

GIORGIO FICARA

Il gioco è una cosa seria

Ben prima di quelli istituzionali e concettuali di ogni avanguardia e neoavanguardia, i giochi, le scommesse, le gare, gli svaghi d'ogni genere sono stati – per tutti, e *ab origine* – pietre miliari in letteratura: dagli 'antichissimi' – l'atomismo ludico del *De rerum natura*, per esempio – al Leopardi dei *Ricordi d'infanzia* (dove i giochi tra i fratelli, dagli scacchi alle battaglie in giardino, sono l'occasione in cui emerge il desiderio di gloria del giovane Giacomo, e anche opportunità per riflettere sul dolore),¹ o a quello – più canonico e ancor più drammatico rispetto alla fonte lucreziana – della *Palinodia al Marchese Gino Capponi*, dove l'eterno ciclo di creazione e distruzione è considerato attraverso i trastulli di un fanciullo-natura instancabilmente dedito a costruire e demolire e nuovamente costruire, con «assidua cura» un palazzo, o tempio, o torre «di sassolini e di fuscilli», «perché gli stessi a lui fuscilli e sassi | per novo lavorio son di mestieri».

Tra Lucrezio e Leopardi, stanno peraltro i giochi strampalati della letteratura settecentesca, per tutti quelli di *Jacques le fataliste et son maître*, che si susseguono come le diverse mani di una partita di carte che confermano la logica, il risultato finale del gioco stesso. E il fatalismo di Jacques consiste precisamente nell'impossibilità di ricostruire un disegno generale (dell'opera e della vita): «S'il est écrit là-haut que tu seras cocu, Jacques, tu auras beau faire, tu le seras; s'il est écrit au contraire que tu ne le seras pas, ils auront beau faire, tu ne le seras pas; dors donc mon ami».² Il gioco è propriamente e innanzitutto dubbio, incongruenza fondamentale per cui il mondo, si direbbe, non coincide con se stesso:

JACQUES: N'est-il pas évidemment démontré que nous agissons la plupart du temps sans vouloir? Là, mettez la main sur la conscience: de tout se que vous avez dit ou fait depuis une demi-heure, en avez-vous rien voulu? N'avez-vous pas été ma marionette, et n'auriez-vous pas continué d'être mon polichinelle pendant un mois, si je me l'étais proposé? | LE MAITRE: Quoi! C'était un jeu? | JACQUES: Un jeu. | [...] | LE MAITRE: Si pourtant je m'étais blessé? | JACQUES: Il était écrit là-haut et dans ma prévoyance que cela n'arriverait pas.³

Ben prima dell'iper-sconnesso *Giuoco dell'oca* di Sanguineti o del razionale *Castello dei destini incrociati* di Calvino, chiunque si accinga a scrivere un'opera letteraria sa benissimo che la realtà che sta per rappresentare sarà non una copia o mimesi di quella realtà che in

¹ Il 30 novembre 1828, al f. 4418 dello *Zibaldone* (si cita dall'ed. a cura di R. Damiani, Milano, Mondadori, 1998), Leopardi ricorda il «Piacere, entusiasmo ed emulazione che mi cagionavano nella mia prima gioventù i giuochi e gli spassi ch'io pigliava co' miei fratelli, dov'entrasse uso e paragone di forze corporali. Quella specie di piccola gloria eclissava per qualche tempo a' miei occhi quella di cui io andava continuamente e sì cupidamente in cerca co' miei abituali studi». Ma si pensi anche al brano dei *Ricordi d'infanzia* in cui Leopardi descrive alcuni giovani che sulla piazzetta antistante il palazzo danno la caccia a una lucciola.

² D. Diderot, *Jacques le fataliste et son maître* (1773), Paris, Gallimard, 1973, p. 330.

³ Ivi, pp. 323-324.

qualche modo ciascuno di noi crede di riconoscere, ma piuttosto una seconda realtà, fondata su una fondamentale presa a rovescio rispetto alla prima. Il romanzo, genere borghese trionfante, e l'epica prima del romanzo, non possono neppure essere pensati senza la nozione di incongruenza, cioè in qualche modo del *falso* rispetto al *vero* della realtà, che a sua volta coincide, precisamente, con la nozione di gioco in letteratura. Lo stesso Diderot ci mette sull'avviso quando, in seguito al racconto delle vicende amorose di M.me de La Pommeraye, dice per bocca del *maître*:

Quand on introduit un personnage sur la scène, il faut que son rôle soit un: or je vous demanderai, notre charmante hôtesse, si la fille qui complotte avec deux scélérates est bien la femme suppliante que nous avons vue aux pieds de son mari? Vous avez péché contre les règles d'Aristote, d'Horace, de Vida et de Le Bossu.⁴

Se poi l'ostessa ribatte che al centro della sua narrazione c'era semplicemente, ingenuamente, «ce qui se passai au fond du coeur de cette jeune fille», il lettore saprà, una volta per tutte, che il gioco, nella narrazione, è una cosa molto seria.

D'altra parte, se il romanziere, costitutivamente *un po'* stupido (cioè *un po'* credente nel dogma della verità della rappresentazione, come ogni bambino fideisticamente concentrato nel suo gioco) diventasse assolutamente stupido, affetto dalla 'stupidità prima' paventata da Adorno, la sua arte non sarebbe che uno degli infiniti casi di 'pacchianeria' spacciata per purissimo Biedermeier o purissimo Regency nel mercato della comunicazione globale.

Ma che cosa resta oggi di quella illustre tradizione che guardava al romanzo con un lieve sorriso e metteva al centro dell'attenzione – dei lettori, dei romanziere futuri – la sua fondamentale incongruenza rispetto alla realtà?

Il est bien évident que je ne fais pas un roman, puisque je néglige ce qu'un romancier ne manquerait pas d'employer – leggiamo ancora in Diderot –. Celui qui prendrait ce que j'écris pour la vérité, serait peut-être moins dans l'erreur que celui qui le prendrait pour une fable.⁵

Una sola pagina del *Tristram* di Sterne o di *Jacques* di Diderot, in effetti, ci pare oggi più moderna di tutta l'opera di un attuale romanziere 'realista'. Sterne con i suoi personaggi sbilenchi e fuori squadra realizza, per dir così, la dissonanza e mostra quanto più è possibile l'inadeguatezza della finzione. Il non-sapere di Diderot-Jacques, d'altra parte, è la spinta propulsiva di un racconto che si ridefinisce formalmente come racconto-pensiero. Ma oggi? Perché il gioco-letteratura, oggi, sembra non funzionare più?

Tutta l'attuale narrativa ingenua o astuta, e la sua relativa purezza o penuria teorica, non sarebbero plausibili oggi, se i moderni ne sapessero più degli antichi, come argomentava il Fontenelle. Ma, al contrario, anche la meditazione dei sommi del Novecento italiano – Gadda, Calvino – sembra del tutto disattesa o sorpassata in una 'semplicità' che ha qualcosa, per di più, di una certa pieghevolezza morale e d'una triste coazione alla falla-

⁴ Ivi, p. 196.

⁵ Ivi, p. 47.

cia: oggi il gioco in letteratura sembra stato derubricato a convenzione sociale, e nell'abbuffata di *memoir* e *autofiction* che caratterizza il panorama attuale non è raro incontrare autori-personaggi che mettono in scena la propria ludopatia non come strategia di interrogazione del mondo, ma tutt'al più come inchiesta (o confessione) psicologica o sociale. Così Giorgio Falco, nel suo recente *Ipotesi di una sconfitta*, narra la sua metamorfosi da giovane precario bistrattato (e perfettamente coincidente con il suo *username* 'GFALCO') a giocatore compulsivo:

Quando scommettevo mi ribattezzavo Mister Lumpen, in omaggio al *Lumpenproletariat* marxiano [...]. Avevo perso ogni lavoro, scommettevo e scrivevo: ero Mister Lumpen [...]. Mister Lumpen avrebbe assicurato un effetto comico, straniante, da inizio Novecento, da bombetta, da fruscio di abiti lunghi, da cavalli che si muovono in città, tra le scintille dei tram elettrici al ritmo di un'orchestra. Mister Lumpen poteva essere però anche il nome di una merendina da discount. La pausa con cui coccolarsi. | Mi dicevo che avrei scommesso per poco tempo. Entravo nel sistema e decidevo su cosa puntare. Il calcio mi innervosiva: soprattutto il campionato italiano, una recita da imboscato. Preferivo il tennis, in particolare il tennis femminile, nonostante la massiccia presenza di giocatrici dell'Est europeo mi ricordasse la dismissione dell'Occidente.⁶

Il gioco, e in particolare quella forma degenerare di gioco che è la scommessa, diventa nel romanzo di Falco l'immagine alienata e corrotta del lavoro, innanzitutto un lavoro che ha perduto la sua carica etica (ancora viva in Volponi a Ottieri e superstite, qui e là, nei 'novissimi' Ferracuti, Bajani, Murgia), riducendosi via via a mero dispositivo 'pulsionale' e *fatum* economico. Scrive ancora Falco:

Tutti gestivano l'azienda in modo ludico, non credevano davvero al lavoro, erano invasi dalle menzogne ludiche, si erano spinti troppo in là con le bugie infantili. Il lavoro e quindi il mondo del lavoro e il mondo intero erano puro intrattenimento, un cartone animato che non aveva più bisogno di fingere.⁷

Il gioco allude qui evidentemente, in modo alquanto scoperto, a un'azione priva di moralità condotta alle sue ultime conseguenze e con una allarmante pretesa relativistica.

Che dire poi dell'*Animale notturno* di Andrea Piva, *exemplum* perfetto di vizio premiato, di una spregiudicatezza che «coltiverà la parte peggiore di sé» perché solo quella potrà avere qualche *chance* nel mondo d'oggi?

In due ore di follia mi sono giocato, a scelta, una Ferrari 360 Modena, una Porsche 911 Carrera, due case di mia madre a Rossano, cinquecento dei miei motorini, un buon aereo da diporto. Ma il modo più efficace che ho trovato di porla, senz'altro il mio preferito nella sua diabolica rappresentatività, è un altro ancora, ed è quello su cui indugio di più, perché è quello che mi fa più male: [...], io sottoscritto Ferragamo Vittorio in poche ore di delirio mi sono giocato a carte dieci anni di stipendio di mio padre. Dieci anni! Dieci cazzo di anni di lavoro di un operaio. E me li sono giocati in una modalità che non conosco bene, e per di più da ubriaco.⁸

⁶ G. Falco, *Ipotesi di una sconfitta*, Torino, Einaudi, 2017, p. 358.

⁷ Ivi, pp. 359-360.

⁸ A. Piva, *L'animale notturno*, Firenze, Giunti, 2017, p. 332.

Che il romanzo occidentale e novecentesco sia stato sempre il terreno (impervio) della dissonanza e del dubbio, e meno il terreno (pianeggiante) della descrizione e del compimento, è un dato quasi ovvio ma oggi invero quasi del tutto rimosso. Mai come oggi assistiamo a uno scivolamento e a un deperimento e a un'obiettiva identificazione del genere romanzo, e di tutta la sua originaria complessità, con la 'facilità' della comunicazione di massa. La narrazione stessa si è perfettamente oggettivata in una merce peraltro difficilmente identificabile e fruibile nell'era del web.

Una tale condizione di pena e deperimento può spiegarsi innanzitutto con un'omissione: la letteratura di oggi non ha seguito le indicazioni della letteratura di ieri. Nella stessa ironia, distruttiva, disvelatrice dell'incongruenza, quel *riprendersi ciò che si è appena detto* che è il fondamento stesso della forma-romanzo, c'è un elemento costruttivo che, per così dire, ristabilisce le proporzioni: da una parte conduce a una certa assoluzione della somiglianza (la realtà è la meta della finzione romanzesca), dall'altra conduce alla 'riflessione', ossia al cammino inverso, al ritorno dal piano della finzione al piano della realtà vera. Nella «evoluzione inevitabile» del romanzo di cui ha parlato, tra i primi, Michel Butor,⁹ un momento essenziale è la percezione dell'incongruenza come possibilità di conoscenza: a partire dalla sua stessa operante dissoluzione ironica, un romanzo e il suo 'gioco' ci inducono a considerare e conoscere *di più* la realtà, e sono un ponte gettato verso un relativo *compimento* dell'essere del lettore stesso. Non è poco. Ma è esattamente ciò che non è avvenuto o non si è mantenuto nel romanzo contemporaneo, che in qualche modo è retrocesso all'ingenuità, alla semplicità, alla piena leggibilità: il gioco, che ancora in Calvino era un 'dispositivo' di una certa efficacia (anche dal punto di vista teorico), pare oggi ridotto al suo grado zero. Il personaggio ridotto a carta da gioco gettata su un tavolo (come l'essere umano *gettato* nel mondo da un destino superiore e imperscrutabile) era nel *Castello dei destini incrociati* il segno evidente di una nostalgia nei confronti della forza del narratore tradizionale e dello stesso personaggio-persona studiato, anzi *commemorato* in un saggio famoso da Giacomo Debenedetti. Calvino insomma, mettendo in scena simulacri invece di personaggi, denunciava lo sbriciolamento di un'idea, di un progetto che mirava a interrogare il mondo e che ora è destinato, nel migliore dei casi, a specchiarsi nel vuoto lasciato da quella domanda sul destino che Jacques poteva ancora arditamente, o sconsideratamente, porre alla sua *gourde*. Ma oggi?

In *Note per un bilancio del Novecento*, anche Cesare Segre qualche anno fa si interrogava sul destino dell'espressione letteraria nel nostro paese:¹⁰ in effetti, scriveva, che bisogno ha di letteratura questo nostro secolo che «è il più tragico nella storia dell'uomo»? Perché continuare a pensare alla letteratura come a una strategia di comprensione del reale, quando il reale stesso sembra impietrito nell'orrore e nel dolore? Non è forse questo «un momento in cui c'è meno bisogno di poeti e narratori che di pensatori o di investigatori del nostro essere al mondo»? Non è peraltro augurabile l'opzione volta a sfiorare il silenzio e a rinunciare alla sirena post-storica di un mondo addormentato nelle narrazioni,

⁹ M. Butor, *Essais sur le roman*, Paris, Gallimard, 1964.

¹⁰ C. Segre, *Note per un bilancio del Novecento*, in *Tempo di bilanci. La fine del Novecento*, Torino, Einaudi, 2005.

nonché di un apocrifo giardino dell'eden dove ogni gioco è disponibile, legittimo e replicabile?

Un'opposta reazione, disperatamente ultraletteraria, ma del tutto responsabile, è stata quella di Alberto Arbasino, che non ha fatto che scrivere e riscrivere i suoi libri, da *Fratelli d'Italia* a *L'anonimo lombardo*, nel quadro di un'opera progressiva, mai finita, mai chiusa. Libero interprete del motto di Montaigne «nous ne faisons que nous entregloser»,¹¹ egli narra se stesso senza mai apparire ingenuo o meramente 'ricorsivo': il gioco messo in campo è sempre divertente, lieve, aggraziato. I suoi romanzi, pieni zeppi di andirivieni e congegni e arnesi del mestiere, mascherano in modo arguto la critica del *kitsch* italico tra le pieghe di una chiacchiera, una passeggiata o una relazione di viaggio. Il gioco nelle sue pagine non è altro che una insistente interrogazione sull'idea, le forme e il futuro della letteratura, e non ha nulla della cinica e facile giocosità di certi narratori d'oggi: la sua scrittura è quasi una festa di fronte alle aporie della modernità: una festa 'difficile'.

Ma la neoavanguardia, a cui Arbasino pure è stato avvicinato, ha dato una risposta diversa alla sfida posta dalla letteratura: Edoardo Sanguineti, ad esempio, da *Ideologia e linguaggio* in poi ha proposto con una certa coerenza una soluzione sua. Il museo, ci dice, è il luogo dove il 'valore' viene sublimato e conservato: occorre dunque applicarsi a un'arte da museo come opposizione al mercato, con uno spirito virtuosistico, cinico, ludico che rifiuti lo spauracchio di una possibile morte dell'arte e immetta «nella circolazione del consumo artistico una merce capace di vincere». Detto questo, molte prove narrative della neoavanguardia, compreso *Il giuoco dell'oca*, potrebbero essere valutate a buon diritto come giochi fini a se stessi, appunto, secondo quella maniera dell'antiromanzo in cui il personaggio è innanzitutto un effetto di superficie, una specie di caricatura del personaggio 'incongruente' joyciano e proustiano, secondo la celebre definizione del Debenedetti di *Commemorazione provvisoria del personaggio-uomo*:

È dunque già cominciata, per il personaggio-uomo, una vita grama: lo si trova intatto solo nel punto in cui il circolo chiude il circolo e l'inizio coincide con la fine. Egli appare, gli viene imposto un nome e uno stato civile, poi si dissolve in una miriade di corpuscoli che lo fanno sloggiare dalla ribalta, è richiamato solo nel momento in cui serve a incollare i suoi minutissimi cocci.¹²

A partire da un certo sperimentalismo novecentesco, dunque, la letteratura stessa diventa una specie di gioco assoluto in cui si riflette straniata la tradizione precedente: ne *Le due zitelle*, ad esempio, Landolfi gioca con l'immagine originaria (petrarchesca) dell'autore-scimmia,¹³ e costruisce un racconto teso a imitare le forme vanagloriose del romanzo e capace di giocare con la sua *forma* fino scomporla, eludendola e forse oltrepas-

¹¹ M. de Montaigne, *Essais*, III 13.

¹² G. Debenedetti, *Commemorazione provvisoria del personaggio-uomo* (1965), in *Il personaggio-uomo*, a cura di R. Manica, Milano, il Saggiatore, 2016, p. 44.

¹³ In una lettera a Giovanni Boccaccio (*Familiars* XXIII, 19), Petrarca descriveva lo scrittore come un imitatore che deve cercare di essere simile, non uguale, al proprio modello in modo che la somiglianza raggiunta sia paragonabile a quella tra un figlio e il proprio padre: l'imitazione palese infatti è propria delle scimmie, quella nascosta, dei poeti («illa poetas facit, hec simias»).

sandola. Negli stessi anni, il Gruppo 63 porta avanti un progetto che, di lì a poco, Debenedetti avrebbe liquidato come «arcadia dell'antipersonaggio», o come «sindacato del numero di matricola», preferendo retrocedere al Narratore della *Recherche* o a Leopold Bloom o a Ulrich; ma anche alla fondamentale *Teoria del romanzo* di Lukàcs come a un invito – per tutti gli scrittori futuri – a riconsiderare il romanzo in quanto 'storico' (cioè mutabile, incerto, dissonante) e in quanto 'ideale', non conciliabile col mondo vero se non sul terreno della ricerca intellettuale, della vocazione e della responsabilità morale. Ecco, se la neoavanguardia da una parte mostrava e condannava le Liale, cioè la mercificazione del progetto letterario, e svelava la Liala intima, il tarlo che rosicchia i legni anche più pregiati, dall'altra parte giocava con l'avanguardia e con la modernità, come Robbe-Grillet giocava con la nozione del tempo e del suo impiego – a partire da Proust – quando scriveva che il personaggio *dura* quanto la lettura del personaggio o la proiezione del film, e che oltre quel limite cessa, non solo di agire, ma di esistere: giochi, per l'appunto, esercizi di deroga alle vecchie norme o addirittura 'lialismi' di secondo grado. Niente a che fare con quel *di più* di conoscenza a partire dall'incongruenza o dall'esplosione dell'identità classica del personaggio i cui frantumi, ancora secondo Debenedetti, «raggiungono, se così si può dire, un'identità più intensa di quella che si è dissolta».¹⁴

Così, per le indicazioni sul *poi* e sul *livre à venir* non si riesce a pensare che a un salto indietro, a prima della neoavanguardia, a quello sperimentale e tormentato e forse insuperabile romanzo moderno che, per poter sopravvivere ed *essere*, dovette concentrarsi su ciò che non si riesce a indennizzare con l'informazione. Lo stesso Roland Barthes nelle *Variations sur l'écriture*, ci dice che la comunicazione è un pregiudizio della democrazia: «Siamo abituati, per il peso che hanno i valori democratici (e forse più alla lontana quelli cristiani), a considerare spontaneamente la più ampia comunicatività come un bene assoluto e la scrittura come un patrimonio acquisito al progresso».¹⁵ Dunque dovremmo mirare a una specie di aristocrazia? Dovremmo rinunciare all'essenza comunicativa o meglio alla speciale prerogativa di socievolezza di ogni grande letteratura? La parola d'ordine delle *Variations* è «illeggibilità» come garanzia di una scrittura che 'prenda il largo' da ogni alibi referenziale, contro la «leggibilità» della comunicazione, contro il gioco del linguaggio pubblicitario e televisivo: secondo Barthes, «non va da sé che la scrittura serva a comunicare».¹⁶ Se nella comunicazione (cioè, oggi, quasi tutto, anche *quasi tutta* la letteratura) il messaggio «giunge», finisce, si esaurisce, muore nella sua destinazione, se cioè la comunicazione è essenzialmente finitudine, la scrittura è essenzialmente infinità, «campo di significazione infinita», in grado di impregnare l'uomo nella sua interezza, «pratica infinita, nella quale tutto il soggetto è coinvolto» in opposizione alla semplice trascrizione di messaggi.¹⁷ Barthes ha studiato in modo preminente i ruoli e le funzioni e le vie di salvezza della letteratura nella nostra epoca: ha visto la letteratura allontanarsi da un mondo do-

¹⁴ G. Debenedetti, *Commemorazione provvisoria...*, cit., p. 42.

¹⁵ R. Barthes, *Variations sulla scrittura*, seguite da *Il piacere del testo*, trad. it. di C. Ossola, Torino, Einaudi, 1999, p. 11.

¹⁶ Ivi, p. 13.

¹⁷ Ivi, pp. 34 e 43.

minato dal linguaggio orale e oltrepassarlo largamente: del tutto *estranea*, ma anche, per dir così, 'disponibile', come quei crittogrammi cinesi che si offrono al viaggiatore su un scala o su una montagna o sul muro maestro d'una casa e che sono innanzitutto poetici e rituali e in seguito funzionali. In questo senso Barthes riflette sul carattere non temporale e non etnico della letteratura: quel segno sul muro o sulla montagna non è diverso dall'*Ulisse* di Joyce: «Nessuno ha scritto sul muro – e tutti lo leggono. Per questo, emblematicamente, il muro è lo spazio della letteratura moderna».¹⁸

La letteratura è 'infinita come la vita', scriveva il vecchio Palazzeschi in *Congedo*. E si potrebbe concludere che questa letteratura 'infinita' (penso oggi a tre libri del secolo scorso: *Vite di uomini non illustri* di Giuseppe Pontiggia, *Vento largo* di Francesco Biamonti, *L'Orlando innamorato raccontato in prosa* di Gianni Celati) è il bene che dovremmo preservare non con la *pesanteur* di generi oggi *à la page*¹⁹ ma con la leggerezza e la stilizzazione che – già per Calvino – erano necessarie per sottrarsi allo sguardo di Medusa e risolvere l'orrore del mondo.

Leggerissimo e stilizzatissimo, Ermanno Cavazzoni nel recente *La galassia dei dementi* (2018) volta l'utopia di un mondo migliore nella distopia di una città morta, dove gli uomini (morbosi collezionisti di lucchetti, grucce, bottoni) vivono sepolti nella loro inerzia e nella loro nevrastenia.²⁰ Cavazzoni propone un gioco paradossale in cui droidi, robot, e automi di varia specie si impadroniscono del mondo e lo trasformano in una sequela di avventure dal sapore epico e cavalleresco; come in un nuovo *Orlando furioso*, siamo di fronte a una iperbolica satira dei costumi umani, della letteratura odierna, della stessa cultura in cui viviamo immersi.

Da *Vite brevi di idioti* (2004) a *Il pensatore solitario* (2015), Cavazzoni è assolutamente fedele alla sua epica sghemba, che lo conduce a scrivere romanzi eccentrici, forzando il genere, anzi ignorandolo, quasi che il romanzo sia un noioso e tramortito idolo da dimenticare. D'altro canto, già ne *Il pensatore solitario* era affermato il «diritto di stancarsi del consorzio umano e allontanarsene», onde evitare «gli eccidi di una scolaresca, di una famiglia, o la vendetta di un singolo esasperato che fa saltare col gas il suo appartamento».²¹ Il gioco, nei suoi romanzi, è anche la fantasticheria di uno che si ritira nella propria solitaria dimora e

seduto in poltrona immagina di aver trovato il sistema matematico per vincere al Lotto, o immagina di avere uno spray che fa cadere le donne innamorate di lui, o immagina che viene restituita la monarchia e lui scopre che in realtà è l'erede legittimo al trono.²²

¹⁸ Ivi, p. 66.

¹⁹ Cfr. per esempio il romanzo 'distopico': da Scurati a Doninelli, da Arpaia a Genna, Deotto o Zardi, tutti, chi più chi meno, seguono gli esempi di Cormac McCarthy e dell'ultimo Houellebecq.

²⁰ Su *La galassia dei dementi*, rimando al mio [Droidi teologi e innamorati](#), «Il Sole 24 ore – Domenica», del 6 maggio 2018 (anche on-line).

²¹ E. Cavazzoni, *Il pensatore solitario*, Milano, Guanda, 2015, p. 25.

²² Ivi, p. 147.

Ma se poi, per accidente, quel sognatore si riscuota dal suo sogno, ecco pararglisi davanti la realtà. «Che dolore!»: essa è «puntiforme, cioè emerge come schiaffo o come martellata»,²³ è fatta di spigoli vivi che affiorano improvvisi nel mare avvolgente dell'immaginazione. Ciò che interessa a Cavazzoni è l'interazione tra questi due elementi, la cosiddetta «invenzione di un senso totale» nella «produzione di un oggetto immaginario che sembra coerente e che si chiama vita, e la cui verità viene dalla coerenza».²⁴

Ecco la radice amara del suo gioco: le azioni umane sono in qualche modo tutte riconducibili a infinite varianti di un *ludus* infantile. Lo sapeva perfettamente Leopardi, quando nell'epistola in versi *Al conte Carlo Pepoli* enumerava tutte le imprese umane intese – proprio come i giochi dei fanciulli – a vincere la noia: «franger glebe», «curar piante e greggi», «sudar nelle officine», «perigliar nell'armi», «cangiar terre e climi»: mere strategie per «consumar la vita» e combattere la noia che siede

nell'imo petto, grave salda, immota
come colonna adamantina.²⁵

Lo sapeva Flaubert, che producendo allegazioni della più vasta idiozia umana (il *Sottisier*) non faceva che denunciare l'inutilità di ogni opera. Dopo aver tentato tutto lo scibile (e avere ovunque fallito), Bouvard e Pécuchet scelgono la più vertiginosa e stupida delle mansioni: il collezionismo di articoli inutili:

fogli stampati trovati per terra, scritte su pacchetti vuoti per il tabacco, giornali vecchi comprati a peso in una cartiera, lettere buttate via, manifesti e altre robe [...], pezzi poetici trovati nel pattume, giudizi contraddittori sulla storia contemporanea, critiche d'arte (che come stupidità spesso eccellono), amenità dei giornali sulle cose serie e severità per le cose eccellenti.²⁶

Come scrive lo stesso Flaubert nel *Piano per il seguito di Bouvard e Pécuchet*, essi sono «due idioti innocui», ma sono nello stesso tempo coraggiosi e disincantati osservatori del mondo.²⁷

I personaggi stralunati e disincantati, i collezionisti di oggetti inutili e i solitari sognatori di Cavazzoni sono forse oggi gli eredi più arguti di Bouvard e Pécuchet, consapevoli che la vita umana è tollerabile solo come *inventio* giocosa di chi, di fronte a un ipotetico dio o supremo regista, sa di trovarsi

²³ Ivi, p. 149.

²⁴ Ivi, p. 155.

²⁵ G. Leopardi, *Al Conte Carlo Pepoli*, vv. 70-71. Le citazioni precedenti sono tratte da medesimo testo (si cita da *Poesie e prose*, vol. I, a cura di R. Damiani, Milano, Mondadori, 1988, p. 69).

²⁶ Così Cavazzoni sintetizza l'ultima impresa in cui i due amici si cimentano, in *Quei due erano così idioti che sui social sarebbero eroi*, «Tuttolibri – La Stampa», 23 giugno 2018, p. IX. Di Cavazzoni l'introduzione a una recente edizione del romanzo flaubertiano, Macerata, Quodlibet, 2018.

²⁷ Lo stesso Flaubert, in una lettera alla nipote Caroline del 12 giugno 1879, ammetteva: «Ormai solo il lavoro mi diverte».

«Griseldaonline» 17 (2018)

ISSN 1721-4777

in un grande anfiteatro appoggiato a una pellicola, e sotto la lava incandescente, il gelo siderale sopra la testa. Se va bene campiamo un po' di anni. Poi basta. Fine della commedia. Vi sembra una cosa seria? A me no, è tutta una comica.²⁸

giorgio.ficara@unito.it
(Università degli Studi di Torino)

²⁸ Così lo scrittore, in un'[intervista](#) rilasciata alla redazione del periodico «Il libraio» (13 giugno 2017).