

ELVIRA MARGHERITA GHIRLANDA

«Poema a fumetti»

Il gioco del sacro

Αἰῶν παῖς ἐστὶ παίζων, πεσσεύων· παι-  
δὸς ἢ βασιληΐη<sup>1</sup>

1. «*Poema a fumetti. Un serissimo gioco*»

*Poema a fumetti* esce nel 1969, ricevendo «strane accoglienze» dal pubblico e dalla critica,<sup>2</sup> non senza però lo stupore di Buzzati stesso che, come esplicita il titolo dell'articolo in cui l'autore commenta l'uscita del suo libro, si aspettava «di peggio», si aspettava «reazioni di scandalo». Così, con positiva sorpresa, Buzzati registra, invece, come *Poema* sia stato «preso in generale molto sul serio», nonostante fosse «fatto più di disegni che di parole» (un testo, cioè, che non poteva collocarsi né tra i romanzi illustrati, né tra i fumetti e che oggi è ritenuto tra i primissimi esperimenti di *Graphic Novel* italiano).<sup>3</sup> I dubbi circa l'accoglienza dell'opera erano dunque relativi alla sua stessa concezione, a quella contaminazione, cioè, di «parole» e «disegni». Ed è precisamente in ragione di questa opposizione, di questo «sperimentalismo» che in sede critica Giannetto definisce *Poema* un «serissimo gioco»:

Un libro singolare che si avvale di molti di quegli ingredienti che oggi qualcuno definirebbe “postmoderni”, ma che sono in realtà individuabili nell'arte di tutti i tempi: la contaminazione dei generi, il riuso di motivi e stilemi di altri artisti o di grandi tradizioni letterarie, il gioco delle autocitazioni. [...] Ed è pronto a scommettere [Buzzati] che molti ignoreranno deliberatamente il suo serissimo gioco.<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Eraclito, B 52; si cita da *I frammenti e le testimonianze*, a cura di C. Diano, Milano, Mondadori, 1980, p. 27.

<sup>2</sup> D. Buzzati, *Col «Poema a fumetti» mi aspettavo di peggio*, «Corriere della sera», 8 febbraio 1970, p. 13: «Sapevo in partenza che *Poema a fumetti*, libro fatto più di disegni che di parole, rischiava di avere, anche da parte dei critici, strane accoglienze. Prima di tutto: quali critici? Quelli letterari? O i critici di arte? Siccome l'assunto era fondamentalmente narrativo, si è seguita la consuetudine che vige per i romanzi. [...] Confesso che mi aspettavo reazioni di scandalo, di disapprovazione, e anche di silenzio, dato che era umano un critico si trovasse seriamente imbarazzato a dover parlare di un prodotto simile. [...] Ci sono stati sì dei settori di completo silenzio, sinonimi appunto di imbarazzo, se non di fastidio o disprezzo. Ma coloro che si sono occupati del libro l'hanno preso in genere molto sul serio, con una comprensione che non avrei osato sperare. Naturalmente qualcuno, apprezzando il mio lavoro, non ha mancato di rimpiangere il mio me stesso di una volta, come se lo avessi tradito. E in questo non so dargli ragione. [...] Parecchi mi hanno rimproverato l'eccessiva frequenza, nelle pagine di ragazze nude disegnate con accento libertino. [...] Tra parentesi, nonostante il noto boom del sesso, regna ancora da noi una curiosa pruderie, per cui basta una donna svestita a far parlare di pornografia».

<sup>3</sup> L. Viganò, *Postfazione. La discesa nell'Aldilà: l'ultimo viaggio di Dino Buzzati*, in D. Buzzati, *Poema a fumetti*, Milano, Mondadori, 2017, pp. 243-245.

<sup>4</sup> «Nell'opinione comune Buzzati è tutt'altro che un artista aperto alla sperimentazione e curioso di tecniche e strade nuove. [...] Eppure tra le sue opere si trova – e non per caso – un libro come *Poema a fumetti*. Un libro singolare che si avvale di molti di quegli ingredienti che oggi qualcuno definirebbe “postmoderni”, ma che sono in realtà individuabili nell'arte di tutti i tempi: la contaminazione dei generi, il riuso di motivi e stilemi di altri artisti o di grandi tradizioni letterarie, il gioco delle autocitazioni. [...] Ed è pronto a scommettere [Buzzati] che

L'espressione avrà una certa fortuna e tornerà anche in altri orizzonti buzzatiani, come nello studio di Patrizia Dalla Rosa a proposito dei *Miracoli di Val Morel* – opera in cui il rapporto tra toponomastica e onomastica sviluppa, per la studiosa, il gioco della parola per una scrittura che è «strumento della fantasia, fantasia come mezzo di conoscenza».<sup>5</sup> Un'ulteriore attestazione è data in occasione del Convegno internazionale «*Poema a fumetti*» di Dino Buzzati nella cultura degli anni '60 tra fumetto, fotografia e arti visive (Feltre-Belluno, 12-14 settembre 2002);<sup>6</sup> in tale sede, infatti, una sessione di studi viene per l'appunto intitolata «*Poema a fumetti*». Un serissimo gioco.<sup>7</sup> In realtà i contributi collocati all'interno di suddetta sessione non nominano mai esplicitamente il *gioco*; tuttavia, analizzando *Poema* da diverse prospettive e svelando il complesso incastro di corrispondenze e richiami ad altri testi e ad altre opere artistiche, nonché la sofisticata architettura in *Poema* tra parola e immagine, i contributi mettono in luce quegli elementi disseminati nel testo come degli enigmi, come appunto in un gioco; del resto parte della rete di citazioni iconografiche è segnalata da Buzzati ad apertura di *Poema a fumetti*, quasi un invito a identificarle, un invito, appunto, a giocare:

Sono inoltre riconoscente, per gli utili consigli, a: Waldemar Weimann e Otto Prokop (pag. 30); Alberico Belgioioso, Enrico Peressuti ed Ernesto Rogers (pag. 45); Salvador Dalí (pag. 51); Mademoiselle Féline (pag. 109); Caspar David Friedrich (pag. 130); Arthur Rackham (pag. 138); Otto Greiner (pag. 139); Irving Klaw (pag. 141); F. W. Murnau (pag. 150); Achille Beltrame (pag. 170); Wilhelm Bush (pag. 176); Hans Bellmer (pag. 183); e Federico Fellini (pagg. 212-215).<sup>8</sup>

molti ignoreranno deliberatamente il suo serissimo gioco», in N. Giannetto, *Ma cos'è «Poema a fumetti»?», in M. Ferrari (a cura di) Buzzati 1969: laboratorio di «Poema a fumetti», Milano, Mazzotta, 2002, p. 9.*

<sup>5</sup> P. Dalla Rosa, *Geografia e onomastica de «I miracoli di Val Morel», «Studi buzzatiani», VIII, 2003, p. 102.*

<sup>6</sup> I cui atti sono stati pubblicati a cura di N. Giannetto, con la collaborazione di M. Gallina, presso Mondadori nel 2005.

<sup>7</sup> All'interno di tale sessione si trovano i seguenti contributi: I. A. Del Puppo, *Il laboratorio di «Poema a fumetti» tra metafisica e «surrealismo»: l'autore offre una ragionata suddivisione delle «fonti visive impiegate da Buzzati secondo tre livelli di reimpiego», quali «deduzioni dichiarate» (dallo stesso Buzzati nel colophon del testo), «deduzioni documentabili» (riferimenti iconografici espliciti, ma non dichiarati come la Madonna di Munch), «deduzioni congetturali». Tra queste ultime Del Puppo individua degli interessanti richiami nelle tavole di *Poema* a De Chirico e Bellemer. Dello stesso autore si segnala: A. Del Puppo, *Fonti visive e intenzioni narrative nel Buzzati illustratore*, «Studi buzzatiani», XXI, 2016, pp. 105-112. II. D. Barbieri, *I fumetti e il «Poema»: un'opera (quasi) in musica: qui Barbieri parte da un quesito, vale a dire «perché volendo realizzare un'opera a fumetti, Buzzati abbia scelto di raccontare questa storia, o anche, viceversa, perché volendo raccontare questa storia, abbia deciso di farlo per immagini, invece che con le semplici e consuete parole del novelliere». Così partendo dalla notazione che si tratta di un 'poema', cioè un'unità di racconto e versi, Barbieri fa vedere come la struttura fumettistica (cioè il susseguirsi delle tavole) assuma una nuova e singolare forma metrica, quella del «melodramma visivo». III. Y. Panafieu, *Circe, Pantefilea ed Eura: sulla base di una «trilogia emblematica» già coniata dallo stesso Panafieu nel 1988, quella di Eva, Circe e Maria, lo studioso conduce un'indagine sui personaggi femminili buzzatiani, tracciando di essi sia le interferenze biografiche sia le valenze simboliche. IV. N. Giannetto, *Orfeo il viaggio nell'oltretomba: percorsi buzzatiani dalle origini a «Poema a fumetti»: a partire dal mito di Orfeo (fonti e rivisitazioni), Giannetto indaga l'immaginario infernale buzzatiano, rintracciandone le isotopie, tra cui la dominante commistione e confusione tra aldilà e realtà contemporanea.****

<sup>8</sup> D. Buzzati, *Poema a fumetti*, Milano, Mondadori, 2011<sup>12</sup>, p. 24 [edizione da cui si citeranno le tavole del *Poema* in questo contributo]. Ancora: Buzzati gioca non solo insieme al lettore, ma anche insieme a testi e a opere d'arte, ricollocando e significando in maniera diversa immagini altrui nei propri disegni, come rimarca la consapevole ironia della formula «sono riconoscente, per gli utili consigli, a: [...]».

Il fenomeno, d'altronde, delle fonti in Buzzati, e nello specifico in *Poema a fumetti*, è tutt'altro che marginale; esso ricopre anzi, come evidenzia Lazzarin, una questione centrale che offre ancora larghi margini d'indagine.<sup>9</sup>

La complessa orchestrazione tra opere diverse e tra segno linguistico e pittorico avvia, quindi, in maniera indiscussa una dinamica ludica, tuttavia questa non si esaurisce negli aspetti appena indicati.

La definizione «serissimo gioco» esprime infatti, nel suo effetto retorico, una contrapposizione non strettamente antitetica (sotto il profilo della logica), eppure significativa sotto il profilo associativo, vale a dire quella tra *gioco* e *serietà*.<sup>10</sup>

E proprio la riflessione su questa polarità, a una attenta indagine, si configura come presupposto e come propulsione creatrice di *Poema a fumetti*. Buzzati sceglie di affidare a un genere non iscritto nel canone della tradizione letteraria (il fumetto) un mito (non un mito qualsiasi, ma proprio quello di Orfeo)<sup>11</sup> al fine di affrontare un problema di ordine teorico, cioè l'esito del mito – inteso come capacità immaginifica e creatrice, quindi come in termini filosofico-culturali come gioco – nella società contemporanea. Una scelta che risulta non solo indicativa, ma doppiamente efficace.

L'antitesi gioco-serietà resta sempre un'antitesi 'instabile'. L'inferiorità del gioco ha i suoi limiti nella superiorità della serietà. Il gioco si converte in serietà, la serietà in gioco. Il gioco sa innalzarsi a vette di bellezza e di santità che la serietà non raggiunge.<sup>12</sup>

Quali «vette di bellezza e santità» Buzzati raggiunge in *Poema* attraverso il suo «serissimo gioco»?

Partendo dalle conclusioni su *gioco* e *serietà* proposte da Huizinga, si scandaglierà l'opera fino ai suoi meccanismi interni – cioè dal «serissimo gioco» come *forma* al gioco come *matrice* di intima serietà, avvalendoci della 'correzione' a Huizinga effettuata da Caillois (*Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, 1967).

<sup>9</sup> G. Sandrini, *Presenza di Leopardi nel primo Buzzati*, «Studi buzzatiani», VI, 2001, pp. 7-19; S. Lazzarin, *Intorno a qualche nome di Buzzati*, «Italianistica», XXXII, 2003, pp. 51-53; Id., *Pittore di parole. Su un caso di memoria letteraria nel «Poema a fumetti»*, «Prismi», 12, 2014, pp. 197-208.

<sup>10</sup> J. Huizinga, *Homo ludens*, trad. it. di C. van Schendel, Torino, Einaudi, 2002<sup>2</sup>, p. 8: «Nella nostra coscienza il gioco si oppone alla serietà. Il contrasto rimane provvisoriamente tanto irriducibile quanto la nozione stessa di gioco. Osservandola meglio, l'opposizione gioco-serietà non pare né conclusiva né stabile. Possiamo dire: gioco è non-serietà. Ma questo giudizio oltre a non dire niente delle qualità positive del gioco, è estremamente precario. Appena noi dicessimo "il gioco non è serio" piuttosto che: "il gioco non è serietà", ecco che il contrasto viene già a mancare, perché il gioco può essere benissimo serio. Inoltre incontriamo subito parecchie categorie fondamentali della vita classificabili nella non-serietà, e che pure non corrispondono al gioco. Il riso s'opponesse senz'altro alla serietà ma non s'unisce affatto direttamente al gioco».

<sup>11</sup> In una Milano contemporanea, ma fantastica, il cantante rock di successo Orfi vede la sua amata attraversare una misteriosa porta in via Saterna; disperato il giovane tenta l'accesso invano, fino a che non inizia a cantare. Così, commosso tramite il canto il diavolo custode, Orfi ha la possibilità di andare alla ricerca di Eura, ma non riesce a riportarla in vita, poiché la giovane gli oppone una lucida e rassegnata resistenza con la quale si consuma il tempo concessogli. Tornato nella dimensione terrena sembra non esserci più alcuna traccia dell'esperienza straordinaria appena vissuta che viene anzi negata dall'uomo che presenziava alla porta infernale. Ma Orfi si troverà tra le mani, a testimonianza della veridicità del suo ricordo, un anello, quello strappato a Eura durante la loro separazione nell'oltretomba.

<sup>12</sup> J. Huizinga, *Homo ludens*, cit., p. 12.

## 2. Il pensiero del gioco come «piattaforma girevole»

Quando, alle soglie della seconda guerra mondiale, lo storico olandese Johan Huizinga dà alle stampe il suo *Homo ludens*, lo fa con l'urgenza di denunciare e arginare il dilagante *infantilismo* delle società moderne, conseguente al razionalismo positivista e al decadentismo di fine Ottocento. Egli decide allora di indagare il gioco e l'attitudine umana ludica e inoperosa; ma l'intuizione che sorregge e dà forza all'intero studio di Huizinga è il tentativo di capire non che 'posto' occupi il gioco fra le altre attività culturali, ma in che misura la cultura sia un gioco e sia giocata.<sup>13</sup> Lo studioso, quindi, afferma: «Da molto tempo sono sempre più saldamente convinto che la civiltà umana sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco».<sup>14</sup> Il gioco è dunque inteso come fondamento dello sviluppo della cultura umana, motore della creazione di nuove forme culturali.

In questo suo ampio disegno nel tentativo di definire culturalmente il *gioco*, Huizinga ammette che

Quanto più tentiamo di separare la forma gioco da altre forme di vita apparentemente affini, tanto più si rivela la sua irriducibile indipendenza. E possiamo ancora continuare a isolare così il gioco dalla sfera delle grandi antitesi categoriche. Se da una parte il gioco sta al di là della distinzione saggezza-follia, dall'altra resta altrettanto escluso da quella verità-falsità. Il gioco in sé, benché attività dello spirito, non contiene una funzione morale, né virtù, né peccato. | Se dunque il gioco non si collega direttamente col vero né col buono, forse si trova allora nel dominio del bello? Qui esita il nostro giudizio. La bellezza non è inerente al gioco come tale, eppure esso ha una tendenza ad unirsi a svariati elementi di questa. Alle forme più primitive del gioco si uniscono sin dall'inizio la grazia e la gentilezza. [...] Nelle sue forme più evolute il gioco è intessuto di ritmo e di armonia, le doti più nobili della facoltà percettiva estetica che siano date all'uomo. I vincoli tra gioco e bellezza sono molteplici e saldi.<sup>15</sup>

Questa è la triade di concetti che guidano le analisi condotte in *Homo ludens*: gioco-serietà-bellezza/santità.<sup>16</sup> In accordo con questi principi egli scopre l'origine ludica delle principali istituzioni culturali in diversi ambiti quali *diritto, guerra, scienza, arte e letteratura*; rileva l'importanza del gioco quale fattore propulsivo e costruttivo e, non ultimo, intreccia rapporti molto interessanti fra l'immaginazione simbolica del gioco e la significazione mitica delle società totemiche. E tuttavia – nonostante alcune notevoli intuizioni sui rapporti che legano *giocatori, bari e guastafeste* nel grande gioco sociale della serietà e della politica – di fronte all'escalation militarista e al «*pacta non sunt servanda*»,<sup>17</sup> che egli denuncia nella politica internazionale dei suoi anni,<sup>18</sup> lo storico olandese resta imbrigliato – e questo è considerato generalmente il punto debole del suo capolavoro – all'interno della dicotomia gioco-serietà. Irritato dai tratti inumani delle istituzioni Huizinga le spiega con l'esaurimento, alla *fine della cultura*, di ogni suo aspetto ludico: il gioco, inteso come *bella competizione* che educa al ritmo e all'armonia lascia il posto al nichilismo contro il quale, *in extremis* (proprio nelle

<sup>13</sup> Id., *Prefazione-Introduzione dell'autore*, in *Homo ludens*, cit., p. XXXI: «spingendo il pensiero fino alle ultime conseguenze del processo conoscitivo umano, si deve giungere a riconoscere che ogni azione umana appare un mero gioco. Colui al quale basta tale conclusione metafisica non deve neanche leggere questo libro».

<sup>14</sup> *Ibid.*

<sup>15</sup> J. Huizinga, *Homo ludens*, cit., pp. 9-10.

<sup>16</sup> cfr. *infra* p. 3, n.9.

<sup>17</sup> J. Huizinga, *Homo ludens*, cit., p. 247.

<sup>18</sup> Sono queste le pagine in cui Huizinga fa un esplicito riferimento a Carl Schmitt, cfr. *Ivi*, pp. 246-247.

ultime pagine del saggio), Huizinga evoca un generico riferimento al «Sommo Bene»,<sup>19</sup> quasi fosse possibile una legge morale che permettesse di distinguere fra *gioco* e *serietà* (fra il serissimo gioco degli artisti e l'infantilismo dilagante nelle odierne società avanzate), al di là dunque della fondazione «nel gioco, come gioco»<sup>20</sup> della cultura, negando così da ultimo proprio il presupposto teorico di *Homo ludens*.

Questa ingenuità di fondo dipende, secondo Roger Caillois, da una definizione «al tempo stesso troppo ampia e troppo circoscritta»<sup>21</sup> del gioco e quindi degli obiettivi dell'indagine dell'olandese.<sup>22</sup> Caillois infatti valuta il lavoro di Huizinga «non [...] uno studio dei giochi, ma una ricerca sulla fecondità dello spirito ludico che presiede a una determinata specie di giochi: i giochi di competizione regolata».<sup>23</sup> Principalmente orientato al gioco in generale, Huizinga non considera che esistono diverse famiglie di giochi che rispondono ad attitudini ed esigenze psicologiche diverse. In questo modo finisce con l'ascrivere tutti i fattori di crescita di una cultura alla matrice competitivo-regolativa, detta agonale. Caillois, quindi, amplia l'impianto teorico di Huizinga, in virtù di una analisi che individua forze e forme ludiche integrate e degenerate. Caillois, in effetti, costruisce una «piattaforma girevole»,<sup>24</sup> vale a dire una teoria del gioco circolare, ma allo stesso tempo combinatoria e sezionabile.

Se, quindi, Huizinga sviluppa la sua riflessione a partire da giochi la cui matrice sembra unicamente quella competitiva, Caillois opera all'interno del gioco una precisa categorizzazione:

Dopo un esame delle diverse possibilità, proporrei a questo scopo una suddivisione in quattro categorie principali a seconda che, nei giochi considerati, predomini il ruolo della competizione, del caso, del simulacro o della vertigine. Le ho chiamate rispettivamente *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. [...] Tuttavia queste designazioni non esauriscono ancora l'intero universo del gioco. Esse lo dividono in quadranti ciascuno dei quali è governato da un principio originale e delimitano dei settori che riuniscono giochi della stessa specie. [...] E li si può contemporaneamente ordinare fra due poli antagonisti. A un'estremità regna, quasi incondizionatamente, un principio comune di divertimento, di turbolenza, di libera improvvisazione e spensierata pienezza vitale, attraverso cui si manifesta una fantasia di tipo incontrollato che si può designare con il nome di *paidia*. All'estremità opposta, questa esuberanza irrequieta e spontanea è quasi totalmente assorbita, e comunque disciplinata, da una tendenza complementare, opposta sotto certi aspetti, ma non tutti, alla sua natura anarchica e capricciosa: un'esigenza crescente di piegarla a delle convenzioni arbitrarie, imperative e di proposito ostacolanti [...]. A questa seconda componente do il nome di *ludus*.<sup>25</sup>

Caillois, inoltre, ha rintracciato, nelle diverse possibilità combinatorie dei quattro assi, degli «abbinamenti fondamentali», vale a dire delle coppie in cui si riscontra una «conni-

<sup>19</sup> Ivi, p. 250.

<sup>20</sup> J. Huizinga, *Prefazione-Introduzione dell'autore*, cit., p. XXXI.

<sup>21</sup> R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, trad. it. di L. Guarino, Milano, Bompiani, 2004<sup>3</sup>, p. 20.

<sup>22</sup> La cui opera viene del resto pubblicata nell'urgenza di far fronte al dilagare del fascismo in Europa e dello scoppio imminente del secondo conflitto mondiale.

<sup>23</sup> R. Caillois, *I giochi e gli uomini...*, cit., p. 19.

<sup>24</sup> Ora in M. Yourcenar, *Postfazione*, in R. Caillois, *Babele*, trad. it. di P. La Valle, Casale Monferrato, Marietti, 1983, p. 288.

<sup>25</sup> R. Caillois, *I giochi e gli uomini...*, cit., pp. 28-29.

venza profonda fra i principi dei giochi». <sup>26</sup> Questi sono da un lato *Agon* e *Alea*, che «occupano l'ambito della regola», dall'altro *Mimicry* e *Ilinx*, che «non riconoscono alcun codice». <sup>27</sup> La società civile è dunque per il filosofo francese la società che ha operato il passaggio dal sistema di dominio della coppia simulacro/estasi a quello di dominio di merito/caso; un passaggio evidentemente complesso, la cui transizione è attestata in quelle manifestazioni culturali in cui *Mimicry* e *Ilinx* si riducono a contenitori formali, poiché in realtà sono già state vinte. Un esempio di transizione è per Caillois proprio il mito di Orfeo:

Ma le più tenaci e le più diffuse fra queste leggende manifestano già un orientamento opposto al loro significato originario. Orfeo non riconduce fra i vivi la sposa morta che era sceso a cercare agli Inferi: si comincia a sapere che la morte non perdona e che non c'è magia che possa aver ragione. <sup>28</sup>

### 3. Il perpetuarsi di un modo remoto

3.1. *Agon* e *Alea* – Orfeo, così Orfi, <sup>29</sup> è colui che sfida con il suo canto l'Ade e la sua legge – «Il mondo dei morti è altro paese» <sup>30</sup> – e, in un primo momento, vince. Dunque *Agon*.

*Agon*: è la categoria entro cui convergono i giochi che si svolgono come gare di abilità e che contemplano la competitività. La volontà di vittoria e di affermare la propria supremazia sono il motore di questi giochi che si fondano sull'idea di merito personale.

La competizione torna ripetutamente in *Poema* e sempre, quindi unicamente, come competizione artistica, ove per 'artistica' non si intende nell'ambito dell'arte, quanto per mezzo della stessa. Le canzoni di Orfi sono distribuite nei primi tre dei quattro capitoli in cui è suddiviso il testo, <sup>31</sup> con un naturale addensamento nel capitolo *Le canzoni di Orfi* e con una altrettanto naturale assenza nell'ultimo, *Eura ritrovata*, marcando come in mancanza di un pubblico da vincere (esaltando o commuovendo lo stesso) e soprattutto quando private di quel desiderio di *vittoria*, poesia e musica cessino, proprio in quanto risultati di un impulso agonale. Non entrando ancora in merito ai contenuti delle canzoni di Orfi, che verranno trattati in tale sede a proposito di *Mimicry* e di *Ilinx*, è utile osservare la loro collocazione all'interno del complesso diegetico.

La prima è quasi di presentazione del personaggio, segue infatti di solo tre tavole l'ingresso del giovane, al cui proposito si dice:

«Ma Orfi il figlio minore con scandalo del parentado sta facendo fortuna» (37), «Nei sotterranei del Polypus ogni sera i minorenni delirano per lui» (38), «Quando lui canta nessuno può stare fermo. L'ultima sua canzone è intitolata: | Le streghe della città [a seguire il testo della canzone]» (39-40).

La seconda canzone è collocata (sempre nel primo capitolo) quando Orfi chiede all'uomo posto di fronte alla porta in cui Eura è entrata di potersi anch'egli inoltrare: «– E io

<sup>26</sup> Ivi, p. 92.

<sup>27</sup> Ivi, p. 93.

<sup>28</sup> Ivi, p. 124.

<sup>29</sup> Così Orfeo in tutte le versioni del mito cambia il finale, ma non questo elemento evidentemente portante del mito.

<sup>30</sup> D. Buzzati, *Poema a fumetti*, cit., p. 11.

<sup>31</sup> In ordine: *Il segreto di Via Saterna*, *Spiegazione dell'aldilà*, *Le canzoni di Orfi*, *Eura ritrovata*.

posso passare? | – No tu sei vivo | – E tu chi sei? | (sparito!) | E allora, portato dal vento della disperazione e della notte Orfi si mise a cantare una canzone che comincia con TOC TOC. [...] La porta finalmente si aprì. C'era una. [...] – Su su avanti, bel canterino. Che cosa vuoi?» (68-74).

La terza canzone, invece, inaugura il momento prettamente agonistico, quando cioè il diavolo custode gli propone uno scambio:

«No no basta | non voglio | io sono venuto per Eura | dimmi dov'è!» «Te lo dirò tu lo saprai | ma non prima che tu | se è vero che sai cantare | con quella tua bella chitarra | che tu mi abbia cantato certe | cose» «Le mie canzoni?» «No, ma le cose che anche tu sai | che quaggiù abbiamo perdute | i cari misteri» (121-122). «Allora Orfi ha cominciato a cantare [...] E mentre cominciava a cantare guardò fuori | giù nella strada vide la gente che andava | camminava marciava andavano marciavano erano | in tanti tantissimi forse in mezzo c'era anche lei» (126-127).

Torna, quindi, l'immagine iniziale del cantore attorniato dalla folla con «forse in mezzo [...] anche lei»; seguono le canzoni di Orfi per il popolo dei morti, una composizione estemporanea, una prova di arte e talento: riuscire a commuovere improvvisando. E Orfi vince, con una serie di canzoni capaci di far rivivere emozioni e creare immagini che muovono le schiere dei morti e il custode che lascia così al giovane il permesso di infrangere il divieto.

Se per un verso l'accesso nel Regno degli Inferi sancisce la consapevolezza da parte di Orfi dell'atto artistico come azione sulla realtà, come evento cui pertiene il potere di modificare ciò che appare irrimediabilmente statico («– Io sono Orfi, lo dimentichi? | Con le mie canzoni... con le mie | canzoni sono arrivato fino a te, ades- | so canterò la più bella, canterò l'amore che non avete», 222; «– Quelli là, i custodi, mi apriranno», 225; «Ci siamo Eura, ecco la porta. Adesso mi metterò a cantare | e...», 225), per un altro proprio l'incontro con Eura tramuta la vittoria di Orfi in una terribile sconfitta. Innanzitutto perché – come si approfondirà in seguito – Eura non crede nel canto e nel potere del 'racconto'; secondariamente: «il più malvagio dei supplizi» di questo Regno è che «non conoscono più la speranza» (92), così Eura ripete da subito al suo innamorato che non troveranno mai la porta/varco per risalire sulla terra e che questa impresa è quindi «inutile» («tanto lo sai che è inutile», 220); e ancora perché, sfidando la potenza degli Inferi, Orfi sfida di fatto la sorte, il destino, il tempo e perde questa seconda sfida che non si svolge più nel campo dell'arte e di *Agon*, ma in quello di *Alea*.

*Alea*: collegati ai giochi agonistici (in entrambe le categorie affinché i giochi siano 'regolari' è necessaria l'uguaglianza dei partecipanti al momento della partenza), ma in diretta opposizione a essi, si hanno quelli il cui esito non dipende affatto dall'abilità o dalla prestazione dei giocatori: l'avversario qua è il destino (*Alea*) e la fascinazione per questi giochi è dovuta proprio al brivido e all'attesa del responso del caso, allo sfidare la sorte. Secondo Caillois i giochi che si basano sulla fortuna sono i giochi propriamente umani perché implicano il caso, la libertà del destino svincolato dal cieco istinto e si fondano sull'azzardo, sulla scommessa (*chance*) e svolgono la duplice elevata funzione di insegnare all'uomo a *saper aspettare* e *mettere in conto di poter perdere*, anche tutto il frutto di anni di operosità e sacrificio, prima ancora di giocare.

Il Caso si presenta proprio al principio della vicenda di Orfi ed Eura, quando il ragazzo, affacciato alla finestra, «guardando per caso giù nella strada» vede Eura scendere dal tassì e

attraversare la porticina di Via Saterna. Ciclicamente il Destino si trova a conclusione della storia dei due amanti quando Orfi viene preso da una «forza irresistibile» (227) che lo trascina via, nuovamente nella realtà terrena.

*Alea* è del resto un nucleo determinante nella narrazione. Il diavolo custode, infatti, permette sì a Orfi, superata la sfida artistica, di cercare Eura, ma entro un limite di tempo preciso: «– Sì, ragazzo Orfi, ci hai abbastanza | emozionati. SEI GIOVANE, MA HAI GIÀ CAPITO MOLTE COSE. | Puoi passare. Puoi entrare. | Ti sono concesse ventiquattro ore. | – E dopo? | – Dopo saresti espulso. | – In 24 ore trovare Eura? | Come è possibile? | – Chiamala. | Risponderà» (198-199).

L'incontro con Eura è quindi scandito per Orfi dal costante ritorno della coscienza del tempo e dal computo dei minuti, dall'angoscia dello scadere:<sup>32</sup>

«Eura, dobbiamo andare. Ho ancora poche ore» (219), «Muoviamoci, amore. Ci sono ancora due ore | di tempo. Dovremo correre» (219), «Ma facciamo presto, per amore del cielo. | Manca appena un'ora e tre quarti» (220), «Vieni, ti dico, dobbiamo fare presto» (222), «Ancora settanta minuti. Vieni, Eura» (223), «Coraggio, Eura, mancano cinquanta minuti» (223), «Ti supplico, non fermarti, manca appena mezz'ora» (224), «corriamo, adesso» (224), «Madonna, mancano quindici minuti...» (225).

Tuttavia, persa nella fluidità di un tempo privo di scadenza («tanto più che qui da noi il tempo è fermo | gli orologi vanno ma il tempo è fermo | i fiumi passano ma il tempo è fermo | sempre lo stesso giorno. | [...] | A che servirebbe far correre il tempo | precipitare i giorni e gli anni? | L'eternità è come un sasso | però non si vede differenza», 90-92), Eura riconosce immediatamente, nella 'lotta contro il Tempo' affrontata da Orfi, la possibilità del gioco. Antitetivamente al ragazzo – poiché invertita è la posizione della giovane rispetto al destino in quanto già morta – l'ansia di Eura è il voler perdere per godere di un *tempo che passa* e che può divenire *passato*: «– Fammi vedere. L'orologio | vero del tempo che passa, l'orologio dei | vivi. Fammi sentire. Oh sì. Fa tic | tic. Qui da noi lo sai che il tempo | non esiste. E nessuno viene quaggiù | con l'orologio. Lasciamelo, Orfi, ti | prego. Sarei così felice. In cambio | ti regalo questo anello» (221).

Contro il tempo, al di là della morte: il mito di Orfeo ed Euridice parla dell'atto poetico e della sua qualità eternizzante, legato alla forza *tragica* nell'uomo (*Agon-Orfi*), ma racconta anche dell'abdicazione della volontà, della completa rassegnazione al fato, dell'abbandono (*Alea-Eura*) a «una forza irresistibile» (227).

3.2. *Mimicry e Ilinx* – Sebbene opposti concettualmente, i due primi quadranti (*Agon* e *Alea*) rispecchiano, secondo Caillois, gli assi su cui si sviluppano le società moderne (dette *burocratiche*, o *storiche* per via della concezione 'lineare' del tempo) e presuppongono entrambi una preordinazione della realtà esterna: grazie alla razionalità, il *caos* viene organizzato e regolato.

Gli altri due quadranti si articolano invece sul rapporto che lega la maschera (*Mimicry*) alla vertigine (*Ilinx*). Questi due termini non si oppongono ma si richiamano reciprocamente e servono al pensatore francese per descrivere la struttura pulsionale che caratterizza le società arcaiche, laddove si ritrova una visione del tempo ciclica e la vita sociale è scandita

<sup>32</sup> Si segnala a tal proposito l'interessante comparazione da parte di S. Lazzarin di questi passi con alcuni del *Faust* di Goethe, in S. Lazzarin, *Pittore di parole. Su un caso di memoria letteraria nel «Poema a fumetti», cit.*



dai ritmi e dai riti stagionali, nel movimento oscillatorio fra la mimesi del quotidiano e la follia della festa. L'alternanza di maschera e vertigine descrive i tratti più 'primitivi' del gioco. In questo caso l'illusione che regge il gioco (*in-ludere*) non consiste nel modificare la realtà esterna, ma al contrario è un agire all'interno: modificare se stessi e rendersi *altro* (*Mimicry*) o rendersi *vuoto* (*Ilinx*). Non a caso, nel mito di origine, Orfeo viene vinto da se stesso, tradendo la sua arte con la debolezza delle passioni.

*Mimicry*:<sup>33</sup> vale come evasione, è il tentativo di uscire da sé, di credere e far credere di essere altro e presuppone il gusto del travestimento e della maschera.

*Poema* si apre in nome di *Mimicry* che si manifesta come attitudine preculturale della realtà:

In Via Saterna nella Città Vecchia | esiste una villa con grande | giardino da moltissimi anni | apparentemente abbandonata | dalla | strada | però non | si vede | che il muro | di cinta e | il culmine | della casetta del custode. | Però secondo i momenti avvengono | metamorfosi. C'è chi dice di | avere visto la villa così: | Altri così: | E chi dice perfino così: (27-29)

È questo, infatti, il testo delle prime tre tavole di *Poema*, queste rappresentano la villa che muta stile architettonico, quindi sembianze, modificando in conseguenza il paesaggio.

Sebbene la metamorfosi sia nominata unicamente in questo *incipit* dall'incedere fiabesco, la visionarietà delle tavole consente di riconoscere la maschera in molti dei personaggi dell'aldilà: sia in quelle sagome senza volto (93) o dai tratti trasfigurati (84), sia nell'uso da parte di Buzzati di immagini preesistenti per la rappresentazione dei suoi ambienti e dei suoi personaggi i quali appunto è come se si travestissero, se indossassero un'icona, assumendo e mostrando un aspetto già noto e quindi riconoscibile nella sua forma e nei significati (culturali, estetici, simbolici, patetici, etc.) che gli appartengono – ad esempio il volto di Eura (49) che ripropone, come evidenza Panafieu,<sup>34</sup> la fotografia di Man Ray o il «vecchio orologiaio» (150) che cita puntualmente un fotogramma di *Nosferatu il vampiro* di Murnau.

*Mimicry* è del resto un gioco praticato non solo da chi lo agisce, ma decisamente anche da chi assiste alla *performance* e, quindi, lo subisce.

Il potere operato da Orfi sulla terra e agli Inferi risulta differente, poiché di fatto sono due società diverse. Il primo Orfi, infatti, appare già degradato, non è più *cantore*, ma un *divo*. La cultura di massa, favorita solo eccezionalmente – in singoli soggetti – da caso e merito, guarisce la sua frustrazione per *delega*, dando avvio al fenomeno del divismo.<sup>35</sup> *Mimicry* non agisce più attraverso la catarsi, ma conduce «per interposta persona<sup>36</sup> all'identificazione con il successo altrui, ricoprendo l'alienante funzione di una seconda natura, «privata della maschera, non porta più alla possessione e all'estasi, ma alla fantasti-

<sup>33</sup> Il sociologo francese usa il termine *Mimicry* – di derivazione anglosassone e usato in biologia – per designare questa categoria di giochi, preferendola alle parole *mimetismo* (che indica in modo specifico la capacità di alcuni animali di saper assumere le forme e i colori e confondersi con l'ambiente circostante) e a *mimesi* (la quale ha invece un significato troppo ampio nel definire tutti gli atteggiamenti di rappresentazione, imitazione e contagio di tipo culturale).

<sup>34</sup> Y. Panafieu, *Circe, Penthesilea ed Eura*, cit., p. 130.

<sup>35</sup> Cfr. R. Caillois, *I giochi e gli uomini...*, cit., pp. 142-145.

<sup>36</sup> Ivi, p. 143.

cheria più vana».<sup>37</sup> «Nei sotterranei del Polypus | ogni sera i minorenni delirano per lui» infatti «quando lui canta nessuno può stare fermo» (38-39).

L'interazione, invece, tra le due parti del gioco (attiva e passiva) rende efficace il processo di *Mimicry* nella zona centrale di *Poema*. Orfi, infatti, guadagna la catabasi in virtù della sua qualità artistica; esegue tredici canzoni che estasiano la folla («Ancora! | Ancora», 154-155) e che riescono a risvegliare, sebbene temporaneamente, le paure e i desideri persi nella certezza dell'eternità («– Sì, ragazzo Orfi, ci hai abbastanza | emozionati», 198), permettendo così alle schiere di morti di indossare la maschera dei vivi. La sfida che Orfi vince tramite il canto è quella di donare al popolo degli Inferi i ricordi terreni per «risuscitare nei loro midolli | il brivido, l'orgasmo, la mania | che lassù li riduceva come pazzi» (106). Non a caso per Caillois queste due famiglie di giochi sono strettamente collegate e reggono insieme le società arcaiche, trovando nei riti misterici una completa ed emblematica espressione.

*Ilinx*: indica il gorgo e quindi tutti quei giochi in cui la sfrenatezza e l'esaltazione conducono alla vertigine, allo smarrimento. E in *Poema* tutto riporta con forza centripeta al *gorgo*. Dal punto di vista grafico – fin da quelle prime tre tavole in cui le metamorfosi ambientali ricordano le alterazioni percettive – Buzzati compie sia una vera e propria creazione di distorsioni allucinatorie e di deformazioni oniriche della realtà secondo stilemi surrealisti ed espressionisti, sia delle riproduzioni di *Ilinx* più didascaliche come nella tavola 110 dove un calligramma forma una spirale.

All'interno delle dinamiche diegetiche, invece, sono la musica e la danza la forma di *Ilinx* più esplicita, in quanto ereditata da quel mondo arcaico a cui il mito originario di Orfeo ed Euridice appartiene.

La narrazione principale trova ancora una rappresentazione emblematica di *Ilinx* nella tavola 77: intitolata *La discesa*, raffigura Orfi in cima a una lunghissima scala, in procinto di scendere nel centro degli Inferi; si tratta di un'immagine in cui l'uso della prospettiva mira alla resa della vertigine visiva e connota la catabasi fin da principio come un'allucinazione e uno sprofondare nell'illusione.

Tuttavia sono narrazioni di secondo grado (vale a dire i racconti della vita mondana) a veicolare la dinamica del gorgo con esiti semanticamente di maggior rilievo, infatti in esse emerge esplicito il legame tra *mania* e *piacere* (le due determinazioni fondamentali di *Ilinx* secondo Caillois).

Ma non solo: Buzzati riconosce il mistero (e senso) dell'esistenza nell'avvertimento dell'ignoto, una percezione ambivalente che si gioca sulla dialettica dell'*Unheimlich*, come sintesi di paura e godimento tra ciò che è noto e ciò che è inaccessibile alla conoscenza. La ricerca di questo 'voluttuoso panico' altro non è che *Ilinx* ed è motivata dal voler 'uscire fuori di sé' fino alla sospensione della stessa volontà e necessita dunque di un'alterazione della percezione. Attraverso questa categoria di giochi si ha la possibilità di fare esperienza del vuoto e dell'assenza di coscienza, di affacciarsi, cioè, brevemente, sull'orizzonte dell'ignoto e del grande mistero, di sperimentare una *petite mort*. Il *gorgo* esprime dunque in immagine l'attrazione per l'indifferenziato (amore orgiastico-*Eros* e morte-*Thanatos*) e per il totalmente altro che può condurre fino all'annientamento.

<sup>37</sup> Ivi, p. 148.

Questa tensione, seppur non sempre tentata, agisce quotidianamente e determina la vita rispetto alla morte, tanto che sarà ciò che rimpiangono gli abitanti degli Inferi e che pregano Orfi di rievocare nella speranza di riprovare il brivido dell'esistere (secondo una *Ilinx* rovesciata). *Ilinx* arriva, dunque, nel testo principalmente come rimpianto. In un momento iniziale nelle parole del diavolo custode<sup>38</sup> e successivamente nelle canzoni di Orfi che declinano la paura/libertà di morire in una serie di azioni e di eventi quotidiani a cui è dedicato un interno capitolo.<sup>39</sup>

In quanto «petite mort» e «divino abbandono, | con dentro l'ombra» *l'amore* è la perdita di sé estatica in nome di un divino mistero superiore, dunque *Ilinx*; ma in quanto «tiranno segreto del mondo di lassù», «negato» alle anime infernali<sup>40</sup> *l'amore*, e più genericamente *Ilinx*, è *principio generativo* solo per negazione, solo a patto della perdita. Se *Ilinx* ricerca

<sup>38</sup> «certo hanno tutto in ordine. | Hanno tutto in ordine | le ossa le vene i nervi tutto a posto | si muovono mangiano bevono eccetera | vivono, quasi. | [...] | non hanno il dolore | non hanno ospedali, funerali, cimiteri, tombe. | Gente fortunata, no? | [...] | Rimpianto è la malattia del posto | come la malaria in palude. | Molto mal vista. | Il peggior vizio vietatissimo | è guardare nel mondo dei vivi | attraverso certi finestrini | clandestinamente | per assaporare i paradisi perduti | [...] | Però manca il più importante: la libertà di morire. | Esiste anche il | palazzo dei maniaci | una grande costruzione. | A due a due nelle celle | fanno incredibili sforzi | incitandosi l'un l'altro | per ricordare, ricordare. | Ti ricordi quando a tarda notte | dinanzi al portone della tua casa | e la luna stava tramontando dietro i tetti di Milano, | l'amico ti diceva: non è spaventoso tutto questo, | la vita il lavoro i soldi il successo l'amore? | Tu rispondevi sì sì. | E in fondo a tutto la morte? | Non sarebbe meglio spararsi? | Tu rispondevi sì, sì, non capivi | che solo questa angoscia era la bellezza, la luce | il sale della vita. | Poi naturalmente lasciavi perdere | il sonno, l'alcool, la giovinezza, | rimandavi. [...] | Notte sì, ma non la notte antica con le sue ombre, | quel buio gli angiporti i delitti il pensiero dei delitti | il lumino lontano e il vento che lo fa dondolare, non dicono più niente gli scricchiolii in corridoio il campanello lontano, | la voce che chiama di là dei tetti | non dice più niente l'ululato dei cani | nella vasta campagna al lume di luna | né la strada bianca e deserta che si perde | di là della collina all'ora del tramonto | perché dietro non esiste più l'ignoto | cioè il nero, la fine, l'ultima separazione, l'addio. [...] | Così, privi | del rovente desiderio, gli uomini | qui però vagamente ricordano [...]» (92-106).

<sup>39</sup> «Ricordate le cose le ore le voci | le quali lassù vi ridestavano | l'eterno pensiero il pensiero maledetto | che ora qui rimpiangete, | la cara morte? | [...] | Ti ricordi i treni dei diavoli | che uscivano dalle nuvole senza strepiti | alle sei di sera? | i diavoli scendevano | i diavoli scendevano | su di te. Eri felice. | [...] | Quando le foglie | sparse dal vento formano | strani fantasmi | nel cielo. | Quando | dalle antiche stanze deserte vengono rumori strani. | Quando i soldati marciano cantando verso la | vittoria. | [...] | Quando nel bosco la suora pellegrina | intravede il Sabba del peccato. | Wenn der alte mathematiklehrer ein wiederseh'n feiert mit seiner ersten liebe | [...] | E ora la storia che vi contrista di più, l'amore | che vi è negato. Quel divino abbandono, | con dentro l'ombra. | Nel dormiveglia, lei vicinissima | diventa uno strano paesaggio, | tenero, carnale, profondo, perituro, | fiore. | Nell'essere fiore già l'addio. | Dico, l'amore, tiranno segreto del mondo di lassù | [...] | Supremo bene. | Non allegro, mai. | Perché sarebbe zero | se mancasse nel fondo quel pensiero | che un giorno tutto finirà. | [...] | Quando dopo l'amore la carne è stanca e ne | scendono processioni di monaci incappucciati | Quando dopo l'amore la carne è stanca e si ode | il rombo della cateratta lontana | [...] | O ciò che salirà lievitando, | di ritmo selvaggia voglia, | di felicità e di supplizio, | si tende si gonfia alla soglia | dell'abisso, aspetta ti supplico, | ti prego ancora un momento, | forzami, fammi male. | | Librati sulla lucida cresta | dell'onda genitale | che improvvisa travalica, | ecco rompe, si scioglie, don't | cry, my love, trascina | il cervello negli inguini, | vulcano, bandiera, tormento, | liberazione, vaiont. | | E così diventa una frana | burrone liquido e ardente, | in scandito delirio | che va giù ancora giù, | per ore per giorni per mesi, | fin dove? Alle tenebre e al niente. | Lasciare il corpo, svuotato mantide, | che ormai non serve più? | "Petite mort", dicono i francesi. | L'alba filtrerà dalla persiana» (130-191).

<sup>40</sup> La continua tentazione carnale data dai corpi nudi ed erotici delle 'diavolesse' non è altro che il simulacro di un desiderio perso.

l'uscita da sé, per un vivo questa sarà sperimentare una piccola morte, ugualmente per un morto, invece, sperimentare una parvenza di vita.

#### 4. *Il mito come gioco del mondo*

Nella narrazione i quattro assi<sup>41</sup> di Caillois risultano così distribuiti: l'*aldiqua* sembra dominato da *Mimecry* e *Ilinx*, mentre l'*aldilà* da *Agon* e *Alea*. Ed è questo, forse, il solo scarto che intercorre tra i due regni, infatti tra essi non si vede «nessuna differenza» (89): l'*aldiqua* è un mondo metamorfico e surreale, l'*aldilà* di Orfi è esattamente mondano, ma privo della morte. La sconfitta di Orfi non afferma e non nega, come nel mito originario, la scomparsa del simulacro, poiché esso viene sia affermato sia negato. La favola di Orfi, piuttosto, testimonia l'impossibilità del gioco, poiché documenta l'anarchia e l'indifferenziazione.

Per un verso, infatti, il mito di Orfeo<sup>42</sup> nella sua conclusione ritorna immutato: Orfi ed Eura non si ricongiungeranno, nella consapevolezza di essere la replica di una parola antica. Durante l'incontro tra Orfi ed Eura si crea un conflitto che dietro l'opposizione speranza/disperazione cela la dialettica sulla funzione e sul potere dell'arte.

– Io sono Orfi, lo dimentichi? | Con le mie canzoni... con le mie | canzoni sono arrivato fino a te, ades- | so canterò la storia più bella, canterò l'amore che | qui non avete. [...] || – No, le tue canzoni non ba- | stano. Qui comanda la | grande legge non credere | alle vecchie favole. (222)

E ancora Eura:

– Te l'ho detto, tesoro. È inutile. Non posso accompa- | gnarti lassù. Povera favola di Orfeo. Anche se tu non ti | volterai indietro, non servirebbe lo stesso. Adagio, ti | prego, Orfi, io sono stanca. Tutti qui siamo stanchi. (223)

Il mito si attesta narrazione ciclica destinata a ripetersi: il riferimento al veto di 'girarsi a guardare' appartiene alla vicenda di Orfeo ed Euridice, non è mai stato nominato in *Poema*, viene infatti pronunciato come una certezza storica, appartenente al passato; ugualmente i riferimenti di Eura alla vecchia e «povera favola di Orfeo» sdoppiano il livello narrativo, così che Eura parli a Orfi di Orfeo. *Poema* quindi non si profila più come una riscrittura attualizzata dell'antico mito, ma come un indifferenziato evento accaduto durante l'eterno ritorno di quello stesso mito. Il singolo episodio è in sé, allora, *multiplo* come segnala a Orfi il guardiano della porta attraverso cui scompare Eura: «Non sono | È. | Tutti | i funerali | di lei | che | tu | dovresti | sapere» (60). 2) Al canto si oppone la *grande legge* (il *Tempo* come

<sup>41</sup> Categorie, si ricorda, definite dal filosofo francese secondo un ragionamento induttivo – a partire dalle forme preculturali della vita animale – rendendo quindi la loro presenza ed efficacia universale a prescindere dalla teorizzazione.

<sup>42</sup> Circa la lettura del mito di Orfi ed Eura si segnalano: B. Mellarini, «Il suo amore si chiama Eura»: Buzzati e le figure del mito, «Studi buzzatiani», XI, 2006, pp. 87-106; F. Linari, La narrativa dal dopoguerra agli anni Settanta. Tra Ulisse e Orfeo, in P. Gibellini (a cura di), *Il mito nella Letteratura italiana, IV, L'età contemporanea*, Brescia, Morcelliana, 2007, pp. 459-502; F. Battistutta, L'esilio dei re delle favole. Buzzati tra mito e graphic novel, in M. Germani (a cura di) *L'attesa e l'ignoto. L'opera multiforme di Dino Buzzati*, Forlì, L'Arcoiaio, 2012, pp. 127-136; S. Lazzarin, *Pittore di parole. Su un caso di memoria letteraria nel «Poema a fumetti»*, cit.

*destino ed eternità*) che rende la «favola» *mito*, quindi immutata e soprattutto immutabile nel suo incessante ritornare nel tempo diacronico.

Orfi viene preso da una «forza inarrestabile» e trascinato via solo, tentando invano di portare con sé Eura, ma si ritrova «vivo in via Saterna, dinanzi | alla sua casa. Solo» (230). Si accorge presto però di avere davanti a sé il primo custode della porta della villa che gli dice: «Non tormentarti ragazzo. | Quello che hai visto non c'è. | Quello che hai visto è | solamente un sogno» (231). L'uomo offre a Orfi per un «istante» (232) la visione dei corpi sotterrati in un cimitero e aggiunge: «Dormono, guarda come dormono, | piccoli, buoni, sempre più piccoli, | più terra, più polvere, più nulla. | Non c'è musica o canzone | dinanzi a tanto riposo. | Anche lei. E giorno verrà | che pure tu passerai quella porta | col tuo personale brevetto, | le dormirai accanto, | nel nulla, si può dire così? | Amen» (234).

Ma Orfi si accorge – secondo un meccanismo prettamente favolistico – di stringere tra le mani l'anello di Eura, strappatole inconsapevolmente nel tentativo di trascinarla con sé: «– E allora, | questo anello? | Ma lo sconosciuto non c'era più. | La strada era completamente deserta» (237).

L'esperienza vissuta appena negata dal custode come onirica e allucinatoria in una prospettiva nichilista, si riconferma, invece, reale e mitica, mitica e reale, appunto *indifferenziata*. L'anello di Eura rimasto nella mano di Orfi una volta terminato il viaggio non fa altro che sancire l'avvenuta e inarrestabile contaminazione tra i due mondi;<sup>43</sup> non si ha più, come nel caso di Orfeo, il superamento di un sistema culturale con un altro (*Mimicry/Ilinx* vs *Agon/Alea*), ma piuttosto la degenerazione di *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx* – non più in grado di dar forma al caos, tanto da concedere la labilità del confine tra il regno dei morti e quello dei vivi. Il gioco, inteso come libertà di movimento che si coordina a un sistema di regole arbitrarie, ma necessarie, va esaurendosi (come aveva intuito Huizinga) e la vita sembra imprigionata in una struttura schizofrenica dove la razionalità (*ludus*)<sup>44</sup> diventata deterministica e meccanica, non riesce più a connettersi alla spontaneità esuberante dell'esistenza (*paidia*).

La possibilità di gioco s'innesta, quindi, proprio in chiusura, inaspettata, quando Buzzati ci trasporta in una terza dimensione che non è né mondana, né infernale eppure non è estranea alla vicenda appena narrata, come segnala la locuzione che introduce queste ultime pagine: «In quel preciso momento sulle creste della Gran Fermeda | turbinava la tormenta con le sue solite anime in pena. | Gli ultimi Re delle favole si incamminavano all'esilio | e sul deserto del Kalahari le turrette | nubi dell'eternità passavano lentamente» (240). Tre tavole – e una locuzione – che richiamano le tre tavole con cui la storia di Orfi invece inizia. Come infatti queste ultime espongono dei fatti che avvengono contemporaneamente in tre luoghi diversi alla fine della vicenda di Orfi, così «la storia comincia» «in questo preciso momento | [...] | una sera che | lui [Orfi era] stanco» e, in comunione con Orfi già da subito, in quel «preciso momento» «anche la terra è stanca | e si sta | afflosciando | sulle ginocchia | di Dio» (50-52). Anche pittoricamente i due gruppi di tavole presentano una omogeneità stilistica, raffigurando spazi aperti, una natura antropomorfizzata,

<sup>43</sup> Cfr. S. Lazzarin, *Un topos del fantastico. La contiguità quotidiano/sinistro*, in C. Vignali (éd) *Figures de la crise et crises de la figuration dans l'œuvre de Dino Buzzati*, Chambéry, Éditions de l'Université Savoie Mont Blanc, 2018, p. 10.

<sup>44</sup> Si ricorre ai termini *ludus* e *paidia* secondo le accezioni utilizzate nel sistema di Caillois, cfr. R. Caillois, *I giochi e gli uomini...*, cit., pp. 46-54.

specificamente rocce e montagne; una natura, quindi, tipicamente buzzatiana, luoghi privi di elementi che li connotino cronologicamente, lontani, deserti e metafisici. La favola di Orfi ed Eura si svolge in un tempo circolare e parallelo a quello di altri eventi che, pur attuandosi in un tempo lineare, risulta meno corruttibile. Mentre la prima favola si consumava, accentrando l'attenzione del lettore (e dell'uomo), la seconda metteva in atto, non vista, il mistero.

Inspiegabilmente l'atmosfera diviene immediatamente sospesa, eterna, fantastica, ma terribilmente possibile: mitica. Mediante questo espediente straniante, cioè quello dell'infiltrarsi di una dimensione *altra* in una realtà già doppiamente surreale (entrambe le realtà milanesi sono fantastiche), Buzzati innesca il «sospetto che [la precedente] follia non sia che apparente e che la sconcertante scacchiera – pezzi e caselle – serva a un qualche gioco di cui deve esser possibile ricostruire le regole». <sup>45</sup> E mentre tali regole si ricostruiscono, Dio accoglie sulle sue ginocchia una terra floscia e stanca, come un giocattolo sgonfio, e i Re delle favole si avviano all'esilio, fuggendo alla contaminazione, conservando (e forse preservando) la loro separatezza: «Gli dèi sono ospiti fuggevoli della letteratura. La attraversano, con la scia dei loro nomi. Ma presto anche la disertano». <sup>46</sup>

Con un'ultima potente immagine (l'esilio dei Re delle favole) Buzzati torna alla narrazione mitica e annuncia il deserto di una modernità che va ormai rinnegando e annichilendo il carattere divino e sovranamente creativo, perché ludico, dell'esistenza. Un vuoto a cui Buzzati oppone l'arte come tentativo di trovare e rigenerare l'enigma, nello specifico un'arte che in quanto «scandalo» non consente *deleghe* e che in quanto gioco è regolamentato quantunque fecondo. <sup>47</sup>

I Re delle favole e le nubi dell'eternità sono ritratti nel tempo incoativo dell'imperfetto, in un nuovo trapasso epocale non ancora compiuto, e distanti, come è distate tutto ciò che è *sacro*.

elvira.ghirlanda@gmail.com

<sup>45</sup> R. Caillois, *Nel cuore del fantastico*, trad. it. di L. Guarino, Milano, Feltrinelli, 1984, p. 104.

<sup>46</sup> R. Calasso, *La letteratura e gli dèi*, Milano, Adelphi, 2001, p. 15.

<sup>47</sup> In termini più semplici, ma sillogisticamente più evidenti, l'argomento era già stato affrontato da Buzzati in una breve favola, dove la contrapposizione *gioco* e *serietà* non solo viene annullata, ma addirittura risolta proprio attraverso il concetto di arte e tecnica: « – Come mai, mentre la popolazione è dedita ai giochi della festa, questi signori invece lavorano? | – La vostra capitale, maestà – rispose quello – è anche la cultura delle arti. E gli uomini che mi indicate sono artisti. E per gli artisti il più piacevole dei giochi è la loro stessa arte. Anch'essi giocano, quindi. | [...] | – È vero – spiegò il sovrintendente ai reali palazzi – arte per gli artisti è il più delizioso dei giochi. Nello stesso tempo l'arte, per gli artisti, è il più impegnativo e arduo lavoro. | – Dimodoché, quando giocano lavorano? E quando lavorano giocano? | – Per l'appunto maestà. | Al che il re esclamò: | – Che gente fortunata! | Ed era vero», in D. Buzzati, *Mestiere fortunato*, in *Il gioco degli artisti*, Galleria Naviglio, Milano 1966, s.p. *Mestiere fortunato* appare all'interno del catalogo della collettiva, *Il gioco degli artisti. 461<sup>a</sup> Mostra del Naviglio* (10 dicembre 1966 al 6 gennaio 1967). Questa breve storia «viene accostata ai giochi di carta realizzati nel catalogo con cerchi di cartoncino che permettono di visualizzare coppie di nomi di artisti contemporanei grazie alle possibili combinazioni che si vengono a creare con il movimento dei dischi» (R. Coglitore, *Storie dipinte. Gli ex voto di Dino Buzzati*, Palermo, edizioni di passaggio, 2012, pp. 49-50). In un contesto occasionalmente ludico il testo buzzatiano esprime con piena coerenza stilistica un problema attinente e di ordine teorico: in essa, infatti, i due protagonisti (un re e un sovrintendente) parlano di arte e denunciano l'ambiguo e controverso rapporto che si ingenera tra l'*arte* e la coppia (altrettanto irrisolta) *gioco-lavoro*.

«Griseldaonline» 17 (2018)

ISSN 1721-4777

(Università degli Studi di Messina)