Levi, *Il sistema periodico* in *Opere*, a cura di Marco Belpoliti, 2 voll., Einaudi, Torino, 1997.

<sup>11</sup> *Scrittori giocatori*, p. 38.

<sup>12</sup> *Ivi*, p. 40.

<sup>13</sup> Vedi Primo Levi, *L'altrui mestiere* in *Opere*, cit.

<sup>14</sup> *Scrittori giocatori*, p. 50.

<sup>15</sup> *Ivi*, p. 58.

Il capitolo su Levi appare perciò di indubbio valore sia per lo specialista (che trova un interessante repertorio dei giochi linguistici) sia per il lettore comune che riesce, nel lavoro di Bartezzaghi, a percorrere tutte le nostre quattro accezioni di gioco nello scrittore-giocatore Primo Levi.

Gli altri capitoli si susseguono con esiti differenti fra loro. Alcuni rimangono nell'ordine della curiosità: è il caso di quello su John Cage che più che dare conto di uno scrittore-giocatore illustra come sia possibile giocare con i testi altrui. Una volta consegnatici dall'autore, i testi diventerebbero come una sorta di oracoli. «La nuova modalità è di tipo interrogativo. Nei confronti del testo io non sono più in una posizione di ricezione: lo interrogo, stabilendo i tempi e il linguaggio della domanda»,<sup>16</sup> così John Cage attua sul testo di Joyce una ricerca che non parte dall'intenzionalità dell'autore ma anzi dalla propria. In questo rientra per esempio il gioco dei mesostici, una sorta di acrostico che anziché unire le lettere iniziali unisce lettere intermedie, il tutto non senza, però, una serie di limitazioni, di *contraintes*: altrimenti che gioco sarebbe senza regole?

Il ritratto di Dossena mostra invece il letterato-pubblicista alle prese con una collocazione tutta personale in una posizione intermedia tra «l'accademismo letterario e la pratica nell'editoria e nel giornalismo».<sup>17</sup> Questo profilo si dispiega dalla propensione biografica di Dossena per il gioco innanzitutto linguistico-goliardico (giochi linguistici inventati con i compagni in gioventù come in una sorta di bislacca confraternita) fondato sulle *contraintes* della omovocalizzazione e dell'omoconsonantizzazione, quindi passando per pubblicazioni come *La zia era assatanata*,<sup>18</sup> fino a giungere alla rubrica *Giochi* (che riguardava tutti i tipi di giochi) inaugurata sull'«Espresso» nel 1978 e infine ai *reference books* sui giochi di carte e all'*Enciclopedia dei giochi* in parallelo agli studi perpetui sul Canzoniere petrarchesco e alla *Storia confidenziale della letteratura italiana*.

Nel capitolo *Marcel Proust superstizioso* Bartezzaghi si interroga sulle modalità di composizione della *Recherche*, concentrandosi sul valore dell'onomastica per Proust in particolare sull'episodio dell'equivoco-scambio tutto basato su un ambigramma (uno scherzo dell'autore stesso?) delle lettere di Gilberte e Albertine in *Albertine scomparsa* e sul rapporto tra onomastica e lettura come *roman à clef* della *Recherche* (inconcepibile, secondo la proposta di Francesco Orlando<sup>19</sup>, o inevitabile nonostante l'intenzione dell'autore come suggerisce Lavagetto?).<sup>20</sup> Di particolare interesse l'idea, rimarcata da Bartezzaghi, della superstizione contenuta nel nome e che sarebbe presente in tutto il romanzo:

I nomi sono una forma di conoscenza che ci orienta nei confronti del mondo: li interpretiamo secondo le nostre credenze e ne veniamo smentiti, ma continuiamo ad affidarci alla loro superstizione [...] I nomi sono una superstizione perché promettono di circoscrivere l'entità a cui si riferiscono una volta per tutte, esorcizzando ogni possibile metamorfosi: i cambiamenti di rango sociale, di stato civile, di personalità, di fortuna economica. Del resto l'etimologia ci dice che la superstizione ha a che fare con la condizione del superstite, quello “stare sopra” che è anche uno “stare oltre”, in cui il tempo presente si sporge, co-

<sup>16</sup> *Scrittori giocatori*, p. 79.

<sup>17</sup> *Ivi*, p. 88.

<sup>18</sup> Giampaolo Dossena, *La zia era assatanata. Primi giochi di parole per poeti e folle solitarie*, Theoria, Roma, 1988; ed. cons. Rizzoli, Milano, 1990<sup>2</sup>.

<sup>19</sup> Francesco Orlando, *Proust, Sainte-Beuve e la ricerca in direzione sbagliata*, in Marcel Proust, *Contre Sainte-Beuve*, 1954; ed. cons. *Contro Sainte-Beuve*, trad. di Paolo Serini e Mariolina Bertini. Einaudi, Torino, 1964.

<sup>20</sup> Mario Lavagetto, *Stanza 43. Un lapsus di Marcel Proust*, Einaudi, Torino, 1991.

me aggettante, sulla condizione attuale passata e quella futura. Superstiti sono coloro che si reincontrano dopo la guerra, all'ultimo ricevimento dei Guermantes, e che possono appurare come il tempo, per esempio attraverso la metamorfosi sociale, abbia potuto togliere i nomi vecchi e darne di nuovi.<sup>21</sup>

L'analisi dedicata a Vladimir Nabokov è una delle più stimolanti del volume. Di questo autore, amante degli pseudonimi (anche nella vita privata), del *pun*, nonché anch'egli come già Levi, scacchista ed enigmista, Bartezzaghi ci invita a tenere unite la straordinaria immaginazione visiva e quella linguistica, poiché il linguaggio sarebbe per Nabokov il correlativo interno stesso del mondo, giacché condivide con questo il medesimo funzionamento: «Il linguaggio è un microcosmo che rispecchia il macrocosmo ed è anche un macrocosmo che contiene il mondo»; così il gioco di parole, che attraverso parole che si somigliano parla di cose che si somigliano, «fa del mondo un atto linguistico». <sup>22</sup> In questo modo, in *Lolita* un intero inseguimento si snoda sulle tracce lasciate dagli improbabili pseudonimi dei fuggitivi che, attraverso sagacissimi *puns* e riferimenti, ammiccano tanto al lettore quanto al protagonista inseguitore Humber Humbert. Dunque anche Nabokov parrebbe proprio uno scrittore-giocatore ideale. Eppure anche nel gioco degli scacchi preferiva essere autore piuttosto che giocatore e sembra amasse comporre problemi scacchistici per poi ricomporli da sé. Come nel cruciverba e nel problema di scacchi c'è una soluzione che è però una «sostanziale assenza di senso», lo stesso accadrebbe nel romanzo. Al di là della costruzione di un nuovo mondo a partire da dati materiali, al di là dell'estasi combinatoria, l'unico vero esito finale passa attraverso l'interazione tra autore e lettore poiché «non v'è letteratura se un lettore non si presenta alla scacchiera, a rispondere – nel modo previsto, o altrimenti – alla mossa dell'autore». <sup>23</sup>

A proposito dell'iper-romanzo *La vita istruzioni per l'uso* di Georges Perec, scriveva così Calvino in *Molteplicità*, la quinta delle *Lezioni Americane*, l'ultima giunta delle sei progettate: «Per sfuggire all'arbitrarietà dell'esistenza, Perec come il suo protagonista ha bisogno d'imporsi delle regole rigorose (anche se queste regole sono a loro volta arbitrarie). Ma il miracolo è che questa poetica che si direbbe artificiosa e meccanica dà come risultato una libertà e una ricchezza inventiva inesauribili». <sup>24</sup> L'artificiosità, il carattere velleitario e apparentemente fine a se stesso delle produzioni oulipiane è il (pre)giudizio che da sempre pende sulle opere emanate dal laboratorio di letteratura potenziale, considerate poco più che sperimentazioni. La trattazione di Bartezzaghi sul padre dell'Oulipo Raymond Queneau rappresenta uno dei capitoli più elaborati e ricchi. Attraverso un ancoraggio anche biografico, il giocatore-critico ripercorre qui la vicenda redazionale di quella che è forse la più celebre opera di Queneau, gli *Esercizi di Stile*. <sup>25</sup> Bartezzaghi analizza per i singoli esercizi la *contrainte* di volta in volta adottata e la sua modalità di funzionamento (così la litote, la metafora, la duplicazione, la finzione del neutro ecc.) ma si sofferma anche sul senso proprio di queste limitazioni: la possibilità di una narrazione neutra (il grado zero della scrittura, per usare la definizione di Roland Barthes<sup>26</sup>), la presenza del sogno e la forma

<sup>21</sup> *Scrittori giocatori*, p. 110.

<sup>22</sup> Ivi, p. 143.

<sup>23</sup> Ivi, p. 157.

<sup>24</sup> Italo Calvino, *Lezioni americane*, Einaudi, Torino, 1988, p. 118.

<sup>25</sup> Raymond Queneau, *Exercices de style*, 1947; ed. cons. *Esercizi di stile*, trad. it. di Umberto Eco, Einaudi, Torino, 1973.

<sup>26</sup> Roland Barthes, *Le degré zéro de l'écriture*, 1953; ed. cons. *Il grado zero della scrittura*, trad. it. Giuseppe Bartolucci, Einaudi, Torino, 1972.

del «racconto di sogni» negli *Esercizi di Stile* (il sogno come materia letteraria più che come connessione diretta con l'inconscio), la dimensione storica degli *Esercizi* (la possibilità di una lettura a chiave con allusione alle vicende della Francia occupata), quella cosmogonica con le influenze delle teorie metafisiche di René Guénon, ma soprattutto la sua dimensione metaletteraria perché in quest'opera «non è Queneau che sta esercitando il proprio "stile": è il lettore che deve mettere in esercizio il proprio, entrando nel gioco». <sup>27</sup> Così la nozione di *contrainte* deve sganciarsi dall'infamia di artificio autoreferenziale. Innanzitutto è sottesa alla poetica queneana la polemica contro il Surrealismo (cui per un certo periodo Queneau fu molto vicino anche per un imparentamento con André Breton), contro miti (ritenuti falsi dal poeta oulipiano) della letteratura come ispirazione liberatoria e dell'automatismo. Si tratta di una posizione che ricorda molto da vicino la polemica classico-romantica; e non sono forse gli stilemi e le modalità del nostro neoclassicismo altro che delle forme di *contraintes*? L'obbligo, la costrizione rendono esplicito il senso del gioco in letteratura e da questo punto di vista «gli *Esercizi di Stile* insegnarono [...] l'importanza di prevedere per il lettore non un ruolo passivo ma l'interazione richiesta dalle dinamiche relazionali del gioco, la nozione di variazione». <sup>28</sup> Come Nabokov anche Queneau rende esplicito l'apporto fondamentale del lettore nell'esperienza della lettura. Peraltro, se l'introduzione della *contrainte* mette in chiaro le regole del gioco, ci troviamo allora subito di fronte alla possibilità dell'errore. L'errore reale o simulato, il «lapsus deliberato» o secondo la proposta perechiana, l'*anticontrainte*, rappresenta il momento di rottura della costrizione e la valvola di sfogo della libertà di gioco dell'autore. Lungi dall'essere un deterrente, la *contrainte* consente dunque di esprimere la molteplicità del possibile; l'arbitrarietà della scelta delle *contrainte* e i relativi spazi dell'*anticontrainte* non sono altro che l'espressione ordinatrice del *self*: «Qualcuno potrà obiettare che più l'opera tende alla moltiplicazione dei possibili più si allontana da quell'unicum che è il *self* di chi scrive, la sincerità interiore, la scoperta della propria verità. Al contrario, rispondo, chi siamo noi, chi è ciascuno di noi se non una combinatoria d'esperienze, d'informazioni, di letture, d'immaginazioni?». <sup>29</sup>

Così in Calvino la modalità combinatoria diventa un espediente per tentare di dare ordine, attraverso una segmentazione, una discrezione, al molteplice e all'inafferrabilità del continuo. L'interesse per l'applicazione della combinatoria in letteratura è già presente nelle opere di Calvino precedenti all'adesione al laboratorio di letteratura potenziale; inoltre tutta la sua produzione è marcata dal gioco linguistico (si pensi anche solo all'onomastica dei personaggi calviniani), dal costante rapporto col mondo dell'infanzia. Ciò che Bartezzaghi fa notare a proposito della produzione combinatoria di Calvino (sia quella implicita che quella esplicita della fase propriamente «combinatoria») è la peculiarità calviniana di dedicarsi a un uso delle *contraintes* macrotestuale e narrativo come accade nell'acrostico formato dai titoli di *Se una notte di inverno un viaggiatore*. Quale risultato del ricorso, nelle ultime opere, di diagrammi e griglie per la costruzione dei testi, ciò che troviamo in Calvino è «la variazione strutturale di un tema, come se si trattasse di un esercizio di stile queneano portato però non sull'*elocutio* ma sulla logica del testo». <sup>30</sup>

<sup>27</sup> *Scrittori giocatori*, p. 200.

<sup>28</sup> *Ibidem*.

<sup>29</sup> Italo Calvino, *Lezioni americane*, cit., p. 120.

<sup>30</sup> *Scrittori giocatori*, p. 228.

Una trattazione fondamentale per la teoria dei giochi è *I giochi e gli uomini* di Roger Caillois (che nell'edizione italiana reca le note di Giampaolo Dossena),<sup>31</sup> utilizzato trasversalmente da Bartezzaghi nell'analisi dei vari autori nella distinzione tra *ludus* e *paidia*. Sono solo due delle categorie di Caillois, ma nella presentazione del rapporto tra gioco e letteratura in Calvino, Bartezzaghi inserisce anche la *mimicry*. Si tratta della categoria dei giochi di mascheramento, l'accettazione di un'illusione, la modalità del «come-se», ed è ciò che metteva in atto Calvino nella sua composizione di *Le città invisibili*: «da genesi del testo incominciò dalla cornice narrativa, e da subito produsse schemi e appunti poi sviluppati con stesure intervallate anche da periodi lunghi». Inizialmente doveva trattarsi di una «scrittura-simulazione (“ogni pensiero come progetto di una città”) [che] venne sottoposta poi a un processo di grammaticalizzazione quando Calvino incominciò a pensare di riunire i testi in un libro»; un processo che giunge «dalla (relativa) *paidia* della scrittura libera al *ludus* (assoluto) della forma-libro»<sup>32</sup> passando per la *mimicry*. Alla *mimicry* Bartezzaghi torna ad accennare a proposito dell'interesse dello scrittore per la ricostruzione dei linguaggi, per l'idea che i fatti scaturiscano dalle (e non pre-esistano alle) parole, per la parola parlata, per ottenere la quale «è necessario richiamarsi continuamente alle sue condizioni, farne oggetto dello stesso discorso che le produce».<sup>33</sup>

Il resoconto della presenza del gioco nel romanzo di Alberto Arbasino *Fratelli d'Italia*, nelle sue varie redazioni ed edizioni, porta inevitabilmente, per quanto riguarda il piano linguistico a una sorta di fenomenologia del turpiloquio e dell'espressione gergale che diviene modalità eufemistica. Si tratta però di eufemismi (per esempio «fare dei giochi» per intendere momenti di sessualità) «mal funzionanti». Secondo l'interpretazione di Bartezzaghi si tratta in realtà di «contro-eufemismi», in quanto se pure l'interdizione linguistica dell'eufemismo è mantenuta, tuttavia questa «viene deviata sul territorio del gioco verbale»; così ci troviamo davanti a «eufemismi che attenuano ma evocano [...]». Arbasino conserva un velo di reticenza sull'interdetto» che è però «abbastanza sottile da rendere trasparente l'allusione».<sup>34</sup> L'eufemismo può essere però mandato in frantumi dall'irrompere della parolaccia anche nella fattispecie della post-parolaccia (ovvero straniata attraverso alterazioni formali della parola, attraverso la disarticolazione dei luoghi comuni, lo zeugma di registri, i giochi di parolacce). Ma le pagine più interessanti di questo capitolo su Arbasino sono quelle del paragrafo *Una digressione sull'ipercronismo*. Qui Bartezzaghi mostra come attraverso le stesure delle quattro successive edizioni di *Fratelli d'Italia* (Feltrinelli 1963, Feltrinelli 1967, Einaudi 1976, Adelphi 1993) venga a formarsi una dimensione «ipercronica» del romanzo. Lo scrittore lombardo inserisce, infatti, progressivamente anacronismi (anche di tipo linguistico, quando per esempio introduce neologismi), anticipazioni, addirittura allusioni alla ricezione critica del suo romanzo all'interno del tempo della storia (il 1961), che invece rimane invariato. Si viene a creare così una sorta di iper-presente e con esso un Iper-narratore che «vive sia nel romanzo sia fuori: continua a raccontare la stessa storia, ma tiene conto retrospettivamente del tempo [...] del romanzo [...] [tempo] del momento storico»<sup>35</sup>. Ecco dunque un altro autore che porta sulla pagina la riflessione metaletteraria.

<sup>31</sup> Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, 1958; ed. cons. *I giochi e gli uomini*, trad. it. di Laura Guarino, Bompiani, Milano, 2007 (prima traduzione italiana Fabbri, Milano, 1981).

<sup>32</sup> *Scrittori giocatori*, p. 232.

<sup>33</sup> Ivi, p. 244.

<sup>34</sup> Ivi, pp. 255-256.

<sup>35</sup> Ivi, p. 260.

Come già abbiamo accennato sopra, trova spazio in questa raccolta di testi di Bartezzaghi anche un saggio dedicato all'artista figurativo Alighiero Boetti. Alcune sue opere recano, infatti, marcate nella loro consistenza materica (lastre di gesso ma pure arazzi, ricami) lettere disposte secondo schemi privi di senso apparente, quasi enigmistici, – non senza suggestioni dell'arcano, del segreto, dell'enigma – da indovinare per giungere alla soluzione, anzi... da divinare. Avvicinarsi alla soluzione significa passare dalla «visione oculare» alla «visione del veggente. [...] il gioco e il segreto del linguaggio è uno dei modi in cui si mette in movimento la parola».<sup>36</sup> E ancora: «Quando si mette in moto il linguaggio produce entropia. Il linguaggio viene sempre scomposto e poi ricomposto: si introduce una differenza, per rendere veggenti i vedenti, per passare dalla visione ottica a quella visionaria».<sup>37</sup>

Tralasciando il brevissimo capitolo su Pontiggia – in cui al paradigma del gioco in generale sembra andarsi a sostituire a tutti i livelli, il gioco degli scacchi – (ma d'altro canto non ci siamo soffermati nemmeno sull'elencazione di una serie di curiose coincidenze e antitesi tra Nabokov e Gadda e su un tributo personale/commiato di Stefano Bartezzaghi a Roland Barthes, composto secondo una *contrainte* che impone l'endecasillabo sciolto in prosa epistolare) le ultime tre analisi di *Scrittori giocatori* riguardano tre autori di culto americani: Truman Capote, Don DeLillo, David Foster Wallace, legati uno all'altro non solo nel loro succedersi nelle generazioni.

Fu proprio DeLillo a cucire, non senza una punta di malignità, l'etichetta «*factoidab*», fattoidale, alla forma narrativa della *non fiction novel* inaugurata da Capote con *A sangue freddo*, il cui conio appartiene però a Norman Mailer in riferimento a quei fatti che non hanno davvero esistenza fino a che non appaiono, sottoposti a un certo tipo di resoconto o narrazione, sui media. Come sostiene Bartezzaghi, per DeLillo «Capote avrebbe dovuto accorgersi che il suo drammatico articolare l'alternativa tra verità e apparenza (o illusione) non stava tenendo conto dell'esistenza di una terza categoria, che era anzi proprio quella che interessava al pubblico coagulato da Capote attorno al racconto di un caso di cronaca come un altro»; infatti il fatto di per sé del pluriomicidio non era un fatto-ide poiché «era esistito prima e indipendentemente dalle sue rifrazioni mediatiche. Fatto-ideale era [...] il suo diventare materia di un'ossessione esclusiva da parte di un narratore, cioè un soggetto oscuramente chiamato dalla società cui appartiene a raccoglierne e restituirne la storia».<sup>38</sup> Ma è una caratteristica di Truman Capote, con qualsiasi genere si stia cimentando, quella di non poter prescindere, più o meno consciamente, dal vissuto, dall'esperienza. «L'autobiografia, il reportage, il gossip mondano [...]: la sua è una scrittura esperienziale, in cui anche l'immaginazione e l'invenzione letteraria sono sempre in diretto rapporto con la vita vissuta o almeno osservata o indagata».<sup>39</sup>

Il rapporto tra realtà e apparenza è in DeLillo rapporto tra gioco e realtà. Il gioco si fonda sulla visibilità, massimamente gli sport, che al posto della figura solitaria del *kibitzer* trovano quella dei numerosissimi spettatori coinvolti in un'esperienza collettiva. Fuori dal campo di gioco c'è quel che è segreto, invisibile, la dietrologia. È proprio sull'idea di segreto che troviamo una singolare convergenza tra allievo e maestro, in due opere uscite in sostanza contemporaneamente (*Infinite Jest* di Wallace nel 1996, *Underworld* di DeLillo nel 1997). Si tratta, come ci fa notare Bartezzaghi, di una convergenza inspiegabile data,

<sup>36</sup> *Scrittori giocatori*, p. 292.

<sup>37</sup> Ivi, p. 291.

<sup>38</sup> Ivi, pp. 327-328.

<sup>39</sup> Ivi, p. 308.

appunto, la totale concomitanza delle due pubblicazioni. Ma DeLillo è anche uno degli amici-colleghi che hanno partecipato come oratori alla cerimonia di commemorazione, tenutasi a New York il 23 ottobre 2008, circa un mese dopo il suicidio di Wallace, cerimonia che Bartezzaghi racconta in qualità di testimone diretto (e che fa da perno al capitolo dedicato a Wallace, intitolato appunto *Un funerale americano*).

Leggendo di questo scrittore e pensando alle pagine dei suoi romanzi verrebbe proprio da ritornare alle parole di Bartezzaghi nell'introduzione. Qui non ci troviamo sui soliti scivoli, le solite altalene...eppure insieme a Levi sembra proprio Wallace essere l'altro massimo scrittore-giocatore. Innanzitutto perché nella sua opera maggiore, *Infinite Jest*, sono presenti a livello narrativo entrambi gli sport del giovane Wallace, il football americano e il tennis (quest'ultimo praticato ad alto livello agonistico, Wallace era una vera promessa tennistica); quindi abbiamo lo scrittore *giocatore* e il gioco come tema, le prime due delle nostre quattro nozioni di gioco. Ma naturalmente il gioco in Wallace è anche linguistico, tarato sulla minima sfumatura e anche sull'assenza, meglio sulla mancanza, delle parole, come dimostrano i numerosi esempi portati da Bartezzaghi intorno all'utilizzo di una delle parole chiave di *Infinite Jest*, «*map*», con i suoi molteplici e disparati significati, la rete che questi creano, le risemantizzazioni continue, talvolta gergali, che si includono però ciascuna nell'altra.

Ciò che in Wallace risulta più sorprendente, tuttavia, è l'aspetto teorico del gioco. Se il problema esistenziale è centrale nella poetica dello scrittore statunitense, esso rimane però irrisolvibile poiché nemmeno l'intelligenza «consente affatto di agevolare le soluzioni al problema dell'esistenza reale degli individui»; così «il sapere si offre soprattutto nei suoi aspetti tautologici, [...] è sempre una ripetizione».<sup>40</sup> In questo modo il silenzio, l'assenza di parole, il non detto assumono un valore strutturale: «Le informazioni negate, la sparizione dei protagonisti, la rappresentazione del silenzio nei dialoghi [...], le sconcertanti mancanze e falle che punteggiano la scrittura di David Foster Wallace sono altrettante mosse del gioco dell'autore, proprio perché si oppongono a una sua chiara vocazione totalizzante. Il lettore avverte qualcosa di veramente eroico e sovrumano nel suo tentativo di dire tutto»,<sup>41</sup> Wallace lo tartassa con richieste di partecipazione cosicché «non può mai abbandonarsi completamente a una lettura di mera assimilazione, ma viene sempre impegnato in termini di memoria, congettura, intelligenza testuale».<sup>42</sup> I tentativi totalizzanti frustrati, la ricerca di auto-comprensione: tutto ciò che non può essere afferrato può essere al limite solamente delimitato, soltanto i confini possono essere tracciati.<sup>43</sup> Ecco, dunque, l'ossessione cartografica di Wallace, l'idea della mappa-mondo, della mappa-territorio, della mappa-corpo, della mappa-volto: «Il suicidio è dunque la rinuncia alla mappa, alla rappresentazione fisica del proprio essere».<sup>44</sup> Anche in Wallace abbiamo dunque una riflessione teorica su gioco e letteratura sia dal punto di vista del ruolo attivo del lettore nella costruzione dell'esperienza della lettura, sia circa il valore performativo di tale esperienza come dispiegamento delle possibilità del molteplice.

<sup>40</sup> *Scrittori giocatori*, pp. 341-342.

<sup>41</sup> Ivi, pp. 342-343.

<sup>42</sup> Ivi, p. 364.

<sup>43</sup> Per la nozione del rapporto mappa-territorio v. Gregory Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, 1972; ed. cons. *Verso un'ecologia della mente*, trad. it. di Giuseppe Longo, Adelphi, Milano, 1976), p. 220ss. Per la nozione di mappatura come auto-comprensione v. invece Wolfgang Iser, *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1991; e *Idem*, *The Range of Interpretation*, Columbia University Press, New York, 2000.

<sup>44</sup> Ivi, p. 362.

Non siamo arrivati poi così lontano dai giocosi Queneau e Calvino, in fondo... Si potrebbe dire che tutti gli scrittori sono giocatori ma alcuni sono più giocatori di altri, ecco cosa lega gli autori analizzati qui da Stefano Bartezzaghi. Ma i due aspetti subiscono trattamenti molto differenti: la teoria da tanti anni ormai parla di gioco come paradigma della letteratura,<sup>45</sup> di gioco e *performance*, ricevendo attenzione e consenso mentre dall'altra parte, nella pratica vera e propria, chi si avvale di forme esplicitamente metaletterarie, considerate 'artificiose' e velleitarie, con fortune alterne, è condannato a patire sempre un certo atteggiamento di sospetto.

Quel che rende piacevole la lettura di *Scrittori giocatori* è l'elevata presenza di esempi testuali e di intrecci biografici, che stemperano il rischio di troppa speculazione e soddisfanno la curiosità anche del lettore non specialista. Le riflessioni teoriche di Bartezzaghi rimangono contenute e contestualizzate nell'ambito dello scrittore preso in considerazione ma rappresentano spunti interessanti che potrebbero essere trattati con più organicità. Il merito dell'autore è quello di aver saputo dare alcuni esempi di buone pagine critiche (quelle su Levi e Wallace sopra tutte), con un deciso ancoraggio testuale e con fruttuosi momenti teorici, non disgiunti tra loro: un esempio di teoria e critica indivise. Proprio come gli autori qui analizzati, i quali ci si presentano in tutta la loro poliedricità di uomini, giocatori, scrittori e teorici, alla ricerca di una comprensione (nel senso etimologico) della realtà e dell'essere umani per mezzo di quello strumento discernente e totalizzante che è la letteratura.

---

<sup>45</sup> Vedi Stefano Ballerio, *Gioco, letteratura. Alcune riflessioni*, «Enthymema», n. 1, 2009.