



FAITES ***VOS JEUX***

Gioco e spazio *nei* testi e *dei* testi

A cura di

DAVIDE BELGRADI, ERIKA CAPOVILLA,
FEDERICA DI GIUSEPPE, ANTONIO DI VILIO,
ELENA FOGOLIN, GIORGIA LO NIGRO, GIULIA PEDRINI



Il volume *Faites vos jeux. Spazio e gioco nei testi e dei testi* esplora il legame tra dimensione ludica e spaziale come chiave interpretativa per indagare le molteplici rappresentazioni e possibilità espressive in diverse lingue e letterature europee ed extraeuropee, dalla Roma antica alla contemporaneità. Le categorie del 'gioco' e dello 'spazio' costituiscono da sempre un binomio di riflessione centrale all'interno dell'orizzonte culturale occidentale, ma il loro rapporto ha finora ricevuto scarsa attenzione critica. A partire dalle teorie antropologiche sul ludico di Johan Huizinga, Roger Caillois ed Eugen Fink fino ai più recenti studi di Pier Aldo Rovatti e Stefano Bartezzaghi, il volume analizza la produttività di questo binomio nell'ambito dell'analisi dei testi. Intrecciando diverse prospettive – letterarie, storico-filologiche, linguistico-traduttologiche e cinematografiche – i contributi raccolti aprono nuovi orizzonti di riflessione sul tema. Come dispositivo narrativo, espediente linguistico, metafora di resistenza o simbolo del confine tra realtà e finzione, il gioco emerge come categoria dinamica, capace di influenzare le strutture e i significati dei testi, ridefinendo il rapporto tra spazio e narrazione.



BIOGRAFIE: CURATORI E CURATRICI

Davide Belgradi si è laureato a Torino nel 2019. I suoi interessi di ricerca vertono principalmente sulla poesia contemporanea e sulla letteratura italiana novecentesca. Nel 2024 ha concluso un dottorato presso le Università di Udine-Trieste, studiando il voyeurismo nella letteratura italiana novecentesca. Attualmente è assegnista di ricerca presso l'Università di Udine con un progetto dedicato alla metrica contemporanea.

Erika Capovilla è assegnista di ricerca in Letteratura Tedesca e docente a contratto presso l'Università di Udine. Nel 2024 ha conseguito il dottorato presso lo stesso ateneo, in cotutela con la Paris Lodron Universität Salzburg, con una tesi sull'umanesimo nella vita e nell'opera di Stefan Zweig. Tra i suoi interessi di ricerca figurano la letteratura di lingua tedesca, soprattutto austriaca, dalla *Jahrhundertwende* alla contemporaneità, l'umanesimo, il romanzo giallo e il saggismo.

Federica Di Giuseppe ha conseguito il dottorato in Filologia Germanica presso l'Università di Udine con una tesi incentrata su studio ed analisi dello strumento retorico della lista negli scritti di Wulfstan di York (946x966 – 1023). A tale argomento ha dedicato una serie di interventi in convegni e seminari, nonché contributi pubblicati in volumi miscelanei e rivista.

Antonio Di Vilio è assegnista di ricerca presso l'Università di Napoli L'Orientale e dal 2023 è docente a contratto di letteratura anglo-americana presso l'Università di Napoli "Federico II". Nel 2024 ha conseguito il dottorato di ricerca tra le Università di Udine e di Trieste e nel 2023 è stato Visiting Scholar alla University of California, Los Angeles. Tra i suoi interessi di ricerca figurano il noir, la letteratura Californiana, gli anni Sessanta, la cultura pop, il postmodernismo, il post-Marxismo e l'Anarchismo.

Elena Fogolin ha conseguito il dottorato di ricerca in Studi Linguistici e Letterari nel 2024 presso le Università di Udine e Trieste in co-tutela con la Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Il suo progetto di ricerca è stato condotto nell'ambito del Progetto di Interesse Nazionale (PRIN) "Agli albori dell'editoria italiana. Tecnologia, testi e libri nell'Italia centro-settentrionale tra XV e XVI secolo" e si è focalizzato sui tipografi tedeschi attivi nella Roma del XV secolo, sulle antiche tecniche di stampa e sulla circolazione dei primi libri a stampa.

Giorgia Lo Nigro è assegnista di ricerca in Studi francesi e francofoni e docente a contratto presso l'Università di Udine. Nel 2024, ha conseguito un dottorato tra le Università di Udine e di Trieste, in co-supervisione con l'Université Saint-Joseph de Beyrouth, con una tesi sulle letterature siriana e libanese di espressione francese. I suoi interessi di ricerca spaziano dalle letterature francofone del Maghreb e del Mashrek alla scrittura religiosa femminile del Seicento.

Giulia Pedrini è attualmente assegnista di ricerca presso l'Università di Trieste nonché docente a contratto presso l'Università di Trieste, l'Università di Milano e la Stiftung Universität Hildesheim. Si è addottorata in Studi linguistici e letterari presso le Università di Udine-Trieste nel 2024. I suoi interessi di ricerca includono la linguistica contrastiva, gli studi sulla traduzione, la semplificazione linguistica e la lingua della medicina, su cui ha pubblicato una monografia (Frank & Timme, 2024).

IN COPERTINA

Scacchi (Bruxelles) ©Antonio Di Vilio

Il volume è stato pubblicato con contributo ricevuto dal DILL, Dipartimento di Lingue e letterature, comunicazione, formazione e società – Università degli Studi di Udine.

I contributi del volume sono stati sottoposti a *double-blind peer review*.



Impaginazione
Elisa Widmar

© Copyright 2025 EUT Edizioni Università di Trieste

Questo libro è distribuito con licenza Creative Commons Attribuzione - Non
Commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale (CC BY-NC-ND 4.0)
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



ISBN 978-88-5511-584-1 (print)
ISBN 978-88-5511-585-8 (online)

EUT Edizioni Università di Trieste
via Weiss 21, 34128 Trieste
<https://eut.units.it>
<https://www.facebook.com/EUTEdizioniUniversitaTrieste>

Faites vos jeux.
Gioco e spazio
nei testi e dei testi

a cura di
Davide Belgradi
Erika Capovilla
Federica Di Giuseppe
Antonio Di Vilio
Elena Fogolin
Giorgia Lo Nigro
Giulia Pedrini

Indice

- I Prefazione
ELENA POLLEDRI, LEONARDO BUONOMO
- III Introduzione: «Ricominciare il gioco entro i confini pattuiti»
DAVIDE BELGRADI, ERIKA CAPOVILLA, FEDERICA DI GIUSEPPE,
ANTONIO DI VILIO, ELENA FOGOLIN, GIORGIA LO NIGRO,
GIULIA PEDRINI

I. PAROLE IN GIOCO: PROSPETTIVE STORICO-FILOLOGICHE

- 3 The Game Board and the Order of the World in Medieval Traditions
ADELE CIPOLLA
- 23 La lingua in gioco. Alcuni sondaggi su competenze alfabetiche e
pratiche ludiche a Roma
SOFIA AGNELLO
- 37 Refraining from the Devil's Games: Wordplay and Rhetorical
Patterning in Wulfstan's Listing of Sins and Crimes. A Case Study
FEDERICA DI GIUSEPPE

II. PAROLE IN GIOCO: PROSPETTIVE LINGUISTICHE E TRADUTTOLOGICHE

- 55 Il *blend* come gioco di parola in letteratura: i casi di Carroll, Nabokov
e Benni
SUSANNA IVALDI
- 75 Ironia e giochi di parole in testi medici divulgativi di lingua tedesca
GIULIA PEDRINI
- 97 La perifrasi "*andare* + *a* + infinito" nella lingua dei *gamer*
EMANUELA LI DESTRI
- 113 Giocare con i prefissi verbali russi: il caso di *s-* [*c-*] nel significato di
<rubare> in prospettiva traduttologica
FILIPPO BAZZOCCHI

**III. 'GIOCHI DI SOCIETÀ':
REGOLE DEL GIOCO SOCIALE TRA AMORE E POTERE**

- 131 L'amore come gioco. Alcuni esempi illustrati dal canzoniere
provenzale M.819 della Morgan Library di New York
CAMILLA BALDI
- 143 «Lies? Can one have lies in a game?» Love as a social game in
Schnitzler's play 'Das weite Land'
CLEMENS WOLDAN
- 157 Il sesso è un gioco da ragazzi? Sessualità infantile e discarica come
luoghi di rimozione in *Dei bambini non si sa niente* di Simona Vinci
TOMMASO DAL MONTE
- 169 «Em miren sense mirar-me perquè no tenen rostre.»
Scacchiera e potere (in)visibile nella società distopica ne *La Peixera* di
Maiol de Gràcia Clotet (2013)
MONIKA RIEDMANN

**IV. IDENTITÀ IN GIOCO:
LA CONTRATTAZIONE IDENTITARIA TRA GIOCO,
MASCHERATA E TRAUMA**

- 185 «*Pardonnez donc ce jeu d'une folâtre muse*»: il gioco teatrale alla corte
di Henri Christophe
SILVIA BORASO
- 197 «Burton Road, Manchester, Inghilterra ... Europa!»: gioco, spazio e
identità nell'autobiografia di Elias Canetti
ILARIA MANENTI
- 209 «Aristocratiche inclinazioni». Tempi e luoghi delle mascherate in
Tommaso Landolfi
IWAN PAOLINI
- 221 «*Mais auparavant goûtez donc ces figues qui ont un goût de miel et
d'encens*»: la métalepse comme dispositif ludique dans deux romans
de Charif Majdalani
GIORGIA LO NIGRO
- 235 Scrivere l'indicibile. Trauma e gioco in *Extremely Loud & Incredibly
Close* di Jonathan Safran Foer
RACHELE PUDDU

**V. GIOCARE CON IL TESTO:
INTERMEDIALITÀ, INTERTESTUALITÀ E ALTRI PROCESSI LUDICI
NELLO SPAZIO TESTUALE**

- 249 «“People shouldn’t play if they won’t pay attention and spoil the game for others”». Marcel Proust: a Game Within a Lock of Hair
LANCELOT STÜCKLIN
- 265 «Ich strebe mit meinem Endspiel das schlimmstmögliche Ende an».
The end(less) game of Dürrenmatt/Binder’s *Der Schachspieler*
ERIKA CAPOVILLA
- 283 *Quant à je (kantaje)* mode(s) d’emploi : jeu, manipulation, re-cr  ation
VALERIA MARINO
- 297 Dalla letteratura ergodica alla letteratura elettronica: tra aleatoriet  ,
contrainte e intelligenza artificiale nell’opera di Edoardo Sanguineti
e di Nanni Balestrini
VALENTINA COROSANITI

VI. RITUALI LUDICI TRA LETTERATURA E CINEMA

- 311 Ritualised and Chaotic Games in Hemingway’s Work
ROSE BOREL
- 325 La regina posseduta: Maya Deren e il gioco come rito
SARA NOCENT
- 339 Da Abu Ghraib ad Atlantic City: gioco, spazi liminali e nonluoghi in
The Card Counter di Paul Schrader
ANTONIO DI VILIO

NOTE CONCLUSIVE

- 353 Qualche nota sul gioco contemporaneo, ovvero: chi vince non sa cosa
si perde
STEFANO BARTEZZAGHI
- 367 Ringraziamenti
- 369 Biografie: autori e autrici

Prefazione

Con la pubblicazione del volume *Faites vos jeux*. Gioco e spazio *nei* testi e *dei* testi giunge a compimento un progetto ideato, organizzato e seguito in tutte le sue fasi con ammirevole entusiasmo e competenza da un gruppo di dottorande e dottorandi del XXXVI ciclo del corso di dottorato in Studi Linguistici e Letterari (Università degli Studi di Udine/Università degli Studi di Trieste): Davide Belgradi, Erika Capovilla, Federica Di Giuseppe, Antonio Di Vilio, Elena Fogolin, Giorgia Lo Nigro e Giulia Pedrini. Il volume prende le mosse dall'omonimo convegno svoltosi il 22, 23 e 24 marzo 2023 a Udine, centrato sul dialogo e sugli intrecci tra dimensione ludica e spaziale in diversi ambiti linguistici e letterari, dal medioevo ai giorni nostri. Come ex-coordinatore e attuale coordinatrice non possiamo che esprimere grande soddisfazione e gratitudine per il risultato raggiunto che testimonia ampiamente della maturità scientifica, del rigore metodologico, della passione per la ricerca delle nostre dottorande e dei nostri dottorandi, nonché della ricchezza transdisciplinare del programma di Dottorato inter-ateneo in Studi Linguistici e Letterari.



**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TRIESTE**

Leonardo Buonomo
(Università degli Studi di Trieste)



**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI UDINE**
hic sunt futura

Elena Polledri
(Università degli Studi di Udine)

Introduzione: «Ricominciare il gioco entro i confini pattuiti»

I.

Nel 1933, in occasione dell'inaugurazione dell'anno accademico presso l'Università di Leida, lo storico olandese Johan Huizinga tenne una conferenza dal titolo "Sui limiti del gioco e del serio nella cultura", che pose le basi del suo celebre testo *Homo ludens* (1939).¹ La pubblicazione stimolò un profondo rinnovamento della riflessione critica su un tema che domina la storia del pensiero occidentale fin dai suoi inizi,² registrando un'evoluzione articolata. Un significativo picco di interesse si rileva a partire dalla fine del XVIII secolo, grazie soprattutto a Friedrich Schiller che, introducendo il concetto di 'pulsione ludica' (*Spieltrieb*) all'interno del proprio progetto di educazione estetica dell'umanità, offrì una delle più produttive formulazioni del gioco.³ A partire dalla seconda metà del Novecento, spes-

¹ Si fa riferimento a HUIZINGA J., *Homo ludens* [1939], trad. di C. von Schendel, a cura di U. Eco, Torino, Einaudi, 1973; l'occasione di cui si parla è ricordata anche da Roger Caillois nelle prime pagine de *I giochi e gli uomini* [*Les jeux et les hommes*, 1958], trad. di L. Guarino, a cura di P. A. Rovatti, Milano, Bompiani, 1995, p. 19).

² Cfr. ad esempio il frammento 52 di Eraclito, in cui il tempo è rappresentato come un bambino che gioca a dadi: «Il tempo [della vita] è un bimbo che gioca, con le tessere di una scacchiera: di un bimbo è il regno» (Eraclito, *I frammenti e le testimonianze*, a cura di C. Diano, Milano, Mondadori, 1980, pp. 24-25). L'elevazione del gioco a metafora cosmica sarà ripresa secoli dopo anche da Friedrich Nietzsche, il quale ne farà un *fil rouge* della sua intera produzione filosofica (cfr. ZAVATTA B., *Il mondo del gioco e il gioco del mondo in Friedrich Nietzsche*, in «Isonomia. Rivista dell'Istituto di Filosofia dell'Università di Urbino», 2001, pp. 1-19).

³ Cfr. SCHILLER F., *L'Educazione estetica dell'uomo* [*Über die ästhetische Erziehung des Menschen. In einer Reihe von Briefen*, 1795], trad. e a cura di G. Boffi, Firenze-Milano,

so confrontandosi con l'eredità dei secoli precedenti e con il più recente volume di Huizinga, studiosi come Émile Benveniste, Maurice Blanchot, Ludwig Wittgenstein, Roger Caillois ed Eugen Fink⁴ promossero uno stimolante dibattito interdisciplinare attorno al tema. Pur partendo da prospettive diverse, in molte di queste riflessioni è spesso presente l'intersezione tra il concetto di gioco e la categoria dello "spazio", nelle sue molteplici declinazioni. Come ha notato Stefano Bartezzaghi, il titolo stesso del discorso di Huizinga citato in apertura denuncia emblematicamente il carattere delimitato del gioco, da intendersi anche in senso propriamente spaziale;⁵ lo stesso Huizinga in *Homo ludens* sottolinea come il gioco si isoli «dalla vita ordinaria in luogo e durata». ⁶ A partire da una prospettiva primariamente antropologica, lo studioso analizza il legame tra gioco e spazio nelle diverse culture, sottolineando come il luogo del gioco sia, costitutivamente, un luogo "altro" rispetto a quello del quotidiano:

l'arena, il tavolino da gioco, il cerchio magico, il tempio, la scena, lo schermo cinematografico, il tribunale, tutti sono per forma e funzione dei luoghi di gio-

Giunti/Bompiani, 2021, in particolare p. 197 (lettera quindicesima). Rifacendosi espressamente alle teorizzazioni di Immanuel Kant e sullo sfondo della degenerazione degli ideali della Rivoluzione Francese nel contesto del Terrore post-rivoluzionario, nelle sue *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo* Schiller individua nello *Spieltrieb* l'istanza mediatrice tra le due pulsioni contrastanti che, in costante rapporto dialettico, dominano l'essere umano – la 'pulsione sensoriale' (*Sinntrieb*) e la 'pulsione formale' (*Formtrieb*). Esclusivamente nel gioco – il cui oggetto è la bellezza – l'essere umano sarebbe in grado di conciliare sensibile e razionale, contingenza e necessità, divenire e assoluto, diventando compiutamente se stesso, compiutamente libero, in una riflessione filosofica che riconduce il problema della libertà morale dell'uomo a una questione primariamente estetica. Di come la negoziazione in chiave estetica del gioco sulla scia del filone concettuale tracciato da Kant, prima, e Schiller, poi, sia rimasta un'intuizione altamente proficua fanno da testimonianza i numerosi intellettuali che da essa hanno sviluppato – per accostamento o allontanamento – le proprie teorie sul gioco, tra cui Eugen Fink, Herbert Marcuse, Hans-Georg Gadamer e Kendall Walton.

⁴ Oltre al già citato volume di Roger Caillois, si fa riferimento soprattutto a BENVENISTE É., *Le jeu comme structure*, in «Deucalion. Cahiers de philosophie», 2, 1947, pp. 161-167; BLANCHOT M., *L'attrazione, l'orrore del gioco* [*L'Attrait, L'Horreur du Jeu*, 1958], trad. a cura di D. Gorret, in «Aut Aut», 337, 2008, pp. 133-163 (prima traduzione in «Riga», 23, 2004); FINK E., *Oasi del gioco* [*Oase des Glücks*, 1957], trad. e a cura di A. Calligaris, introduzione di P.A. Rovatti, Milano, Cortina, 2008; WITTGENSTEIN L., *Ricerche filosofiche* [*Philosophische Untersuchungen*, 1953], trad. di R. Piovesan e M. Trinchero, a cura di M. Trinchero, Torino, Einaudi, 1999, p. 48ss.

⁵ BARTEZZAGHI S., *Il gioco infinito. Forme, linguaggi, sconfinamenti, patologie*, in «Aut Aut», 337, 2008, pp. 3-21, p. 4.

⁶ HUIZINGA, *Homo ludens*, cit., p. 13.

co, cioè spazio delimitato, luoghi segregati, cinti, consacrati sui quali valgono proprie e speciali regole.⁷

Riallacciandosi a queste premesse, Roger Caillois ne *I giochi e gli uomini* (1958) definisce l'attività ludica come un'occupazione separata dalla quotidianità, «circoscritta entro precisi limiti di spazio e tempo fissati in anticipo»:⁸

il gioco è essenzialmente un'occupazione separata, scrupolosamente isolata dal resto dell'esistenza, e svolta in generale entro precisi limiti di tempo e di luogo. C'è uno spazio del gioco: a seconda dei casi, gli scomparti designati in terra per il gioco del mondo, la scacchiera per gli scacchi e la dama, lo stadio, la pista, il recinto, il ring, il palcoscenico, l'arena ecc. Niente di quanto avviene all'esterno di questa frontiera ideale è da prendere in considerazione. Uscire dall'area stabilita per errore, per caso o per necessità, mandare la palla al di là del campo, a volte squalifica il giocatore, a volte comporta una penalità. Bisogna ricominciare il gioco entro i confini pattuiti.⁹

A differenza di Huizinga, tuttavia, lo studioso francese adotta una prospettiva pluralistica, declinando il concetto monolitico di "gioco" in un prisma più sfaccettato, e proponendo una classificazione dei "giochi" in quattro macro-gruppi distinti, non sempre tra di loro impermeabili: *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.¹⁰ Le degenerazioni che possono subire queste quattro forme di gioco vengono legate, in senso lato, a un discorso di tipo spaziale: il gioco degenera quando il suo «universo [...] non è più separato ermeticamente», ovvero quando avviene una contaminazione tra il mondo del gioco e il mondo reale.¹¹ Caillois inizia dunque a mettere implicitamente in discussione l'idea del gioco come totalità chiusa e impenetrabile rispetto alla realtà – difesa prima ancora che da Huizinga anche dal linguista francese Émile Benveniste in *Le jeu comme structure* (1947).¹² Considerazioni simili, seppur traslate in un contesto differente, si ritrovano anche nelle *Ricerche filosofiche* (1953), dove Ludwig Wittgenstein, nel quadro di una più ampia connessione tra linguaggio e gioco, delinea quest'ultimo come concetto mutevole e cangiante, difficile da definire e delimitare in modo netto.

⁷ Ivi, pp. 13-14.

⁸ CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, cit., p. 26.

⁹ Ivi, pp. 22-23.

¹⁰ Cfr. ivi, pp. 27-45.

¹¹ Ivi, p. 62.

¹² Cfr. BENVENISTE, *Le jeu comme structure*, cit., p. 161.

Negli stessi anni anche gli esponenti della Scuola di Francoforte mostrano un grande interesse verso il tema del gioco, adottandolo come strumento preferenziale nel quadro di una critica sociale di stampo neo-marxista. In particolare Herbert Marcuse, in alcuni scritti tra cui *Eros e civiltà* (1955),¹³ si serve del “ludico” per elaborare un modello teorico di ribellione al sistema capitalistico basato su una personale riattualizzazione della teoria schilleriana¹⁴ e sul capovolgimento della dicotomia gioco-lavoro postulata da Huizinga. A emergere è il potenziale del gioco come mezzo di liberazione della società e di svincolo dal principio di prestazione che, secondo Marcuse, regolerebbe il sistema capitalistico industriale avanzato; ciò troverebbe compiuta espressione nell’idea di un’“alienazione artistica”: una bolla che, fondata sull’immaginazione e separata spazialmente nonché temporalmente dal contesto reale, costituirebbe una minaccia per la società repressiva.

Il periodo a cavallo tra gli anni Cinquanta e gli anni Sessanta del Novecento si conferma intenso per quanto concerne il dibattito teorico sul tema. Qualche mese prima che Caillois desse alle stampe il suo libro, il filosofo tedesco Eugen Fink pubblicò uno studio che costituisce tuttora un punto di riferimento per chi voglia sondare il legame tra la sfera ludica e lo spazio. La centralità di questa connessione è evidente sin dal titolo: *Oasi del gioco*.¹⁵ Il volume rappresenta il programmatico avvio delle riflessioni sull’ontologia del gioco che videro impegnato il filosofo tedesco per oltre mezzo secolo, articolandosi in numerosi saggi incentrati sul ruolo del ludico nell’esistenza umana e sul suo valore come “simbolo del mondo”.¹⁶

¹³ MARCUSE H., *Eros e civiltà* [*Eros and Civilization: A Philosophical Inquiry into Freud*, 1955], trad. di L. Bassi, introduzione a cura di G. Jervis, Torino, Einaudi, 2001.

¹⁴ Per un approfondimento sui parallelismi delle riflessioni di Schiller e Marcuse si veda in modo esemplificativo O’CONNOR B., *Play, Idleness and the Problem of Necessity in Schiller and Marcuse*, in «British Journal for the History of Philosophy», 22 (6), 2014, pp. 1095-1117.

¹⁵ Cfr. FINK, *Oasi del gioco*, cit.

¹⁶ La formulazione è ripresa dal titolo di una sua importante opera del 1960, *Das Spiel als Weltsymbol*, che comprende i testi con cui Fink fondò il suo pensiero nella seconda metà del Novecento ricorrendo al fenomeno del gioco (FINK E., *Il gioco come simbolo del mondo*, trad. di N. Antuono, Firenze, Hopeful Monster, 1991. Per il pubblico italiano alcuni tra i saggi più significativi di Fink sul tema erano già stati raccolti, corredati da una propria introduzione, da CESARONE V., nella traduzione di G. J. Giubilato, nel già citato volume FINK, *Per gioco: La metafisica nietzschiana del gioco* [*Nietzsches Metaphysik des Spiels*, 1946], *Il gioco infantile* [*Das kindliche Spiel*, 1958], *Gioco e filosofia* [*Spiel und Philosophie*, 1966], *Il gioco e il culto* [*Spiel und Kult*, 1972], *Il significato mondano del gioco* [*Die Weltbedeutung des Spiels*, 1973], *Gioco e festività* [*Spiel und Feier*, 1975]. A ciò si aggiunge la recentissima pubblicazio-

L'immagine dell'oasi fu adottata da Fink nella convinzione che, nel momento del gioco – inteso come un'attività autotelica –, l'uomo si distanzi dalla propria inquieta quotidianità, venendo così catapultato, se non proprio “rapito”, in un'oasi di felicità:

Il gioco ci *rapisce*. Giocando veniamo sgravati per un momento dall'andirivieni quotidiano della vita – veniamo come trasportati su un altro pianeta, dove la vita sembra più facile, come sospesa, più felice. Si dice che giocare è un fare e un agire “privo di scopo”, “libero da ogni scopo”. Ciò non è vero. Preso nella sua interezza è un'azione determinata da uno scopo, e anche i singoli momenti nel corso del gioco hanno i loro scopi particolari, che si armonizzano gli uni con gli altri. Ma lo scopo *immanente* del gioco non è rimandato progettualmente al supremo scopo finale, come invece gli scopi delle altre azioni umane. L'azione del gioco ha solo degli scopi interni a sé, che non rimandano ad altro.¹⁷

Se si pensa al gioco come a una dimensione che deve contrattare uno spazio preciso in relazione agli altri “fenomeni fondamentali dell'esistenza”, allora è chiaro perché Fink ne parli come di un «campo misterioso», in cui non valgono più le tradizionali coordinate spazio-temporali.¹⁸ Significativo è in tal senso il parallelismo tra gioco e immagine che lo stesso Fink, in virtù della loro peculiare dimensione spazio-temporale, aveva tracciato diversi anni prima nella sua tesi dottorale *Presentificazione e immagine* (1930):¹⁹ attraverso la metafora spaziale della finestra, Fink teorizza un processo di relazione e

ne, nella traduzione di V. Santarcangelo e a cura di G. Matteucci, delle riflessioni contenute nel lungo saggio del 1969 *Mode. Ein verführerisches Spiel* [1969], Torino, Einaudi, 2024.

¹⁷ FINK, *Oasi del gioco*, cit., p. 18. Qui e nelle successive citazioni il corsivo è del testo originale.

¹⁸ Ivi, p. 28. Sembra significativa l'intera citazione, qui riportata: «Il mondo del gioco è una dimensione immaginaria, e individuare il suo senso d'essere rappresenta un problema oscuro e difficile. Noi giochiamo nel cosiddetto mondo reale, ma in questo modo guadagniamo un ambito, un campo misterioso, che è qualcosa e tuttavia non è niente di reale. Nel mondo del gioco ci muoviamo in base al nostro ruolo [...] Nella progettazione di un mondo del gioco il giocatore stesso si maschera da creatore di questo “mondo”, si perde nella sua creazione, interpreta una parte, e all'interno del suo mondo del gioco gli oggetti che ha intorno e i suoi compagni sono esclusivi di quel mondo del gioco. Ciò che ci lascia perplessi è che queste cose del mondo del gioco noi le pensiamo e immaginiamo come “cose reali”, così che perfino il confine tra realtà e apparenza può essere spostato più volte».

¹⁹ Id., *Presentificazione e immagine. Contributi alla fenomenologia dell'irrealtà* [*Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit*, 1930], trad. e a cura di G. J. Giubilato, con una prefazione di H. R. Seppi, Udine-Milano, Mimesis, 2014.

mutua compenetrazione tra il soggetto del mondo e il soggetto dell'immagine; analogamente, il gioco si costituirebbe come punto di congiunzione, e al contempo di rottura, tra il reale e l'irreale, in una dialettica di continua negoziazione. In altre parole, Fink sottolinea come nella relazione tra spazio della vita e spazio del gioco sia insita una tensione, che non sfugge a un paradosso strutturale. Infatti, se è vero che il mondo del gioco non ha, «parlando con rigore, nessun luogo e nessuna durata all'interno delle coordinate di spazio e tempo reali», perché «ha un suo proprio spazio interno e un suo proprio tempo interno», è altresì vero che noi giocando «trascorriamo il tempo reale e abbiamo bisogno di uno spazio reale».²⁰ Questo paradosso attira l'attenzione di Pier Aldo Rovatti, che rinviene nel lavoro di Fink «una specie di *schizofrenia* del gioco (e del giocatore)»: lo «stare dentro e fuori dal ruolo, il tenere i piedi [...] tanto nell'irrealtà quanto nella realtà», aprirebbe a un «problema che la filosofia stessa non ha ancora esplorato» del tutto.²¹ Nel volume *Per gioco* (1993), scritto insieme ad Alessandro Dal Lago, Rovatti ri-contestualizza l'idea del gioco come «rapimento» di Fink, aprendo il discorso all'ambiguità e alla paradossalità implicite nell'operazione ludica:

Il gioco infatti *ci rapisce*, è un coinvolgimento a volte così totale da non aver più nulla in comune con un'oasi e, meno ancora, con un'oasi di gioia. Come sa ogni giocatore, può essere magico e perfino demoniaco. E [...] se il gioco non è coinvolgente, se chi gioca non è «preso» dal gioco, e può non essere preso perché troppo distratto dal mondo esterno o perché troppo preoccupato che la supposta oasi si traduca per lui in un effettivo inferno, allora il gioco non è un vero gioco, non ci sarà alcuna esperienza ludica autentica, e dunque nessun divertimento.²²

²⁰ Id., *Oasi del gioco*, cit., p. 29.

²¹ ROVATTI P.A., *Prefazione*, in FINK, *Oasi del gioco*, cit., pp. VII-XV, p. XIII. Si vedano anche le significative considerazioni immediatamente successive: «Eppure, se togliamo di mezzo questo *paradosso*, cercando di riportare il gioco alle nostre abitudini di pensiero, perdiamo il gioco stesso con tutti gli effetti virtuosi che esso promette alla filosofia» (*ibidem*). I corsivi sono del testo.

²² DAL LAGO A. – ROVATTI P.A., *Per gioco. Piccolo manuale dell'esperienza ludica*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 1993, pp. 13-14 (corsivo nell'originale). Per ricostruire gli studi di Rovatti sul tema del gioco cfr. anche i due lavori curati con Davide Zoletto: ROVATTI P.A. – ZOLETTO D., *La scuola dei giochi*, Milano, Bompiani, 2005; Id. (a cura di), *Indagini sul gioco*, in «Aut Aut», 337, 2008. Ancora, del solo Rovatti, *Il gioco di Wittgenstein*, Trieste, EUT, 2009.

Si compie così uno scarto importante, che permette di comprendere a pieno le potenzialità insite nello spazio di gioco, in un'oasi che, insomma, può facilmente coincidere con l'inferno.

È interessante rilevare come alcuni anni più tardi Pierre Bourdieu, in *Ragioni pratiche* (1994), riprenda trasversalmente il tema e si serva del gioco come strumento critico per un'analisi sociologica che sfrutta proprio una metafora spaziale: il "campo", inteso come lo spazio sociale d'azione di un essere umano. Per Bourdieu ogni campo si distinguerebbe dagli altri attraverso la sua "posta in gioco", ovvero lo scopo preciso che gli attori perseguono al suo interno, e attraverso le regole (*doxa*) che ne derivano. Riprendendo un concetto già più volte formalizzato dai suoi predecessori, il sociologo individua come carattere predominante di questi giochi sociali l'*illusio*, da intendersi come «quel rapporto di complicità ontologica fra le strutture mentali e le strutture oggettive dello spazio sociale»,²³ ossia la totale adesione al gioco da parte del giocatore, che si mostra pronto a tutto pur di perseguire la posta in gioco.

In tempi più recenti si registra infine una progressiva accentuazione della discontinuità all'interno del discorso ludico, investito dalla frammentazione della società, del sapere, degli spazi e dei tempi tipica dell'epoca postmoderna. Come osserva Sidoti, «i primi a cadere sono [...] i giochi che richiedono tempi dilatati, spazi aperti e ampi»,²⁴ poiché anche il gioco si adatta in modo pervasivo alla progressiva erosione delle frontiere spaziali: «se lo vediamo di meno è perché è onnipresente, o quasi». ²⁵ Questa ridefinizione spaziale si manifesta, ad esempio, nei *digital games*, che «tendono a sostituire una linearità con un'organizzazione spaziale non lineare». ²⁶ La narrazione ludica postmoderna sembra dunque raccontare l'erosione delle frontiere tra luoghi fisici e virtuali, portando il gioco a occupare sempre più uno spazio-soglia. ²⁷

²³ BOURDIEU P., *Ragioni pratiche* [*Raisons pratiques. Sur la théorie de l'action*, 1994], trad. di R. Ferrara, Bologna, Il Mulino, 2009, p. 135.

²⁴ SIDOTI B., *Gioco e lucidità nel postmoderno*, in CAMBI F. (a cura di), *Il Gioco in Occidente: Storia, teorie e pratiche*, Roma, Armando, 2007, pp. 100-113, p. 107.

²⁵ BARTEZZAGHI S., *I diritti dell'Homo Ludens*, in «La Repubblica», 6 gennaio 2001, <<https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2001/01/06/diritti-dell-homo-ludens.html>> (consultato il 10.04.2022).

²⁶ JENKINS H., *Game design as narrative architecture*, in WARDRIP-FRUIIN N. – HARRIGAN P. (a cura di), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge (MA), MIT Press, 2003, p. 121. Trad. di chi scrive.

²⁷ JAGODA P., *Digital games and narrative*, in GARRETT M. (a cura di), *The Cambridge Companion to Narrative Theory (Cambridge Companions to Literature)*, Cambridge, Cambridge University Press, 2018, pp. 231-247, p. 241.

Quello dello spazio-soglia non è in realtà un concetto coniato dal post-modernismo, bensì ha radici ben più profonde. “Soglia” è anche l’espressione metaforica con la quale Genette definisce il paratesto per differenziarlo dal testo vero e proprio nella sua celebre opera omonima. La paratestualità è di recente stata applicata anche allo studio dei manoscritti, ambito in cui i paratesti forniscono informazioni spaziali e temporali esplicite (per mezzo ad esempio di colophon, prefazione, postfazione) o implicite (accessibili tramite strumenti paleografici, codicologici). Anche altri studiosi hanno fatto uso di metafore analoghe a quella di Genette, equiparando il testo a uno spazio. Un esempio è dato da Ferdinand de Saussure che, trattando la sua *chaîne phonétique* in termini temporali, sfruttò la geometria della linea con lo scopo di definirla formalmente, sostenendo che il disporsi in catena dei significanti acustici diventi evidente solo quando essi vengono rappresentati con la scrittura, quando cioè la linea spaziale dei segni grafici si sostituisce alla successione temporale. Sulla stessa scia si colloca Jurij M. Lotman, che fra i tre criteri per definire un testo prevede la cosiddetta *otgraničennost’*, la ‘delimitazione’, ossia il fatto che esso debba essere caratterizzato da un inizio e da una fine ben precisi. Da tutte queste metafore spaziali si evince che il testo è interpretabile, effettivamente, come uno spazio, ed è in questo spazio che si può giocare con le parole.

II.

Riprendendo le fila di questa ricognizione che, senza pretese di esaustività, ha esplorato diversi sentieri interpretativi attorno al binomio ‘gioco-spazio’, si può notare come tali posture teoriche forniscano utili strumenti operativi per l’analisi della dimensione ludica in relazione a quella spaziale *nei e dei testi*,²⁸ tanto nell’ambito filologico e letterario, quanto in quello linguistico e traduttologico.

Queste complesse relazioni sono state al centro del convegno “*Faites vos jeux*. Spazio e gioco *nei testi e dei testi*”, svoltosi il 22, 23 e 24 marzo 2023 a Udine nel quadro del Corso di Dottorato interateneo in Studi Linguistici e Letterari (Università degli Studi di Udine/Università degli Studi di Trieste).

²⁸ Il carattere interdisciplinare del Convegno rende impossibile citare, per ogni disciplina coinvolta, anche solo alcuni dei fondamentali contributi legati al tema del gioco *nei/dei testi* letterari. Si rimanda però ai saggi del presente volume che, dalle diverse letterature sino alla filologia, passando dalla linguistica, esplorano i relativi campi di interesse ricostruendo singolarmente il contesto teorico e bibliografico di riferimento.

In quest'occasione si è prestata attenzione alle molteplici rappresentazioni e possibilità espressive offerte dal binomio "spazio-gioco" nelle diverse lingue e letterature europee ed extraeuropee, in un arco temporale che si estende dalla Roma antica alla contemporaneità. Il presente volume raccoglie, tentando di sistematizzarlo in modo ragionato, il dialogo interlinguistico e multidisciplinare che ne è scaturito, proponendo un percorso articolato in sei sezioni differenti ma tra loro contigue:

- I. Parole in gioco: prospettive storico-filologiche
- II. Parole in gioco: prospettive linguistiche e traduttologiche
- III. 'Giochi di società': regole del gioco sociale tra amore e potere
- IV. Identità in gioco: la contrattazione identitaria tra gioco, mascherata e trauma
- V. Giocare con il testo: intermedialità, intertestualità e altri processi ludici nello spazio testuale
- VI. Rituali ludici tra letteratura e cinema

Ad aprire la riflessione sul rapporto fra spazio e gioco *nei* testi e *dei* testi è la sezione dedicata alla prospettiva storico-filologica, un approccio che ha permesso di esplorare la dimensione ludica nella sua materialità e testualità a partire dall'antichità greco-latina fino al Medioevo e alla prima Età Moderna. I contributi raccolti in questo primo capitolo del volume evidenziano come il dato linguistico sia imprescindibile dall'analisi del concetto di 'gioco' in ambito filologico,²⁹ diventando complementare a un tipo di studio che supera i confini del testo per integrarvi riferimenti al background storico-culturale in cui si gioca con la parola, nonché alle effettive rappresentazioni letterarie e artistiche di passatempi ludici.

Un tale approccio multimodale si ritrova nel saggio di Adele Cipolla, che esplora le implicazioni simboliche ed educative degli scacchi con particolare attenzione alla cultura medievale europea. Fra i giochi da tavolo più antichi e complessi ad aver plasmato l'immaginario medievale e pre-moderno, gli scacchi si collocano fra le due categorie cailloisiane dell'*agon* e dell'*alea*, fungendo occasionalmente da specchio dell'ordine sociale nonché da metafora antropologica dell'eterna opposizione fra vita e morte. Calzante è, a tal proposito, il riferimento al film di Bergman, *Il Settimo Sigillo* (*Det sjunde in-*

²⁹ Basti pensare alla distinzione piuttosto netta che esiste fra *plega* e *gamen* in antico inglese, corrispondenti rispettivamente al latino *ludus* e *iocus*, e a come le sfere semantiche dei due termini finiscano per sovrapporsi solo a partire dal XIV e XV secolo.

seglet), che anticipa una serie di esempi che l'autrice riporta al fine di evidenziare la rilevanza del gioco da tavolo in più tradizioni letterarie, specialmente in quelle del mondo germanico medievale.

Un'attenzione simile è riservata ai giochi di parole in lingua latina risalenti all'antichità romana, analizzati nel contributo di Sofia Agnello. Focalizzandosi su caratteristiche e cambiamenti diacronici di tali giochi di parole, l'autrice adotta una prospettiva antropologica e constata come la dimensione ludico-linguistica rappresenti un'importante testimonianza documentaria, che permette di valutare il grado di familiarità con l'alfabeto che gli autori latini, in diversi momenti della storia romana, presumevano nel pubblico delle proprie opere.

Infine, il contributo di Federica Di Giuseppe dimostra come ogni lingua, genere o argomento si adatti alla reiterata presenza del gioco di parole, sia esso basato sulla manipolazione dell'aspetto fonetico, sonoro o semantico dei termini coinvolti. Tale manipolazione è riscontrabile secondo l'autrice nelle opere omiletico-legali dell'Arcivescovo Wulfstan II di York che, ereditando la tradizione dell'oralità germanica e sfruttandone le potenzialità grazie a una formazione erudita e "retorica", riesce a costruire liste allitteranti i cui membri appaiono interconnessi non solo semanticamente ma anche per mezzo di figure che giocano con etimologia e suono.

Nella sezione successiva, dedicata alla linguistica e alla traduttologia, i giochi di parole sono stati presi in esame nei contesti più disparati. Gli spazi in cui si sono mosse le parole in gioco dei contributi vanno infatti dalle opere letterarie (e relative trasposizioni cinematografiche) ai volumi divulgativi in campo medico nonché a contenuti tratti dal web (come articoli e tweet). Un ulteriore spazio è dato dalla lingua dei *gamer*, nella fattispecie dei video-tutorial.

Il primo contributo della sezione, redatto da Susanna Ivaldi, è incentrato sull'analisi di una tipologia specifica di giochi di parole, il *blend*, che si rinvie spesso nella cosiddetta 'nonsense literature' rivolta ai bambini. Tali giochi di parole sono stati pertanto esaminati in tre opere letterarie, *Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò* di Lewis Carroll, *Lolita* di Vladimir Nabokov e *Stranalandia* di Stefano Benni. In seguito alla tipologizzazione dei *blend* individuati, vengono presentate le caratteristiche morfologiche e le implicazioni semantiche della scelta dei costituenti sul *blend* finale, nonché il rapporto tra il processo di formazione delle parole del *blending* e lo spazio testuale in cui esso opera.

Alcuni libri per l'infanzia sono stati presi in esame anche nel secondo contributo, quello di Giulia Pedrini, dove però la tematica è declinata in ma-

niera ben differente: oggetto di analisi sono infatti due volumi divulgativi in ambito medico, oltre a un libro per adulti nello stesso campo. Dopo aver illustrato le principali categorie di giochi linguistici identificati (come giochi basati sulla polisemia e sull'omonimia o paronomasie), l'autrice si sofferma sui contesti in cui i giochi di parole si rinvencono più di frequente.

Il contributo di Emanuela Li Destri è dedicato invece ai video-tutorial YouTube prodotti dai *gamer*. A partire da un corpus contenente, ad esempio, tutorial su Fortnite, Age of Empire e Minecraft, l'autrice esamina una costruzione specifica, ovvero la perifrasi con valore aspettUALE “*andare* + *a* + infinito”, soggetta a un processo di grammaticalizzazione e desementizzazione. Lo studio sembra confermare che ci possa essere un legame fra la distribuzione dei valori aspettuali risolutivo e ingressivo della perifrasi esaminata con la varietà diafasica e diamesica in questione.

Anche l'ultimo contributo della sezione, redatto da Filippo Bazzocchi, prende in esame contenuti presenti in rete. L'autore approfondisce il vasto fenomeno dei prefissi verbali russi, in particolare il caso specifico del prefisso *s-* nel significato di <rubare>, altamente produttivo nel registro colloquiale. Partendo da esempi tratti da articoli del web e tweet, e basati perlopiù su *realia* o questioni di attualità, l'autore illustra come la lingua russa sappia giocare consapevolmente con i propri “strumenti” morfosintattici per formare verbi occasionali in *s-*, mostrando per essi possibili rese in italiano ed elaborando linee-guida per una migliore gestione traduttologica.

I saggi riuniti nella terza sezione, che inaugura l'articolata riflessione in campo letterario, rivelano una particolare attenzione all'esposizione delle forme e dei significati che il gioco assume nel contesto sociale, esemplificato nelle due declinazioni del gioco amoroso/erotico e del gioco del potere. L'assunto fondamentale da cui sembrano muovere questi studi è la centralità del gioco nella società, se non addirittura, come azzarda Carlo Mongardini, la visione di esso come «*la forma stessa della socialità*».³⁰ Per servirci di una metafora spaziale, al gioco-istituzione («un mondo chiuso, un mondo a parte, fermo e ripiegato su di sé»)³¹ si oppone l'ampio e tutt'altro che circoscritto gioco-società: qui si può osservare concretamente l'abilità del giocatore/dell'attore sociale di perseguire il proprio scopo mediante un insieme di regole che gli concedono, pur all'interno di un tracciato, un certo margine di libertà – la cui formulazione tedesca, *Spielraum*, evoca ancora una volta una

³⁰ MONGARDINI C., *Saggio sul gioco*, Milano, Franco Angeli, 1989, p. 8. In corsivo nel testo.

³¹ Ivi, p. 79.

dimensione spaziale. Posta questa premessa, risulta evidente come il gioco funga in questi testi non soltanto da osservatorio privilegiato delle complesse dinamiche sociali, ma al contempo da strumento essenziale per analizzare e acclarare le stesse.

Camilla Baldi e Clemens Woldan si avvicinano, in modi ed epoche differenti, alla comune tematica dell'amore come gioco sociale. Il contributo di Baldi muove dallo studio del canzoniere trobadorico ms. M.819 della Morgan Library di New York, esempio perfetto di come l'oggetto-manoscritto passi progressivamente da una fruizione pubblica a una fruizione essenzialmente individuale, arricchendosi di accorgimenti che facilitano o amplificano l'esperienza del lettore-osservatore. L'autrice si focalizza soprattutto sull'utilizzo delle immagini, analizzandone il rapporto con i testi e studiandone le declinazioni ludiche, dimostrando in ultima istanza come l'apparato testuale-illustrativo funga da vera e propria finestra sulle dinamiche e sui principi dell'amor cortese.

Lo studio di Woldan si serve invece delle teorie sociologiche di Pierre Bourdieu per analizzare un'opera che si presta, su più livelli, a un'indagine di questo tipo: la *pièce* di Arthur Schnitzler *Terra sconfinata* (*Das weite Land*, 1911). Le diverse relazioni amorose messe in scena nella tragicommedia vengono infatti fin dal principio equiparate a un gioco che l'autore del saggio, in una lettura innovativa, interpreta alla luce del concetto di *habitus*, dunque come forme di comportamento interiorizzate che Bourdieu esemplifica proprio in termini ludici attraverso "il senso del gioco".³² La valenza giocosa delle interazioni d'amore si cristallizza inoltre all'interno del dramma in una partita a tennis, un "gioco nel gioco" che rispecchia le dinamiche della pratica sociale e ne sottolinea al contempo un'esclusività, sociale e spaziale, che viene costantemente minacciata.

Il contributo di Tommaso Dal Monte dedicato al romanzo di Simona Vinci *Dei bambini non si sa niente* (1997) approfondisce invece il tema del gioco erotico tra bambini, adottando però un approccio critico di tipo psicoanalitico (e specificamente orlandiano). L'esempio è significativo, da una parte, per la complessità delle implicazioni che il gioco erotico assume in un contesto infantile e, dall'altra, per l'attenzione dedicata al luogo di questi giochi: un capannone abbandonato pieno di rifiuti che, guardato attraverso la lente della critica orlandiana, rappresenta il represso della società.

Con il saggio che conclude il capitolo l'attenzione si sposta infine a un ulteriore aspetto dalla spiccata rilevanza sociale: il potere. L'indagine

³² BOURDIEU, *Ragioni pratiche*, cit., p. 63.

dello spazio ludico della politica sembra costituire anche in questo caso uno scorcio privilegiato sul legame, manifesto già nel saggio di Nietzsche *Agone omerico* (*Homers Wettkampf*, 1872),³³ tra potere e gioco, come dimostra l'articolo di Monika Riedmann incentrato sul romanzo distopico catalano *La Peixera* (2013) di Maiol de Gràcia Clotet. Sullo sfondo di una Barcellona distopica modellata sul panopticon foucaultiano,³⁴ la ribellione al controllo statale del protagonista si manifesta in diverse espressioni ludiche così come declinate da Caillois, dal travestimento (*mimicry*) alla competizione (*agon*). Questi spazi ludici, in cui il protagonista tenta con sforzo di negoziare il confine tra giocare *con* ed essere giocato *dal* sistema, si espandono progressivamente oltre la loro dimensione originaria, in un conflitto infinito. L'analisi dell'autrice sembra dunque trovare risonanza nelle considerazioni sul gioco come strumento di potere e di controllo della realtà, tanto per l'organizzazione del potere che mira a privare l'individuo della libertà, quanto per l'individuo stesso che, privato della libertà, tenta di riaffermarla proprio attraverso il gioco.³⁵

Al gioco identitario è invece dedicato il quarto capitolo del volume. I cinque saggi della sezione si propongono di esplorare il trinomio "gioco-spazio-identità" attraverso una moltitudine di approcci: dalle teorie psicanalitiche e sociologiche alle prospettive testuali e narratologiche. Il lettore è dunque esposto al susseguirsi di una molteplicità di sguardi, che racconta, nel gioco, la complessa rete relazionale tra le identità e gli spazi reali o metaforici più disparati. Talvolta gli elementi ludici permettono all'io di liberarsi da confini stringenti, di raccontare il proprio trauma e di abbracciare la propria soggettività, risemantizzandosi alla luce di nuove forme dalle geometrie sempre aperte e negoziabili. È inoltre interessante notare che le questioni identitarie, esplorate in questa sezione, si declinano attraverso una moltitudine di contesti geografici. Gli studiosi e le studiose analizzano quindi il gioco delle identità a partire dalle specificità socioculturali di realtà spesso lontane nel tempo e nello spazio, accompagnando il pubblico tra Asia, Europa e America.

Il contributo di Silvia Boraso propone un'analisi della *pièce* haitiana di espressione francese *La Partie de chasse du Roi* (1820), scritta dall'autore Juste Chanlatte e messa in musica dal compositore Cassian per celebrare

³³ NIETZSCHE F., *Lo Stato dei greci – L'agone omerico* [*Homers Wettkampf*, 1872], a cura di F. Ingravallo, trad. di F. Freda, Padova, Edizioni di AR, 2006.

³⁴ Cfr. FOUCAULT M., *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione* [*Surveiller et punir. Naissance de la prison*, 1975], trad. di A. Tarchetti, Torino, Einaudi, 2014.

³⁵ Cfr. MONGARDINI, *Saggio sul gioco*, cit., p. 27 e 103.

il re Henri I^{er}. Dopo un breve *excursus* sul teatro e il divertimento alla corte di Haiti, l'autrice dimostra la gravidanza che il gioco tematico e formale assume rispetto al tema dell'identità. La ricerca si interessa infatti alle strategie teatrali che, da un lato, fondano il gioco mimico del travestimento e, dall'altro, la dimensione metateatrale della *pièce*. Secondo la studiosa, il tema del «re nascosto», interpretato come «*incognito*» (Strohm 2016),³⁶ svolge un ruolo performativo che permette a Chanlatte di assicurarsi l'accordo del pubblico e del sovrano-spettatore, presentando *La Partie* come una realtà altra.

Nel suo articolo Ilaria Manenti prende invece in esame il primo, celebre volume della trilogia autobiografia di Elias Canetti *La lingua salvata* (*Die gerettete Zunge*, 1977). Muovendo dalla convinzione che la dimensione spaziale costituisca un elemento imprescindibile per la comprensione dell'identità canettiana, l'autrice si concentra sul legame tra questa consapevolezza geografica e l'aspetto ludico in alcune scene del romanzo, nelle quali vengono riportati dei giochi che durante l'infanzia coinvolsero l'autore e suo padre. L'analisi, che si appoggia anche alle teorie della geopoetica, mira a dimostrare come lo svolgimento – e la futura narrazione – di questi momenti ricreativi ricopra un ruolo determinante della costruzione della sensibilità cosmopolita di Canetti.

Il saggio di Iwan Paolini indaga la questione del gioco in Tommaso Landolfi, autore su cui la critica si è già ampiamente spesa, ma ha il merito di studiarne un aspetto specifico e in parte tuttora poco esplorato: quello della mascherata. I testi su cui lo studioso si sofferma sono *Ragazze di provincia* e *Ombre*, e l'approccio fa dialogare il concetto freudiano di *Unheimliche* con quello di *mimicry* mutuato da Roger Caillois, mettendo in luce il rapporto fra le dinamiche della mascherata, la rappresentazione dei cronotopi di residualità e la manipolazione delle forme sedimentate nella tradizione letteraria.

Lo studio di Giorgia Lo Nigro si interessa invece al gioco narrativo in due romanzi di lingua francese, *Histoire de la Grande* (2005) *Maison* e *Nos si brèves années de gloire* (2012) dell'autore libanese Charif Majdalani. A partire dagli studi di Genette, l'autrice interroga il ruolo della metalessi nello spazio testuale per dimostrarne la funzione ludica. Secondo Lo Nigro, tale espediente narratologico permette infatti allo scrittore di trasformare il lettore in partecipante attivo della narrazione e di creare una soglia indefinita

³⁶ STROHM R., «*Le Roi caché*»: *Incognito in the drama per musica*, in «Il Saggiatore musicale», 23 (2), 2016, pp. 163-188.

che, all'insegna del ludico, svincola le istanze narrative dalle frontiere entro cui sono canonicamente relegate. È dunque il gioco metalettico che consente al lettore di assumere le vesti del *lector ludens* (Picard 1988)³⁷ e di partire alla scoperta del Libano e della sua complessità identitaria politico-religiosa.

Il saggio di Rachele Puddu propone infine una rilettura di *Extremely Loud & Incredibly Close* (2005) dello scrittore ebreo-americano Jonathan Safran Foer, romanzo che si confronta con la tragedia collettiva dell'11 settembre 2001 dalla prospettiva di un bambino di nome Oskar. In particolare, l'autrice ricorre agli studi sul trauma e alla teoria postmoderna del gioco per sottolineare come nel romanzo l'eventuale superamento del trauma da parte del protagonista avvenga per mezzo della pratica ludica: i vari giochi che compongono la narrazione, secondo Puddu, consentono al piccolo Oskar di riconnettersi allo spazio urbano di New York (spazio liminale e parco-giochi) e di grammaticalizzare il suo passato.

Nel quinto capitolo viene esplorato il concetto del giocare con il testo in relazione a intermedialità, intertestualità e altri processi ludici nello spazio testuale stesso. Talvolta il gioco, infatti, si trasforma in parte integrante e attiva del testo, convertendosi in un elemento con il quale il lettore, in maniera più o meno esplicita, è chiamato a interagire. Relazioni intertestuali, una prospettiva intermediale, approcci innovativi e nuove sfumature del gioco *nel* e *oltre* il testo vengono investigate da angolazioni diverse.

Il saggio di Lancelot Stücklin inaugura questa sezione proponendo lo studio di un passaggio tratto da *All'ombra delle fanciulle in fiore* (*À l'ombre des jeunes filles en fleurs*, 1918), il secondo tomo di *Alla ricerca del tempo perduto* del celebre scrittore francese Marcel Proust. Nello specifico, l'autore si interessa all'analisi dell'elemento tematico del "gioco del furetto" per dimostrare l'esistenza di relazioni intertestuali tra l'episodio di *À l'ombre...* e una sequenza narrativa di *Sylvie* di Gérard de Nerval. Stücklin invita quindi il lettore a riconoscere il doppio gioco proustiano, che è, al contempo, tematico e formale. Secondo lo studioso, il gioco *nel* testo segnalerebbe infatti la presenza di sovra-relazioni ludiche e intertestuali più ampie, che solo l'arguzia di un lettore attento è in grado di cogliere.

Il contributo di Erika Capovilla si concentra sullo studio della rappresentazione scritta e visuale del gioco nel breve racconto di Friedrich Dürrenmatt *Il giocatore di scacchi* (*Der Schachspieler*, 2007), illustrato da Hannes Binder, da una prospettiva intermediale. Allorché viene indagato attraverso un nuovo approccio e in un'opera ad oggi pressoché sconosciuta dello scrittore sviz-

³⁷ PICARD M., *La lecture comme jeu*, Paris, Éditions de Minuit, 1988, p. 328.

zero, l'ampiamente esplorato *topos* del gioco in Dürrenmatt assume in questo caso-studio sfumature inaspettate e originali. L'analisi dell'interazione tra testo scritto e visivo condotto dall'autrice permette infatti di cogliere le articolate dinamiche in atto tra gioco e spazio *in seno* e *oltre* al testo letterario, in un'irradiazione del panorama narrativo – a sua volta espressione dell'imponente autorialità dürrenmattiana – attraverso i media.

Nel suo articolo, Valeria Marino si interessa invece ai giochi formali sperimentali dell'autrice ungherese di espressione francese Katalin Molnár nel suo libro "aggregato" *Quant à je (kantaje)* (1996). Adottando un approccio pragmatico, la studiosa si interroga sulle manipolazioni che il testo autorizza ai suoi fruitori. L'opera si configura infatti come un volume frammentario, a cui il lettore può dare forma se, giocando con lo spazio, si serve dei vari "modi d'uso" suggeriti dalla scrittrice. A partire da molteplici spie testuali, il pubblico può, inoltre, dilettarsi a ricostruire le gioiose reti intertestuali cucite da Molnár: dall'espedito del *cut-up* alle composizioni musicali di György Ligeti. Ampio spazio è infine dedicato all'analisi dei giochi linguistici che, intessuti in una trama testuale ricamata da una lingua volutamente *fautive*, richiedono al lettore una certa capacità di mettersi in gioco.

L'analisi di Valentina Corosaniti si propone quindi di considerare il legame tra letteratura ergodica e letteratura elettronica in relazione al concetto di *alea* di Caillois; in particolare la proposta è quella di studiare due esempi letterari italiani riconducibili all'esperienza del Gruppo 63: *Il giuoco dell'oca* di Edoardo Sanguineti (1967) e *Tape Mark I* di Nanni Balestrini (1961). Le due opere, infatti, si prestano ottimamente a un'indagine di carattere ontologico sulla natura e i punti di contatto tra letteratura ergodica e letteratura elettronica, influenzate a loro volta anche dal concetto di *contrainte* dedotto dalla letteratura potenziale.

Il sesto capitolo di questo volume prova a individuare infine alcuni dei modi in cui opere letterarie e cinematografiche hanno posizionato la ritualità e/o la ripetitività del gesto ludico al centro delle narrazioni. In particolare, i tre articoli che compongono questa sezione si interrogano sugli aspetti sacrali, spirituali, performativi e sulle funzioni sociali svolte dai rituali: seppur da diverse prospettive intermediali, al centro di questi saggi si trovano approcci prevalentemente antropologici, etnologici e sociologici, che spaziano da Gregory Bateson a Marc Augé, da Roger Caillois a Johan Huizinga. La dimensione ludico-rituale si apre quindi a molteplici possibilità: essa può generare sconfinamenti spazio-temporali, muovendosi tra misticismi e antiche tradizioni – basti pensare alla tauromachia o alle danze rituali – oppure può essere essenzialmente dominata dalle stesse re-

gole spaziali e temporali, come nel caso dei luoghi della surmodernità nelle società complesse post-industriali.

Il contributo di Rose Borel si concentra sulle modalità con cui i giochi, gli eventi sportivi e i rituali si manifestano nell'opera di Ernest Hemingway. Partendo dalle diverse categorie di gioco proposte da Caillois, l'autrice ipotizza che l'attività ludica che coinvolge i personaggi di Hemingway consista principalmente nella creazione di rituali da opporre al caos della vita moderna. Tuttavia nei romanzi e nei racconti dello scrittore statunitense, suggerisce Borel, il momento del gioco – che si attua, ad esempio, nella tauromachia, nella boxe o nel gioco dei dadi – non funge quasi mai da riparo o da luogo sicuro: al contrario, nello spazio del gioco regna una interdipendenza tra ordine e caos, violenza e disciplina, vita e morte.

Il gioco come rituale viene problematizzato anche da Sara Nocent nel suo saggio sul cinema sperimentale di Maya Deren e, in particolare, sulla pellicola *At Land* (1944), in cui si assiste a una intersezione tra il gioco degli scacchi e i riti vudù. Per l'autrice, il gioco degli scacchi – gioco razionale per eccellenza – viene trasformato in uno spazio possibile per i giochi divini, mettendo in crisi alcune categorie teoriche del rapporto tra soggetto e ludico. Il saggio si concentra, infatti, su come l'approccio primitivista ed etnologico di Deren favorisca un ripensamento dei ruoli di genere, dei ruoli sociali e «del ruolo del soggetto all'interno del gioco sociale».

Il rapporto tra soggetto e spazio ludico è ulteriormente investigato da Antonio Di Vilio nella sua analisi di *The Card Counter* (2021), lungometraggio scritto e diretto dal regista statunitense Paul Schrader. L'autore prova a dimostrare come il rituale di socializzazione del gioco venga significativamente plasmato dagli spazi che il giocatore di poker attraversa: spazi liminali e non-luoghi, ovvero spazi che per natura sono intermedi, asettici e di transizione. A partire dall'individuazione del mito della frontiera come parte integrante della cultura del gioco d'azzardo negli Stati Uniti, Di Vilio suggerisce che gli spazi liminali, come il casinò, il motel e la frontiera, contribuiscono a direzionare la produttività del gioco e la marginalità dell'individuo/giocatore nel capitalismo avanzato.

Il saggio di Stefano Bartezzaghi, posto a conclusione del volume, ripercorre alcuni dei principali argomenti che hanno caratterizzato il suo plurennale lavoro di ricerca sul gioco, anche in relazione allo spazio, restituendo al contempo con efficacia il profilo dinamico e interdisciplinare della riflessione contemporanea sul tema: il complesso rapporto tra gioco e realtà, il ludico *fin de siècle*, il passaggio dal *game* al *play* e dal *plug* al *play*, i modi di aderire (o meno) alle regole del gioco, i limiti dell'agonismo e la sua storia e le sfumature intrinseche nel “perdere” e nel “vincere”.

Per chiudere il cerchio ci sembra opportuno, in conclusione, giustificare il titolo di questa introduzione. Quando Roger Caillois, parlando delle caratteristiche fondamentali del mondo di gioco, scrive che bisogna «ricominciare il gioco entro i confini pattuiti», vuole ricordare sostanzialmente due aspetti fondamentali.³⁸ Innanzitutto evidenzia che ogni gioco delimita il suo campo e si dà delle regole che lo rendono unico e inequivocabile, diverso da qualsiasi altro gioco. Il secondo aspetto, al primo evidentemente conseguente, è che la delimitazione dei confini è necessaria affinché il giocatore possa dare un nuovo significato allo spazio e, in sostanza, possa essere in grado di trovare nella propria vita il modo di giocare; si tratta insomma di calpestare un prato e farne un campo da rugby che non potrà più diventare un campo da calcio, ma si tratta anche di renderlo uno spazio in cui tutte le dimensioni umane possano essere ridiscusse e funzionare con nuove regole. Qualcosa che sarebbe potuto essere, rimane escluso, e ciò che c'è tenta di inscenare qualcosa di nuovo, di creare un'occasione *ludica*, da intendersi in tutte le sue sfaccettature: dall'azzardata scommessa dell'*alea*, al vertiginoso godimento dell'*ilinx*. In altro modo, e con la più seria dedizione, questo ha tentato di fare anche il presente volume: interrogarsi e fare il punto intorno a un tema circoscritto, nella piena consapevolezza di non poter giocare tutti i giochi, ma nella speranza di saper creare quantomeno un'occasione di confronto multidisciplinare e multiprospettico. Insomma: “pattuire dei confini” e “ricominciare il gioco”.

Davide Belgradi
Erika Capovilla
Federica Di Giuseppe
Antonio Di Vilio
Elena Fogolin
Giorgia Lo Nigro
Giulia Pedrini

³⁸ CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, cit., p. 23.

I

Parole in gioco:
prospettive storico-filologiche

The Game Board and the Order of the World in Medieval Traditions

ADELE CIPOLLA

Università degli Studi di Verona

1. CHESS STUDIES AND THE 20TH-CENTURY MEDIEVALISM

Spiel in der Vormoderne erweist sich mithin in vielerlei Hinsicht als ein Medium für die kritische Auseinandersetzung mit existenziellen Grundfragen allgemein, wobei die Realität in die ludische Fiktionalität umgesetzt wurde und zugleich umgekehrt das ludische Element einen Spiegel genau für diese Realität ausmachte, in dem man mit dieser experimentieren konnte.¹

¹ «Play in the pre-modern era thus proves to be, in many respects, a medium for critical engagement with fundamental existential questions in general. Reality was translated into ludic fiction, while, at the same time, the ludic element served as a mirror of this very reality, in which one could experiment with it»: CLASSEN A., *Spiel als Kultur und Spiel als Medium der Lebensbewältigung im Mittelalter – Vom Schachspiel und Liebeswerben hin bis zur literarischen Spielführung*, in «Études Germaniques», 291 (3), 2018, pp. 333-355, here p. 355. On aspects and social functions of medieval games, including their classical, late-ancient and Islamic roots: *Il gioco nella società e nella cultura dell'Alto Medioevo: Spoleto, 20-26 aprile 2017*, Spoleto, Fondazione Centro italiano di studi sull'alto Medioevo, 2018 (Atti della LXV Settimana della Fondazione del Centro italiano di studi sull'Alto Medioevo).

The quotation from Albrecht Classen picked out as an epigraph to this contribution effectively encapsulates what is intended to be the focus of the arguments and examples that follow. Among other things, Classen's statements foreshadow the analogy between "board games" and the "mirror" – which both reflect the social role of individuals – such as that found in a passage we will discuss from the *Liber Manualis* of Dhuoda (9th century), which represents the *terminus post quem* in the sequence of the case studies that will be debated.

From the frame of reference of reception studies, the centrality of chess in the modern imagery on western medieval civilisation or, to put it better – given the chronological variability of what we label as "medieval" in different geographical-cultural areas – on pre-modern civilisation is illustrated in *Det sjunde inseglet* by Ingmar Bergman. Borrowing Kenneth Pike's (1967) anthropological and ethnolinguistic "etic-emic" hendyadis, this masterpiece of 20th-century movie conveys through chess the "etic" and external viewpoint on that civilisation, while helping us to focus on the centrality of chess, or more generally of board games, in that civilisation's claims about itself, according to the "emic" or internal perspective.

In the livid black and white of Bergman's film, introduced by the voice-over declaiming the Book of Revelations (8:1: the seventh seal of the title, along with the seven angels and the seven trumpets), the crusader veteran Antonius Block is stranded with his cynical squire and a chessboard with its pieces in position in a mannered North, among plagues, acrobats, castles: the game with death (whom the protagonist knows to be a skilled chess player and for which he obtains a deferment) boosts the film plot, finally ended by the triumph of the Dark Player and a macabre dance. In *Det sjunde inseglet*, the chess game acts as a bridge to trans-human dimension, played as it is against an invincible opponent, since the game is one where you always lose, «Das Spiel, bei dem man immer verliert»,² as in the *Ajedrez* by Jorge Luis Borges:

(I) *En su grave rincón, los jugadores / rigen las lentas piezas. El tablero / los demora hasta el alba en su severo / ámbito en que se odian dos colores. // Adentro irradian mágicos rigores / las formas: torre homérica, ligero / caballo, armada reina, rey postrero, / oblicuo alfil y peones agresores. // Cuando los jugadores se hayan ido, / cuando el tiempo los haya consumido, / ciertamente no habrá cesado el rito. // En el Oriente se encendió esta guerra / cuyo anfiteatro es hoy toda la tierra. / Como el otro, este juego es infinito. //// (II) Tenue rey, sesgo alfil, encarnizada / reina, torre*

² HAUG W., *Der Artusritter gegen das Magische Schachbrett oder Das Spiel, bei dem man immer verliert* (1980/1981), in HAUG W. (edited by), *Strukturen als Schlüssel zur Welt. Kleine Schriften zur Erzählliteratur des Mittelalters*, Tübingen, Niemeyer, 1989, pp. 672-686.

*directa y peón ladino / sobre lo negro y blanco del camino / buscan y libran su batalla armada. // No saben que la mano señalada / del jugador gobierna su destino, / no saben que un rigor adamantino / sujeta su albedrío y su jornada. // También el jugador es prisionero / (la sentencia es de Omar) de otro tablero / de negras noches y blancos días. // Dios mueve al jugador, y éste, la pieza. / ¿Qué Dios detrás de Dios la trama empieza / de polvo y tiempo y sueño y agonías?*³

Bergman's film, released in 1957 and awarded the *Prix spécial du jury* at that year's Cannes Film Festival, reworked a 1955 play, *Träsmålning* («Painting on Wood»): the Swedish director declared that he composed the play under the impact of the painted ceiling of the church of Täby (1480 c.). This is the work of Albertus *pictor* a master of German origin, who, among many other subjects and characters (including several devils), represented a man (a Northern merchant one would say, from the cap he wears) and death (in the form of a grotesque laughing skeleton), who is fixed in the act of moving a piece on the chessboard.⁴

Modern chess studies,⁵ of necessity, trace its development, the repeated renaming of the pieces in the different areas of the game's spread and its eastern origins («En el Oriente se encendió esta guerra»), since it is an inter-cultural phenomenon that allows us to cross the boundaries of sectorial studies:

³ «(I) In their serious corner the players / rule their slow pieces. The board / delays them till dawn in their strict ambit, / where two colours hate each other. // Within, magical severities infuse / the figures: homeric tower, light / horse, armed queen, last king, oblique / bishop and assailant pawns. // When the players have gone / when time has eaten them, / the rite has certainly not stopped. // This war was lit in the East, / whose amphitheater today is all the world. / And as the other, this game is infinite. //// (II) Weak king, biased bishop, embittered / queen, straight tower and wily pawn, / over the black and white of the road / they seek and wage armed battle. // They do not know that the appointed hand / of the player governs their fate, / they do not know that an adamantine rigor / subjects their will and their journey. // The player too is prisoner / (the sentence is Omar's) of that other board, / the black nights and the white days. // God moves the player and the player moves the piece / What God behind God began the weaving / of dust and time and dream and the throes of death?»: Jorge Luis Borges, *Ajedrez* (published in the collection *El hacero*, 1960).

⁴ A similar subject is depicted in the almost contemporary wall paintings of the St. Margarethenkirche, Illanz in Graubunden (Switzerland), c.1518, where death (again a skeleton) sits at the chessboard in front of a woman and both players point to the hourglass that marks the running out of time and life together. The inherent grotesque of Bergman's macabre dance was made explicit in its borrowing in Woody Allen's *Love and Death* final sequence (1975).

⁵ MURRAY H. J. R., *A History of Chess*, Oxford, Clarendon Press, 1913. Murray's study is among the fundamental texts of the ideal bibliography on the subject: the author produced his *opus magnum* by consulting the holdings of the John White Library in Cleveland, the most important chess library of his time.

Indeed, the pieces and colours changed in shape and significance over the centuries. Archaeological finds show that in the beginning, chess pieces in the abstract Arab style dominated [...]. When integrated into the ludic canon of Christians, pieces and colours gradually adapted to a more feudal-appropriate symbolism in the thirteenth century. Not only did the board's colours change, from monochrome to bicolour [...], but so also did the pieces and their symbolic meaning. The *shah* became the king [...], and the vizier becomes appropriated as the queen. [...] The two hornets (the two bumps representing the horns of the elephant) from the abstract Arab piece were interpreted as stylized hat or mitre, for Northerners turned him into a bishop (Scandinavia, England); the other Europeans turned him into a *fou* (France), or a *Läufer* (Germanic), but sometimes the Latin name *alfinus* also led him to be turned into [...] a banner-bearer or tree (*albero/alfiere* in Italian). The Arabic *faras*, the military horse, became variously a camel, jousting knights, Adam and Eve... before turning into the knight. The Arab *rukh* (chariot) was, via the Latin adaptation of the word *rochus* into *rocca*, an Italian fortress, turned into a tower [...]. All in all, Christian Europe took over chess at an extremely high speed and adapted it to its own needs.⁶

In the proliferation of variants across times and places, the taxonomy of board games is rather complex. It hinged, however, around two main categories in Caillouis' list, *agon* and *alea*, the game of skill versus the game of chance.⁷ This opposition emerges in the two Dantean places that use similarities of the game: dice (*zara*, a game of chance), in the beginning of Sordello's Canto, where the torma of postulants around the winner of the game are similarities of the souls that crowd around the Pilgrim; chess, in the XXVIII Canto of *Paradise*, with the twinkling of angels in the heaven circles, incal-

⁶ KOPP V., *Aachen, Baghdad, Constantinople. The intercultural function of play and games in the early Middle Ages*, in *Il gioco nella società e nella cultura dell'Alto Medioevo*, cit., pp. 59-94, here, pp. 70-71. See also NEDOMA R., *Die Schachterminologie des Altwestnordischen und der Transfer des Schachspiels nach Skandinavien*, in Teichert M. (edited by), *Sport und Spiel bei den Germanen. Nordeuropa von der römischen Kaiserzeit bis zum Mittelalter*. Berlin-Boston, De Gruyter, 2014 (Ergänzungsbände zum Reallexikon der Germanischen Altertumskunde, 88), pp. 29-85, and SCHULTE M., *Board games of the Vikings – From hnefatafl to chess*, in «Maal og Minne», 2, 2017, pp. 1-42.

⁷ CAILLOIS R., *Man, play, and games*, transl. by Barash M., Urbana and Chicago, University of Illinois Press, 2001 [1st ed.: *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958], p. 12. Prior to Caillouis, the capital text for an anthropological definition of the space of play in HUIZINGA J., *Homo Ludens: A Study of the Play-Element of Culture*, London, Routledge, 1949 [1st ed. in Dutch: *Homo Ludens: Proeve eener bepaling van het spelelement der cultuur*, 1938].

culable as in the progression that is obtained by multiplying the number of squares on the chessboard.⁸

2. THE MOVES OF TABLES AND PIECES ACROSS TIME AND SPACE

Although medieval literary witnesses sometimes clearly distinguish chess (which spread over the Continent and Scandinavia from the countries under Islamic rule after 1000) from an older *ludus tabularum*,⁹ the characteristics of this latter are not defined and it does indeed seem to be a hypernym covering several types of games. Moreover, due to metonymic associations, derivatives of the Latin *tabula* can also include the specific meaning of chess.¹⁰ This ambiguity emerges in two significant instances from Old Norse literature that we will see below.

The source I have chosen as the highest chronological limit of the time span covered by this paper is the *Liber Manualis* (843) of the Carolingian noblewoman Dhuoda. In a time of precariousness following the death of Charlemagne's son in 840, Dhuoda was the bride of Bernard, Duke of Septimania, a land on the border with Visigothic-Arab Spain, of which the lady was regent while her husband and sons stay at the court of Aachen: there Bernard was the adulterous and execrated chamberlain and the favourite of Judith (second wife of Ludwig the Pious), with allegations of being a practitioner of occult sciences learned from his Islamic neighbours, while the palace was teeming with magicians. Dhuoda's work is the only Carolingian manual

⁸ «Quando si parte il *gioco de la zara*, / colui che perde si riman dolente, / repetendo le volte, e tristo impara; // con l'altro se ne va tutta la gente; / qual va dinanzi, e qual di dietro il prende, / e qual dallato li si reca a mente» (*Purgatorio* VI, 1-9); «L'incendio suo seguiva ogne scintilla; / ed eran tante, che 'l numero loro / più che 'l *doppiar de li scacchi s'inmilla*» (*Paradiso* XXVIII, 91-93): italics are mine.

⁹ FISKE W., *Chess in Iceland and in Icelandic literature: with historical notes on other table-games*, Florence, Florentine Typographical Society, 1905, pp. 71-73, mentions several literary places, in which a hierarchy of board games seems to be implied, with chess at the top, as more appropriate to the higher social ranks (e.g. *Chanson de Roland* VIII, 111-112: «As tables juent pur els esbaneier, / E as eschecs li plus saive e li veill», «For fun they play board games, / The wise and the elderly play chess»). For the role of Viking groups in the spread of chess from Islamised Persia to Scandinavia and their renaming, SCHULTE, *Board games of the Vikings*, cit., pp. 23-33.

¹⁰ Cp. Old English *taefel*, Old High German *zabal*, Old Icelandic *tafl*, and the denominal weak verbs related to these terms, with the meaning of “playing a board game”. On the Old Norse term, FISKE, *Chess in Iceland*, cit., pp. 57-58.

by a female author and was intended for instructing from afar her eldest son, so providing a glimpse into the education under the Carolingian rule.

Dhuoda's manual, structured as a prosimetrum, is a breviary of moral teachings packed with scriptural allusions, which also quotes Prudentius, Donatus, Isidore of Seville, Alcuin and Rabanus Maurus: it, to help the memory recall essential precepts, adopts a symbolic arithmetic – in consonance with the fascination of the imperial circle for mathematical games –, to the point of drawing up an elementary treatise on *computus*. In this regard, the slightly younger *alea evangelii* can be mentioned,¹¹ the origin of which is placed in the court of Aethelstan of England (924-939) and attributed to a “Frank” and to Israel *grammaticus*, a highbrow scholar of Celtic origin. The *alea*, the board of which shows conspicuous similarities to that of the more popular and secular Scandinavian and Icelandic *hnefatafl* (the older board game of the Viking Age with one king), numbers its pieces after the Evangelists and the Eusebian canons (which precede it in the manuscript) and names a unique piece of a different colour after the Unity of the Trinity, corresponding to the unique king (*hnefi*, literally “fist”) of *hnefatafl*: we are faced with interests similar to the refined ones of the most exclusive milieux of Carolingian scholarship. In the *alea evangelii*, the board and the pieces, therefore, undergo a process of allegorisation, which instead of alluding to human space and social roles like chess, projects the game into the doctrine, plays with Holiness and chooses the asymmetrical game of *hnefatafl*, since the four Gospels with the chapters and verses of the Eusebian Tables all move to capture the Unity.

Dhuoda mentions board games in the Prologue, as a metaphor for a customary and appreciable activity in the lives of young people, as the use of the mirror to make oneself pleasing to their husbands is in the habits of married women (a lapsus denouncing the complaint of the neglected and betrayed spouse).

veluti tabularum lusus maximè juvenibus inter caeteras artium partes mundanas congruus et aptus constat ad tempus, vel certè inter aliquas ex parte in speculis mulierum demonstratio apparere soleat vultu, ut sordida extergant, exhibentesque nitida, suis in saeculo satagunt placere maritis, ita te opto ut, inter munda-

¹¹ Oxford, Corpus Christi College, MS 122, f. 5v-6r, produced by an Irish hand in the 11th century.

nas et seculares actionum frequenter legere, et ob memoriam mei velut in speculis atque tabulis joco, ut non negligas.¹²

Nothing else is said about this board game: the French translator renders it as *échecs*, but in doing so he could have forced out the semantics of Latin *tabulae*.¹³ Whether chess, when Dhuoda treatise was composed, had already been transmitted to Christian Europe, is far from uncontroversial and any material document that provides incontrovertible proof thereof, including archaeological finds, is later. We may assume an early circulation of the new game across the border areas with the Islamic world in Spain, over which the family of Dhuoda held lordship.

In any case, the first explicit literary evidence of chess knowledge from the Continent comes a few years later. Two manuscript fragments preserved in Einsiedeln (950 c.) and probably copied in the local Benedictine abbey, which was a stopover on the *camino de Santiago*, transmit the *Ludus de schachis*, a poem in elegiac couplets that, with moralising intentions (establishing the ethical priority of chess as opposed to games of chance), relates the rules, already demonstrating a remarkable independence from the nomenclature of the Arab play and specific Western-European adaptations of the identity of pieces, while only *schachi* and *rochus* preserve the names of Islamic provenance.¹⁴

In the Old Norse tradition, however, the royal rank of board games is even transferred to the divinities: *Völuspá*, the eschatological poem that opens the

¹² «Just as the game of boards is the most brilliant of worldly arts for the young; just as a woman's mirror shows her what should disappear from her face and what she should show in order to please her spouse, in the same way I wish that in the midst of the turmoil of the world and the century you would read my book frequently, to remind yourself of me as often as you do of mirrors and game boards».

¹³ BONDURAND E. (publié par), *Le Manuel de Dhuoda*, Paris 1887 (here pp. 50-51). The *Liber Manualis* is transmitted in a modern manuscript (Paris, Bibliothèque Nationale de France, lat. 12293, 17th cent.) and two fragments (the Carolingian Nîmes, Bibliothèque Carré d'Art olim Bibliothèque Municipale, 393, and Barcelona, Biblioteca de Catalunya, olim Biblioteca Central de la Diputació Provincial de Barcelona, 569).

¹⁴ MURRAY, *A History of Chess*, cit., pp. 496-499. The fragments, from a late Carolingian hand around 950, are catalogued as Einsiedeln, Stiftsbibliothek, Codex 319 (645) and 365 (220); the former is accessible at: <<https://www.e-codices.unifr.ch/it/searchresult/list/one/sbe/0319>> (accessed 10.01.2024). A few decades later, chess had already entered the narrative conventions of Middle Latin romantic epic with the fragmentary *Ruodlieb* (Tegernsee 1030 c.): FISKE, *Chess in Iceland*, cit., p. 91.

Poetic Edda collection of the Codex Regius (c. 1270),¹⁵ after the Æsir have established the course and function of celestial bodies and built Ásgarðr, epitomises the Golden Age in the image of the gods playing board games: at this point the first threat to the cosmic order in the making manifests itself, with the arrival of three females from the enemy race of giants (stanzas 7-8):¹⁶

Hittusk Æsir / á Iðavelli, // þeir er hǫrg ok hof / hátimbruðu; // afla lögðu, /
auð smíðuðu, // tangir skópu / ok tól gørðu. //// “Teflðu í túni, / teitir váru, //
var þeim vættergis / vant ór gulli, // unz þrjár kvómu / þursa meyar, // ámatkar
mjök, / ór Jötunheimum.

Both the *Völuspá* and the *Gylfaginning* do not recount the actions of the three giantesses (although Snorri attributes the spoliation of the Golden Age to them: «ok er sú ǫld kǫlluð gullaldr, áðr en spiltisk af tilkvámu kvennanna. Þær kómu ór Jötunheimum»),¹⁷ but it has been speculated that they challenged the gods to a game with control over the cosmos as the stake.¹⁸

The board game alluded to could have been the *hnefatafl*, whose use is archaeologically attested for a period that corresponds to the time of the presumable composition of the *Völuspá*,¹⁹ in the Swedish Ockelbo stone (GS 19†, end of the 11th century, which was destroyed but can be analysed through reproductions).²⁰ This stone belonged to the “Sigurd Stones” group and, among other motifs, shows two men sitting at a game board which follows the same design as that of the *alea Evangelii* (fig. 1, 2): the players raise drinking horns, which «might reflect a ceremonial drinking oath».²¹

¹⁵ Reykjavík, Stofnun Árna Magnússonar í íslenskum fræðum, Gks 2365 4to.

¹⁶ DRONKE U. (edited by), *The Poetic Edda. II: The Mythological Poems*. Oxford, Clarendon, 1997, p. 9. «The Æsir gathered / in Iðavellir, // they erected an altar / and a high temple; // they laid forges, / forged treasures, // they fashioned utensils / and made tools. //// They played at tables on the lawn, / they felt glad, // they had no lack / of gold at all. // Until three came, / girls of giants, // mighty and great, / from Jotunheim»: the translation is mine

¹⁷ FAULKES A. (edited by), Snorri Sturluson. *Edda. Prologue and Gylfaginning*. Oxford, Oxford University Press, 2005 (1^a ed.: 1982), chap. 14, p. 15³⁰⁻³¹: «This era is called the Golden Age, before it was despoiled by the arrival of certain women: they came from Jotunheim», the translation is mine.

¹⁸ DRONKE, *The Poetic Edda*, cit., pp. 119-120.

¹⁹ SCHULTE, *Board games of the Vikings*, cit., p. 15.

²⁰ *Runor*: <<https://app.raa.se/open/runor/inscription?id=4fecad98-c562-4282-b592-58aca-48fa8bd>> (accessed 10.01.2024).

²¹ SCHULTE, *Board games of the Vikings*, cit., p. 15.

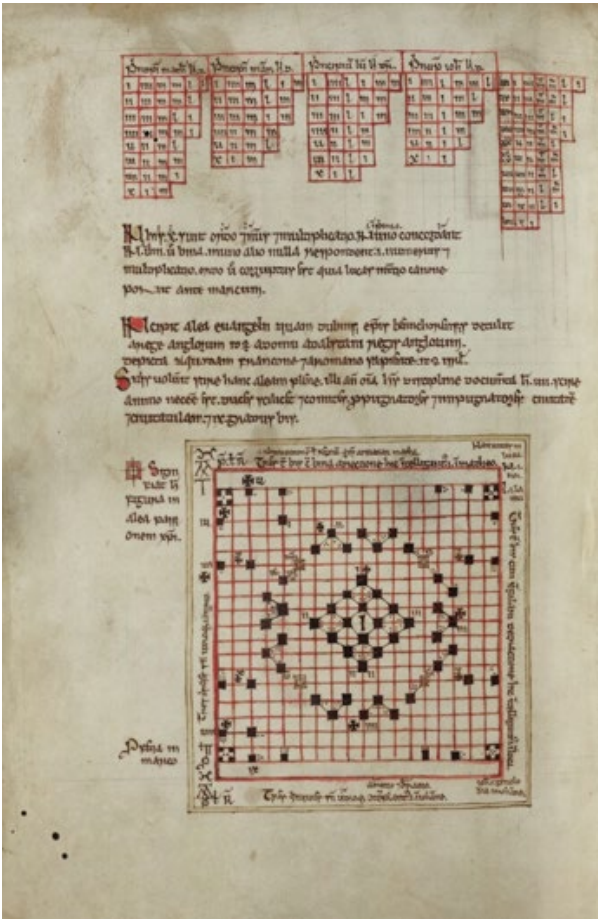


Fig. 1: Oxford, CCC, MS 122, fol. 5v



Fig. 2: Ockelbo Stone (detail)

As is often the case with rune stones that associate a verbal text with engraved illustrations, attempts to explain the meaning and syntax of the figurative elements and their relationship to the runic text have been unsuccessful: in our case, the inscribed text is a customary memorial formula celebrating a deceased («Blesa had these fair stone-monuments raised in memory of his son Svarthǫfði. Friðelfr was his mother <...>»), without any obvious correlation neither between the runes to the disparate themes of the engravings, nor, among those latter, between the *hnefatafl* and the motifs assigned to the Sigurd legend, as it emerged, from the 13th century, in Old Icelandic literature, with the heroic poems of the Poetic Edda and the *Völsunga saga*.

Whatever the board game genre alluded to in str. 9 of the *Völuspá*, the motif of the golden tables will be taken up again in the final part of the poem, relating to the palingenesis of a purified new world after *Ragnarök* (stanza 58/61): «Þar muno eptir / undrsamligar // gullnar tǫflur / í grasi finnaz, // þars í árdaga / áttar hǫfðo».²² Here the *gullnar tǫflur* (evidently chosen as the most powerful symbol to signal the reconciled divine society) will re-emerge from the grass to represent the advent of a renewed Golden Age.

3. BOARD GAMES AND PRINCELY PAIDEIA

From the Old Norse literary tradition comes another text to which I referred above, where board game is mentioned, without it being possible to establish with absolute confidence whether the reference was to the old Viking *hnefatafl* or to the more recent and fashionable chess (as has been claimed on the basis of abundant multimodal evidence).²³ The aforesaid instance is a skaldic verse by the Norwegian poet Kali Kolsson – who would become Jarl Rognvaldr of Orkney († 1158) – quoted in the *Orkneyinga saga* (chap. LVIII).²⁴ There, introducing the future *jarl* into the plot, it is said how, while still a teenager, he was endowed with more skills than any other («atgørvi-maðr meiri en velflestir menn aðrir»), then giving voice to the character's own stanza, where he boasts of his nine *íþróttir* (*lausavísa* 1):

²² «There will once more / the miraculous // golden chequers / be found in the grass. // Those that in the old days / they had owned»: DRONKE, *The Poetic Edda*, cit., p. 23.

²³ The first archaeological find that is certainly cited as proof of the popularity of chess in Viking society is the Lewis Chess, found in the Hebrides and dated in the late 12th century: SCHULTE, *Board games of the Vikings*, cit., pp. 17-19.

²⁴ FINNBOGI GUÐMUNDSSON (gaf út), *Orkneyinga saga*, Reykjavík, Hið Íslenska Fornritafélag, 1965 (Íslensk Fornrit, XXXIV), p. 130.

Tafl emk qrr at efla, / íþróttir kannk níu, / týnik trauðla rúnum, / tíð er mér bók ok smíðir. / Skríða kannk á skíðum, / skýtk ok rók, svát nýtir, / hvárt tveggja kannk hyggja / harpslōtt ok bragþōttu.²⁵

Rognvaldr was a Viking and a cosmopolitan prince, who had travelled to Constantinople to take part in the Second Crusade, and during his “grand tour” had paid a visit to Countess Ermengard of Narbonne (*lausavísa* 15), who probably was a patron of the Provençal troubadours.

In his ground-breaking study on the *Board Games of the Vikings*, Michael Schulte, using literary and documentary evidence – as well as the Vikings’ adventurous travelogues both on the eastern routes (*Austrleið*), to the Rus’ (*Garðaríki*) and Constantinople (*Miklagarðr*), and on the western routes (*Vestrleið*), to the Continent and Rome – identifies Canute the Great († 1035) and the Norwegian Kings Haraldr *harðráði* († 1066) and Sigurðr *Jórsalafari* († 1130) among those prominent Norsemen who might be responsible for the spread of chess (Old Norse *skáktafl*) to Scandinavia and Iceland and their adaptation.²⁶ In his arguments, Schulte does not consider how a similar pompous list of the *íþróttir* he mastered also appears in the fourth stanza of Haraldr *harðráði*’s *Gamanvísur*, where, however, the boasted accomplishments are only eight and “literature” and board games are not yet mentioned. It is possible, then, that Rognvaldr reacts to the model represented by Haraldr’s stanza (which he literally quotes in the last *helmingr*), but intentionally innovates it by adding two imported skills, books and chess, to the list of disciplines of the Viking *paideia*.

At that epoch, on the Continent board games had already firmly entered the repertoire of favourite princely pastimes (*industriæ*).²⁷ Widukind, in his panegyric, reports on Emperor Otto I (912-973):

²⁵ «I am eager to play chess, / I have mastered nine skills, / I hardly forget the runes, / I am interested in book and carpentry, / I know how to ski, / my shooting and sailing skills are competent, / I can both play the harp and construe verse»: this translation, by Guðrún Nordal, is quoted in SCHULTE, *Board games of the Vikings*, cit., p. 3.

²⁶ SCHULTE, *Board games of the Vikings*, cit.

²⁷ The term is derived from the *Disciplina clericalis* of Moses Sefardi/Petrus Alfonsi, to distinguish a particular group of recreational activities of the aristocrats, distinct from the seven liberal arts and the seven cardinal virtues (*probitates*): SCHULTE, *Board games of the Vikings*, cit., p. 3. In addition, I observe how *industriæ* could be a valuable translation of Old Norse *íþróttir*, employed as a collective term for this kind of activities by both Haraldr *harðráði* and Rognvaldr.

Ingenium ei admodum mirandum: [...] litteras in tantum didicit, ut pleniter libros legere et intelligere noverit. Preterea Romana lingua Sclavinaque loqui scit; [...] in venationibus creber, tabularum ludos amat, equitatus gratiam regia gravitate interdum exercens.²⁸

However, as in Dhuoda's manual and in the aforementioned Old Norse instances, in Widukind's list it is not clear what exactly was meant by *tabularum ludus*. On the contrary, the chess mention becomes explicit in the *Disciplina clericalis* of the Spanish Jew Moses Sefardi (11th-12th century) – who converted under the name of Petrus Alfonsi and subsequently resided in England as physician of King Henry I then moving to France. In Petrus's treatise chess appears among the seven recommended activities (*industriæ*), distinct from the seven liberal arts (*artes*) and the seven virtues (*probitates*): «industriæ vero hae sunt: equitare, natare, sagittare, cestibus certare, aucupare, scaccis ludere, versificari».²⁹ Here, physical activities (riding, swimming, boxing) alternate with military skills (archery), falcon hunting, and the practice of chess and poetry. Romance, the triumphant genre in European chivalric narrative from the 12th-13th centuries, will be aware of this educational system: we will discuss it through the testimony of Gottfried von Straßburg's *Tristan*.

4. ROMANCES: ALLEGORICAL TRANSPOSITION AND REIFICATION OF CHESS

In the literary corpus of Old French, Middle High German, Middle Dutch and Middle English Arthurian romances, chess represents an established narrative element, functioning both on the figurative level, as an underlying plot scheme, and on the factual level, when games and game objects enter the scene. Most often chess is associated with the character of Gauvain/Gawan/Walewin/Gawain, the most well-educated of King Arthur's knights. A

²⁸ WAITZ G. (edidit), *Widukindi res gestae Saxonicae*, in MGH *Scriptores* III, Hannover, Hahn, 1838 (II, XXXVI, pp. 447-448): «His intelligence is worthy of admiration beyond measure: [...] he studied letters with such intensity that he learned to read and understand books completely. He is also able to speak the Roman and Slavonic languages; [...] often engaged in hunting activities, he loves board games and also practices horse riding with regal earnestness»: the translation is mine.

²⁹ LEONE C. (edited by), Pietro Alfonsi, *Disciplina clericalis. Sapienza orientale e scuola delle novelle*, Roma, Salerno, 2000, p. 31. The *Disciplina clericalis* is cited as a possible underlying reference to Rogvaldr's *lausavísa* 1 in SCHULTE, *Board games of the Vikings*, cit., pp. 2-5.

chess board appears within his adventures in lines 5657-6213 of Chrétien's *Perceval* and in the corresponding 8th Book of Wolfram's *Parzival*;³⁰ it turns into a magical device created to set the action in motion in Middle Dutch *Walewin*; and, finally, «provided the poet with a strikingly appropriate metaphor for his story's central action» in *Sir Gawain and the Green Knight*.³¹

In Gottfried's *Tristan* (1210 c.)³² the hero's *paideia* (lines 2056-2122) is described in accordance with the breviary of the *industriæ* and *artes* in the *Disciplina clericalis* (and with Otto's I portrayal) and in conspicuous dissonance with Eilhart's *Tristrant*: in Gottfried it includes gaining proficiency in foreign languages (line 2063: «durch vremede sprache in fremediu lant»), acquiring knowledge from intensive book reading (lines 2065: «der buoche lere an vienge»), playing string instruments (line 2096: «an iegelichem seitspil»), jousting (lines 2103-2116), hunting (line 2118: «er gelernet birsen unde jagen»), playing courtly board games (line 2121: «aller hande hovespil»). Consequently, those skills set decisive plot moments in motion: in the immediately following *Tristan*'s abduction, it is a precious chessboard that lures the child onto the ship (lines 2219-2221), but it is then his performances at the board game and in song that make him distracted and vulnerable and, above all, rather than his skill in the game it is his knowledge of unheard-of multilingual chess terminology (lines 2289: «unde vremediu zabelwortelin») that causes the merchants to take him away.

A valuable side effect of the diffusion of chess in courtly romance is the emergence, along with that of female characters as lovers, that of women

³⁰ SCHEUER H.J., *Schach auf Schanpfanzûn. Das Spiel als Exempel im VIII. Buch des „Parzivals“ Wolframs von Eschenbach*, in «Zeitschrift für deutsche Philologie», 134 (1), 2015, pp. 29-45: Scheuer remarks how in the aforementioned episode of Wolfram's Graal romance the metaphor of chess functions «als Allegorie, die poetisch die Bedingungen einer neuen Moralität aus dem Exempel entfaltet» («as an allegory that poetically unfolds from the example the conditions of a new morality»): SCHEUER, *Schach auf Schanpfanzûn*, cit., p. 29).

³¹ The sentence, by Thomas Rendall (1992), is quoted by ADAMS J., *Power Play: The Literature and Politics of Chess in the Late Middle Ages*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 2006, p. 165. In *Parzival*'s 8th Book, beyond its mere presence among staged objects and events (which I refer to in the text above), «das Schachspiel die Folie aller Konjunktionen seines Erzählens bildet. Zug um Zug nämlich führen Wolframs Figuren - anders als diejenigen Chrétien's - identifizierbare Bewegungsmuster von Schachfiguren aus»: SCHEUER, *Schach auf Schanpfanzûn*, cit., p. 39 («the game of chess forms the backdrop for all the conjunctions in his narrative. Move by move, Wolfram's figures - unlike those of Chrétien - execute identifiable patterns of movement of chess pieces»).

³² In verse numbering and texts, I follow here RANKE F. (edited by), Gottfried von Strassburg, *Tristan und Isolde*, Berlin, Weidmann, 1930.

as players, parallel to the increasing role of the queen in the evolving game strategy in Christian Europe:³³ the battle at the gaming table mirrors those at the thalamus and the game is a transparent erotic metaphor. Yet this possibility in Gottfried's *Tristan* and its source (so far as the fragmentary state of Thomas's text allows us to draw conclusions) remains unfulfilled. Instead, it is the harp duets that, in the *Minnegrotte* episode, are laden with erotic double entendres (lines 17200-17228, especially 17208-17209: «si wehselten unmuoze / mit handen und mit zungen»).

A reified chessboard, deprived of its ordinary function and used as a prop in place of something else – more so than the chessboard and its pieces being employed as shield and projectiles by Gawan and Antikonie in the assault on the tower in the 8th Book of *Parzival*: 408.20-21 – enters Gottfried's scene twice (lines 13506 and 13589) when, on a night, seneschal Marjodo surprises the lovers' intercourse in the queen's *kemenate* (lines 13490-13595), the first time one of the courtiers discovers the adultery, beginning the sequence of spies that from then on will threaten the lovers' happiness. The episode's scenario is played out against the opposition of light – the moonlit initially guiding Tristan's steps towards his lover – and gloom – the artificial darkness produced by Brangäne, who uses a chessboard to veil the candle and encourage the couple's intimacy, but forgets to lock the alcove door – which makes Marjodo moving towards the thalamus by groping blindly. The presence of the chessboard in the *kemenate* – undervalued in its narrative potential and employed like any other object to act as a curtain delimiting the space of eros – speaks for the aristocratic women's familiarity with the game, but to trace other symbolic overtones to it would perhaps be to force the semantics of the passage.

5. ORIGIN OF CHESS: THE DISMEMBERED KING AND THE MEMBERS OF THE SOCIAL BODY. CONCLUSIONS

As has been noted «Chess games encoded anxieties about political and individual issues»:³⁴ that the game stands as a model of an ideal social order – initially based on kings and war, subsequently, in the European

³³ ADAMS, *Power Play*, cit., p. 166: according to Marilyn YALOM (*Birth of the Chess Queen*, New York, Harper & Collins, 2004), «the transformation of the queen from the weakest piece to the strongest» was «probably occurring in fifteenth-century Spain under the rule of Isabelle of Castille», but, due to the regional variability of the game rules, others have argued «a more general and uneven transformation».

³⁴ ADAMS, *Power Play*, cit., p. 2.

embodiments, on the interplay between the ruler and social classes in the pre-modern state – accompanies the entire history of its development, starting with the earliest form of the game for us traceable in Sanskrit and Persian sources.³⁵ Both Huizinga and Caillois,³⁶ the pivotal 20th-century studies «of the cultural significance of play and game», «understand play as a sphere of activity that can be analyzed in situ and isolated from the “real” world».³⁷ An instance coming from 20th century mass culture seems to call this latter assumption into question, since the permeability between the intercultural-political and ludic dimension of the game emerged in a prominent sporting news event, the duel, fought, won and finally deserted, in 1972 and 1975, by the US champion Bobby Fischer, against two Soviet antagonists (Boris Spassky and Anatolij Karpov). The 1972 match was the first chess event to be televised, as a symbolic proxy war of the Cold War between the two blocs (as would often happen, before the USSR’s suicide in 1991, for several sporting competitions).

Coming back to Western pre-modern witnesses, in my studies I came across the off-topic surfacing of a singular Christian legend on the origin of chess. In the left margin of fol. 9va, in the initial section of the paper manuscript Basel, Universitätsbibliothek, Cod. E VI 26 (a historiographic compilation, first half of the 15th century),³⁸ in an annotation – perhaps to be understood, rather than as a mere gloss, as an instruction for an illustration that, despite the space left free in the column, was never realised –³⁹ one catches an allusion to a pseudo-scriptural apologue circulating in Medieval scholarship on the invention of the chessboard: «hie ward | dz schafzabel | erdoch». In the Basel manuscript, this annotation accompanies the story of the Babylonian King Evilmerodach, as told in the *Universal Chronicle* by Jans der Enikel (end of the 13th century). The Old Testament character (II Kings 25,27-30) enjoyed some popularity in medieval scholasticism, and the 12th century Parisian

³⁵ MURRAY, *A History of Chess*, cit., chap. I (especially pp. 32-36) and chap. VIII, pp. 149-160.

³⁶ HUIZINGA, *Homo Ludens*, cit., and CAILLOIS, *Man, play, and games*, cit.

³⁷ ADAMS, *Power Play*, cit., p. 6.

³⁸ On this manuscript, CIPOLLA M.A., *La miscellanea storica Basel, Universitätsbibliothek, Cod. E VI 26. Weltchroniken e poemi antichi*, in Fazzini E. (edited by), *La tradizione del tedesco, testimoni, contatti, interferenze*, Alessandria, Dell’Orso, 2023 (Alemannica. Studi linguistici, filologici e dialettologici, 11), pp. 111-130.

³⁹ Blank spaces are to be found elsewhere in the codex in correspondence with parts of the miscellany derived from the *Weltchroniken* of Rudolf von Ems and Jans der Enikel.

theologian Petrus Comestor (*Historia Scholastica, Liber Danielis* 1453), on which the reworking in the verse by the Wiener Jans is based, made him the protagonist of a gruesome tale of dynastic succession, recounting how he had dug up, dismembered and fed to birds of prey the corpse of his predecessor Nebuchadnezzar, to prevent him from returning to life: this subject was frequently depicted in the illustrated manuscripts of Jans's *Weltchronik*. However, so far, the relationship with chess is not yet made explicit and the marginal annotation in the Basel manuscript remains obscure.

The compilation of this manuscript, along with the *Vorauer* and the *Straßburger Handschrift*,⁴⁰ hands down the third and later recension of the Middle High German *Alexanderlied*. In all three versions of this poetic biography of Alexander the Great, chess never appears on the plane of events. But the style of the Basel version differs from that of the two other versions in the recurrent use of formulas based on chess imagery (e.g. in line 693: «det er in des lebens mat», that is «he checkmated his life», referring to Alexander's first victory against another king). Thus, the Basel manuscript seems to be under the influence of a chess fashion, the origin of which is perhaps to be found in recent treatises on the subject.

The *Ludus scacchorum* or *Liber de moribus hominum et officiis nobilium ac popularium super ludo scacchorum*, by the Italian Dominican friar Jacopo da Cessole, dates back to the late 13th century and enjoyed immense popularity, with more than two hundred and fifty Latin manuscript witnesses reported so far:⁴¹ the *editio princeps* of its English version was printed in 1474 by William Caxton with the title *The Game and Playe of the Chesse* and reprinted in 1483 with the addition of woodcuts. The work – belonging to the genre of “chess moralisations” – is structured in four parts, each introduced by a prologue, and the author claims to have adapted a cycle of sermons. The first part (*Tractatus primus de causa inventionis ludi sacaccorum*) refers how the game of chess had been invented by the philosopher Xerxes as a method to correct the excesses of King Evilmerodach, son of Nebuchadnezzar, notorious for the macabre anecdote reported above. The next two parts (*Tractatus secundus de formis scaccorum nobelium* and *Tractatus tertius de formis et officiis popularium*) are devoted

⁴⁰ CIPOLLA., *La miscellanea storica Basel, Universitätsbibliothek, Cod. E VI 26*, cit., p. 111 note 3.

⁴¹ Jacopo's treatise was translated into Catalan, three times into French, five times (one in prose and four in verse) into German, and then into Dutch, Swedish, Czech, along with several Italian vernacular renditions.

to the exposition of the virtues and vices of the noble and popular chess respectively, while the fourth part (*Tractatus quartus de motu et progressu eorum*) discusses the game in general, along with the characteristics of the individual pieces, in relation to the others, and the interpretation of their movement on the basis of the social and moral qualities of the character represented in each of them.

The book was «intended as advice to princes», with the story of King Evilmerodach and his moral redemption, achieved through knowledge of the rules of chess: «The game functions [...] as an instrument of reform rather than a simple reminder of social hierarchy [...]. At the same time, the *Liber* does not use the game to address itself to the king alone, but seeks to absorb all people in its symbolic domain. Thus, while the king may function as either the primary audience or the center point for the game [...] the symbolism of chess works to disperse political and social power among the members of the civic body. Or [...] according to the logic of the game, the king may be the most important piece on the board, but the other pieces have freedom of movement independent of the monarch and thus can affect the outcome of the game».⁴²

The reason for the confluence of Evilmerodach's dark story in the legend of the invention of chess is to be found in the political speculations on the "king's body" (from John of Salisbury's *Policraticus*) as an image of the "natural" legitimacy of the social hierarchy and of the state as a "physiological unit". However, in Jacopo's allegory, the members of the social structure are not physiologically interdependent like the parts of the body, with the head (the king) at the top, but connected by the social contract, where all professional roles – which are detailed according to the conditions of the emerging mercantile society – are mutually decisive. All members of the community, even the king, must follow the moral codes of their specific social status. This new "civic" allegory of chess is didactically unfolded in the sequence of woodcuts in the second edition of Caxton's translation, the first four of which represent the reconstruction of the king's body through the shrewd practice of chess. The first woodcut, confirming the motifs in the aforementioned illumination in Jans der Enikel's manuscripts, represents the dismembered body of the king (see fig. 3, 4), thereby signalling its destructibility: the print medium, however, empowered the new readership, made up not only of clerics and aristocrats but also of laymen, commoners and women.

⁴² ADAMS, *Power Play*, cit., p. 4-5.



Fig. 3: München, BSB, Cgm 51,
fol. 174v

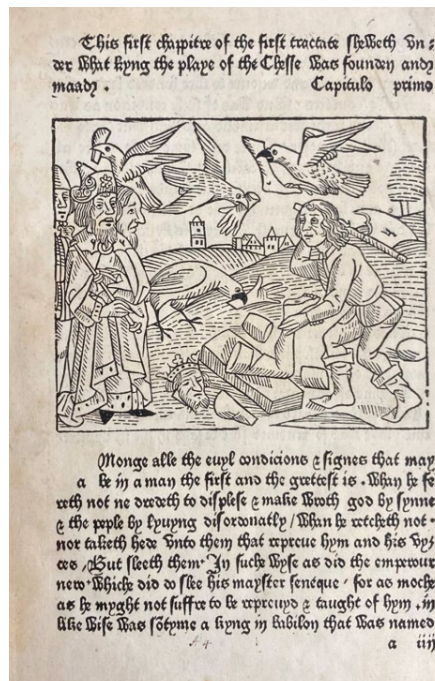


Fig. 4: Caxton 1483,
1st woodcut

The second woodcut, in striking opposition with the previous one, represents the philosopher – who is going to “convert” the fierce Evilmerodach – while considering a checkered chess board, which, mirroring the checkered floor of the room, recalls the correspondence between the space of game and the real space. In the third, in the same setting, the king and the philosopher sit at the board and it is the philosopher who leads the game, teaching the king his role on the chessboard and his dependence on the other pieces. In the fourth woodcut, finally, the enthroned king, with globe and sceptre, has regained the positive fullness of his social role (fig. 5, 6).



Fig. 5: Caxton 1483,
3rd woodcut

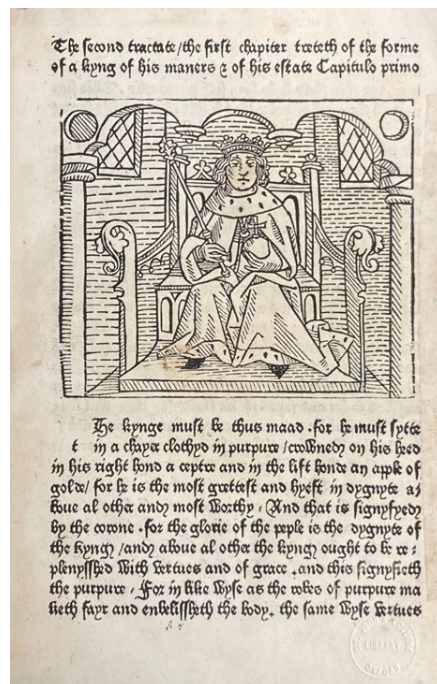


Fig. 6: Caxton 1483,
4th woodcut

Among the German translations of Jacopo's book, that of Konrad von Ammenhausen is a possible intermediary for the knowledge of the legend of the invention of chess in the *Basler Handschrift*, with which I conclude this contribution. Konrad, born around 1300, was a Benedictine monk in

the Southernmost Rhineland area. His *Schachzabelbuch*⁴³ in Middle High German verse was also extraordinarily successful, being handed down by twenty-six codices, most of which display Swabian-Alemannic dialectal traits,⁴⁴ congruent with the environment in which the Basel manuscript was produced and preserved. This latter's realisation lasted for several decades from the beginning of the 15th century. It is a prosimetrical compilation that grafts onto the main prose text, the so-called *Sächsische Weltchronik* (which goes on to recount almost contemporary events in the city of Basel) older verse chronicle, those authored by Rudolf von Ems and Jans der Enikel, along with two poems, the first roughly dealing with the war of Troy, the second with Alexander's the Great legendary biography in the *Alexanderlied*, i.e. with past events that traditionally were considered the ancient premises of the history of the Christian empire.

We do not know the identity of the main scribe, who uses a gothic bastarda with cursive traits of chancery type, the same hand that 'left' at fol. 9va the annotation on the invention of chess mentioned above. Instead, we know the identity of a second hand, who a few years after the main text was written, continued it with facts from years closer to his own time and added a series of *tituli* indicating the contents of the previous parts. This was Erhard von Appenweiler, a Cistercian monk active in the administration of the city's religious institutions and linked to Basel merchant patriariate,⁴⁵ a milieu in which the up-to-date allegorical system underlying the redefinition of chess in Jacopo's treatise and its translations must have been particularly appealing.

⁴³ SCHWOB A., *Schachzabelbücher*, in Ruh K. et al. (edited by), *Die deutsche Literatur des Mittelalters. Verfasserlexikon*, Bd. 8, Berlin, de Gruyter, 1995, cols. 589-592.

⁴⁴ *Handschriftencensus. Eine Bestandsaufnahme der handschriftlichen Überlieferung deutschsprachiger Texte des Mittelalters*: <<https://handschriftencensus.de/werke/820>> (accessed 10.01.2024).

⁴⁵ CIPOLLA., *La miscellanea storica Basel, Universitätsbibliothek, Cod. E VI 26*, cit., pp. 114-115.

La lingua in gioco.

Alcuni sondaggi su competenze alfabetiche e pratiche ludiche a Roma

SOFIA AGNELLO

Università di Pisa/Università degli Studi di Siena

Il presente saggio si occuperà di esplorare il fenomeno dei giochi di parole in lingua latina e in particolare di verificare l'ipotesi che esista una relazione significativa, nella Roma antica, tra queste costruzioni verbali e le competenze alfabetiche attese nel pubblico cui esse erano destinate.¹

Fino a questo momento, i giochi linguistici romani sono stati analizzati soprattutto nelle loro attestazioni e funzioni letterarie, e interpretati come elementi propri dello stile e delle intenzioni comunicative di un singolo autore, più che come un fenomeno culturale.²

¹ Questo saggio si occuperà soltanto dei giochi di parole a Roma. Per una panoramica generale sui giochi nel mondo antico vd. DASEN V. – VESPA M. (a cura di), *Play and Games in Classical Antiquity. Definition, Transmission, Reception*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2021. Per alcuni riferimenti comparativi sui giochi di parole in Grecia, vd. LOUDEN B., *Categories of Homeric Wordplay*, in «Transactions of the American Philological Association (1974-2014)», 125, 1995, pp. 27-46; BETA S., *Il labirinto della parola. Enigmi, oracoli e sogni nella cultura antica*, Torino, Einaudi, 2016.

² Ad esempio AHL F., *Metaformations: Soundplay and Wordplay in Ovid and Other Classical Poets*, Ithaca – London, Cornell University Press, 1985; MITSIS P. – ZIOGAS I., *Wordplay and Powerplay in Latin Poetry*, Berlin-Boston, De Gruyter, 2016; O'HARA J. J., *True Names: Vergil and the Alexandrian tradition of etymological wordplay*, Ann Arbor, University of Michigan, 2017.

Lo scopo di questa indagine sarà invece osservare le caratteristiche e i cambiamenti diacronici dei giochi di parole in latino, leggendoli non come tratti espressivi con finalità erudite, ma come documenti dei modelli di pensiero e delle pratiche di comunicazione della società romana in diversi momenti della sua storia. Come afferma infatti Marcel Danesi, «puzzles are as important as are the other artifacts that anthropologists and archeologists study and utilize to reconstruct and understand the origins of mind and culture».³

Lo svolgimento di questa analisi richiede alcuni *caveat* preliminari. In primo luogo, quando si afferma che i giochi di parole costituiscono una testimonianza d'eccezione delle competenze alfabetiche del pubblico romano, con competenze alfabetiche non si intende l'insieme delle conoscenze implicite nella moderna definizione di *literacy*; ci si riferisce piuttosto a qualsiasi grado di familiarità con le lettere, sia a livello passivo che attivo, siano esse intese come unità di suono o come segni scritti, e alla consapevolezza dei legami esistenti tra le parole, a livello grafico o a livello sonoro.

In secondo luogo, non è stata presa in considerazione la totalità dei giochi di parole esistenti in lingua latina, e la rassegna qui presentata non ha nessuna pretesa di esaustività. Si è scelto piuttosto di dare priorità a quei *puns* che ci consentono di riflettere specificamente sull'uso delle lettere come materiale ludico.

Infine, bisogna chiarire che le uniche indicazioni esplicite che abbiamo del fatto che i Romani percepissero un legame tra la pratica del gioco e la conoscenza delle lettere sono piuttosto tarde. Tra queste, si può ricordare il ritratto biografico che la storiografia presenta dell'imperatore Claudio. Egli fu infatti, non a caso, uno dei pochi a proporre l'introduzione di nuove lettere dell'alfabeto, ed era al contempo notoriamente dipendente dal gioco di *alea*.⁴ A questo si aggiungono alcune affermazioni di Firmico Materno, astrologo di IV secolo, il quale dice, nella sua *Mathesis: In parte IX. Librae quicumque habuerit horoscopum erit aleator, populari notione perspicuus. Haec autem pars etiam in litteris vehementer peritos efficit*⁵ «Chi avrà l'oroscopo nel nono grado della Bilancia sarà un giocatore, noto presso un vasto pubblico. Questo grado produce anche coloro che sono molto esperti nella conoscenza delle lettere». Questa affermazione, piuttosto enigmatica, pre-

³ DANESI M., *An Anthropology of Puzzles. The Role of Puzzles in the Origins and Evolution of Mind and Culture*, London-New York, Bloomsbury, 2019, p. X.

⁴ PURCELL N., *Literate games. Roman urban society and the game of Alea*, in «Past & Present», 147 (1), 1995, pp. 3-37.

⁵ Firm. *math.* 8, 25, 3.

suppone l'esistenza di una relazione concettuale, qui fondata su base astrologica, tra essere giocatori esperti e avere familiarità con le lettere.

Queste testimonianze forniscono degli indizi interessanti, ma si tratta comunque di informazioni troppo generiche e non sufficienti a dimostrare la nostra tesi. Per questo motivo sarà necessario costruire un percorso cronologico, da Plauto alle *tabulae lusoriae* di età imperiale, attraverso i giochi di parole e le funzioni a essi attribuite.

1. *I OCOS AUDIRE*

Al fine di indagare i giochi di parole a Roma, è necessario, in via preliminare, chiarire due aspetti della loro concettualizzazione *emic*. In primo luogo, questi erano terminologicamente distinti dalle pratiche di gioco in generale. Se infatti la parola *ludus* ha un'estensione semantica ampia, quando si vuole specificare che si parla di giochi di parole, si utilizza in latino il termine *iocus*.⁶ Questo tratto costituisce una specificità rispetto ad altre lingue indoeuropee, che non verbalizzano questa distinzione, il che suggerisce che questa categoria abbia sempre avuto un ruolo significativo nell'ambito della cultura romana. In secondo luogo, questi giochi erano concepiti, almeno in origine, in funzione di una comunicazione orale. Lo dimostrerebbero il fatto che la radice di *iocus* dia in altre lingue, come l'umbro e il gallico, vocaboli che indicano la preghiera, la formula recitata e la lingua parlata,⁷ e il fatto che questo termine occorra, nelle fonti arcaiche,⁸ prevalentemente in associazione a *verba dicendi*.

Questo tratto è ancora evidente nelle attestazioni più antiche di giochi di parole. Gli esempi provenienti dalle opere di Plauto documentano infatti *puns* costruiti prevalentemente tramite figure di suono,⁹ e pensati per una ricezione uditiva. La presenza di uno schema di ripetizioni fonetiche è ad-

⁶ NUTI A., *Ludus e iocus. Percorsi di ludicità nella lingua latina*, Treviso, Edizioni Fondazione Benetton Studi Ricerche, 1998.

⁷ ERNOUT A. – MEILLET A. (a cura di), *Dictionnaire étymologique de la langue latine. Histoire des mots*, Paris, Klincksieck, 2001 s. v.

⁸ Cato *orat.* Fr. 115 Malcovati (Macr. *Sat.* 3, 14, 9): *iocos dicit*.

⁹ Per l'influenza che le figure di suono hanno avuto sulla creazione verbale in Plauto, vd. TRAINA A., *Forma e suono*, Roma, Edizioni dell'Ateneo e Bizzarri, 1977. Per una disamina dettagliata dei *puns* plautini, vd. DUCKWORTH G., *Language and Style* in Id., *The Nature of Roman Comedy. A Study in Popular Entertainment*, Norman, University of Oklahoma Press, 1994, pp. 331-359.

dirittura percepita, in commedia, come un tratto distintivo, che esplicita la presenza di un doppio senso ironico:

ER. *Eccere, perii misera, quam tu mihi nunc navem narras?* MEN. *Ligneam, saepe tritam, saepe fixam, saepe excussam malleo; quasi **supellex pellationis; palus palo** proxumust.*
ER. *Iam, amabo, **desiste ludos facere** atque i hac mecum semul.*¹⁰

EROZIA. Ecco, povera me, sono perduta, cos'è questa nave di cui mi parli?

MENECMO. Una nave di legno, spesso consumata, spesso inchiodata, spesso battuta dal martello. Come l'attrezzatura di un pellicciaio, un'asta vicina a un'altra.

EROZIA. Smettila, ti prego, di prendermi in giro e vieni con me da questa parte.

La battuta di Menecmo costituisce un tentativo di rappresentare icasticamente una nave, tramite l'immagine della successione dei remi. L'espressione, seppur ambigua, è dunque semanticamente coerente con la descrizione dell'oggetto in questione. Essa viene tuttavia percepita da Erozia come uno scherzo, non soltanto perché lei non sa come sia fatta una nave, ma anche e soprattutto in virtù della presenza di richiami fonetici, che sono il più delle volte un segnale dell'intento di *ludos facere*. I giochi di parole sono in questo caso un poliptoto e un finto gioco etimologico: *supellex* deriverebbe, infatti, da una combinazione della preposizione *super* e del sostantivo *lectus*¹¹, mentre *pellionis* deriverebbe da *pellis*. Tra i due esiste dunque un legame sonoro, ma nessuna relazione di tipo linguistico.

La logica che soggiace alla costruzione di questi giochi verbali è esplicitata da Plauto stesso:

GR. *Quid tu? Num **medicus**, quaeso, es?*
LA. *Immo edepol **una littera plus** sum quam medicus.* GR. *Tum tu **mendicus** es?* LA. *Tetigisti acu.*¹²

GRIPO. Dunque? Sei un medico?

LABRACE. Sono una lettera più che un medico.

¹⁰ Plaut. *Men.* 401-405.

¹¹ ERNOUT-MEILLET, *Dictionnaire étymologique de la langue latine*, cit., s. v.

¹² Plaut. *Rud.* 1304-1306.

GRIPPO. Dunque sei un mendicante?

LABRACE. Hai colto perfettamente.

L'aggiunta di una lettera è sufficiente a creare un nesso, basato sull'assonanza, tra due parole che hanno significati diversi, il cui contrasto risulta bizzarro e divertente. Un altro esempio di questo procedimento, realizzato questa volta non con l'aggiunta ma con la modificazione di un suono, è la coppia plautina *mel/fel: oculus huius, lippitudo mea, mel huius, fel meum*.¹³ In questo caso, alla somiglianza dei suoni si aggiunge una relazione semantica di antinomia.

Nella costruzione dei giochi linguistici, la struttura fonetica delle parole non è dunque coinvolta soltanto a un livello generale, ma si agisce sulle lettere come articolazioni fonetiche discrete del discorso, come dimostrano i casi che abbiamo appena esaminato e anche i seguenti:

PH. *Pol pudere quam pigere praestat totidem litteris*¹⁴

FILTONE. È meglio vergognarsi che dispiacersi, il numero di lettere è lo stesso.

DE. *Hodie ire occepi in ludum litterarium.*

*Lysimache, ternas scio iam. LY. quid ternas? DE. amo*¹⁵

DEMIFONE. Oggi ho cominciato a frequentare la scuola elementare. Conosco già tre lettere.

LISIMACO. Quali lettere?

DEMIFONE. Amo.

CONG. *Tun trium litterarum homo me vituperas?*¹⁶

CONGRIONE: Proprio tu, uomo da tre lettere, mi offendi?

L'elaborazione di questi *puns* si basa sul riferimento al numero delle lettere; dunque, essi presuppongono inevitabilmente che queste siano considerate come unità distinte costitutive delle parole.

¹³ Plaut. *Poen.* 394. Cfr. Plaut. *Cas.* 223; Plaut. *Cist.* 69; Plaut. *Truc.* 178-179.

¹⁴ Plaut. *Trin.* 345.

¹⁵ Plaut. *Merc.* 303.

¹⁶ Plaut. *Aul.* 325.

Alla luce degli esempi presi in considerazione, si può dire che la letteratura latina arcaica dimostri una generale consapevolezza, degli autori quanto del pubblico, degli effetti comici che si ottengono giocando con le lettere intese come suoni che compongono le parole. La predominanza degli espedienti fonetici nella creazione dei giochi di parole è coerente con un'attenzione per la dimensione sonora della lingua che non è limitata alla commedia, ma è condivisa da tutta la produzione di questo periodo ed è legata, probabilmente, al modo in cui i testi venivano mediati. Un'altra funzione dell'assonanza nella cultura latina arcaica è, ad esempio, quella che Maurizio Bettini ha definito come armonia fonica.¹⁷ Questo fenomeno consisterebbe nella tendenza all'accostamento di parole composte con suoni simili, al fine di creare una trama di richiami sonori. Si trovano in effetti numerosi rimandi fonici in tragedia¹⁸ e nelle formule religiose e giuridiche di età arcaica. Queste figure di suono hanno tuttavia funzioni del tutto diverse, a seconda del contesto in cui si inseriscono. L'armonia fonica ha infatti lo scopo di rendere evidente la significatività di un enunciato, di distinguerlo dal discorso ordinario, e quindi di garantirne la permanenza. Il gioco linguistico mira invece a creare un effetto di sorpresa e spaesamento.

L'aspetto più interessante della questione, a prescindere dalla sua variegata fenomenologia, rimane comunque il fatto che l'attenzione alla «ricorsività analogica» nella scelta delle parole sia un fenomeno condiviso da tutta la produzione di questo periodo.¹⁹

Il rilievo dato alla dimensione sonora nella composizione letteraria e in particolare nella costruzione dei giochi di parole non implica, tuttavia, che la scrittura delle lettere non suscitasse alcun interesse. Nel caso dell'ultimo degli esempi plautini citati sopra,²⁰ siamo infatti informati del fatto che anche la forma grafica della parola in questione, o comunque di termini simili, fosse nota. La parola di tre lettere che Congrione sottintende è infatti *fur*, ovvero ladro. Jones ha dimostrato come fosse piuttosto comune la pratica di segnare gli schiavi con un marchio di infamia connesso a un

¹⁷ BETTINI M., *La voce risultante* in Id. *Roma, città della parola. Oralità Diritto Memoria Religione Poesia*, Torino, Einaudi, 2022, pp. 254-292.

¹⁸ Enn. *trag.* 230 Rib. *exitium illi, exilium mihi*; Acc. *trag.* 415 Rib: *expes, expers*.

¹⁹ BETTINI, *La voce risultante*, cit., p. 266. Se ne trovano degli esempi anche nella letteratura successiva, dove però finiscono per assumere una connotazione erudita, vd. *Rhet.* 2, 40; *Ov. epist.* 2, 6, 7.

²⁰ Plaut. *Aul.* 325.

illecito commesso, come *fug* nel caso di *fugitivus*,²¹ e questa indicazione potrebbe far riferimento a tale repertorio di determinazioni punitive. Plauto stesso sottintende questa pratica, quando definisce un uomo fuggitivo *litteratus*,²² un doppio senso che implica sia la conoscenza delle lettere che il fatto di averle scritte sul proprio corpo.

Se questo non bastasse a dimostrare la presenza della forma scritta delle lettere nell'immaginario dei Romani di questo periodo, anche di quelli non particolarmente colti, è possibile ricordare anche il passo dell'*Aulularia* di Plauto, in cui la schiava Stafila dice: *neque quicquam meliust mihi, / ut opinor, quam ex me ut unam faciam litteram / longam, meum laqueo collum quando obstrinxero*²³ «e credo che non ci sia nulla di meglio per me, che fare di me stessa una i lunga, quando avrò stretto il mio collo con un laccio». Si tratta di un modo ironico per evocare l'immagine dell'impiccagione, che presuppone tuttavia che il riferimento alla lettera e alla sua forma scritta fossero chiari al pubblico.

La letteratura latina arcaica dimostra dunque una tendenza a costruire i giochi di parole per una ricezione uditiva, per un pubblico di ascoltatori, e si serve prevalentemente di espedienti come le assonanze e i contrasti fonetici, che si giocano anche e soprattutto al livello delle singole lettere. Questo non esclude tuttavia un riferimento alla forma grafica, comunque familiare agli ascoltatori. Questi meccanismi compositivi dipendono tuttavia dal contesto comunicativo e dal genere letterario di riferimento, e non rimangono dunque invariati nel corso del tempo, ma al contrario, anche laddove siano formalmente gli stessi, svolgono funzioni del tutto diverse.

2. *LOCOS LEGERE*

L'associazione tra parole assonanti, che si differenziano per la modificazione di una o di più lettere, rimane un fenomeno produttivo, nella letteratura successiva, e continua a svolgere funzioni diverse. Questa diventa ad esempio, nelle prime riflessioni sull'etimologia, parte dei criteri che fondano i rapporti di derivazione. Secondo il *De lingua latina* di Varrone, i procedimenti che determinano la *commutatio* di una parola in un'altra, sarebbero

²¹ JONES C. P., *Stigma: Tattooing and Branding in Graeco-Roman Antiquity*, in «The Journal of Roman Studies», 77, 1977, pp. 139-155.

²² Plaut. *Cas.* 397-401.

²³ Plaut. *Aul.* 76-78.

infatti l'*adiectio*, ovvero l'aggiunta e la *demptio*, ovvero la sottrazione, ma anche lo spostamento (*traiectio*) e l'inversione (*commutatio*)²⁴ di *litterae*. I principi in base ai quali è possibile stabilire i legami tra le parole, che permettono a Varrone di interpretare i meccanismi di derivazione, sono dunque gli stessi che regolano le figure di suono tipiche dei *puns* plautini. Non esiste una differenza qualitativa tra i termini in cui questa riflessione linguistica viene condotta nella produzione erudita e in commedia, come si evince dal confronto con Plauto:

AST. *Comprime sis eiram*. TRVC. *Eam quidem hercle tu, quae solita's, conprime, inprudens, quae per ridiculum rustico suades stuprum*.

AST. *Eiram dixi: ut decepisti dempsisti unam litteram*.²⁵

ASTAFIO. Placa la tua ira.

TRUCULENTO. Fallo tu, per Ercole, distenditi tu su di lei, dal momento che ci sei abituata, svergognata, tu che per scherzo suggerisci un atto di violenza a un uomo semplice.

ASTAFIO. Ho detto ira: quanto ti sei sbagliato! Hai tolto una lettera!

Il bersaglio polemico è in questo caso la pronuncia rustica di Truculento, che fa equivalere *ei* a *e*, quindi un originale *iram* diventa per lui *eram*, e le parole di Astafio gli sembrano un invito a montare (*comprimere*) la sua padrona. Anche qui l'elemento che determina il fraintendimento è la sottrazione di un fonema, e il vocabolo utilizzato per descrivere questo procedimento corrisponde al termine tecnico che Varrone impiegherà per la sua trattazione linguistica (*dempsisisti unam litteram*).

Lucrezio utilizza poi le figure di suono come la paronomasia come strumento di argomentazione filosofica,²⁶ in particolare nell'ambito della nota metafora delle lettere. Rappresentando gli atomi tramite l'immagine dei caratteri dell'alfabeto, egli riesce infatti a rendere l'idea che gli enti possano essere composti da atomi simili, organizzati in modo differente. Egli osserva che parole come *lignis* e *ignis* sono formate quasi dalle stesse lettere, e questa somiglianza sul piano verbale è confermata dall'attinenza tra i due elementi

²⁴ Varro *ling.* 5, 6, 5.

²⁵ Plaut. *Truc.* 262-264.

²⁶ Lucr. 1, 897 ss.

in natura. Questo non implica tuttavia una compenetrazione reciproca tra i due. Confutando teorie come quella anassagorea, secondo la quale ogni sostanza esistente sarebbe presente in ogni altra, egli dice infatti *non est lignis tamen insitus ignis*²⁷ «tuttavia il fuoco non è insito nel legno».

Per quanto riguarda la ricezione di queste figure di suono, già all'epoca di Cicerone i gusti del pubblico risultano profondamente cambiati: le modalità compositive della poesia arcaica, di cui l'armonia fonica costituisce il tratto più saliente, erano a quel punto in grado di impressionare soltanto donne e ragazzi.²⁸ Nonostante questo, l'Arpinate non nega l'utilità dei giochi linguistici e delle battute, per la riuscita di un'orazione: *Suavis autem est et vehementer saepe utilis iocus et facetiae*²⁹ «I giochi linguistici e le battute eleganti sono piacevoli e spesso molto utili». Questi possono essere di due tipi, ovvero basati sui fatti oppure basati sulle parole. Approfondendo quest'ultima categoria, Cicerone tratta alcuni *puns* simili a quelli di cui abbiamo appena parlato, in particolare quelli consistenti nell'alterazione o nell'aggiunta di un suono, e li fa ricadere nella categoria della paronomasia:

*Alterum genus est, quod habet parvam verbi immutationem, quod in littera positum Graeci vocant παρονομασίαν; ut "Nobiliorem mobiliorem" Cato; aut, ut idem, quom cuidam dixisset «Eamus deambulatum» et ille "Quid opus fuit de?" "Immo vero, inquit, quid opus fuit te?" aut eiusdem responsio illa: "Si tu et adversus et aversus impudicus es".*³⁰

Un altro tipo (di gioco verbale) è quello che prevede un leggero cambiamento della parola, e che, se è basato su una lettera, i Greci chiamano paronomasia, come "*Nobiliorem mobiliorem*" detto da Catone; sempre lui, dopo aver detto a un tale "andiamo a camminare" ricevette in risposta "che bisogno c'era di de" e disse "In realtà, che bisogno c'era di te". O un'altra sua risposta: "se tu sei svergognato sia davanti che dietro".

Anche in questo caso, si esplicita che il *pun* consiste nella modificazione di un suono (*in littera positum*), dunque i meccanismi formali di costruzione dei giochi sembrano invariati, e i casi portati come esempi risalgono alla letteratura arcaica. Lo scopo di queste assonanze non è tuttavia più provocare il riso, né sottolineare la significatività di un enunciato, ma piuttosto suscitare

²⁷ Ivi, 901.

²⁸ Cic. *Tusc.* 1, 37, vd. BETTINI, *La voce risultante*, cit., p. 287.

²⁹ Cic. *De orat.* 2, 216.

³⁰ Cic. *De orat.* 2, 256.

la simpatia del pubblico o risultare sagaci, dunque rendere il discorso più convincente. Si tratta di un'efficacia che ha un marcato risvolto performativo: nell'ambito della retorica giudiziaria, infatti, questo tipo di manipolazioni può infatti addirittura orientare il parere degli ascoltatori.³¹ Giocare con le parole permette infatti di costruire una narrazione alternativa, di presentare i fatti utilizzando rapporti analogici diversi da quelli presenti nella realtà.

Tra l'età tardorepubblicana e la prima età imperiale, la letteratura comincia ad avere una circolazione più estesa in forma scritta, e sempre più persone hanno la possibilità di fruirne tramite la lettura.³² Questo cambiamento risulta evidente anche per il fatto che la ricezione uditiva comincia ad avere un ruolo secondario nella concezione dei testi. I rapporti tra le parole vengono pensati come una rete di rimandi a distanza all'interno di un impianto grafico, dunque in funzione della lettura e non dell'ascolto. Il repertorio di esempi messi insieme da Quintiliano, per illustrare la casistica dei giochi di parole, è significativo in questo senso:

Similium fere quadruplex ratio est. Nam est primum quotiens uerbum uerbo aut non dissimile ualde quaeritur, ut «puppisque tuae pubesque tuorum», et: «sic in hac calamitosa fama quasi in aliqua perniciosissima flamma», et: «non enim tam spes laudanda quam res est», aut certe par et extremis syllabis consonans: «Non uerbis sed armis». Et hoc quoque quotiens in sententias acris incidit pulchrum est: «Quantum possis, in eo semper experire ut prosis». [...] Secundum ut clausula similiter cadat, <syllabis> isdem <in> ultimam partem conlatis; ὁμοιότητεον <uocant>, <id est> similem duarum sententiarum uel plurium finem: «Non modo ad salutem eius extinguendam, sed etiam gloriam per tales uiros infringendam». Ex quibus fere fiunt, non tamen ut semper utique ultimis consonent, quae τριτάτω dicuntur: «Vicit pudorem libido, timorem audacia, rationem amentia». [...] Adhuc ὁμοιότητεον et παρονομασία est «Neminem alteri posse dare in matrimonium nisi penes quem sit patrimonium».³³

Ci sono quattro modi di accostare parole simili. Infatti, il primo si verifica quando si cerca una parola non molto diversa da un'altra, come “*puppisque tuae pubesque tuorum*” e “*sic in hac calamitosa fama quasi in aliqua perniciosissima flamma*” e “*non enim tam spes laudanda quam res est*” o almeno una parola che abbia lo stesso numero di sillabe e la stessa sillaba finale “*non uerbis sed armis*”. E

³¹ Cic. *Cael.* 38: **reieci** ego te armatis hominibus, non **deieci**,³¹ ut tantum facinus non in aequitate defensionis, sed **in una littera** latuisse videatur?

³² JOHNSON W. A. – PARKER H. N. (a cura di), *Ancient Literacies*, Oxford, Oxford University Press, 2009.

³³ Quint. *inst.* 9, 3, 75.

questo espediente crea un effetto piacevole, ogniqualvolta si trovi anche in combinazione a pensieri profondi: “*quantum possis, in eo semper experire ut prosis*”. [...] Il secondo quando una parte di frase termina allo stesso modo, con le sillabe che si accordano nell’ultima parte: lo chiamano ὁμοιοτέλευτον vale a dire la stessa fine di due o più frasi: “*non modo ad salutem eius extinguendam, sed etiam gloriam per tales uiros infringendam*”. Fanno parte di questa tipologia quelli che si chiamano τριτάλλα, anche se non sempre le consonanti finali sono identiche: “*uicit pudorem libido, timorem audacia, rationem amentia*”. [...] Ed ecco ὁμοιοτέλευτον e παρονομασία: “*neminem alteri posse dare <in> matrimonium nisi penes quem sit patrimonium*”.

Gli esempi riportati dal retore, non tutti identificabili, ma in gran parte ciceroniani, presentano delle caratteristiche interessanti. Ad esempio, le coppie *fama-flamma* e *spes-res* si collocano a diverse parole di distanza. Lo stesso accade per *possis-prosis* e *extinguendam-infringendam*. Questa disposizione di paronomasia e omoteleuto li rende sicuramente poco riconoscibili all’ascolto. Per non parlare del *tricolon libido-audacia-amentia*, in cui le parole sono accomunate non dalla sostanza sonora delle loro sillabe, ma dal fatto di essere tutte al caso nominativo, il che richiede dunque delle competenze metalinguistiche sofisticate per cogliere il gioco verbale. La pratica di costruire i testi ricercando parole che abbiano tra loro delle corrispondenze sul piano sonoro non è dunque venuta meno, più di duecento anni dopo le attestazioni plautine, ma concorre con altri criteri e soprattutto svolge una funzione del tutto diversa. Essa è pensata per un pubblico di lettori e ha lo scopo, nella retorica di età imperiale, di fornire al testo eleganza espressiva (*gratia dicendi*).³⁴

3. IOCOS VIDERE

A partire dal I secolo d. C., la documentazione relativa ai giochi di parole in lingua latina si amplia notevolmente. Alle attestazioni letterarie dei *puns*, si aggiungono infatti le fonti epigrafiche e quelle archeologiche, che arricchiscono il nostro repertorio con quadrati magici, serie alfabetiche inscritte e *tabulae lusoriae*. La presenza e la popolarità di questi schemi dipendono probabilmente dal fatto che le strutture grafiche composte con lettere dell’alfabeto, anche organizzate in modo complesso, erano in questo periodo accessibili a un pubblico più ampio. Sorvoleremo momentaneamente sulla categoria degli acrostici, utilizzati soprattutto in ambito funerario, che richiederebbero una trattazione

³⁴ Quint. inst. 9, 3, 74.

specifica. Possiamo tuttavia osservare che, sebbene queste costruzioni fossero già presenti in poesia, le loro prime attestazioni epigrafiche risalgono all'epoca di Adriano, dunque si diffondono, ancora una volta, soltanto quando si verificano le condizioni perché possano essere decifrate da un buon numero di utenti.³⁵ Esaminiamo adesso le altre tipologie.

I quadrati magici sono schemi composti da lettere organizzate in file orizzontali e verticali, che, lette in più direzioni, trasmettono sempre lo stesso messaggio. Uno dei più antichi e famosi esemplari corrisponde al celebre quadrato del *Sator*, presente già a Pompei³⁶ e noto per le interpretazioni che ne sono state date nel Medioevo.³⁷ Il suo contenuto corrisponde, almeno in teoria, a una frase di senso compiuto: *Sator arepo tenet opera rotas*, ovvero 'il seminatore Arepo tiene le ruote con impegno'. L'intento del quadrato non è tuttavia tanto comunicativo quanto ludico, perché mette alla prova l'abilità degli osservatori di riconoscere leggendo la ripetizione dell'enunciato. Questa funzione è confermata dal confronto con un altro esempio, un quadrato attestato anch'esso a Pompei,³⁸ ma anche a Ostia e in Spagna³⁹ che, al contrario del primo, riporta soltanto parole slegate (*Roma olim Milo amor*), ma anch'esse leggibili allo stesso modo in più direzioni. Si può dire che, all'inizio dell'età imperiale, le lettere siano diventate uno strumento di gioco soprattutto in relazione alla loro forma grafica, e anche come simboli indipendenti dalla loro funzione semantica, dunque destinati a una ricezione puramente visiva. Questo vale non soltanto per i caratteri intesi come elementi singoli, ma anche per la serie alfabetica nel suo complesso. Un'ulteriore prova di questa tendenza sono infatti quelle che Benefiel ha definito *alphabet jumble*,⁴⁰ ovvero successioni alfabetiche iscritte. Queste non possono essere

³⁵ SANDERS G., *L'au-delà et les acrostiches des Carmina Latina epigraphica*, in «Roczniki Humanistyczne», 27, 1979, pp. 55-75.

³⁶ CIL 4, 8123, vd. BENEFIEL R., *Magic Squares, Alphabet Jumbles, Riddles and More: The Culture of Word-Games among the Graffiti of Pompeii*, in Szymański M. – Petrain D., Kwapisz J. (a cura di), *The Muse at Play. Riddles and Wordplay in Greek and Latin Poetry*, Berlin-Boston, De Gruyter, 2013, pp. 65-79, p. 68.

³⁷ Osservandolo attentamente, è infatti possibile leggere *pater noster* ben due volte, ma non era sicuramente questo lo scopo della sua composizione iniziale, vd. GUARDUCCI M., *Dal gioco letterale alla crittografia mistica* in Haase W. (a cura di), *Religion. Heidentum. Römische Religion, Allgemeines*, Berlin-Boston, De Gruyter, 1978, pp. 1736-1813, pp. 1744 ss.

³⁸ CIL 4, 8297.

³⁹ IRBaelo 00102.

⁴⁰ BENEFIEL, *Magic Squares, Alphabet Jumbles, Riddles and More*, cit., p. 71.

interpretate come esercizi scolastici, in primo luogo perché si trovano troppo in alto per essere state scritte da un bambino, e in secondo luogo perché non ne sono documentate serie ripetute, ma soltanto stringhe isolate, spesso in ordine sparso. Nell'esempio proveniente dal vico del Panettiere, la serie è incompleta, e in più l'ordine delle lettere sembra suggerire l'esistenza di una prova di abilità consistente nella pratica di scrivere l'alfabeto dall'inizio e dalla fine contemporaneamente: AXBVCED.⁴¹

Le lettere si trovano inoltre spesso come simboli tracciati sulle tavole da gioco.⁴² Gli studi storici di Austin hanno preso in esame, ad esempio, i supporti utilizzati per il cosiddetto *ludus duodecim scriptorum*, un gioco da tavolo considerato oggi simile al backgammon, per il quale serviva un dado a sei facce. I tabelloni in questione riportano trentasei lettere, disposte in tre file di dodici ciascuna e corrispondenti a caselle. Le difficoltà di interpretazione per questi ritrovamenti dipendono dal fatto che non abbiamo molte testimonianze sullo svolgimento delle partite.⁴³ Possiamo tuttavia ipotizzare che le lettere indicassero le posizioni successive occupate dalle pedine. Infatti, alcuni schemi, probabilmente destinati ai principianti, riportano le lettere in ordine alfabetico, a indicare la direzione in cui ci si doveva muovere. In questo caso, i caratteri alfabetici avevano dunque un valore quasi numerico. In altri esemplari, le lettere formavano invece una frase di senso compiuto, per ragioni forse estetiche, più che funzionali.⁴⁴

Il ruolo dei caratteri alfabetici su queste tavole da gioco poteva tuttavia essere svolto anche da punti o simboli di altro tipo, il che dimostra che la presenza delle lettere nella vita quotidiana e la familiarità con esse è sicuramente superiore in questo momento della storia dell'impero, ma non per questo esse hanno assunto un carattere di esclusività tra altri sistemi di notazione grafica.

In conclusione, è stato possibile dimostrare come i giochi di parole rappresentino un importante documento linguistico, che permette di valutare il grado di familiarità con lettere che gli autori latini, in diversi momenti della storia romana, presumevano nel pubblico delle proprie opere. I *puns* e le battute di spirito non hanno infatti nessun effetto, se i destinatari non hanno accesso al loro doppio senso, e per questo motivo devono risultare comprensibili ed esse-

⁴¹ CIL 4, 3219, cfr. CIL 4, 5499.

⁴² vd. figura in AUSTIN R. G., *Roman Board Games I*, in «Greece and Rome», 4 (10), 1934, pp. 24-34, p. 33.

⁴³ Le uniche attestazioni in proposito sono Ov. *Ars* 3, 363 ss.; Mart. 7, 72, 8; *Laus. Pis.* 203. e fonti tardoantiche come *Anth. Lat.* 495-506 R.; Non. 170, 22; *Isid. Orig.* 18, 67.

⁴⁴ AUSTIN, *Roman Board Games I*, cit., p. 31.

re concepiti in accordo con le modalità di ricezione del messaggio, in funzione dell'ascolto o della lettura. Questo spiega perché gli schemi grafici con funzione ludica, soprattutto quelli più complessi, facciano la loro comparsa nello spazio pubblico soltanto molto tardi; la loro presenza è possibile soltanto in relazione a una capacità più diffusa di decifrare i caratteri dell'alfabeto.

Le competenze necessarie a comprendere i giochi di parole nel mondo antico non possono tuttavia essere acriticamente identificate con le capacità di leggere e di scrivere, associate nell'Occidente contemporaneo alla definizione di alfabetizzazione. Esse sono piuttosto stratificate e complesse, e comprendono in ogni epoca della storia di Roma vari livelli di padronanza della struttura sonora e della forma grafica delle parole, nonché la presenza della scrittura nell'immaginario collettivo, indipendentemente dalla capacità dei singoli di utilizzarla. La loro storia non può dunque essere ridotta a un percorso evolutivo da dominio dell'oralità a imperialismo della scrittura, e neanche essere interpretata tramite categorie moderne, ma dovrebbe piuttosto essere letta come un fenomeno culturale, che dipende dagli usi e dalla concezione della lingua di una società completamente diversa dalla nostra, come è quella romana.

Refraining from the Devil's Games: Wordplay and Rhetorical Patterning in Wulfstan's Listing of Sins and Crimes. A Case Study

FEDERICA DI GIUSEPPE

Università degli Studi di Udine/Università degli Studi di Trieste

1. WORDPLAY IN THE MIDDLE AGES: AN OVERVIEW

Wordplay¹ appears in a broad range of either verbal or written situations of communicative exchange. There is no univocal or indisputable definition of the phenomenon, as it involves heterogeneous activities which are often very difficult to categorise neatly. The fundamental division might be between the playing upon the sound of words, and upon their sense. The former results in sound-play (e.g. assonance, consonance, alliteration or paronomasia), while the latter produces ambiguity or a hu-

¹ Wordplay is the term commonly used to refer to a wide range of issues based on different levels of linguistic analysis. The term might be somewhat misleading, as an author does not necessarily want to entail a humorous or playful effect when engaging in wordplay. Scholarship concerning the topic is extensive. For the purpose of this paper, I referred especially to *OED*, s.v. 'wordplay' and 'play n. II.8c'; PONS-SANZ S., *The Language of Early English Literature*, Basingstoke (Hampshire), Palgrave Macmillan Stanley, 2014, pp. 24-26; STANLEY E.G., *Playing Upon Words I*, in «Neuphilologische Mitteilungen», 102 (3), 2001, pp. 339-356; ID., *Playing Upon Words II*, in «Neuphilologische Mitteilungen», 102 (4), 2001, pp. 451-468; and THALER V. – WINTER-FROEMEL E., *Cultures and Traditions of Wordplay and Wordplay Research*, Berlin-Boston, De Gruyter, 2018.

morous effect based, for example, on semantic double meaning. A witty use of words could also stem from a play on their forms and, to a lesser degree, from syntactic wordplay.

Wordplay virtually appears in all modern languages, but it was common in ancient and medieval languages as well.² In particular, playfulness and invention have been identified as central in both high and late medieval aesthetics – in areas such as rhetoric, but also in the visual arts.³ Accordingly, medieval thinkers relied on ornament and play as integral rather than additional elements to their work. Language game could be used within religious and secular discourses alike, to arrive at allegorical interpretation but also to dig into one's cultural and historical past. The multimodality and the multifunctionality of medieval wordplay came to the fore already in Isidore's most widely read and cited compendium, *Etymologiae sive Origines*.⁴ The main goal of Isidore's *Etymologiae* was to argue that one could arrive at the knowledge of the ontological nature of things (*cognitio rerum*) only through interpreting their linguistic signification.⁵ Consequently, medieval *etymologia* was understood primarily

² The session devoted to "Words in Play: Historical and Philological Perspectives," held during the interdisciplinary conference *Faites vos Jeux: Game and Space in Texts and of Texts* (Udine, March 22-24, 2023), provided a helpful survey of language game from Antiquity to the Middle Ages through Classical tradition. Cf. AGNELLO's paper in this volume, pp. XX; MALES M., *Introduction*, in Males, M. (edited by), *Etymology and Wordplay in Medieval Literature*, Turnhout, Brepols, 2018, pp. 8-9; STANLEY, *Playing Upon Words II*, cit., pp. 452-455.

³ BINSKI P., *Gothic Wonder: Art, Architecture and the Decorated Style 1290-1350*, New Heaven, Yale UP, 2014, p. 345; CARRUTHERS M.J., *The Experience of Beauty in the Middle Ages*, Oxford, Oxford UP, 2013, pp. 1-15 (esp. 21-2). I would also like to refer the reader to BALDI's contribution in this volume, pp. XX.

⁴ All citations are from the edition by ISIDORE OF SEVILLE, *Étymologies. Livre I. La Grammaire*, edited, translated and commented by Spevak O., Paris, *Les Belles Lettres*, 2020. English translations are from ISIDORE OF SEVILLE, *The Etymologies of Isidore of Seville*, translated by Barney, S. et al., Cambridge, Cambridge UP, 2006.

⁵ Cf. ISIDORE, *Etymologiae* I.29.2: *Cuius cognitio saepe usum necessarium habet in interpretatione sua. Nam dum videris unde ortumest nomen, citius vim eius intellegis. Omnis enim rei inspectio etymologia cognita planior est* ("The knowledge of a word's etymology often has an indispensable usefulness for interpreting the word, for when you have seen whence a word has originated, you understand its force more quickly. Indeed one's insight into anything is clearer when its etymology is known"). On the significant role of wordplay in the medieval relationship between language and knowledge, see at least HUPPÉ B. F., *Petrus id est Christus: Word Play in Piers Plowman, The B-Text*, in «EHL», 17 (3), 1950, pp. 163-90 (esp. p. 163); DELANY S., *The Logic of Obscenity in Chaucer's Legend of Good Women*, in «Florilegium», 7, 1985, pp. 189-205; and

within the trope of figurative language and as such it was inherited by the medieval Germanic languages, such as the Old English and the Old Icelandic one, whose auditive qualities contributed to the development of wordplay in their respective literary traditions.⁶

The sonority of early Germanic languages was one of the features that brought M. J. Borges closer to the study and appreciation of their literature.⁷ The author's fondness for such traditions manifested in his engagement with poetical patterns and structures typically found in poetry, such as the *kenningar*. As a form of playing upon the semantics and the form of words, the *kenning* consists of a conventional poetic phrase used as a periphrasis for or in addition to the usual name of a person or thing.⁸ Notably, Borges even tried to imitate typically medieval modes of composition whose origins go back to the medieval encyclopaedias and catalogues, drawing on the medieval focus on regularly rhymed language as a way to make sense of the world by ordering it according to moral principles.⁹

READ S., *Puns: Serious Wordplay*, in Adamson, S. et al. (edited by), *Renaissance Figures of Speech*, New York, Cambridge UP, 2007, pp. 81-94.

⁶ A full survey of the role of wordplay within Old English and Old Norse literature lies beyond the scope of this article. It suffices here to say that the subject has been an active field of research, and important contributions include ALLEN M., *Name-Play and Structure in the Old English Exodus*, in «Literary Onomastics Studies», 10, 1983, pp. 301-313; FRANK R., *Some Uses of Paronomasia in Old English Scriptural Verse*, in «Speculum», 47 (2), 1972, pp. 207-226; HARBUS, A. – POOLE R., *Verbal Encounters: Anglo-Saxon and Old Norse Studies for Roberta Frank*, Toronto-Buffalo-London, University of Toronto Press, 2005; ZACHER S., *Cynewulf at the Interface of Literacy and Orality: The Evidence of the Puns in Elene*, in «Oral Tradition», 17, 2002, pp. 346-387; WEISCOTT E., *Puns and Poetic Style in Old English*, in *Etymology and Wordplay*, cit., pp. 191-212.

⁷ TOSWELL M.J., *Borges the Unacknowledged Medievalist: Old English and Old Norse in his Life and Work*, New York, Palgrave Macmillan, 2014, pp. 84-105.

⁸ Some recent interdisciplinary approaches to the *kenning*, which explore its role in both Old English and Old Norse, include BURROW H., *Riddle and Kennings*, in «EJSS», 51 (1), 2021, pp. 46-68; FULK, R. D., *Kennings in Old English Verse and in the Poetic Edda*, in «EJSS», 51 (1), 2021, pp. 69-91; and MAROLD, E., *Kenning*, in Brather, S. et al., *Germanische Altertumskunde Online*, Berlin-New York, de Gruyter, 2010, <https://www.degruyter.com/database/GAO/entry/RGA_2913/html> (accessed 29.12.2023).

⁹ CLEMOES P., *Rhythm and Cosmic Order in Old English Christian Literature: An Inaugural Lecture*, Cambridge, Cambridge UP, pp. 23-25.

2. WULFSTAN OF YORK: HOMILIST AND STATESMAN¹⁰

The structure of the list and the playing upon the sound and the sense of words became intertwined in Old English literature, especially in the corpus of Archbishop Wulfstan of York (946x966-1023). Wulfstan, who served as royal advisor under king Æthelred II 'Unready' and king Cnut the Great, started his career as bishop of London (996-1002) and was then moved to Worcester (1002-1016) while holding York as archbishop as well (1002-1023). Given the nature of the London episcopate, Wulfstan's appointment was certainly intended since the beginning to meet specific socio-political needs rather than merely pastoral ones, as the bishop of London was expected to operate both in secular politics and religious administration.¹¹ A similar conflation of roles evidently affected Wulfstan's literary production, where a sermonising and religious rhetoric governed his legislation while his homilies became more and more 'legal' in tone and content over time. This approach did not imply a refusal or inability from Wulfstan's side to note the difference between the two genres, or even between secular and ecclesiastical justice.¹² What he strived for was the fusion of two separate instruments pursuing the same goal, that is the realisation of a divinely ordered society under the instructions of both the *rex* and the *ecclesia*. As all crimes were rooted in sin, phrasing moral obligations in a legal form supposedly helped

¹⁰ Wulfstan's dual definition as *homilist* and *statesman* has been quoted by one of Whitelock's most influential works, that is WHITELOCK D. (edited by), *Archbishop Wulfstan, Homilist and Statesman*, in «TRHS», 24, pp. 25-45. Wulfstan began to attract scholarly attention in the sixteenth century, and the analysis of his literary corpus continues to this day. Among the many contributions, see at least TOWNEND M. (edited by), *Wulfstan, Archbishop of York: The Proceedings of the Second Alcuin Conference*, Turnhout, Brepols, 2004. In March 2023 Worcester Cathedral has hosted a two-day conference commemorating the 1000th anniversary of Wulfstan's death, where internationally renowned experts have illustrated the results of their latest research on the Archbishop. Andrew Rabin has recently published a portion of such research in a very detailed and wide-ranging survey of Wulfstan's scholarship, life and works. Cf. RABIN A., *Scholars Come for the Archbishop: the Afterlife of Archbishop Wulfstan of York, 1023-2023*, in «Anglo-Saxon England», 49, 2023, pp. 1-48.

¹¹ RABIN A., *Wulfstan at London: Episcopal Politics in the Reign of Æthelred*, in «English Studies», 97 (2), 2016, pp. 186-206, at pp. 188-192.

¹² MARAFIOTI N., *Secular and Ecclesiastical Justice in Late Anglo-Saxon England*, in «Speculum», 94 (3), 2019, pp. 774-805 (at 779 and 801); ORCHARD A., *Wulfstan as Reader, Writer and Rewriter*, in Kleist, A. (edited by), *The Old English Homily: Precedent, Practice, and Appropriation*, Turnhout, Brepols, 2007, pp. 311-341 (at 316-20); WORMALD P., *The Making of English Law: King Alfred to the Twelfth Century*, Malden, Blackwell Publishers, [1999] 2001, pp. 339-345.

Wulfstan to build a kingdom where Christian principles became part of national governance.¹³

Wulfstan soon realised that one way to achieve his pastoral aims by making his teachings as memorable and influential as possible was to rely on the phonetic and semantic richness and on the associations of particular terms as a means of enhancing the texts. The present paper will focus on one such technique, that is Wulfstan's use of the alliterating catalogue of sinners. Within this context, the Archbishop played with the sonority of words and with their meaning so as to create thematic clusters of sinners who happened to be linked both rhetorically and semantically. For the purpose of this paper, the attention will be drawn to a single case study, that is Wulfstan's chiming word-pair *m[i/y]ltestre* and *bearn-myrþr[a/e]*.

3. ENLISTING THE TRUTH OF DAMNATION: WULFSTAN'S CATALOGUE OF SINNERS

The list is exceedingly difficult to define,¹⁴ although its structure has been commonly identified as the predominant mode of organising data relevant to

¹³ Although sin and crime were different categories in Wulfstan's legal philosophy, he did envision a close connection between them. Crime was a symptom of spiritual corruption, whence the need for secular punishments to redeem the offenders' sin. See BETHURUM D., *Wulfstan*, in Stanley E.G. (edited by), *Continuations and Beginnings: Studies in Old English Literature*, London, Nelson, 1966, p. 224; GATES J.P., *Preaching, Politics and Episcopal Reform in Wulfstan's Early Writings*, in «Early Medieval Europe», 23 (1), 2015, pp. 93-116; MARAFIOTTI N., *Secular and Ecclesiastical Justice*, cit., p. 803; WILCOX J., *The Dissemination of Wulfstan's Homilies: the Wulfstan Tradition in Eleventh-Century Vernacular Preaching*, in Hicks C. (edited by), *England in the Eleventh Century: Proceedings of the 1990 Harlaxton Symposium*, Stamford, Paul Watkins Publishing, 1992, pp. 199-217 (at 201).

¹⁴ For an overview of the list as a structure in different means of communication, see BELKNAP R.E., *The Literary List: a Survey of its Uses and Deployments*, in «Literary Imagination: the Review of the Association of Literary Scholars and Critics», 2 (1), 2000, pp. 35-54 and BELKNAP R.E., *The List: The Uses and Pleasures of Cataloguing*, New Heaven, Yale UP, 2004, pp. 1-35; ECO U., *Vertigine della Lista*, Milan, Bompiani, 2009; GOODY J., *The Domestication of the Savage Mind*, Cambridge, Cambridge UP, 1977, pp. 74-111; and SPUFFORD F., *The Chatto Book of Cabbages and Kings: Lists in Literature*, London, Chatto and Windus, 1989. Lists, traditionally neglected by narrative study, have recently undergone increased critical scrutiny. The journal *Style* published an issue in 2015 devoted entirely to them. More recently, the project POLIMA («Le Pouvoir des Listes au Moyen Âge») and the project *Lists in Literature and Culture: Towards a Listology* have both contributed extensively to the study of the list, analysing the manifold functions of enumeration in literature and art. Among their contributions see, for example, the comprehensive monographs *Le Pouvoir des*

human functioning in the world, from financial transactions to knowledge of one's own possessions. Consequently, it is an extremely archaic pattern, as early a written literary genre as we have, probably useful in circumstances where a more permanent record was preferable to individual or collective memory.¹⁵ When lists are included in literary texts, the everyday device is creatively transformed from a pragmatic instrument fulfilling a practical role to an aesthetic, narrative and rhetorical device.¹⁶ As such the list survives in different texts and literary traditions, and it evidently enjoyed wide popularity in pre-Conquest England, where it was attested in various forms such as glossaries, royal lists, episcopal lists, martyrologies, laws, and genealogies, just to mention a few. The pervasiveness of the pattern in Old English literature indicated that the authors acknowledged and accepted the list as structural principle, using it in the attempt to make the compositions memorable for the audience as well as for the compiler.¹⁷

The list formed part of a set of devices, including alliteration, rhythm and rhyme, which showed up noticeably in writings that suggested a traditional, perhaps oral origin, namely the charms, the laws or homiletic literature. Obviously the sermons,¹⁸ which were composed by a learned preacher, were

Listes au Moyen Âge (three volumes, the most recent one published in 2023) and *Forms of List-Making: Epistemic, Literary, and Visual Enumeration*, published in 2022. A vast array of refinements and specifications concerning the definition of the list have been proposed, not least to differentiate catalogues from lists and other forms of enumeration (thus, e.g., MINCHIN E., *Homer and the Resources of Memory: Some Applications of Cognitive Theory to the Iliad and the Odyssey*, Oxford, Oxford UP, 2001, pp. 74-75 and MAINBERGER S., *Die Kunst des Aufzählens. Elemente zu einer Poetik des Enumerativen*, Berlin, de Gruyter, 2003, pp. 4-6). In this paper 'list' and 'catalogue' are not firmly separated as the terms are conceptually inter-related and both could entail variation in the practice of enumeration.

¹⁵ BELKNAP, *The List*, cit., pp. 8-9; SCOLNIC B.E., *Theme and Context in Biblical Lists*, Atlanta, Scholars, 1995, pp. 3-7.

¹⁶ BARTON R.A. et al., *Forms of List-Making*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2022, pp. 3 and 5-10.

¹⁷ MAINBERGER S., *Die Kunst des Aufzählens*, cit., pp. 6, 164-175; CARRUTHERS M.J., *The Book of Memory: a Study of Memory in Medieval Culture*, Cambridge, Cambridge UP, 2008, pp. 99-152. The specific English case has been surveyed by BARNEY S.A., *Chaucer's Lists*, in Benson L. D. – Wenzel S. (edited by), *The Wisdom of Poetry: Essays in Early English Literature in Honour of Morton W. Bloomfield*, Kalamazoo, MIP, 1982, pp. 189-223; HOWE N., *The Old English Catalogue Poems*, Copenhagen, Rosenkilde and Bagger, 1985; and CALLANDER D., *Dissonant Neighbours: Narrative Progress in Early Welsh and English Poetry*, Cardiff, University of Wales Press, 2019, pp. 151-84.

¹⁸ The present author is aware of the difference between homilies and sermons. Nonetheless, the words will be used interchangeably here to point to forms of pastoral address. On this

intended for oral delivery, and the same devices that would have made legal or ritual practices memorable to a preliterate society would presumably have been useful for making church doctrine memorable to an unlettered populace within a semi-literate society.¹⁹

In particular, the inventiveness of Wulfstan was allegedly rooted into native poetic tradition inherited from an oral Germanic past and appealing to auditory imagination, as well as into the new literary Latin culture, mostly grammatical, Christian and bookish.²⁰ Individual creativity and language awareness surely played a relevant role as well, and Wulfstan showed great skill especially with the combination of rhythm, repetitiveness and acoustic figures, which were of particular use for orally delivered homilies and sermons. As one of the many structural devices common to both the poetic and the predicatorial arts, the list became perfectly consistent with Wulfstan's repetitive rhetoric as a means of appealing to English congregations. The Archbishop employed the metrical catalogues repeatedly in his corpus and, in order to highlight its effects on the audience, he construed them relying on what one might call characteristic formulae, such as the echoic compounds, alliterative doublets or chiming phrases. He repeated and rephrased the constitutive elements of his enumerative passages, reworking familiar themes to suit different occasions and, in doing that, he addressed one of the time-honoured homiletic preoccupations in Old English religious writing, that is the description of the torments of hell and the joy of heaven. One such description featured the much-recycled enumeration of sinners, which Wulfstan rearranged so that no two of his lists were exactly identical.²¹ The sources for

problem see, for example, TRISTRAM H., *Early Insular Preaching: Verbal Artistry and Method of Composition*, Wien, Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften, 1995, p. 3.

¹⁹ CHAPMAN D.W., *Germanic Tradition and Latin Learning in Wulfstan's Echoic Compounds*, in «JEPG», 101 (1), 2002, pp. 1-18, at 3-5; ORCHARD A., *Crying Wolf: Oral Style and the Sermones Lupi*, in «Anglo-Saxon England», 21, 1992, pp. 239-64, at 244 and 248.

²⁰ While rhetorical instruction in the classical sense cannot be claimed for England, the *grammatici* were involved in teaching the figures and tropes in the tradition of grammatical rhetoric. For an overview of England's approach to *grammatica*, as well as the tradition of 'rhetoric within grammar', see for example KNAPPE G., *Traditionen der klassischen Rhetorik im angelsächsischen England*, Heidelberg, C. Winter, 1996 and KNAPPE G., *Classical Rhetoric in Anglo-Saxon England*, in «Anglo-Saxon England», 27, 1998, pp. 5-29; and STEEN J., *Verse and Virtuosity: The Adaptation of Latin Rhetoric in Old English Poetry*, Toronto, University of Toronto Press, 2008, pp. 3 and 7-20.

²¹ The flexibility of such subject-related lists can be traced back to the fluidity and variation inherent in Old English sermons, partially due the mechanics of mnemonic composition or manuscript copying (copying error and/or intertextual punning), as well as to the tech-

the catalogues were mostly Scriptural in nature, as Wulfstan ultimately drew on Rev 22:15 and Gal 5:19, on the Pauline themes from 1 Cor 6:9-10 and 1 Tim 1:9-10 and on the list of calamities from Lev 26:3-12 (e.g. Bethurum V, 140-1/102-8). Elsewhere in his corpus, Wulfstan also made use of a different enumerative tradition, that is the Cassianic order of the eight chief sins, sometimes sticking to the order and number of the eightfold list and sometimes slightly deviating from it (e.g. Bethurum Xc, 203/63-71).²²

4. CASE STUDY: A FOCUS ON UNLAWFUL FEMININE AGENTS

Wulfstan's repetitive diction and his fondness for the use of wordplay as a means to help the audience to reach a deeper understanding of a particular topic came to the fore in the repetition of the word-pair *m[i/y]ltestre* and *bearn-myrþr[a/e]*, two sinners that the Archbishop included in the list as featured in two distinct works of his corpus.

The pair first appeared in the longest version of the *Sermo Lupi ad Anglos* (1009x1014),²³ Wulfstan's most famous work, which was perfectly integrated in its apocalyptic context as it described the intensification of evil before the coming of the Antichrist.²⁴ The sermon dates back to the failing years of

nique of intentionally piecing passages together to form a new sermon in order to serve the specific needs of the occasion. Cf. CERQUIGLINI B., *Éloge de la Variante: Histoire Critique de la Philologie*, Paris, Seuil, 1989, pp. 57-69; TRISTRAM, *Insular Preaching*, cit., p. 5; and ZUMTHOR P., *Essai de Poétique Médiévale*, Paris, Seuil, 1972, pp. 65-82.

²² Wulfstan's homilies will be quoted from *Wulfstan: Sammlung der ihm zugeschriebenen Homilien nebst Untersuchungen über ihre Echtheit*, edited by A. Napier, Berlin, Weidmannsche Buchhandlung, 1883; and *The Homilies of Wulfstan*, edited by D. Bethurum, Oxford, Clarendon Press, 1957. The reference edition for his political tracts and legal works is *Old English Legal Writings: Wulfstan*, edited by and translated by A. Rabin, Cambridge (MA), Harvard UP, 2020.

²³ The *Sermo* is edited in *Wulfstan*, edited by A. Napier, pp. 156-167, based on MS E (Oxford, Bodleian Library, Hatton 113); *The Homilies of Wulfstan*, edited by D. Bethurum, in three separate editions based on different manuscripts, namely MSS BH (Cambridge, Corpus Christi College 419 and Oxford, Bodleian Library, Bodley 343), C (Cambridge, Corpus Christi College 201), EI; and *Sermo Lupi ad Anglos*, edited by D. Whitelock, Exeter, Exeter UP, [1939] 1976, based on MS I (London, British Library, Cotton Nero A.i). In this paper, I will rely on Whitelock's edition.

²⁴ The three stages of events at the end of the world are described in Matthew 24, Mark 13 and Luke 21. The period of tribulation is followed by the reign of the Antichrist, which will last until Christ's second coming and the Last Judgement. St Paul's second letter to bishop Timothy (II Timothy 3: 1-5) signals the first stage as a time marked by the multiplication of wickedness, which grows stronger as the world ages.

Æthelred's reign, when England was facing a deep political and moral crisis due to external invasion and internal dissension. The list of evildoers from the *Sermo* is then reworked for inclusion in *Be Hæðendome* (ca. 1020), which expressed Wulfstan's opinion, at the end of his life, as to what 'heathenism' consisted of. Although Cnut's accession to the throne brought stability, the peace was somewhat apparent in that the kingdom still suffered because of what has been identified as the «trauma of conquest.»²⁵ In this context, Wulfstan adopted once again the heightened tone of the *Sermo Lupi* to make the people aware of the danger of damnation unless they repented in time before the Day of Judgement.

The list featured several sinners, chiefly grouped in conceptual clusters characterised by sound repetition and rhyme. *M[i/y]ltestre* and *bearn-myrþr[a/e]* belonged to the category of murder and unsanctioned sexual activity committed by feminine agents. They were joined by means of alliterating sounds such as <m>, <y> and the cluster combining either the voiceless alveolar plosive (i.e. /t/) or the voiceless interdental fricative (i.e. /θ/) with <r>. The semantic linkage between the words will now be scrutinised in light of their meaning and occurrences within the Old English corpus.

4.1. *M[I/Y]LTESTRE*

As far as the semantic field is concerned, *m[i/y]ltestre* covered the meanings conveyed by Lat. *meretrix* 'prostitute, promiscuous woman'. While the native formations OE *hōre*, *hōr-cwene* could be a deliberate translation of the post-Classical extended sense of promiscuity attributed to *meretrix*, the loan word preserved the literal and occasionally vulgar meaning of prostitution.²⁶ Consequently, *myltestre* (along with other members of its word-field) is one of the Old English terms which earlier glosses exhibit more commonly in similar contexts. For example, *myltesterne* (probably formed by means of OE *ærn* 'habitation, house') rendered Lat. *lupanar* 'disorderly house, brothel' in London, British Library, Royal 5.E.xi (AldV 7.1 [Nap] 225) and Salisbury,

²⁵ TREHARNE E., *Living Through Conquest: The Politics of Early English, 1020-1220*, Oxford, Oxford UP, 2012, pp. 69-90.

²⁶ GUSMANI R., *Anglosassone myltestre «meretrix»*, in «Studi Germanici», 10 (1), 1972, pp. 157-67; PONS-SANZ S., *The etymology of the word-field of Old English hōre and the lexico-cultural climate of eleventh-century England*, in «Nottingham medieval studies» 55, 2011, pp. 23-48.

Cathedral Library, 38 (AldV 14 [Logeman-Nap] 195);²⁷ and the West Saxon Gospels used the word as a translation for Lat. *meretrix* in Mt 21:31-32 and Lk 15:30 (where the Anglian translations of the same passages opted for either OE *port-cwēn* ‘harlot’ or OE *for-legniss* ‘harlot’).

Although *myltestre* was of relevantly frequent use, its presence in many glosses and translations is understandable. As a fact, a majority of formations in *-estre* was either used within a limited range of contexts or might have been coined specifically for the sake of glossing or translating, sometimes to denote a concept or an institution which was uncommon or unknown.²⁸ After all, there is no evidence at all for organised prostitution in England, as the penitentials had no injunctions against prostitutes or the activity *per se* and the secular law codes were extremely vague on the subject.²⁹ The first reference to a condemnation against prostitution in the laws occurred in VI Atr 7, where the use of *hōr-cwene* suggested that the injunction might have been condemning fornicators and adulterers instead.

The word is recorded multiple times in Ælfric’s corpus,³⁰ especially in his *Lives of Saints* where it was either associated with adultery (*Sermo de Memoria Sanctorum*, LS 16, 356-7/276-9) or with saints being sent *to myltestrena huse* as a form of torture (cf. for example the case of Daria in *Passio Chrisanti et Dariae Sponse Eius*, edited by Upchurch 2007, 94-5, where the Old English text translated Lat. *in publico contubernio meretricum*). Ælfric also used the word in a list of sinners condemned in hell with the devil, in which he qualified the *fracodan myltestran* with *ðe acwellað heora cild* “who kill their children” (SH I.11, 440/382). A similar association survived in Wulfstan’s sermons, where the word happened to be linked with OE *bearn-myrdran*

²⁷ DOEC, s.v. ‘myltesterne’: <<http://tapor.library.utoronto.ca/doecorpus/>> (accessed 29.12.2023).

²⁸ TERASAWA J., *The Scarcity of Formations in -ere in Old English Poetry*, in «Anglia», 119 (2), 2001, pp. 193-206, at 200-1.

²⁹ COLEMAN J., *Lexicology and Medieval Prostitution*, in Kay C. – Sylvester L. (edited by), *Lexis and Texts in Early English*, Amsterdam-Atalanta, Rodopi, 2001, pp. 69-87; DAVIES A., *Sexual Behaviour in Late Anglo-Saxon England*, in Kooper E. (edited by), *This Noble Craft...Proceedings of the Xth Research Symposium of the Dutch and Belgian University Teachers of Old and Middle English and Historical Linguistics (Utrecht, 19-20 January 1989)*, Amsterdam-Atalanta, Rodopi, 1991, pp. 83-105, at 94-5; DAVIS K., *The Sexual Poetics of Translating “Desire in the Desert” in the Tenth Century*, in «Studies in the Humanities», 22 (1), 1995, pp. 86-99, at 88.

³⁰ As for Ælfric’s occurrences, I refer the reader to *Lives of Saints*, 4 vols, edited by W. W. Skeat, London, Oxford UP, [1881-1900] 1966 (hereafter LS); *Lives of the Virgin Spouses*, ed and translated by R. Upchurch, Liverpool, Liverpool UP, 2007; and *Homilies of Ælfric: A Supplementary Collection*, 2 vols, edited by J. C. Pope, London, Oxford UP, 1967 (hereafter SH).

'child-murderers' (see below). Thus, the similarity of context suggests that the representation of *myltestran* as child-murderers was conventional, probably because the defining characteristic of prostitution in England was not the commercial aspect of the act (that they had sex for money), but that prostitutes often practiced infanticide or contraception.

4.2. *BEARN-MYRÐR*[A/E]

Bearn-myrþr[a/e] is recorded just three times in the Old English corpus, and all occurrences are attested uniquely in Wulfstan's lists of evil-doers (Bethurum XIII, 231/94; *Sermo Lupi ad Anglos*, 64/170; *Be Hædendome*, Napier 60, 310/2). Although the sin *per se* was not singled out as specifically prevalent or evil in Wulfstan's lists, it must have certainly been one of the archbishop's immediate concerns due to the high deathrate in England around the year 1000, and more specifically to the phenomenon of widespread infant mortality.³¹ The latter prompted the Church to act as a protector of children, raising the sensitive topics of infanticide, miscarriage and congenital disability in the vernacular homilies addressed to parents-to-be. Taking advantage of pre-natal and post-partum anxiety, preachers insisted on the need for adults to comply with their (Christian) responsibilities, explaining what practices (spiritual and medical) would either help or endanger the pregnancy and the baby.³²

Amidst the causes of unintentional infanticide, inappropriate breastfeeding and accidental smothering during co-sleeping both featured in a preaching text on the importance of preventing children from dying unbaptised.³³ The penitentials prescribed three years of fasting for the confessing parent depending on whether the mother or the father had been drunk during the deed. In this case, the mother was held responsible and consequently defined as *hyre agenes cildes bana* ('the killer of her own child'; cf. *De Inf. Non Bapt.*, Hatton 115, f. 60r).

³¹ CAIE G.D., *Infanticide in an Eleventh-Century Old English Homily*, in «Notes and Queries», 45 (3), 1998, p. 275; CAIE G.D. (edited by), *The Old English Poem Judgement Day II*, Cambridge, DS Brewer, 2000, pp. 30-2.

³² RUDOLF W., *Anglo-Saxon Preaching on Children*, in Irvine S. – Rudolf W. (edited by), *Childhood and Adolescence in Anglo-Saxon Literary Culture*, Toronto, University of Toronto Press, 2018, pp. 48-70.

³³ Cf. *De Infantibus Non Baptizandis*, in Oxford, Bodleian Library, Hatton 115, ff. 59v-60r as transcribed by RUDOLF, *Children*, cit., at 53-4 and 57.

There were also cases when the mother was indeed responsible of her child's death, either by abandonment and exposition to the elements or by murder and abortion. Theodore's penitential recorded lengthy instructions for the punishment not only of those who have aborted, but also of those who killed their offspring, adding a different period of fasting depending on the social status of the guilty woman (*PT*, Book I, 14:24 and 25).³⁴ Ælfric threatened with excommunication the mothers who dared to kill their children before or after birth, trying to conceal the act (*De Auguriis*, LS 17, 374-5/151-6), and Bazire-Cross Homily 4 described a place in hell specifically designed for any woman who *hire cild acwellað oððe hire were forrædeð* (l. 62; "[...] kill her child or betray her men").³⁵

Evidently, infanticide was considered a serious crime by the Church, which could compromise eternal salvation at Judgement Day. Wulfstan depicted child enslavement among the sinful behaviours people should have amended to avoid damnation (*Sermo Lupi ad Anglos*, 52/46-7) and the homilist of *Be Domes Dæge* presented the victimised children as resurrected accusers of their own murderers, who *swutelad [...] hwa hit formyrðrode* ("will reveal [...] who murdered it").³⁶ The author made this significant addition to its ultimate source, Bede's *De Die Iudicii*, probably drawing from a similar episode found in the long Latin version of the *Visio Pauli*³⁷ and as a consequence of the concern with the survival of the practice of infanticide in England.

Scholars agree that, before the conversion to Christianity, the English frequently killed or exposed unwanted children (especially females), and this custom may have been acceptable not only among the Germanic tribes but even in the earlier Greco-Roman societies. Other Germanic societies apparently inherited the practice.³⁸ The chronicler Ari Thorgilsson related that *barnaútburðr* ('the exposure of infants') and the eating of horseflesh were

³⁴ MEYER M.A., *Early Anglo-Saxon Penitentials and the Position of Women*, in «Haskins Society Journal» 2, 1990, pp. 47-61, at 55-6. The reference edition of the penitentials is HADDEN A.W. – STUBBS W. (edited by), *Councils and Ecclesiastical Documents Relating to Great Britain and Ireland*. 3 vols., Oxford, Oxford UP, pp. 1869-1873.

³⁵ BAZIRE J. – CROSS J., *Eleven Old English Rogationtide Homilies*, Toronto, Toronto UP, 1982, p. 63.

³⁶ CAIE (edited by), *Judgement*, cit., p. 106.

³⁷ SILVERSTEIN T. – HILHORST A., *Apocalypse of Paul. A New Critical Edition of Three Long Latin Versions*, Geneva, Patrick Cramer, 1997, p. 150. Cf. also DORGAN G., *The Visio Pauli as a Source for the Old English Homily Be Domes Dæge*, in «ANQ», 29 (4), 2016, pp. 197-199.

³⁸ TASIOULAS J., *The Mother's Lament: Wulf and Eadwacer Reconsidered*, in «Medium Ævum», 65 (1), 1996, pp. 1-18, at 3-7.

among the practices not affected by Christian law in tenth-century Iceland.³⁹ On the Continent, there is evidence attesting to both Frisian and Saxon examples of infanticide. The life of the Frisian missionary Saint Liudger recounted of how his own great-grandmother tried to kill his mother, angered at the birth of yet another female child. Among the Saxons, the pagan practice must have been discouraged, as the *Heliand* poet granted a great deal of attention to the episode of the massacre of the innocents ordered by Herod in his poem.⁴⁰ Since the poet repeatedly used familiar Germanic imagery to instruct the Saxons about Christian beliefs, it makes sense that he lingered upon the violence of the event to denounce the indigenous practice of infanticide and the trauma it entailed for the victims.⁴¹

Although infanticide practices were essentially different across the Germanic societies, they shared common traits, starting with the reasons motivating the act. The abandonment or killing of babies for economic reasons, when the family could have not provided for it, mostly affected females. On the other hand, illegitimacy was the most common reason for the exposure of healthy male infants. An illegitimate child (male or female) would have violated Christian doctrine on marriage and undermined the strength of the kin-group as well, entailing the loss of familial and social protection especially for women.⁴²

Bearn-myrþr[a/e] occurred in doublets with female agents such as *wiccan*⁴³ and *myltestran* in Wulfstan's lists of evil-doers, suggesting that the Archbishop was indeed accusing women of committing abortion or abandonment. Moreover, prostitution happened to be denoted by child-murder in England (see above).

One last trait in common across the different Germanic traditions was concealment, which is evidenced even by the words used to denote infanticide in Old English. Both *bearn-myrþr[a/e]* and *for-myrþrian* are compositions relying on *morb(or)*, which designated murder and (occasionally) the

³⁹ Cf. *Íslendingabók*, edited by F. Jónsson, Copenhagen, Jørgensen & Co., 1930, p. 29.

⁴⁰ Cf. *Heliand*, edited by O. Behaghel, Tübingen, Niemeyer, 1984, pp. 32-3 and ll. 727b-54a.

⁴¹ HARRISON P.N., *Historical Infanticide and the "Massacre of the Innocents" in the Old Saxon Heliand*, in «Neophilologus», 102, 2018, pp. 203-215.

⁴² HARRISON, *Infanticide*, cit., pp. 207-208; TASIOLAS, *The Mother's Lament*, cit., pp. 5-6.

⁴³ The word survives as a feminine (OE *wicce* 'witch, sorceress') and a masculine (OE *wicca* 'wizard, diviner'). Unless its gender is proven by contextual evidence (as with *bearn-myrþr[a/e]*), *wicc[a/e]* cannot simply be regarded as masculine or feminine because it often appeared in the plural, and the weak feminine and weak masculine nouns are distinguished only in the nominative singular.

secrecy of the act,⁴⁴ and they were used when the infanticide was an intentional act.⁴⁵ Conversely, the careless mother who committed accidental murder of her own children seems to have been prevalently called *bana* ‘killer’.

5. CONCLUDING REMARKS

Any language, genre or topic can attract the use of wordplay, but there are some occasions when it becomes particularly relevant due to the sonority of a language or to authorial intention. As an early and large medieval literary corpus, Old English literature represents an important archive of authors trying to play with or manipulating the phonetic and semantic characterisation of words.

Wulfstan was a preacher who decided to compose in the traditional oral style of vernacular verse, although he evidently inherited an awareness of the use of rhyme, rhythm and parallel structure from the learned English culture entrenched in grammar. Such a background made him keen on playing upon the form and the sense of words, relying on several figures of speech which he used to convey an emotionally heightened expressiveness.

Within this context, the list of sinners reflected Wulfstan’s desire to impress the audience through a prose based on repetition and order, echoing compounds and formulaic phrases. The word-pair under discussion, that is *m[i/y]ltestre* and *bearn-myrþr[a/e]*, represented his attempt to address the concern with infant mortality and sexual promiscuity by means of two substantives that are rhetorically and semantically interrelated.

Ultimately, Wulfstan played upon the structure of the texts and upon the meaning and sound of the words contained in them to attain redemption and salvation for his flock. By enumerating which sins would be damned in hell, the Archbishop prompted everyone to refrain from the *deofles gamena* (‘the devil’s games’; cf. *Canons of Edgar* 18).

⁴⁴ O’BRIEN B., *From morðor to murther: The Preconquest Origin and Norman Revival of the Murder Fine*, in «Speculum», 71 (2), pp. 321-57; SALTZMAN B. A., *Bonds of Secrecy: Law, Spirituality, and the Literature of Concealment in Early Medieval England*, Philadelphia, Pennsylvania UP, 2019, pp. 30-32.

⁴⁵ See, for example, the Old English translation of PT, Book I, 14:24 reading *[g]yf wif hire bearn þurh morðor acwælleð...* “if a woman kills her own child through *morðor*...”.

APPENDIX

Wulfstan's list of sinners as preserved in the longest text of the *Sermo Lupi ad Anglos* and in *Be Hæðendome* has been included, along its edition and translation.

Sermo Lupi ad Anglos. Long version (MSS EI). Text based on Whitelock [1939] 1976, pp. 64-5 and ll. 167-73 (MS I).

[...] *Her syndan mannsлагan
and mæгsлагan and mæsserbanan and mynsterhatan, and her
syndan mānsworan and morþorwyrhtan, and her syndan*
170 *myltestran and bearnmyrðran and fule forlegene horingas
manege, and her syndan wiccan and wælcyrrian, and her syndan
ryperas and reaferas and worolstruderass, and, hrædest is to
cweþenne, māna and misdæda ūngerim ealra.*⁴⁶

167 (mannsлагan:) homicide *E*; swa we ær sædon added after her in *E*
168 (mæгsлагan:) parricide *E*; sacerdbanan instead of mæsserbanan in
E; (mynsterhatan:) hadio *E*; hlafordswican and æbere (: abroþene) apos-
tatan added after mynsterhatan in *E* **169** (morþorwyrhtan:) uenefici *E*;
and her syndan hādbrecan and æwbrecan (: adulteri) and ðurh siblege-
ru and ðurh mistlice forligeru (: libidine) forsyngode swyðe added after
morþorwyrhtan in *E* **170** *r* of myltestran added above in *I*; (myltestran:)
meretrices *E* **171** *e* erased after *c* in wælcyrrian; wælcerian *E* **172** and þeo-
fas and þeodscaðan and wedlogan and wærlogan added after worolstrud-
eras *E*; woruldstruderass *E*; (hrædest:) sonest *E* **173** (māna:) scelus *E*; un-
gerim *E*; (ungerim:) innumerabile *E*.

⁴⁶ "Here there are manslaughterers / and slayers of their kinsmen, and slayers of priests and persecutors of monasteries, (MS *E* and traitors and open apostates) and here / there are perjurers and murderers, (MS *E* and here there are injurers of men in orders and adulterers and people greatly corrupt through incest and various fornications) / and here there are / **harlots** and **infanticides** and many foul adulterous fornicators, / and here there are wizards and sorceresses, and here there are / plunderers and robbers and spoliators, (MS *E* and thieves and injurers of the people and breakers of pledges and treaties) and, in short, / a countless number of all crimes and misdeeds." Translated by WHITELOCK D., *English Historical Documents*, London, Oxford UP, 1976, pp. 928-34, no. 240.

Be Hæðendome. Text based on Napier 1883, pp. 309-10 (no. 60), at p. 309 and ll. 27-8 and p. 310 and ll. 1-6. Preserved only in York, Minster Library, Additional 1.

Her syndan on

- 28 *earde godcundnessse widersacan and godes lage oferhogan,
manslagan and msegslagan, cyrichatan and sacerdbanan,
hadbreacan and æwbrecan, **myltestran** and **bearnmyrðran**,
peofas and peodscadan, ryperas and reaferas, leogeras
and liceteras and leodhatan hetele ealles to manege, þe*
5 *ðurh mansylene barjað þas þeode, and wedlogan and
wærlogan and lytle getrywda to wide mid mannum.*

II

Parole in gioco:
prospettive linguistiche e traduttologiche

Il *blend* come gioco di parola in letteratura: i casi di Carroll, Nabokov e Benni

SUSANNA IVALDI

Università degli Studi Udine/Università degli Studi di Trieste

1. INTRODUZIONE

La necessità della letteratura di creare nuovi mondi possibili richiede, oltre alla fantasia dell'autore, anche l'impiego dei giochi di parola, definiti da Renner¹ come «an intentional and formally ingenious way of associating the semantics of two or more words in a new morphological object». Un processo di formazione delle parole che si avvicina a questa descrizione è il *blending*, che prevede la fusione di parti di parole diverse in una sola.² I segmenti delle parole originarie (o *source words*) che confluiscono nel *blend* sono comunemente indicati con il tecnicismo *splinter*,³ e categorizzati a seconda della posizione che occupavano nel costituente di partenza: dunque, troviamo *splinter* iniziali (I), quando l'operazione

¹ RENNER V., *Lexical Blending as Wordplay*, in Zirker A. – Winter-Froemel E. (a cura di), *Wordplay and Metalinguistic/Metadiscursive Reflection: Authors, Contexts, Techniques, and Meta-Reflection*, Berlin-Boston, Walter De Gruyter Mouton, 2015, pp. 119-133, p. 119.

² MARCHAND H., *The Categories and Types of Present-day English Word-formation. A Synchronic-Diachronic Approach*, München, Verlag C. H. Beck, 1969.

³ BERMAN J. M., *Contribution on blending*, in «Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik» 9, 1961, pp. 278-281.

di *back clipping* elimina la sezione finale del costituente e conserva solamente quella iniziale (es. *avi-* in *avionica*⁴ < *aviazione* + *elettronica*); *splinter* centrali (C), se la sezione che viene conservata è quella mediana (es. *-mat-* in *bancomat* < *banco* + *automatico*); *splinter* finali (F), a seguito di un fenomeno di *fore clipping* che elimina la parte iniziale della parola (es. *-one* in *tigone*⁵ < *tigre* + *leone*). Le possibilità combinatorie degli *splinter* sono varie, considerando anche la circostanza per cui un *blend* possa essere ritenuto tale anche quando una delle due *source words* viene conservata intera,⁶ come testimonia uno dei *blend* attualmente più diffusi nella lingua italiana, *apericena* < *aperitivo* + *cena*.⁷

L'impiego di questo processo di formazione delle parole è oggi presente nelle lingue speciali della pubblicità e del marketing, in cui costruzioni del genere risultano utili per catturare l'attenzione e rimanere impresse nella mente degli spettatori. Un caso è sicuramente quello della nuova pubblicità della Škoda Fabia, in cui viene offerta la possibilità di scegliere il colore della propria auto in accordo con i dettami dell'armocromia, generando l'*autocromia*⁸ < *auto*+*armocromia*; al pari, il sito di *Visit Greece* ci propone di partire per un *greekend* < *Greek*+*weekend*. Infine, l'Accademia della Crusca segnala, nella sezione del sito dedicata alle parole nuove, la forma *forchiaio* < *forchetta*+*cucchiaio* (fig. 1) per designare una posata multiuso che unisce forchetta e cucchiaio.⁹

⁴ «Studio e realizzazione di apparecchiature elettroniche utilizzate in aeronautica» (GRADIT online: <<https://dizionario.internazionale.it/>>).

⁵ «Animale nato dall'incrocio tra una tigre maschio e una leonessa» (GRADIT online).

⁶ LEHRER A., *Identifying and interpreting blends: An experimental approach*, in «Cognitive Linguistics», 7 (4), 1996, pp. 359-390.

⁷ «Aperitivo, servito insieme con una ricca serie di stuzzichini e accompagnato da assaggi di piatti differenti, salati e dolci, che può essere consumato al posto della cena» (Vocabolario Treccani online: <<https://www.treccani.it/vocabolario/vocabolario/>>).

⁸ BOMBI R., *Forme inattese di neologia nel lessico dell'italiano contemporaneo*, in Caruana S. (a cura di), *A collection of writings on Italian and Maltese language, linguistics, film and literature*, Malta, Midsea (in stampa).

⁹ Come emerso da alcuni esempi riportati finora, i costituenti di un *blend* possono anche presentare *overlapping*, ovvero sovrapposizione tra i propri grafemi, condizione che favorisce il passaggio da uno *splinter* all'altro, facendo sembrare il *blend* finale più naturale.

Fig. 1: Forchiaio

(© Accademia della Crusca, 2023, <<https://www.instagram.com/p/CorV6UZshZp/>>)



A causa delle sue potenzialità ludiche, l'impiego del processo di *blending* viene spesso associato alla “nonsense literature”, che ha come target i bambini.¹⁰ Partendo da queste premesse, l'obiettivo di questo lavoro è quello di offrire un'analisi dei *blend* individuati in tre opere letterarie, ovvero *Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò*¹¹ di Lewis Carroll, *Lolita*¹² di Vladimir Nabokov e *Stranalandia*¹³ di Stefano Benni: si procederà con una tipologizzazione dei *blend* individuati (§ 2.1.), per poi considerare le caratteristiche morfologiche e le implicazioni semantiche della scelta dei costituenti sul *blend* finale (§ 2.2.).

Sebbene il nostro principale oggetto d'analisi siano i testi scritti, ci spingeremo a considerare anche gli effetti della trasposizione cinematografica di *Alice nel Paese delle Meraviglie* (1951)¹⁴ relativamente al numero complessivo di *blend* presenti nel cartone animato rispetto all'opera originale (§ 3).

Infine, prima di trarre le nostre conclusioni (§ 5), affronteremo il tema centrale del rapporto esistente tra il processo di formazione delle parole del *blending* e lo spazio testuale in cui opera (§ 4).

¹⁰ LECERCLE J., *Philosophy of Nonsense: The Intuitions of Victorian Nonsense Literature*, London-New York, Routledge, 1994.

¹¹ CARROLL L., *Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò*, trad. it. di Valori Piperno A., Roma, Newton Compton Editori, 2020.

¹² NABOKOV V., *Lolita*, trad. it. di Arborio Mella, G., Milano, Adelphi, 1992.

¹³ BENNI S., *Stranalandia*, Milano, Feltrinelli, 1984.

¹⁴ L'operazione di confronto è resa possibile dal fatto che il prodotto Disney fonde sezioni della storia di entrambi i romanzi.

2. ANALISI DEI DATI

2.1. TIPOLOGIZZAZIONE DEI BLEND

All'interno di tutte le opere riportate al paragrafo precedente è stato possibile identificare, tramite la lettura integrale dei testi e conseguente estrazione manuale, casi di *blend*, seppur con modelli di costruzione differenti e con funzioni comunicative peculiari.

Volendo cominciare da una valutazione formale dei *blend* in questione, notiamo una forte differenza di strutture morfologiche impiegate: nella versione originale del testo,¹⁵ Carroll si allinea perfettamente con le tendenze principali della lingua inglese,¹⁶ coniando frequentemente *blend* di tipo I + F (*splinter* iniziale + *splinter* finale) (42,86% - tre occorrenze su sette). Le tre neoformazioni coniate secondo questo modello formale sono *rocking-horse-fly*¹⁷ < *rocking* (*horse*)+(*horse*) *fly*¹⁸ ("tafano a forma di cavallino a dondolo"), *brillig* < *to b(r)-oil+to g-(r)ill + -ig* ("le quattro del pomeriggio, quando si cominciano ad arrostitire i cibi per la cena") e *mimsy* < *m(i)-serable+fl-(i)msy* ("cosa sia miserevole che fragile"). Di queste creazioni, solo *brillig* viene tradotta in italiano con un *blend* dotato della medesima struttura (*prepario* < *prep(ar)-are+or-(ar)io*, "orario in cui si inizia a preparare la merenda"); al contrario, le altre due sono state traslitterate in un composto (*mosca-cavalluccio*) e in un *blend* di tipo I + P (*splinter* iniziale + parola intera – *tristanchi* < *tri(st)-i+stanchi*).

La medesima incidenza della struttura I + F può essere individuata anche in *Lolita*¹⁹ (42,86% - tre occorrenze su sette): si tratta di *Dolita* < *D(ol)-*

¹⁵ È stata visionata la versione inglese del testo consultabile sul sito del Project Gutenberg (ultimo aggiornamento 14/04/2023): <<https://www.gutenberg.org/files/12/12-h/12-h.htm>>.

¹⁶ BAUER L., *A Glossary of Morphology*, Washington D.C., Georgetown University Press, 2004.

¹⁷ Questa neoformazione non rappresenta certamente un *blend* prototipico: infatti, non è possibile identificare alcun taglio a carico dei costituenti, se non una completa sovrapposizione del segmento *horse*, condizione per cui riteniamo comunque di poter parlare di *blend*.

¹⁸ La notazione adottata in questo lavoro prevede l'indicazione con un trattino della sede di segmentazione; il grassetto è stato impiegato per identificare le porzioni delle parole fonte che vengono fatte confluire all'interno del *blend*, mentre le parentesi tonde segnalano le porzioni grafematiche presenti in entrambi i costituenti e che, dunque, non possono essere chiaramente attribuite all'uno o all'altro.

¹⁹ Il presente dato è in linea con quanto sottolineato nel caso di Carroll, per cui l'inglese prediligerebbe *blend* con struttura I + F, dal momento che anche il testo di Nabokov è stato scritto in lingua inglese. Per la versione in lingua originale, si è consultata l'edizione disponibile su Internet Archive: <<https://archive.org/details/LolitaVladimirNabokov/page/n13/mode/2up>> (consultato il 24.10.2023).

ly+L-(ol)ita, incrocio tra Lolita e Dolly, nome attribuito alla protagonista dai compagni di scuola; *Humburger* < **Hu(mb)**-ert+**ha-(mb)**urger, hamburger fatto di Humbert, il narratore della storia; *Vermont* < **Ver-laine**+**Bal-mont**, *blend* degli autori Verlaine e Balmont. I casi ora considerati emergono identici anche nella versione italiana del romanzo qui presa in esame. Non tutti i *blend* del nostro corpus, però, sono riscontrabili in entrambe le versioni: ad esempio, nella traduzione italiana di *Lolita* troviamo *allarmen* < **all(ar**me)+**C-(ar**me)**n**, di significato non chiaro, che sembra riprendere il modello di costruzione dei *blend* inglesi, anche se non è presente nel testo inglese e l'ampio livello di sovrapposizione tra i due costituenti non consente una chiara definizione strutturale. In tutte le rimanenti occorrenze di creazione autonoma di *blend* da parte del traduttore la scelta ricade sul tipo I + P, il più diffuso per frequenza in italiano:²⁰ *toccarmen* < **toc(car)**-e+(**Car**)men, anch'esso di significato non chiaro, *Rimbaudelaire* < **Rim(baud)**+(**Baud**)elaire, ibrido di Rimbaud e Baudelaire, *purpillole* < **pur(p)**-uree+(**p**)illole, "pillole purpuree". In quest'ultimo caso possiamo notare come anche l'originale inglese, *purpills* < **pur(p)**-le+(**p**)ills, abbia struttura I + P, anche se l'attribuzione del colore non risulta essere identica nei due casi.

Per quanto riguarda *Stranalandia*, invece, la propensione principale è chiaramente in linea con la tendenza attuale della lingua italiana, per cui troviamo prevalentemente *blend* di tipo I + P (28,57% - dieci occorrenze su trentacinque). È il caso di *quadrotolare* < **quad(r)**-ato+**rotolare**, azione compiuta dal cubolo, esserino dalle facce quadrate che, anziché rotolare, "quadrotola"²¹ (fig. 2). Al contrario, il modello inglese di tipo I + F risulta essere poco impiegato dall'autore italiano, circostanza che comporta la presenza di soli quattro *blend* con tale struttura (11,43% - es. *pellicanestro* < **pelli(can)**-o+**palla-(can)**estro).²² È, inoltre, riscontrabile un'ulteriore tipologia di costruzioni, ovvero quelle che uniscono una parola intera alla parte finale di un'altra (P + F): in *Stranalandia*, essa finisce con l'occupare una buona percentuale di occorrenze (nove su trentacinque - 25,71%), come nel caso di *Narcisoleonte*²³ < **Narciso**+**cama-leonte** (fig. 3). Una struttura di questo genere risulta essere, invece, altamente dispreferenziale nei lavori di

²⁰ CASTAGNETO M. – PARENTE E., *Ti va un apericena al ristobar? I blend in italiano come lessicalizzazioni complesse*, in Valenti I. – Menza S. (a cura di), *Lessicalizzazioni complesse. Ricerche e teoresi*, Roma, Aracne, 2020, pp. 345-372.

²¹ BENNI, *Stranalandia*, cit., p. 59.

²² Gioco della pallacanestro in cui il canestro è un pellicano (BENNI, *Stranalandia*, cit., p. 101).

²³ «Camaleonte esibizionista [...] fa di tutto per farsi notare» (BENNI, *Stranalandia*, cit., p. 57).

Carroll e Nabokov, per cui è assente nel primo lavoro, mentre nel secondo ne troviamo solamente un'occorrenza (*Lottelita* < **Lotte**+*Lo-lita*, incrocio tra il nome della protagonista e il soprannome datole dalla madre, che ritroviamo sia nell'originale inglese, sia nella traduzione italiana).

Fig. 2: Cubolo (S. Benni, *Stranalandia* (1984), © Feltrinelli)

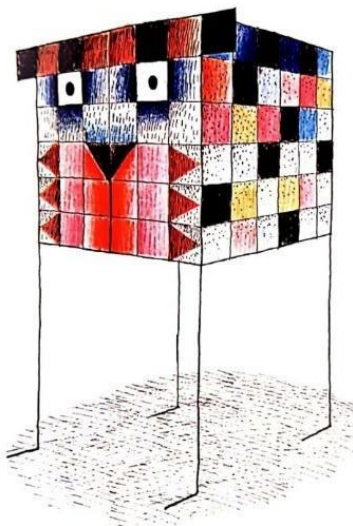


Fig. 3: Narcisoleonte (S. Benni, *Stranalandia* (1984), © Feltrinelli)



Nonostante la mancanza di costruzioni di tipo P + F, il testo che presenta la maggiore varietà di strutture è *Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò*, che, oltre alle tipologie presentate finora, contiene casi di *blend* I + I, anche se si tratta di una occorrenza sulle sette complessive (*wabe* < *wa-y+be-hind/-yond/-fore*), che però non viene resa con un *blend* nella traduzione italiana.²⁴ Nella traduzione è, in realtà, possibile identificare un caso di *blend* I + I, ovvero *svatti* < *sv-elti+atti-vi*, traduce di *slithy*, che, però, rientra nel novero dei *blend* discontinui, come vedremo poco oltre. Infine, Carroll conia anche un *blend* di tipo F + F (*mome* < *fro-m+h-ome*), ma tradotto con una costruzione I + P (*paupersi*²⁵ < *pau(per)-i+(per)si*).

Per concludere la tipologizzazione dei *blend* considerati in questo lavoro, notiamo un dato certamente interessante, ovvero la presenza, in tutte le opere, di *blend* con *splinter* discontinui:²⁶ si tratta di *blend* costruiti attraverso l'inserzione di uno *splinter* della seconda parola fonte all'interno della prima *source word*, che viene richiusa attorno ad esso. Tale tipologia di formazioni non è, però, considerabile come un insieme omogeneo, dal momento che è possibile distinguere due diversi *pattern* morfologici che esse possono assumere: in primo luogo, l'inserzione di un segmento della seconda *source word* all'interno della prima può non comportare perdita di materiale grafematico della prima parola fonte, che, di conseguenza, sarà conservata intera nel *blend* finale, seppur "separata" dallo *splinter* aggiuntivo. Oppure, l'operazione di divisione del primo costituente può determinare la sostituzione di una sua parte con l'inserimento del secondo *splinter*, cosicché nessuna parola fonte compaia intera nella neoformazione. La differenza di risultato ci richiede di considerare il diverso schema morfologico che opera nei due casi: nel primo, infatti, il processo in uso sembra essere quello dell'inserzione, con il secondo *splinter* che viene inserito nel primo come se fosse un infisso. Al contrario, la seconda tipologia prevede la sostituzione di materiale grafematico del primo costituente con quello del secondo. Occorrenze relative alla prima tipologia sono state riscontrate solo in *Stranalandia*, per un totale di tre *blend* su trentacinque (8,57%), come nel caso di *sam-*

²⁴ La forma corrispondente nella nostra traduzione è *diano*, ipocoristico di *meridiana* con metaplasmo di genere per ragioni semantiche, essendo «il prato erboso attorno alla meridiana» (CARROLL, *Attraverso lo specchio...*, cit., p. 172).

²⁵ «[...] che si erano smarriti, e non ritrovavano la strada di casa» (CARROLL, *Attraverso lo specchio...*, cit., p. 173).

²⁶ LEHRER, *Identifying and interpreting blends...*, cit., p. 364.

bato < (*sa*)-(*bato*)+(*sa*)-*m*-(*ba*), con struttura IP1-²⁷ + CP2 + -FP1, che indica il giorno della settimana in cui si suona “tutto il giorno il samba”.²⁸ Molto più numerosi risultano, invece, i *blend* discontinui che non mantengono intatta la costituzione grafematica di nessuno dei costituenti (dodici occorrenze su trentacinque – 34,29%): è il caso di *giochedi* < (*gio*)-*v*-*edi*+(*gio*)-*c*-*o*, con struttura [IP1 = IP2] + CP2 + FP1,²⁹ impiegato da Benni per segnalare che il giovedì si trascorre con il “gioco del poker”.³⁰ Questo modello viene seguito anche nelle altre due opere qui considerate, anche se il numero di casi si riduce notevolmente: Carroll, infatti, conia un solo *blend* discontinuo (14,29%), ossia *slithy* < *s*(*li*)-*m*-*y*+(*li*)-*th*-*e* (IP1 + [CP1 = IP2] + CP2 + FP1), per indicare qualcosa di sia viscido sia agile, che, però, viene tradotto con *svatti*, riportato poco sopra nel novero dei *blend* I + I. Nabokov, invece, adotta il *pattern* discontinuo due volte nel romanzo (28,57%), creando *barmen* < *b*(*arm*)-*a*-(*n*)+*C*-(*arm*)-*e*(*n*), di significato non chiaro e con struttura IP1 + [CP1 = CP2] + CP2 + [FP1=FP2], e *Loleeta* < *Lo*(*l*)-*i*-*ta*+(*L*)-*ee*, ibrido di Lolita e Annabel Lee, primo amore del protagonista, con struttura IP1 + [CP1=IP2] + FP2 + FP1.³¹ Ovviamente, questo *blend* può intendersi tale soprattutto in quanto scritto, perché altrimenti nella pronuncia il contributo della seconda parola fonte consisterebbe solo in un allungamento della vocale tonica.

²⁷ Nella presente notazione vengono combinati i simboli relativi al tipo di *splinter* (iniziale I, centrale C, e finale F) e il simbolo P seguito da un numero per indicare se si tratti della prima o della seconda parola fonte.

²⁸ BENNI, *Stranalandia*, cit., p. 77.

²⁹ Per il presente *blend* sarebbe anche possibile optare per una lettura di tipo continuo, a seguito della quale otterremmo una scomposizione del tipo *giochedi* < *gioc-o* + *giov-edi*. A parere di chi scrive, però, pare più convincente assumere la prospettiva discontinua in quanto è possibile identificare come *splinter* di base *giovedì*, che offre la sua struttura all'intera formazione e che, per questo, viene riportato per primo nello scioglimento del neologismo. Al nome del giorno della settimana viene, poi, sovrapposto *gioco*, pratica facilitata dalla condivisione di grafemi tra le due parole fonte: come esito di tale sovrapposizione, *giovedì* perde parte del suo materiale centrale (-*v*-), conservando sia la parte iniziale che quella finale.

³⁰ BENNI, *Stranalandia*, cit., p. 77.

³¹ Entrambi i *blend* sono stati identificati sia nella versione inglese del testo sia nella sua traduzione italiana.

2.2. ANALISI MORFOLOGICA

Passando a considerare la relazione esistente tra i costituenti di un *blend*, riprendiamo qui la classificazione proposta da Scalise e Bisetto³² per i composti, definiti come subordinati, se presentano un rapporto di dipendenza tra i due costituenti; coordinati, se il rapporto tra le parole fonte è di tipo copulativo; attributivi, quando la costruzione vede l'unione tra un nome e un aggettivo; appositivi, se uno dei nomi coinvolti nel processo di *blending* svolge funzione aggettivale. Inoltre, un'ulteriore dimensione di diversificazione dei composti che possiamo applicare anche ai *blend* riguarda l'opportunità di identificare un elemento del costrutto che funzioni da testa sintattico-semanticamente, avendo la capacità di percolare i propri tratti sintattici e semantici sul composto nel suo complesso: pertanto, gli autori delineano composti endocentrici, se uno dei due costituenti svolge il ruolo di testa³³; esocentrici, quando nessuno dei due sembra assumersi tale compito e la testa della formazione va ravvisata in un concetto esterno alla formazione; *dvandva* (o a doppia testa), quando entrambe le parole fonte paiono essere identificabili come teste del composto.

Volendo applicare tale categorizzazione ai *blend* estrapolati dalle tre opere, notiamo, innanzitutto, una preferenza da parte di Carroll per i *blend* coordinati endocentrici, a due teste (tre occorrenze su sette – 42,86%): la scelta si spiega facilmente, considerando che l'*output* è formato da aggettivi che raccolgono in sé due caratteristiche compresenti nel referente esterno che designano (es. *mimsy* < *mi-serable*+*fli-msy*, cosa sia miserevole che fragile). Nonostante le scelte diverse compiute a livello di struttura morfologica nell'atto della traduzione, si nota come il rapporto semantico tra i costituenti venga più facilmente rispettato, tanto che, nella versione italiana, vediamo riprodotti come coordinati endocentrici i due *blend* *mimsy* > *tristanchi* e *slithy* > *svatti*. Persino *rocking-horse-fly* viene reso tramite una coordinazione che colloca la testa del costrutto all'interno del medesimo, anche se va ricordato che la traduzione, in questo caso, valica i confini del processo di formazione delle parole qui indagato, optando per la realizzazione di un composto e non di un *blend*.

³² SCALISE S. – BISETTO A., *The classification of compounds*, in Lieber R. – Štekauer P. (a cura di), *The Oxford Handbook of Compounding*, Oxford, Oxford University Press, 2009, pp. 34-53.

³³ Questa categoria presenta un'ulteriore suddivisione interna a seconda che il costituente che svolge il ruolo di testa sia collocato a sinistra o a destra all'interno del *blend*.

La medesima preferenza può essere identificata anche nel testo dell'autore russo, che si affida a tale opzione in quattro occorrenze su sette (52,14% - es. *Vermont* < *Ver-laine*+*Bal-mont*, *blend* degli autori Verlaine e Balmont): anche in questa circostanza la predilezione per questa struttura si spiega considerando la natura delle formazioni di Nabokov, che crea ibridi di autori o pseudonimi che prevedono la commistione del nome dell'amata con quelli attribuiti a lei dagli altri personaggi del romanzo. Le quattro occorrenze che troviamo nel testo inglese sono riprese anche nel testo italiano, in cui si aggiunge anche una formazione autonoma costruita anch'essa come un *blend* coordinato endocentrico (*Rimbaudelaire* < *Rim(baud)*+*(Baud)elaire*, *blend* degli autori Rimbaud e Baudelaire).

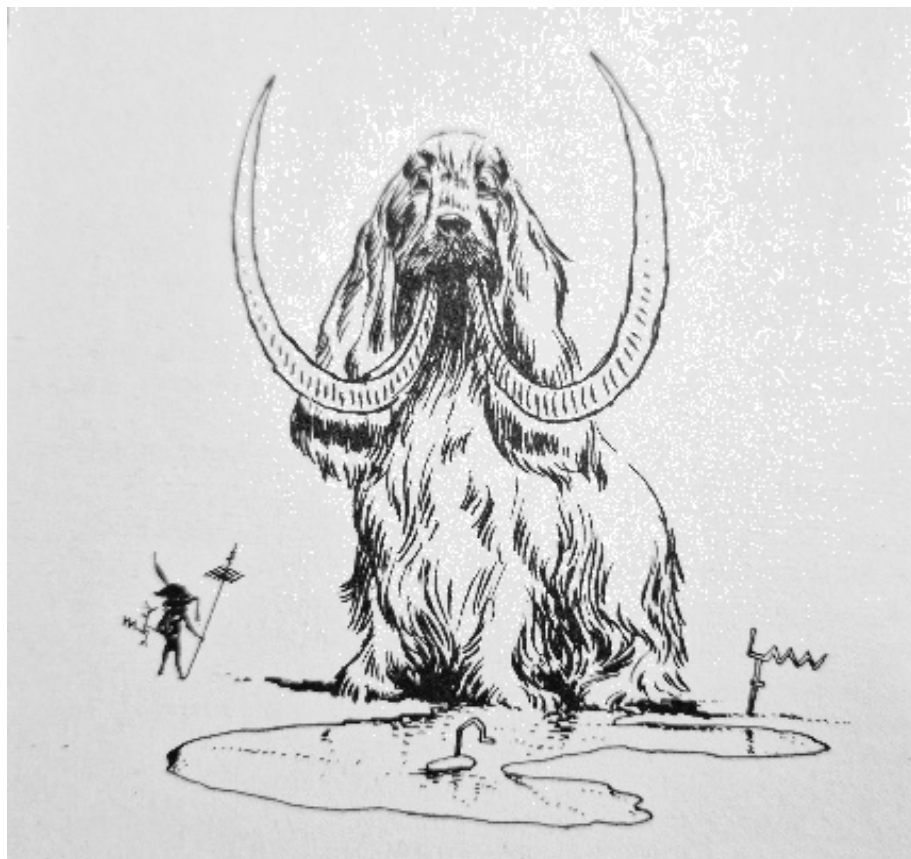
Anche Benni crea spesso ibridi di strane creature che vengono ben designati da *blend* coordinati endocentrici (cinque occorrenze su trentacinque - 14,29% - es. *cockeruth* < *cocker*+*mamm-uth*, "un cocker gigantesco, con folto pelo e zanne da mammuth",³⁴ fig. 4), ma egli predilige nettamente la subordinazione endocentrica³⁵ (ventisette occorrenze su trentacinque - 77,14%), come nel caso di *oroniglio* < *oro-logio*+*co-niglio*, coniglio che indica l'ora con le orecchie, come se fosse un orologio. Tale tendenza non è condivisa nelle altre due opere, anche se sia Carroll che Nabokov coniano almeno un *blend* secondo questo modello: nel primo caso, troviamo due occorrenze su sette così formate (28,57% - *wabe* < *wa-y*+*be-fore/hind/yond* e *bread-and-butterfly* < *bread and (butter)*+*(butter)fly*, farfalla con le ali costituite da fette di pane imburrito);³⁶ nel secondo, solamente una (14,29% - *Humburger* < *(H)u(mb)-ert*+*(h)-a-(mb)urger*, hamburger fatto di Humbert).³⁷

³⁴ BENNI, *Stranalandia*, cit., p. 28.

³⁵ Il presente dato non sorprende, considerando che da uno studio di Castagneto - Parente è emerso che la lingua italiana opterebbe più spesso per costruzioni subordinate endocentriche con testa a sinistra (CASTAGNETO - PARENTE, *Ti va un apericena al ristobar?*, cit.).

³⁶ Si noti che nessuno dei due *blend* subordinati endocentrici della versione inglese viene reso come tale nella traduzione italiana (e nemmeno come *blend*). L'unica costruzione che si allinea a questo *pattern* è *prepario* < *prep(ar)-are* + *or-(ar)io*, che traduce la neoformazione *brillig*, collocabile nel novero dei *blend* coordinati esocentrici.

³⁷ Questa formazione è presente anche nella versione italiana del testo.

Fig. 4: Cockeruth (S. Benni, *Stranalandia* (1984), © Feltrinelli)

Nonostante siano presenti anche ulteriori tipologie di relazioni tra i costituenti,³⁸ il dato più interessante è sicuramente la presenza di *blend* esocentrici, più complessi in quanto la testa della formazione va ricercata al di fuori della formazione stessa: tale ricerca richiede un maggiore sforzo da parte del lettore, soprattutto in quei casi in cui il narratore non esplicita chiaramente quale sia il referente esterno cui la neoformazione vada riferita. Data l'evidente complessità, si comprende facilmente la scelta di Nabokov di non coniare *blend* di tal genere,³⁹ scelta condivisa anche da Benni; Carroll, per contro, impiega anche questo tipo di costruzioni (28,57%), affidando, però, al personaggio di Humpty Dumpty il compito

³⁸ Si rinvia alle tabelle proposte in appendice (§ 6).

³⁹ Si ricorda, però, la non trasparenza semantica dei *blend allarmen* e *toccarmen*, per i quali non possiamo postulare una tipologia specifica di relazione tra i costituenti.

di spiegarne il significato: per il lettore sarebbe, infatti, impossibile capire che *brillig* si rifà ad un orario del pomeriggio.

Sulla base dell'albero dei tratti lessico-semantic⁴⁰ (fig. 5), ci si attenderebbe una commistione di elementi dotati dei medesimi tratti (es. [+animato] [-umano]), come in *pappagatto* < *pappa(ga)-ll-(o)+(ga)tt(o)*⁴¹; al contrario, i nostri autori coniano alcuni *blend* unendo parole molto diverse tra loro sotto il profilo semantico. A mano a mano che si sale tra i rami dell'albero, la linea di demarcazione tra le due alternative si fa più netta e, dunque, l'eccezione diventa più significativa, per cui tali violazioni non risultano avere tutte il medesimo peso. Benni in *Stranalandia* realizza tutte le violazioni di combinazioni di elementi: risalendo lungo i rami dell'albero, quindi procedendo verso violazioni progressivamente più gravi, riscontriamo, tra gli altri, *leometra*⁴² < *leo-ne+geo-metra* [±umano]; *oroni-glio*⁴³ < *oro-logio+co-niglio* [±animato]; *merdedi*⁴⁴ < *mer-col-(e)dì+d(e)-pressione* [±numerabile]; *Pavarotto*⁴⁵ < *(pa)-sse-(rott)o+(Pa)varott-i* [±comune]. Al contrario, Carroll e Nabokov non coprono tutta la gamma di possibilità. L'autore inglese ci offre due eccezioni di secondo livello, legate al tratto [±animato]: *rocking-horse-fly* e *bread-and-buttefly*. Il fatto interessante è che Nabokov non presenta nessun livello di violazione, se non quello teoricamente più grave, cioè quello relativo al tratto [±comune]: nei casi di *barmen*, *allarmen* e *Humburger*, infatti, vengono combinati un nome proprio (Carmen, Humbert) e un nome comune (barman, allarme, hamburger). Sebbene la violazione lessicale sia effettivamente grave, l'eccezione a livello semantico potrebbe, però, non risultare così problematica: infatti, a ben osservare l'albero dei tratti lessico-semantic⁴⁶, notiamo come il ramo dei nomi propri risulti essere identico, a livello di parametri pertinenti, a un ramo dei nomi comuni. Nei nostri casi specifici, l'eccezione di quarto livello riassume in sé anche quelle di primo (tratto [±umano]) e di secondo livello (tratto [±animato]), risultando assimilabile a questi ultimi, anziché rientrare necessariamente in una categoria separata.

⁴⁰ CHOMSKY N., *Aspects of the Theory of Syntax*, Cambridge, The M.I.T. Press, 1965. Si specifica che l'immagine non è riprodotta dal volume citato, ma che si tratta di una nostra riformulazione.

⁴¹ BENNI, *Stranalandia*, cit., p. 65.

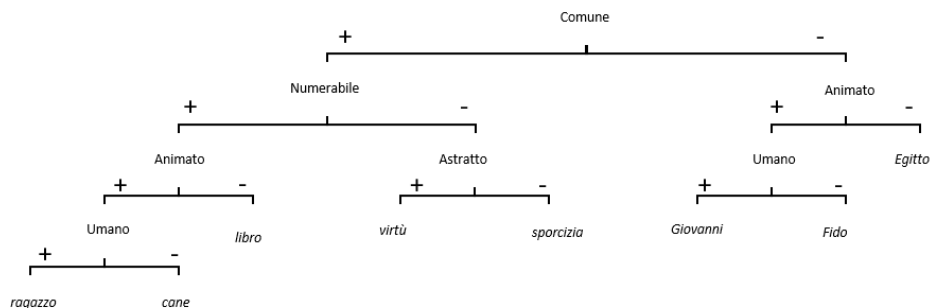
⁴² Cfr. nota 20.

⁴³ Cfr. p. 6.

⁴⁴ «Brutto tempo, giorno di depressione» (BENNI, *Stranalandia*, cit., p. 77).

⁴⁵ Passerotto che canta romanze d'amore, come il tenore Pavarotti (BENNI, *Stranalandia*, cit., p. 67).

Fig. 5: Albero dei tratti lessico-semantici
(Chomsky, *Aspects of the Theory of Syntax*, [1965])



3. ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE (1951)

Pur avendo già considerato il testo originale inglese e la rispettiva traduzione italiana di *Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò*, parrà utile ricordare anche la trasposizione cinematografica di Walt Disney nella versione italiana del 1951: la versione anglofona ha conservato i nomi dei personaggi per come si presentano all'interno del testo originale, pertanto lo spettatore si imbatte nel *White Rabbit*, nel *Cheshire Cat*, nel *Caterpillar* e così via. Come emerso dall'analisi condotta finora, le traduzioni italiane del testo scritto decidono di trasporre gli appellativi nella nostra lingua, senza però alterare in alcun modo la struttura morfologica degli originali. Al contrario, il curatore della resa cinematografica italiana, Roberto De Leonardis, ha preferito apportare numerosi cambiamenti, anche a livello strutturale, alle denominazioni originali: se, infatti, da un lato non è più possibile incontrare il *Coniglio Bianco*, il *Gatto del Cheshire* e il *Bruco*, dall'altro è necessario notare che le parole semplici o i sintagmi con cui erano designati sono stati sostituiti, in molti casi, da *blend*.⁴⁶ emblematico è il caso del *Gatto del Cheshire*, che per i bambini italiani è diventato lo *Stregatto* < *stregato*+*gatto*, a cui si aggiungono il *Bruicaliffo* < *bruco*+*califfo* e il *Toperchio* < *topo*+*coperchio*.⁴⁷

⁴⁶ BONELLI E., "Must a name mean something?". *La traduzione italiana del nome proprio in Lewis Carroll*, in «Il Nome nel testo. Rivista internazionale di onomastica letteraria», IX, 2007, pp. 43-48.

⁴⁷ Si segnala, a tal proposito, che i nomi originali non vengono tradotti solamente tramite *blend*, ma anche attraverso la creazione di composti aplogici, in cui l'identità della sillaba finale della prima parola e quella iniziale della seconda (o anche solo dei loro *incipit*) im-

4. L'IMPIEGO DEL *BLENDING* NELLO SPAZIO TESTUALE

Considerando, invece, l'impiego del *blending* all'interno dello spazio del testo, ci viene in soccorso buona parte della descrizione delle caratteristiche del testo come gioco proposta da Ryan:⁴⁸ in particolar modo, l'impiego del processo di formazione delle parole definito *blending* implica il fatto che almeno alcuni dei segni linguistici del testo siano opachi, in quanto parti di un "construction game":⁴⁹ essi richiedono, pertanto, una maggiore attenzione da parte del lettore nei confronti degli aspetti visivi, dell'entità materiale dei segni stessi. Il significato non è una rappresentazione precostituita, ma è attivato e costruito tramite *pattern* imprevedibili da formazioni che non rispettano i canoni delle parole semplici comunemente attese. In questo caso, la forma non viene considerata come semplicemente dettata dal contenuto, bensì come esoscheletro del contenuto medesimo, e pertanto degna di essere valutata in sé stessa. Il lettore adatto a un testo di questo genere sarà, dunque, un "giocatore", cioè un soggetto che partecipi attivamente alla costruzione e, nel caso dei *blend*, alla decostruzione del significato dei segni del testo.

5. CONCLUSIONI

In questo lavoro abbiamo cercato di offrire una panoramica delle tendenze principali dell'impiego di *blend* in tre opere letterarie differenti: innanzitutto, abbiamo evidenziato lo spartiacque che separa, spesso anche a livello teorico, il *blending* anglofono da quello italiano, per cui Carroll e Nabokov prediligono affidarsi alla struttura I + F per i propri *blend*, mentre Benni, in accordo con quanto dimostrato dagli studi di settore italiani, crea più frequentemente *blend* I + P. Particolarmente interessante è risultata la presenza di *blend* con *splinter* discontinui in tutti e tre i testi, anche se si tratta di una tipologia alquanto complessa da decifrare, dal momento che viola l'ordine lineare dei costituenti inserendoli uno dentro l'altro.

plica l'eliminazione di una delle due, come nei casi di *Bianconiglio* < *bianco* + *coniglio* e di *Fintartaruga* < *finta* + *tartaruga*.

⁴⁸ RYAN M.-L., *The text as world versus the text as game: possible worlds semantics and post-modern theory*, in «Journal of Literary Semantics», 27 (3), 1998, pp. 137-163.

⁴⁹ RYAN, *The text as world versus the text as game...*, cit., p. 141.

A livello morfologico, i rapporti tra parole fonte sono soprattutto di tipo subordinativo e coordinativo, e molto spesso si tratta di *blend* endo-centrici: il dato è facilmente spiegabile considerando la maggiore facilità di comprensione da parte del lettore di un *blend* che contiene in sé la propria testa sintattico-semantică. Inoltre, molti dei referenti che gli autori hanno necessità di designare si configurano come ibridi tra due entità, per cui la coordinazione pare essere la scelta più idonea a rendere tale livello di ibridazione. Ciononostante, Carroll si è spinto a creare anche alcuni *blend* esocentrici, ma premurandosi di esplicitarne il significato, altrimenti irrecuperabile. Anche la presenza di violazioni nella combinazione dei tratti lessico-semantică dei costituenti rappresenta un ulteriore elemento ostacolante nella decifrazione dei *blend*, sebbene il livello di difficoltà vari a seconda del nodo interessato.

I testi toccati dal processo di *blending*, dunque, paiono configurarsi più propriamente come uno spazio di gioco, in cui il lettore deve farsi carico delle pratiche di decodifica di segni che non gli si offrono in modo passivo, ma che richiedono uno sforzo per essere compresi e decostruiti. In questo senso, il *witz*⁵⁰ sembra associarsi meglio con i giochi di una volta, in cui i giocattoli erano materiali di recupero. La similitudine più calzante risulta essere quella dei Lego, in cui «il riuso non era il punto di partenza ma la regola del gioco vera e propria»:⁵¹ infatti, tanto coi mattoncini colorati, quanto con gli *splinter*, «ogni elemento del gioco può essere riutilizzato in altre posizioni, per costruire qualcos'altro».⁵²

⁵⁰ BARTEZZAGHI S., *Parole in gioco. Per una semiotica del gioco linguistico*, Firenze-Milano, Bompiani, 2017.

⁵¹ BARTEZZAGHI S., *I diritti dell'Homo Ludens*, in «La Repubblica», 6 gennaio 2001: I diritti dell'Homo ludens - la Repubblica.it.

⁵² BARTEZZAGHI, *I diritti dell'Homo Ludens*, cit.

APPENDICE

Stranalandia

BLEND	COSTITUENTI	CATEGORIA LESSICALE	CATEGORIA DEL BLEND	SPLINTER	RELAZIONE GRAMMATICALE	TESTA	GENERE	SIGNIFICATO	PAGINA
1. Nosvaldo	Non + osvaldo	Avverbio + nome	Nome	I + P	Blend subordinato endocentrico	Destra	Maschile	“Nemico”	10
2. Chisvaldo	Chi + osvaldo	Pronome + nome	Nome	P + F	Blend subordinato endocentrico	Destra	Maschile	“Tipo poco chiaro”	10
3. Leometra	Leone + geometra	Nome + nome	Nome	I + F	Blend coordinato endocentrico	Doppia	Maschile	“Animale che porta, anche d'estate, giacca, pantaloni e cravatta [...] nato dall'incrocio tra un leone e un geometra”	11
4. Oroniglio	Orologio + coniglio	Nome + nome	Nome	I + F	Blend subordinato endocentrico	Destra	Maschile	“La sua particolarità è quella di indicare con le orecchie l'ora esatta, proprio come le due lancette di un orologio”	13
5. Prontosauo	Pronto + brontosauo	Interiezione + nome	Nome	P + F	Blend subordinato endocentrico	Destra	Maschile	Dinosauro con collo a microfono e numeri sulla schiena	15
6. Cockeruth	Cocker + mammoth	Nome + nome	Nome	P + F	Blend coordinato endocentrico	Doppia	Maschile	“Un cocker gigantesco, con folto pelo e zanne da mammoth”	28
7. Gattaciolo	Gatto + grattaciolo	Nome + nome	Nome	[IP1=IP2] + CP1 + FP2	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Maschile	“Gatto dal lungo collo”	41

8. Gogotorinkomoto	Go + go + ornitorinco + motociclo	Verbo + verbo + nome + nome	Nome	P1 + P2 + FP3 + IP4	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Maschile	“Assomiglia a un ornitorinco, ma al posto delle zampe palmate ha le zampe rotellate, vale a dire munite di schettini”	53
9. Narcisoleonte	Narciso + camaleonte	Nome proprio + nome	Nome	P + F	Blend subordinato endocentrico	Destra	Maschile	“Camaleonte esibizionista [...] fa di tutto per farsi notare”	57
10. Quadrotolare	Quadrato + rotolare	Aggettivo + verbo	Verbo	I + P	Blend attributivo endocentrico	Destra		Rotolare sul lato di un cubo	59
11. Pappagatto	Pappagallo + gatto	Nome + nome	Nome	I + P	Blend coordinato endocentrico	Doppia	Maschile	“Ricorda un po' il pappagallo e un po' il gatto”	65
12. Pavarotto	Pavarotti + passerotto	Nome proprio + nome	Nome	[IP1=IP2] + CP2 + [FP1=FP2]	Blend coordinato endocentrico	Doppia	Maschile	Passero che canta romanze d'amore simile al tenore Pavarotti	67
13. Wakkasaki	Vacca + Kawasaki	Nome + nome proprio	Nome	P + F	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Femminile	“Muca velocissima [...] con un muggito a otto cilindri”	69
14. Simmukktental	Simmenthal + mucca	Nome proprio + nome	Nome	IP1 - + IP2 + -FP1	Blend coordinato endocentrico	Doppia	Femminile	“Questa mucca nasce già inscatolata”	69
15. Luvedi	Lunedì + uva	Nome + nome	Nome	IP1 + IP2 + FP1	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Maschile	“Giorno in cui Osvaldo raccoglie l'uva”	77
16. Mariedi	Martedì + Maria	Nome + nome proprio	Nome	[IP1=IP2] + CP2 + FP1	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Maschile	Giorno in cui Osvaldo fa una “passeggiata con Maria Delfina”	77
17. Mermeldi	Mercoledì + marmellata	Nome + nome	Nome	IP1 + CP2 + FP1	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Maschile	Giorno in cui “Osvaldo fa le marmellate”	77
18. Giochedi	Giovedì + gioco	Nome + nome	Nome	[IP1=IP2] + CP2 + FP1	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Maschile	“Gioco del poker”	77

19. Vermedi	Venerdì + verme	Nome + nome	Nome	[IP1=IP2] + FP2 + FP1	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Maschile	Giorno in cui Osvaldo va “alla ricerca dei vermi per la pesca”	77
20. Domanica	Domenica + domani	Nome + avverbio	Nome	[IP1=IP2] + CP2 + FP1	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Femminile	“Giorno di riposo in cui si rimanda tutto a domani”	77
21. Lucidi	Lunedì + lucidare	Nome + verbo	Nome	[IP1=IP2] + CP2 + FP1	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Maschile	Giorno in cui Osvaldo deve “lucidare il pavimento di casa”	77
22. Merdedi	Mercoledì + depressione	Nome + nome	Nome	IP1 + IP2 + FP1	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Maschile	“Brutto tempo, giorno di depressione”	77
23. Volpedi	Venerdì + volpe	Nome + nome	Nome	[IP1=IP2] + FP2 + FP1	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Maschile	Giorno in cui è stata “vista una volpe sulla collina”	77
24. Sambato	Sabato + samba	Nome + nome	Nome	IP1- + CP2 + -FP1	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Maschile	“Suonato tutto il giorno il samba”	77
25. Doremica	Domenica + do + re + mi	Nome + nome proprio + nome proprio + nome proprio	Nome	[IP1=IP2] + P3 + P4 + FP1	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Femminile	“Ancora musica tutto il giorno”	77
26. Pescemobile	Pesce + automobile	Nome + nome	Nome	P + F	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Maschile	“Un pesce che va a benzina”	84
27. Papaverone	Papavero + Amarone	Nome + nome proprio	Nome	P + F	Blend subordinato endocentrico	Destra	Maschile	Vino rosso di miele pregiato	89

28. Sangiglio	Sangiovese + giglio	Nome proprio + nome	Nome	I + P	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Maschile	Vino bianco di miele pregiato	89
29. Papécoro	Papero + pecora	Nome + nome	Nome	I + P	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Maschile	Papere tutte uguali in branchi come pecore	99
30. Pellicanestro	Pellicano + pallacanestro	Nome + nome	Nome	I + F	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Femminile	Pallacanestro in cui il canestro è un pellicano	101
31. Bancaruga	Banca + tartaruga	Nome + nome	Nome	P + F	Blend subordinato endocentrico	Destra	Femminile	Tartaruga che svolge funzioni di banca	102
32. Tartaruba	Tartaruga + rubare	Nome + verbo	Nome	I + P	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Femminile	Bancaruga che chiede tangenti e presta a usura	102
33. Serpentevisione	Serpente + televisione	Nome + nome	Nome	P + F	Blend subordinato endocentrico	Sinistra	Femminile	“Serpentoni che si raggomitolano a schermo, fingendo di essere la cornice di uno schermo televisivo”	105
34. Boliato	Boleto + lieto	Nome proprio + aggettivo	Nome	IP1- + CP2 + -FP1	Blend attributivo endocentrico	Sinistra	Maschile	“Un fungo alto e slanciato sempre di buon umore e sapore”	107
35. Boluto	Boleto + brutto	Nome proprio + aggettivo	Nome	I + F	Blend attributivo endocentrico	Sinistra	Maschile	“Fungo cattivissimo che vive solitario e scontroso, nascosto nel muschio”	107

Through the looking-glass and what Alice found there

BLEND	COSTITUENTI	CATEGORIA LESSICALE	CATEGORIA DEL BLEND	SPLINTER	RELAZIONE GRAMMATICALE	TESTA	GENERE	SIGNIFICATO	PAGINA
1. Rocking-horse-fly	Rocking horse + horse fly	N + n	Nome	I + F	Coordinato endocentrico	Doppia	/	Mosca a forma di cavalluccio a dondolo	/
2. Bread-and-butterly	Bread-and-butter + butterfly	N + n	Nome	I + P	Subordinato endocentrico	Destra	/	Farfalla con le ali fatte di fette di pane col burro	/
3. Brillog	To broil + to grill + -ig	V + V	Nome	I + F	Coordinato esocentrico	Nessuna	/	Sono le quattro del pomeriggio, quando cominci ad arrostitire le cose per cena	/
4. Slithy	Slimy + lithe	Agg + agg	Aggettivo	IP1 + [CP1 = IP2] + CP2 + FP1	Coordinato endocentrico	Doppia	/	Cose sia viscosa che agile	/
5. Wabe	Way + before/behind/beyond	Avv + avv	Avverbio	I + I	Subordinato endocentrico	Destra	/	Che si espande molto prima, dopo e oltre	/
6. Mimsy	Miserable + flimsy	Agg + agg+	Aggettivo	I + F	Coordinato endocentrico	Doppia	/	Cosa sia miserevole che fragile	/
7. Mome	From + home	P + N	Aggettivo	F + F	Subordinato esocentrico	Nessuna	/	Lontano da casa, che ha perso la via di casa	/

Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovo

BLEND	COSTITUENTI	CATEGORIA LESSICALE	CATEGORIA DEL BLEND	SPLINTER	RELAZIONE GRAMMATICALE	TESTA	GENERE	SIGNIFICATO	PAGINA
1. Prepario	Preparare + orario	V + N	Nome	I + F	Subordinato endocentrico	Destra	Maschile	Orario in cui si inizia a preparare la merenda	172
2. Svatti	Svelti + attivi	Agg + agg	Aggettivo	I + I	Coordinato endocentrico	Doppia	Maschile	Cose svelte e attive insieme	172
3. Tristanchi	Tristi + stanchi	Agg + agg	Aggettivo	I + P	Coordinato endocentrico	Doppia	Maschile	Cose stanche e tristi insieme	173
4. Paupersi	Pauperi + persi	Agg + agg	Nome	I + P	Non chiaro	Non chiara	Maschile	Che non ritrovano più la strada di casa, che si sono persi	172

Lolita (versione originale)

BLEND	COSTITUENTI	CATEGORIA LESSICALE	CATEGORIA DEL BLEND	SPLINTER	RELAZIONE GRAMMATICALE	TESTA	GENERE	SIGNIFICATO	PAGINA
1. Barmen	Barman + Carmen	Nome + nome proprio	Nome	IP1 + [CP1=CP2] + CP2 + [FP1=FP2]	Non chiaro	Non chiaro	/	Barman che canta la Carmen?	61
2. Lottelita	Lotte + Lolita	Nome proprio + nome proprio	Nome proprio	P + F	Coordinato endocentrico	Doppia	F	Incrocio tra Lolita e Lotte (nome dato da sua madre e piccola)	76
3. Dolita	Dolly + Lolita	Nome proprio + nome proprio	Nome proprio	I + F	Coordinato endocentrico	Doppia	F	Incrocio tra Lolita e Dolly (suo alter ego a scuola)	79
4. Purpills	Purple + pills	Agg + nome	Nome	I + P	Attributivo endocentrico	Destra	/	Pillole purpuree, ma sono viola?	121
5. Hamburger	Humbert + hamburger	Nome proprio + nome	Nome	I + F	Subordinato endocentrico	Destra	M	Hamburger fatto di Humbert	163
6. Loleeta	Lolita + Lee	Nome proprio + nome proprio	Nome proprio	IP1 + [CP1=IP2] + FP2 + FP1	Coordinato endocentrico	Doppia	F	Ibrido di Lolita e (Annabel) Lee (primo amore di Humbert)	164
7. Vermont	Verlaine + Balmont	Nome proprio + nome proprio	Nome proprio	I + F	Coordinato endocentrico	Doppia	M	Ibrido di Verlaine e Balmont	204

Lolita (traduzione italiana)

BLEND	COSTITUENTI	CATEGORIA LESSICALE	CATEGORIA DEL BLEND	SPLINTER	RELAZIONE GRAMMATICALE	TESTA	GENERE	SIGNIFICATO	PAGINA
1. Barmen	Barman + Carmen	Nome + nome proprio	Nome	IP1 + [CP1 = CP2] + CP2 + [FP1=FP2]	Non chiaro	Non chiaro	/	Barman che canta la Carmen?	80
2. Allarmen	Allarme + Carmen	Nome + nome proprio	Nome	I + F	Non chiaro	Non chiaro	/	Non chiaro	80
3. Toccarmen	Tocca + Carmen	Verbo + nome proprio	Nome	I + P	Non chiaro	Non chiaro	/	Non chiaro	80
4. Rimbaudelaire	Rimbaud + Baudelaire	Nome proprio + nome proprio	Nome proprio	I + P	Coordinato endocentrico	Doppia	M	Poeta ibrido di Rimbaud e Baudelaire	99
5. Lottelita	Lotte + Lolita	Nome proprio + nome proprio	Nome proprio	P + F	Coordinato endocentrico	Doppia	F	Incrocio tra Lolita e Lotte (nome dato da sua madre e piccola)	100
6. Dolita	Dolly + Lolita	Nome proprio + nome proprio	Nome proprio	I + F	Coordinato endocentrico	Doppia	F	Incrocio tra Lolita e Dolly (suo alter ego a scuola)	103
7. Purpillole	Purpuree + pillole	Agg + nome	Nome	I + P	Attributivo endocentrico	Destra	F	Pillole purpuree, ma sono viola?	156
8. Hamburger	Humbert + hamburger	Nome proprio + nome	Nome	I + F	Subordinato endocentrico	Destra	M	Hamburger fatto di Humbert	209
9. Lolecta	Lolita + Lee	Nome proprio + nome proprio	Nome proprio	IP1 + [CP1=CP2] + FP2 + FP1	Coordinato endocentrico	Doppia	F	Ibrido di Lolita e (Annabel) Lee (primo amore di Humbert)	211
10. Vermont	Verlaine + Balmont	Nome proprio + nome proprio	Nome proprio	I + F	Coordinato endocentrico	Doppia	M	Ibrido di Verlaine e Balmont	252

Ironia e giochi di parole in testi medici divulgativi di lingua tedesca

GIULIA PEDRINI

Università degli Studi di Trieste

1. INTRODUZIONE

Il presente articolo mira ad analizzare i giochi linguistici presenti in testi divulgativi medici di lingua tedesca. In seguito alla definizione di “gioco linguistico” e delle sue funzioni, verrà descritto il materiale d’analisi unitamente al metodo impiegato. Nella sezione di analisi verranno riportati ed esaminati degli esempi delle varie categorie individuate e verranno tratte delle conclusioni sul ruolo che i giochi linguistici rivestono nella divulgazione scientifica.

1.1. DEFINIZIONE E FUNZIONI DEI “GIOCHI LINGUISTICI”

Una definizione molto pertinente di “gioco linguistico” è quella proposta da Winter-Froemel,¹ secondo la quale con questo termine si fa riferimento

¹ WINTER-FROEMEL E., *Approaching Wordplay*, in Knospe S. – Onysko A. – Goth M. (a cura di), *Crossing Languages to Play with Words* (The Dynamics of Wordplay 3), Berlin-Boston, De Gruyter, 2016, pp. 11-46, p. 37.

a un «historically determined phenomenon in which a speaker produces an utterance – and is aware of doing so – that juxtaposes or manipulates linguistic items from one or more languages in order to surprise the hearer(s) and produce a humorous effect on them». Un'altra definizione piuttosto nota è quella di Delabastita:²

Wordplay is the general name indicating the various textual phenomena (i.e. on the level of performance or parole) in which certain features inherent the structure of the language used (level of competence or langue) are exploited in such a way as to establish a communicatively significant, (near)-simultaneous confrontation of at least two linguistic structures with more or less dissimilar meanings (signifieds) and more or less similar forms (signifiers).

I giochi linguistici hanno innumerevoli funzioni, alcune meno scontate di altre. A questo proposito, Thaler³ presenta una rassegna molto dettagliata a cui si rimanda per eventuali approfondimenti. In questa sede ci si limiterà a evidenziare quelle ritenute più rilevanti ai fini dell'analisi dei volumi di natura divulgativa, ovvero:

1. divertire e ottenere un effetto umoristico;⁴
2. attirare (e mantenere) l'attenzione del destinatario;⁵

² DELABASTITA D., *There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay*, Amsterdam, Rodopi, 1993, p. 57.

³ THALER V., *Varieties of Wordplay*, in Knospe S. – Onysko A. – Goth M., *Crossing Languages to Play with Words*, cit., pp. 47-62, pp. 51-52.

⁴ HAUSMANN F. J., *Studien zu einer Linguistik des Wortspiels. Das Wortspiel im „Canard enchaîné“*, Tübingen, Niemeyer, 1974, p. 26; CHIARO D., *The Language of Jokes. Analysing Verbal Play*, London-New York, Routledge, 1992; THALER V., *Sprachliche Höflichkeit in computervermittelter Kommunikation*, Tübingen, Stauffenburg, 2012, pp. 147-149; RENNER V., *Lexical blending as wordplay*, in Zirker A. – Winter-Froemel E. (a cura di), *Wordplay and Metalinguistic / Metadiscursive Reflection. Authors, Contexts, Techniques, and Meta-Reflection* (The Dynamics of Wordplay 1), Berlin-Boston, De Gruyter, 2015, pp. 119-133, p. 26.

⁵ TANAKA K., *Advertising Language. A Pragmatic Approach to Advertisements in Britain and Japan*, London-New York, Routledge, 1994, p. 64; SABLAYROLLES J., *Néologismes ludiques: études morphologique et énonciativo-pragmatique*, in Winter-Froemel E. – Zirker A. (a cura di), *Enjeux du jeu de mots. Perspectives linguistiques et littéraires* (The Dynamics of Wordplay 2), Berlin-Boston, De Gruyter, 2015, pp. 189-216, p. 208.

3. fungere da strumento mnemonico per favorire la memorizzazione;⁶
4. creare un coinvolgimento emotivo;⁷
5. aumentare la motivazione e l'interesse dello studente verso l'apprendimento.⁸

1.2. GIOCHI LINGUISTICI NEI TESTI DIVULGATIVI: POTENZIALE LUDICO E DIDATTICO

Se tematiche come l'intraducibilità dei giochi linguistici e, di converso, le strategie traduttive per renderli in un'altra lingua sono state oggetto di numerosissimi studi,⁹ il loro impiego in testi scientifici e divulgativi è un argomento ancora a dir poco scandagliato.

⁶ JANICH N., *Werbesprache. Ein Arbeitsbuch*, 6a ed. Tübingen, Narr, 2013, p. 213; SABLAYROLLES, *Néologismes ludiques*, cit., pp. 189-216, p. 209.

⁷ JANICH, *Werbesprache*, cit., p. 212.

⁸ Qui, l'autrice fa originariamente riferimento all'apprendimento linguistico; chiaramente ciò può essere anche applicato, *mutatis mutandis*, all'apprendimento in generale; VITTOZ CANUTO M., *Si vous avez votre jeu de mots à dire. Analyse de jeux de mots dans la presse et dans la publicité*, Paris, Nizet, 1983, pp. 131-138.

⁹ Si vedano, a puro titolo esemplificativo, Delabastita (1994, 1996, 1997, 2004), Chiaro (2000), Low (2009), Nasi (2014, 2015), Heibert (2015) e Aleksandrova (2020); DELABASTITA D., *Focus on the pun. Wordplay as a special problem in translation studies*, «Target», 6 (2), 1994, pp. 223-243; DELABASTITA D. (a cura di), *Wordplay & translation. Special issue of The Translator. Studies in Intercultural Communication*, 2(2), 1996, p. 353; DELABASTITA D. (a cura di), *Traductio: Essays on Punning and Translation*, London, Routledge, 1997; DELABASTITA D., *Wordplay as a translation problem: A linguistic perspective*, in Kittel H. – Frank A. P. – Greiner N. – Hermans T. – Koller W. – Lambert J. – Paul F. (a cura di), *Übersetzung, Translation, Traduction. Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung*, Berlin-New York, De Gruyter, 2004, pp. 600-606; CHIARO D. C., *Servizio completo. On the (un) translatability of puns on screen*, in Bollettieri Bosinelli R. M. – Heiss C. – Soffritti M. – Bernardini S. (a cura di), *La Traduzione Multimediale: Quale traduzione per quale testo?*, Bologna, CLUEB, 2000, pp. 27-42; LOW P. A., *Translating jokes and puns*, «Perspectives. Studies in Translation Theory and Practice», 19 (1), 2009, pp. 59-70; NASI F., *Lipogrammi, acrostici e contracrostici: Raison d'être delle traduzioni estreme*, «REPÈRES DORIF», 2, 2014, pp. 1-9; NASI F., *Traduzioni estreme*, Macerata, Quodlibet Studio, 2015; HEIBERT F., *Wortspiele übersetzen: Wie die Theorie der Praxis helfen kann*, in Buschmann A. (a cura di), *Gutes Übersetzen. Neue Perspektiven für Theorie und Praxis des Literaturübersetzens*, Berlin-München-Boston, De Gruyter, 2015, pp. 217-240; ALEKSANDROVA E., *Audiovisual translation of puns in animated films*, «European Journal of Humour Research», 7 (4), 2020, pp. 86-105.

A questo proposito, in un volume sulla divulgazione scientifica nell'ambito della fisica Niederhauser¹⁰ dedica soltanto alcune righe all'uso dei giochi di parole in un capitolo che concerne la spiegazione e l'impiego di tecnicismi in testi non altamente specialistici. Definendo i tecnicismi da un punto di vista formale come «sprachliche Elemente, die aus anderen sprachlichen Elementen aufgebaut sind und sich auf andere sprachliche Elemente beziehen»,¹¹ dunque come elementi linguistici composti da altri elementi linguistici e che fanno riferimento ad ancora altri elementi linguistici, Niederhauser sostiene che in taluni frangenti per fornire una spiegazione di un termine ci si agganci alla forma della parola o alle associazioni linguistiche evocate da tale parola. Tuttavia, sottolinea altresì che non ogni tecnicismo in ambito scientifico si presta a tali collegamenti; per questa ragione, spiegazioni giocose di termini tecnici e in generale occorrenze di tecnicismi in contesti ludici non sono, a suo dire, frequenti. I due esempi individuati nel suo corpus composto da testi divulgativi di fisica, che riguardano il termine *Supraleiter* ('superconduttore') sono i seguenti: «Supraleiter leiten super» e «Es wurde super- (oder wie man heute sagt: supra-)leitend».

Un altro volume concernente la divulgazione in ambito scientifico con brevi cenni ai giochi linguistici è quello di Wittwer,¹² incentrato proprio sull'ambito medico. Più nello specifico, l'autore tratta la divulgazione di informazioni riguardanti patologie in ambito pediatrico. I giochi linguistici vengono menzionati brevemente in un capitolo introduttivo che descrive i possibili strumenti idonei per rendere la conoscenza specialistica adatta al pubblico non esperto, sia generico che, soprattutto, pediatrico.¹³ Tra questi, di interesse per il presente articolo sono le rappresentazioni grafiche (che verranno trattate brevemente anche qui nella sezione sulla multimedialità), in particolare le vignette. Un'altra risorsa menzionata da Wittwer consiste nella creazione di neologismi, particolarmente utili e frequenti in volumi per l'infanzia, con una componente relativa al tecnicismo e una relativa a una possibile parola infantile. Degli esempi concreti indicati dall'autore sono «Chemo-Kasper», «Muko-Frosch» e «SUPER-

¹⁰ NIEDERHAUSER J., *Wissenschaftssprache und populärwissenschaftliche Vermittlung*, Tübingen, Narr, 1999, p. 158.

¹¹ *Ibidem*.

¹² WITTWER M., *Eigenschaften popularisierender Fachtextsorten in der Pädiatrie*, Tübingen, Narr, 2003.

¹³ *Ivi*, pp. 29-33.

MUKUBUKÜVISZIDIS ZIFLOSIDOSI-Wundermaschine»,¹⁴ facenti riferimento evidentemente alla chemioterapia e alla fibrosi cistica (anche nota in passato come “mucoviscidosi”). Questa tipologia di gioco linguistico può, stando all’autore, rendere più facile la comprensione del tecnicismo da parte dei bambini. Wittwer non si sofferma però oltre su questo aspetto, dedicandosi soprattutto a tematiche come l’impiego di metafore esplicative, spiegazioni più tipiche (analoghe, o quasi, a quelle dei testi altamente specialistici) dei tecnicismi e rappresentazioni grafiche.

Il presente articolo mira dunque a occuparsi di questo interessante aspetto ancora negletto nella letteratura linguistica prendendo in esame i giochi di parole all’interno di alcuni volumi divulgativi.

2. MATERIALE E METODO

Il presente articolo è basato sull’analisi di tre casi studio, ovvero tre testi divulgativi in tedesco in ambito medico: *Mein verrückter Körper. Warum du Popel gefahrlos essen kannst* (Kay), *Medizin – Echt eklig und schauderhaft schrecklich. Warum Pickel mit Krokodil-Kacke behandelt wurden* (Kay) e *Die Leber wächst mit ihren Aufgaben. Komisches aus der Medizin* (von Hirschhausen).¹⁵ I primi due libri, scritti dallo stesso autore, sono volumi per l’infanzia (quindi con un alto potenziale ludico), il terzo invece è rivolto a un target più maturo e scritto da un medico e comico tedesco dalla grande fama in Germania. Per questa ragione, si presta bene a un’analisi di questo genere: in quanto medico, l’autore è senz’ombra di dubbio un esperto della tematica e non soltanto una persona appassionata dell’argomento che si informa in modo più o meno approfondito per poterlo spiegare a un pubblico generico. Il fatto che von Hirschhausen sia anche divenuto un comico rende il volume interessante perché si inserisce sicuramente bene nel filone degli *humor studies*. Un altro fattore da evidenziare in questa breve descrizione del materiale consiste nel fatto che i primi due volumi sono analizzati in traduzione (con l’inglese come lingua di partenza). Sono stati presi in esame

¹⁴ Ivi, p. 31.

¹⁵ KAY A. – PAKER H. (Ill.), *Mein verrückter Körper. Warum du Popel gefahrlos essen kannst*. Trad. a cura di Anna Obermüller, 1a ed. Igling, Edition Michael Fischer, 2021; KAY A. – PAKER H. (Ill.), *Medizin – Echt eklig und schauderhaft schrecklich. Warum Pickel mit Krokodil-Kacke behandelt wurden*. Trad. a cura di Nathalie Hochholzer, 1a ed. Igling, Edition Michael Fischer, 2022; VON HIRSCHHAUSEN E., *Die Leber wächst mit ihren Aufgaben. Komisches aus der Medizin*, Reinbek, Rowohlt Verlag, 2008.

per l'alta frequenza di giochi linguistici e perché, alla luce di alcune considerazioni che verranno presentate più avanti nell'articolo, è stato ritenuto interessante esaminare sia testi originali che traduzioni. Per quanto riguarda le tematiche trattate, il primo libro riguarda l'anatomia, il secondo la storia della medicina e il terzo aneddoti potenzialmente interessanti per un pubblico generico nonché problematiche mediche con risvolti comici. D'ora in poi i volumi verranno indicati con le loro sigle (relative solo al titolo e non al sottotitolo per brevità): *MvK*, *Meeuss* e *DLwmiA*.

Per l'analisi volta a determinare le tipologie dei giochi linguistici individuati si è costruita una griglia, basata parzialmente su alcune delle categorie di giochi di parole evidenziate da Thaler.¹⁶ Tale griglia presenta tre sottocategorie: livello lessicale, morfologico e fonetico. A livello lessicale si hanno giochi di parole basati su omonimia e polisemia, ambiguità, espressioni fraseologiche e aforismi manipolati. A cavallo tra il livello lessicale e quello morfologico si situano i neologismi scherzosi. Infine, a livello fonetico vi sono rime e allitterazioni, (pseudo)omofonia, variazione di tratti soprasegmentali e paronomasie.¹⁷ Questa griglia è stata seguita per classificare le tipologie di gioco linguistico nella sezione 3.1.; nella sezione 3.2., invece, si è seguito un criterio maggiormente semantico, cioè si sono determinati i concetti in concomitanza dei quali si avevano più giochi linguistici. Infine, nella sezione 3.3. saranno presentate delle brevi considerazioni sui commenti metalinguistici che sovente accompagnano i giochi di parole.

3. ANALISI

3.1. TIPOLOGIE DI GIOCHI LINGUISTICI

Per quanto riguarda la prima categoria di giochi linguistici, quelli costruiti sulla polisemia e omonimia, un esempio è il seguente:

Dein Nervensystem

Nicht nerven im Sinne von «Aaahh, meine kleine Schwester nervt mich so. Ich wünschte, ein Tiger würde auf sie zurennen, während sie eine Hose aus rohem Fleisch trägt» oder nerven wie «Boah, nerv mich nicht. Ich weiß, dass

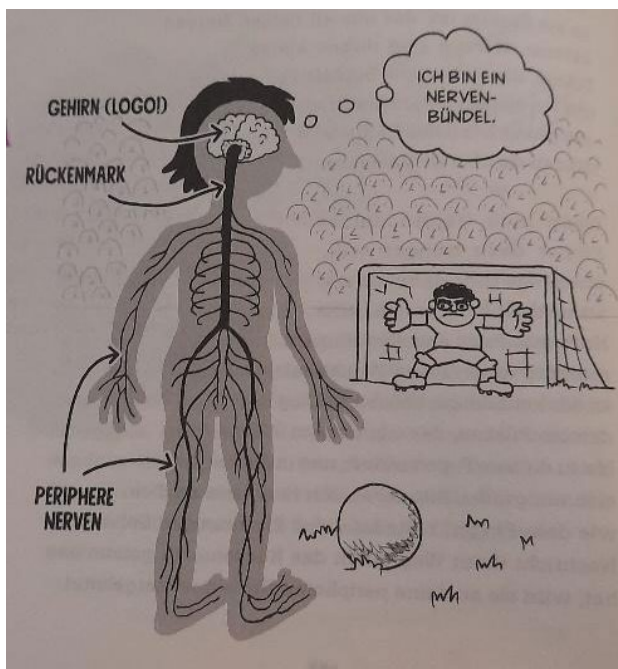
¹⁶ THALER, *Varieties of Wordplay*, cit., pp. 47-62.

¹⁷ Thaler (*ibidem*) categorizza alcuni dei fenomeni in maniera differente: i neologismi vengono analizzati a livello morfologico, la paronomasia a livello lessicale e ciò che qui viene definito «variazione di tratti soprasegmentali» viene catalogato a livello grafematico.

nächste Woche meine sehr wichtigen Prüfungen sind, aber anstatt zu lernen, muss ich ein lebensgroßes Modell von Ohrenschmalz basteln und Emojis auf meine Turnschuhe malen». Es heißt Nervensystem, weil es ein System ist, das aus all deinen Nerven besteht. (MvK: 127)

Queste battute basate sul verbo *nerven* ('irritare, snervare') e il sostantivo in forma plurale *Nerven* ('nervi') sono seguite poi dall'effettiva spiegazione del tecnicismo. L'ironia qui ha molto probabilmente la funzione di alleggerire l'atmosfera e non far sembrare il chiarimento una tipica definizione enciclopedica, dato che un simile stile potrebbe annoiare il giovane lettore. Un gioco linguistico pressoché analogo è ripreso anche nella pagina seguente, in una vignetta in cui si ha il sostantivo *Nervenbündel*, che in tedesco è sia l'equivalente del tecnicismo 'fascio nervoso' che dell'espressione figurata 'fascio di nervi'.

Fig. 1: Gioco di parole basato su *Nervenbündel* (A. Kay & H. Paker (Ill.), *Mein verrückter Körper. Warum du Popel gefahrlos essen kannst* (2021)
© Edition Michael Fischer, Igling, 1a ed., p. 128)



Un altro esempio è dato dal titolo «Haarige Angelegenheiten» (MvK: 158), presente in un capitolo riguardante problematiche inerenti ai capelli come i pidocchi, l'incanutimento, la forfora e l'alopecia. Qui, *haarig* è sia un

aggettivo legato ai capelli in sé ('capelluto', 'peloso') sia un aggettivo traducibile come 'scabroso' o 'spiacevole'. Altri esempi tratti dagli altri due volumi sono elencati di seguito:

Kann man **Eier einfrieren**?

Ja, aber als Rührei schmecken sie besser als gefroren. Oh, du meinst die andere Art von Eiern. Die Antwort ist immer noch ja – sie können sicher eingefroren und für eine spätere IVF verwendet werden. (Meeuss: 278)

Avicenna wusste zum Beispiel, dass man mehr Wasser trinken muss, wenn der **Urin konzentriert** ist (das heißt, dass er eine dunkle Farbe hat, nicht, dass dein Pipi schwer nachdenken muss). (Meeuss: 297)

Kopfwäsche ist Seelenwäsche, Shampoo ist Psychotherapie in Flaschen, für **gestresstes** Haar, **strapaziertes** Haar, **gespaltenes** Haar. (DLwmiA: 18)

Nel primo esempio, l'effetto umoristico è dato dalla polisemia di *Ei*, che vuol dire sia 'uovo' che 'ovulo'. Similmente, nel secondo caso *konzentriert* è sia un lemma usato nella lingua comune nell'accezione di 'non distratto' sia un esempio di terminologizzazione nell'ambito della minzione. In entrambi i casi, l'ironia funge da pretesto per introdurre le spiegazioni dei tecnicismi in maniera indiretta ed evitare uno stile troppo simile ai manuali e alle enciclopedie. Anche nel terzo esempio la comicità è dovuta alla polisemia dei termini *gestresst*, *strapaziert* e *gespalten* ('stressato', 'strapazzato' e 'sdoppiato'/'doppio'), che possono essere usati sia nell'ambito della tricologia sia in psicologia e psichiatria, chiaramente con significati ben differenti. Infine, un altro gioco linguistico del volume per adulti (DLwmiA: 19) è identico a quello discusso sopra rinvenuto in uno dei due volumi per bambini, «Eine haarige Angelegenheit».

Alcuni casi di giochi di parole basati sull'ambiguità dei costrutti sono:

[...] heutzutage bekommt alle zwei Stunden **jemand** ein Herz transplantiert. (Also ich rede von verschiedenen Leuten – es ist nicht eine einzige Person, die viele Herzen bekommt.) (MvK: 67)

[...] es wurde alles erfunden, vom Schießpulver bis zum Buchdruck und sogar **der Kalender, den wir heute benutzen**. (Ich meine die Art und Weise, wie wir die Jahre zählen, nicht den Kalender, der an deinem Kühlschrank hängt). (Meeuss: 37)

In entrambi i casi, la fonte di ambiguità è data dalla referenza dei pronomi, *jemand* ('qualcuno') e *wir* ('noi'). L'autore evidenzia e poi nega, con un effetto umoristico, l'interpretazione più letterale dei due estratti. Per quanto riguarda le espressioni fraseologiche, degli esempi tratti da *MvK* sono:

Diese Röhren sind zusammen als deine Atemwege bekannt (und nein, **alle Atemwege führen nicht nach Rom**). (*MvK*: 100)

Deine Knochen speichern auch Mineralien wie Kalzium, das aus der Milch kommt, die du trinkst. Aber **sie sind sehr bescheiden** – man wird nie hören, wie sie angeben mit all den cleveren Dingen, die sie tun. **Anders als der Mund – Gott, der hält nie die Klappe!** (*MvK*: 212)

Il primo gioco di parole, tratto da un capitolo sulla pneumologia, è una manipolazione dell'espressione fraseologica *alle Wege führen nach Rom* ('tutte le strade portano a Roma'), basata sul fatto che in tedesco l'equivalente di *vie aeree* è 'Atemwege'. Il secondo, invece, è basato su una sorta di antropomorfizzazione di *Knochen* ('osso') e *Mund* ('bocca') nonché sul fraseologismo *die Klappe halten* ('chiudere la bocca'), che non viene modificato ma semplicemente inserito in un contesto in cui la giustapposizione al sostantivo *Mund* risulta umoristica.

Di seguito alcuni esempi tratti da *Meeuss*:

Wenn man vor etwa zweitausend Jahren wegen irgendetwas zum Arzt ging, war die Wahrscheinlichkeit groß, dass dieser vorschlug, **einen zur Ader zu lassen**. «**Was machte man dann, wenn man bei der Ader angekommen war?**», wirst du dich vielleicht fragen. Antwort: Du hast ja mal wieder nichts kapiert! Man hat das Blut aus dir herausschwappen lassen und in den Abfluss geleitet. (*Meeuss*: 85)

Anästhesie: **von aaaaaaaaaagh bis zzzzzzzzz** (*Meeuss*: 238)

Leih mir dein Ohr (oder dein Herz, deine Lunge oder eine Niere)

Ich habe bereits ein wenig über Transplantationen gesprochen [...] (*Meeuss*: 241)

Kein Schnaps ist guter Schnaps (*Meeuss*: 304)

Nel primo estratto l'effetto ludico è dato dall'espressione *zur Ader lassen* ('sarlasciare'). L'autore prevede quale domanda ci si potrebbe porre interpretando questa collocazione letteralmente (approssimativamente, 'lasciar andare in

vena') e la anticipa dunque nel testo ('cosa si faceva allora una volta giunti alla vena?') facendosi beffe del lettore, per poi fornire la spiegazione corretta della procedura medica del salasso. Come nei casi sopra indicati, l'ironia è sicuramente uno strumento impiegato dall'autore per fornire delucidazioni al giovane lettore senza risultare eccessivamente pesante. Il secondo e quarto esempio sono manipolazioni di espressioni fraseologiche, ossia *von A bis Z* ('dalla A alla Z'; nella versione modificata si gioca sulla somiglianza delle lettere alle onomatopее legate all'urlo e al sonno, implicando quali fossero i suoni emessi dai pazienti prima e dopo l'invenzione dell'anestesia) e *Keine Nachrichten sind gute Nachrichten* ('nessuna nuova, buona nuova'). Infine, il gioco linguistico restante è basato sul fraseologismo *sein Ohr leihen* ('prestare attenzione', letteralmente 'prestare un orecchio'). Per rendere evidente l'effetto umoristico dato dalla duplice interpretabilità dell'espressione *Leih mir dein Ohr*, non solo si menziona esplicitamente l'ambito in questione (quello dei trapianti), ma si elencano anche altri organi da "prestare", ovvero il cuore, il polmone e il rene.

Degli esempi interessanti tratti dal terzo volume, *DLwmiA*, sono i seguenti:

Was du mir alles auf den Kopf geschmiert hast, **das geht auf keine Kopfhaut.** (DLwmiA: 19)

Tattoo – **das geht auf keine Kuhhaut** (DLwmiA: 102)

Ansteckendes Interesse – **Willst du mit mir gäh?** (DLwmiA: 53)

Wir **haben** im wahrsten Sinne **die Nase voll von** Chemie im Essen, der Globalisierung der Kiwi und dem Pollenflug [...] (DLwmiA: 116)

I primi due esempi sono entrambi basati sull'espressione fraseologica *auf keine Kuhhaut gehen* ('essere inaudito', 'essere il colmo'; letteralmente 'non starci su nessuna pelle di mucca').¹⁸ Nel primo estratto, reperito in un capitolo sulla cura dei capelli, essa è modificata (o meglio, è modificato solo il *determinans* della parola composta *Kopfhaut*, 'cuoio capelluto', fattore che va a rendere l'allusione al fraseo originale ancora più immediato); nel secondo esempio, riferito all'ambito dei tatuaggi, il fraseologismo è riportato nella sua versione originale. Il terzo gioco linguistico è una manipolazione della collocazione *mit*

¹⁸ Questo detto fa riferimento a un'antica leggenda popolare secondo la quale il diavolo segnerbbe i peccati delle persone su una pergamena fatta di pelle di capra o di mucca. Dato che la seconda ha una superficie maggiore, se non è sufficiente a ospitare la lista significa che si ha a che fare con una persona che ha compiuto vere e proprie nefandezze.

jemandem gehen ('uscire con qualcuno', 'andare con qualcuno'), in cui al verbo *gehen* viene sostituito *gähnen*, 'sbadigliare', peraltro in forma apocopata in modo da assomigliare ancora di più foneticamente al verbo originale. Infine, l'ultimo gioco di parole è basato sull'uso letterale dell'espressione figurata *die Nase voll von etwas haben* ('non poterne più di qualcosa', letteralmente 'avere il naso pieno di qualcosa'), esplicitato anche dalla presenza della locuzione *im wahrsten Sinne* ('nel vero senso della parola').

Passando agli aforismi, solo due casi sono stati trovati nei volumi analizzati: «TB or not TB» (Meeuss: 106) e «Die Hüfte ist mehr als die Summe aller Teilchen» (DLwmiA: 82). Nel primo esempio si tratta, ovviamente, del celeberrimo «to be or not to be» shakespeariano, inserito come titolo di un capitolo sulla tubercolosi, la cui sigla è, per l'appunto, *TB*. Viene spontaneo chiedersi se questa allusione, tra l'altro lasciata in inglese per poter mantenere il gioco di parole, sia chiara al target non esattamente maturo del volume per l'infanzia. A questo riferimento si aggiunge poi un ulteriore gioco di parole con una spiegazione erronea (poi corretta), basato sulla somiglianza con la sigla *TV*:

Der TB ist **dieses große schwarze Rechteck**, das in der Ecke deines Wohnzimmers steht, auf dem du Computerspiele spielen kannst und wo deine Eltern langweilige Filme ansehen, in denen nur geredet und geweint wird. **Nein, warte mal, das ist dein TV**. TB oder TBC ist die Abkürzung für Tuberkulose, eine bakterielle Infektion [...]

Nel secondo esempio di aforisma manipolato, invece, il riferimento è aristotelico («Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile», 'Il tutto è maggiore della somma delle sue parti') e rinvenuto in un capitolo sulle diete del volume per adulti.

I neologismi a fini ludici sono relativamente frequenti nei due libri per bambini:

Das Herz besteht aus vier Kammern, und jede davon ist wie ein Zimmer in einem Haus. Ein ziemlich abartiges Haus, denn es ist total voller Blut. Außerdem ist es viel zu klein, um darin wohnen zu können, außer man ist eine Fliege. Und du willst wohl eher nicht, dass eine Fliege in deinem Herz lebt. Das würde zu einem sehr ernsten Zustand führen, der sich... ähm... **Fliege-im-Herz-itis** nennt. (MvK: 55)

Tonsillektomie. (Ektomie am Ende eines Wortes bedeutet, dass dieser Teil des Körpers entfernt wird. Wie eine Appendektomie oder eine **Popoektomie**.) (MvK: 190)

Zu viel Computer spielen kann deine Hände schädigen. [...] Wenn du viel Computer spielst, führst du immer wieder die gleichen Aktionen mit deinen Händen aus. Das kann zu Schwellungen um die Sehnen führen, die deine Finger und deine Daumen bewegen, was als Sehnenscheidenentzündung bekannt ist. Sie sollte eigentlich als **Nintendonitis** bekannt sein. (MvK: 256)

Es gab viele verschiedene Arten von Pocken: Hühnerpocken, Affenpocken, Kaninchenpocken, Schafpocken, Pferdepocken und Mäusepocken. Leider gab es die **Zockerpocken** bei Menschen, die viel Computer spielen, nicht. Das finde ich schade, denn das wäre ein sehr guter Name für eine Krankheit gewesen. (Meeuss: 110)

Molti di questi neologismi sono coniatì a partire da morfemi di matrice classica, tipici della medicina ma poco trasparenti ai parlanti di lingue germaniche (specie se profani): in questo caso abbiamo il suffisso *-itis* (per le infiammazioni) e il suffissoide *-ektomie* (per le rimozioni chirurgiche). La funzione didattica dei giochi linguistici è qui dunque particolarmente evidente, specie se si considera che il significato di *-ektomie* viene riportato in concomitanza con il neologismo e che quello di *-itis* viene spiegato in un altro punto del libro. In questo modo, il bambino acquisisce conoscenze metalinguistiche e di morfologia. In maniera assolutamente giocosa, può imparare che anche di fronte ad altri termini all'apparenza complicati può semplicemente scomporli per provare a comprenderli meglio. Anche nell'ultimo estratto si sfrutta la produttività di alcune componenti dei tecnicismi medici, in questo caso del termine *Pocken* ('vaiolo') in sostantivi composti, per inventare una fantomatica patologia che va a colpire solo ed esclusivamente i *gamer*.

Passando a rime e allitterazioni, degli esempi – non tradotti, dato che ciò che conta qui è la componente fonica – sono dati da «ekelig blutegelig» (Meeuss: 85), «spitzenmässiger Spritzenabschnitt»,¹⁹ «schaurig schöner Schimmel»,²⁰ «Leute, die rauchen, stinken beim Hauchen fast so schlimm wie Jauchen»,²¹ «Gören in Labören»,²² «Ich sterbse für eine Erbse»,²³ o anche «Die Dramen der Damen» (DLwmiA: 27) e «Nordic Walken [...] schont so schön die Gelenke».²⁴

¹⁹ Ivi, p. 109.

²⁰ Ivi, p. 119.

²¹ Ivi, p. 203.

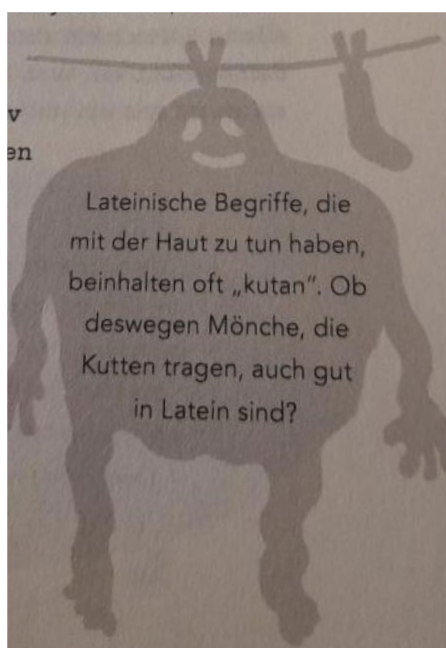
²² Ivi, p. 276.

²³ Ivi, p. 369.

²⁴ Ivi, p. 62.

Un caso di paronomasia (anche grafico) è rappresentato dalla Fig. 2 (MvK: 31), in cui si riporta l'aggettivo più tecnico riferito ad *Haut* ('pelle'), ossia *kutan* ('cutaneo'), e ne si evidenzia la somiglianza fonetica con *Kutten* ('saio'). Come per gli esempi di neologismi scherzosi sopracitati, anche qui si mostra consapevolezza verso la difficoltà data dai termini medici di origine classica e di conseguenza si tenta di rendere edotto al riguardo il lettore di giovane età. Il gioco di parole del breve testo, che, tramite l'associazione tra un termine medico di matrice classica e una parola tipicamente associata ai monaci, mira a far memorizzare il legame tra termini medici e latino, viene ribadito dall'immagine (una sorta di pelle appesa che, con un po' di fantasia, potrebbe ricordare anche un saio):

Fig. 2: Paronomasia basata su *kutan* e *Kutten* (A. Kay & H. Paker (Ill.), *Mein verrückter Körper. Warum du Popel gefahrlos essen kannst* (2021) © Edition Michael Fischer, Igling, 1a ed., p. 31)



Altri esempi sono i seguenti:

Es gibt tatsächlich noch eine dritte Art von Blutgefäßen, die **Kapillaren** – ich habe sie vergessen, weil sie so klein sind. Kapillaren sind riesige gelbe Baumaschinen mit schwarzem Aufdruck. Du hast sie sicher schon mal auf einer Baustelle gesehen.

Sorry, ignorier das letzte bitte – die heißen **Caterpillar**. Ich habe den falschen Eintrag im Wörterbuch gelesen. Kapillaren sind die kleinste Art an Blutgefäßen, und sie sitzen zwischen den Arterien und den Venen. (MvK: 79)

Der längste und stärkste Knochen im menschlichen Körper ist der Oberschenkelknochen, der in der Medizin als **Femur** bezeichnet wird. (**Nicht zu verwechseln mit den Lemuren**, die auf Bäumen in Madagaskar leben. Du hättest sie wahrscheinlich eh nicht verwechselt – sie sind ziemlich unterschiedlich.) (MvK: 216)

Es war keine **Maßlosigkeit** – streng genommen war es **Mast-Losigkeit**. (DLwmiA: 70)

Die Nase **rinnt**, der Deutsche **rennt** – zum Arzt. (DLwmiA: 112)

Nel primo estratto riportato si fa ricorso alla paronomasia per riportare una definizione erronea di *Kapillar* ('capillare'), che si rivela essere quella di un lemma adiacente nel dizionario. Dopo questa breve parentesi volta a smorzare un po' i toni viene fornita anche l'effettiva spiegazione del termine tecnico. Nel secondo caso, l'autore raccomanda al lettore di non confondere il termine *femore* con *lemure* (in tedesco ancor più simile foneticamente) dopo aver fornito la spiegazione del tecnicismo, di nuovo con lo scopo di non far risultare le sezioni contenenti spiegazioni eccessivamente simili a un libro di testo. Nel terzo esempio, l'autore parla di diete e afferma che il rumore del proprio stomaco che brontola gli ricorda una sirena, che a sua volta gli riporta alla mente il mito di Odisseo. Così, il fatto di cedere alla tentazione del frigorifero non è imputabile a una mera 'smodatezza' (*Maßlosigkeit*), ma è dovuto all'assenza di un 'albero' (*Mast*) a cui legarsi per resistere al richiamo. Infine, l'ultimo esempio è basato sulla somiglianza tra i verbi *rinne* ('gocciolare') e *rennen* ('correre'), che si differenziano solo per una vocale.

Per quanto riguarda i giochi linguistici basati sull'omofonia (o pseudo-omofonia), degli esempi sono dati da:

Das liegt an unseren Genen, die in der Familie weitergegeben werden. Nicht **Gähnen** (obwohl ich auch ganz schön müde bin...), sondern **Genen** (MvK: 340)

Chromosom

Lebt in deinen Zellen und ist gefüllt mit deinen Genen. Och nö, jetzt musst du wieder **genen**, **äh**, **gähnen**, stimmt's? (MvK: 392)

Die Freiheit vom Körper wird zu einer Freiheit im Geiste, und für jedes Gramm, das du verlierst, gewinnst du eine Stunde **gefühlter** und eben nicht mehr mit **gefülltem** Magen nur verdöster Lebenszeit hinzu. (DLwmiA: 74)

I primi due giochi linguistici, tratti dallo stesso volume, sono basati sulla quasi-omofonia tra il già menzionato verbo *gähnen* e il sostantivo (in forma plurale) *Genen* ('geni'), mentre il terzo tra i participi passati *gefühl*t e *gefüll*t ('percepito' e 'riempito').

Passando ai tratti soprasegmentali, degli esempi sono i seguenti:

Ist Händewaschen nach dem Pinkeln eigentlich ein **Urinstinkt**? Selbstverständlich, **Urin stinkt!** (Entschuldigung.) (MvK: 267)

Der Schweiß schweißt alle zu einer amorphen Masse zusammen. Zum Aufguss rückt man dann ein letztes Mal noch enger zusammen. Und plötzlich weißt du, warum dieser Ort so heißt: **sau-nah**. (DLwmiA: 101)

Zwei **Urinstinkte** des Mannes werden hier auf perfide Art verknüpft: Feuer machen und im Stehen pinkeln. (DLwmiA: 185)

Il primo (così come il terzo) estratto è basato sul lemma *Urinstinkt* ('istinto primordiale'). Inserendo una pausa e spostando l'accento sulla *i* si ottiene l'espressione *Urin stinkt* ('l'urina puzza'); nel terzo estratto ci si limita all'allusione alla minzione contenuta nel lemma (con la collocazione *im Stehen pinkeln*, 'fare la pipì in piedi'). Anche il secondo esempio riportato gioca con l'accentazione e le pause: da *Sauna* (non menzionata esplicitamente qui, ma descritta nei paragrafi precedenti del volume) si arriva così a *sau-nah* (traducibile come 'tremendamente vicini').

3.2. CATEGORIE SEMANTICHE DI GIOCHI LINGUISTICI

Dal punto di vista semantico, i giochi di parole rinvenuti sono presenti prevalentemente in corrispondenza di tecnicismi, descrizioni di figure storiche e (in misura minore) toponimi.

Per quanto riguarda i giochi linguistici in concomitanza di tecnicismi, seguono alcuni casi:

Das Ausatmen wird auch als **Exspiration** bezeichnet. (Und das hat nichts mit chemaligen Seeräubern zu tun.) (MvK: 96)

Hippocampus – Hat leider nichts mit Nilpferden zu tun. Und auch nichts mit Camping. (Was hat sich Clive nur dabei gedacht?!) Der Hippocampus hilft dir bei deinen Erinnerungen. Wenn du dich also daran erinnerst, ein Nilpferd gesehen zu haben oder dass du campen warst, dann verdankst du das deinem Hippocampus. (MvK: 125)

Arthritis

Die Endung *-itis*²⁵ bedeutet, dass ein Teil deines Körpers entzündet und geschwollen ist. Wir haben zum Beispiel schon über Konjunktivitis (Bindehautentzündung) und Tonsillitis (Mandelentzündung) gesprochen. Aber was ist deine Arth? Nein, das nicht. Arth hat immer etwas mit Gelenken zu tun. (MvK: 232)

Verstauchungen und Zerrungen [...]

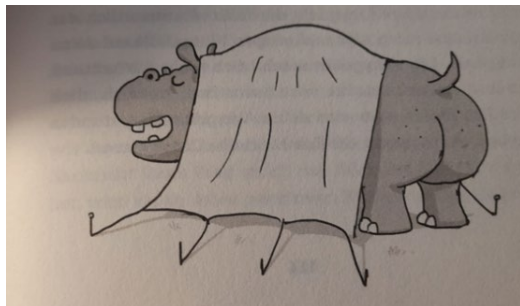
Wenn du dein armes, schmerzendes, geschwollenes Gelenk behandelst, hast du hoffentlich Pech. Halt, nein **PECH**. (Pause – Eis – Compression – Hochlagern) (MvK: 250)

LOW CARB, Kalorien sparen durch weniger **Kohlenhydrate**. Nun heißen die Dinger ja nicht zufällig wie Hydra, die griechische Schlange: Immer, wenn der Hydra von wackeren Recken mit schwingendem Schwert der Kopf abgehoben wurde, wuchsen für jeden verlorenen Kopf zwei neue nach. (DLwmiA: 67)

Gli estratti con *Expiration* ('espirazione') e *Arthritis* ('artrite') sono ulteriori esempi di come l'autore gioca con i morfemi di matrice classica e la loro scarsa trasparenza. Nel caso di *PECH*, si gioca invece sull'uso di minuscole e maiuscole, che fa sì che prima si menzioni la collocazione *Pech haben* ('avere sfortuna') e soltanto dopo l'acronimo medico che si intende spiegare (in italiano *RICE*, dall'inglese *Rest* ['riposo'], *Ice* ['ghiaccio'], *Compression* ['compressione'] ed *Elevation* ['elevazione']). Nell'esempio tratto dal testo divulgativo per adulti abbiamo addirittura un riferimento mitologico, dovuto alla somiglianza tra il lemma *Kohlenhydrate* ('carboidrati') e il mostro *Hydra* ('Idra'). Nell'estratto relativo a *Hippocampus* ('ippocampo'), il testo è accompagnato dalla raffigurazione di un ippopotamo in una tenda (Fig. 3), che stando alla narrazione è stata inserita dal grafico del libro, Clive (già menzionato in vari altri punti del volume), che ha "frinteso" il significato del tecnicismo e viene dunque rimproverato dall'autore.

²⁵ Non in corsivo nell'originale.

Fig. 3: Gioco di parole basato sul termine tecnico *Hippocampus* (A. Kay & H. Paker (Ill.), *Mein verrückter Körper. Warum du Popel gefahrlos essen kannst* (2021) © Edition Michael Fischer, Igling, 1a ed., p. 125)



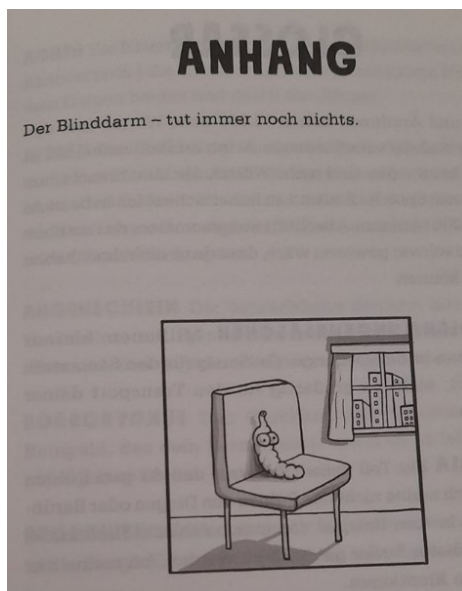
Altri esempi di vignette con giochi linguistici legati a tecnicismi sono riportati di seguito (Fig. 4 e Fig. 5). Entrambi fanno riferimento all'appendice (intestinale), tramite il sostantivo *Fortsetzung* nella Fig. 4 (MvK: 264) e *Anhang* nella Fig. 5.²⁶ Tra l'altro, qui il gioco di parole è ancora più interessante in quanto presenta un riferimento intratestuale, con il proseguimento della vignetta nell'appendice del libro, per l'appunto.

Fig. 4: Primo gioco di parole basato sul concetto di “appendice” (A. Kay & H. Paker (Ill.), *Mein verrückter Körper. Warum du Popel gefahrlos essen kannst* (2021) © Edition Michael Fischer, Igling, 1a ed., p. 264)



²⁶ Ivi, p. 389.

Fig. 5: Secondo gioco di parole basato sul concetto di “appendice” (A. Kay & H. Paker (Ill.), *Mein verrückter Körper. Warum du Popel gefahrlos essen kannst* (2021) © Edition Michael Fischer, Igling, 1a ed., p. 389)



Giochi linguistici relativi a figure storiche sono chiaramente presenti perlopiù nel volume di storia della medicina, come:

Ich erzähle dir von Genies wie Louis **Pasteur**, der die **Pasta** erfunden hat. (Meeuss: 16)

Sein richtiger Name war **van Wesel**, aber er ließ ihn ändern, damit er vornehmer und lateinischer klang. (Und weniger, als wäre er ein **Wiesel**.) (Meeuss: 174)

In questi casi si tratta di paronomasia, come d'altronde avviene in molti altri giochi linguistici con nomi di personaggi storici.

Per quanto riguarda i toponimi, un esempio tratto dal volume di storia della medicina (Meeuss: 97) si basa su *Mesopotamien* ('Mesopotamia'). Dopo aver menzionato il toponimo nel titolo, l'autore specifica quanto segue: «Nein, ich hab dieses Wort nicht einfach erfunden. Und nein, es ist **kein Körperteil** oder **eine Art Suppe** – es ist ein Ort». Il riferimento è alla (seppur vaga) somiglianza a livello fonetico con *Suppe* ('zuppa') nonché alla presenza del sostantivo *Po* ('sedere') nel toponimo in questione.

3.3. COMMENTI METALINGUISTICI

Un fenomeno interessante emerso durante la raccolta e classificazione dei giochi linguistici è che questi sono spesso accompagnati da commenti metalinguistici che pongono l'accento sul fatto che si tratta di battute (e che denotano spesso una certa autoironia da parte dell'autore). Questo è perlopiù evidente nei volumi per l'infanzia. Degli esempi tratti da MvK sono: «Hihi. Sorry»,²⁷ «Um Himmels willen – ich gebe auf»,²⁸ «Nein, komm zurück! Ich verspreche, dass ich bald bessere Witze schreibe!»,²⁹ «Tut mir leid, ich konnte nicht widerstehen»,³⁰ «Entschuldigung.».³¹ Un altro esempio trovato in Meeuss è «Haha. Der war gut».³²

Un caso particolarmente interessante è dato dal commento «Was **sphinkst** du? Ich denke schon»,³³ in cui si ha una raffigurazione della sfinge che si copre il volto rassegnata. Questo commento segue una battuta presente in un breve capitolo sulla medicina nell'Antico Egitto.

Fig. 6: Commento metalinguistico in forma grafica (A. Kay & H. Paker (Ill.), *Medizin – Echt eklig und schauderhaft schrecklich. Warum Pickel mit Krokodil-Kacke behandelt wurden* (2022) © Edition Michael Fischer, Igling, 1a ed., p. 162)



²⁷ Ivi, p. 45.

²⁸ Ivi, p. 162.

²⁹ Ivi, p. 196.

³⁰ Ivi, p. 198.

³¹ Ivi, p. 267.

³² Ivi, p. 99.

³³ Ivi, p. 162.

4. CONCLUSIONI

Un fattore molto interessante evidenziato dalla presente analisi è il ruolo della multimedialità per i giochi linguistici. Ciò è particolarmente manifesto nei volumi per l'infanzia, ma anche il testo divulgativo per adulti non è privo di esempi. Tuttavia, le funzioni di queste immagini sono ben differenti. Nel testo divulgativo per adulti si hanno solo vignette umoristiche finì a sé stesse, con dialoghi anche molto lunghi; nei volumi per l'infanzia invece, come dimostrato da alcuni degli esempi riportati, le immagini spesso fungono da supporto al testo principale e si trovano in concomitanza di concetti difficili da spiegare o tecnicismi. Considerando che, stando alla psicologia della percezione, le informazioni fornite tramite più canali vengono elaborate meglio,³⁴ la multimedialità è una strategia potenzialmente piuttosto efficace per la comprensione e conseguente memorizzazione delle informazioni.

È anche interessante notare quali sono le categorie di gioco linguistico più frequenti. In questi volumi prevalgono indubbiamente i giochi di parole basati su polisemia e omonimia, su espressioni fraseologiche (sia manipolate per ottenere effetti umoristici, sia in contesti ambigui in cui vengono sfruttati sia il significato letterale che quello idiomatico) e paronimia. Questa conclusione non è basata soltanto sugli esempi riportati nel presente articolo, che per motivi di spazio rappresentano soltanto una selezione dei giochi linguistici individuati, bensì sui tre libri presi in esame. Ovviamente tre casi studio non sono sufficienti per generalizzare, ma consentono lo stesso di individuare delle tendenze di fondo. È evidente che ci siano molti fattori da prendere in considerazione quando si parla di giochi linguistici, come le preferenze e idiosincrasie del singolo autore, tuttavia è probabile che alcuni fenomeni e risorse linguistiche (come, appunto, la polisemia e l'omonimia) si prestino di più a creare giochi di parole rispetto ad altri.

Un altro aspetto degno di essere commentato consiste nella ricorrenza di alcuni giochi di parole, anche in traduzione. Se non stupisce particolarmente che un autore, a distanza di varie pagine, possa fare ricorso alla stessa battuta (come avviene con due giochi linguistici basati sulla contrapposizione tra *Genen* e *gähnen* in *MvK*) o a battute leggermente differenti che traggono origine dallo stesso frasema (come avviene con i due

³⁴ BREDEL U. – MAAß C., *Leichte Sprache. Theoretische Grundlagen, Orientierung für die Praxis*, Berlin, Dudenverlag, 2016, p. 271.

giochi linguistici che alludono al fraseologismo *auf keine Kuhhaut gehen* in *DLumiA*), il fatto che lo stesso gioco di parole – non scontato o banale – si rinvenga in più volumi è di gran lunga più sorprendente. *Haarige Angelegenheit* è usato in contesti praticamente sovrapponibili in uno dei due volumi tradotti (per bambini) e nel testo divulgativo in versione originale (per adulti). In maniera analoga, in questi due volumi compaiono giochi di parole basati sul lemma *Urinstinkt*.

Il fatto che, come mostrato nella sezione 3.2., i giochi di parole siano presenti perlopiù in concomitanza di termini tecnici, toponimi o descrizioni di personaggi storici dimostra che la funzione principale che rivestono sia probabilmente quella didattica, oltre che quella meramente estetica e ludica. Ciò è reso ancora più evidente dagli esempi in cui vengono fornite definizioni errate (poi corrette) o si parte dal presupposto che il lettore potrebbe fraintendere un concetto e lo si sbeffeggia. Il risultato è quello di un testo colmo di spiegazioni, ma non per questo eccessivamente pesante, sgradevole e demotivante per il lettore. Se si considera che la presenza di una quantità eccessiva di spiegazioni può irritare o spaventare il lettore, come evidenziato da Niederhauser,³⁵ la scelta di “mascherarle” in questo modo è ancor più convincente. Visto il ruolo fondamentale dei giochi linguistici in questi testi, si potrebbero addirittura considerare come delle vere e proprie strategie di determinologizzazione.³⁶ Molto spesso i commenti metalinguistici rendono ancora più evidenti i giochi linguistici e dunque anche le spiegazioni.

Degli spunti offerti dal presente studio che si intendono approfondire in futuro sono la questione della compensazione e delle strategie traduttive adottate (non considerate nella presente sede per motivi di spazio), confrontando i testi con la loro versione originale. In alcuni casi vi sono dei lampanti esempi di calco dall'inglese, mentre in altri la versione del testo di partenza non è così prevedibile. Alla luce anche della ben nota difficoltà di resa dei giochi linguistici, evidenziata altresì da Rega³⁷ in relazione ai frasemi (che sono tra le categorie di gioco linguistico più

³⁵ NIEDERHAUSER, *Wissenschaftssprache...*, cit., p. 144.

³⁶ MONTALT RESURRECCIÓ V. – GONZÁLEZ DAVIES M., *Medical Translation Step by Step. Learning by Drafting*, Manchester, St. Jerome, 2007, pp. 251-253.

³⁷ REGA L., *Übersetzung und Phraseologie mit besonderem Bezug auf das Verstehen von Phrasemen*, in Ramusino P. C. – Mollica F. (a cura di), *Contrastive Phraseology: Languages and Cultures in Comparison*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2020, pp. 517-532.

frequenti nella presente analisi), ci si prefigge di trattare questo aspetto in maniera più approfondita.

Un altro possibile spunto è una ricerca mirata a esaminare la ricezione di testi di questo genere e valutare la comprensione dei tecnicismi e dei concetti specialistici (sia da parte di un pubblico di bambini che di adulti) in concomitanza di giochi linguistici, nonché in seconda battuta ad analizzare l'impatto di tali giochi sulla capacità di memorizzazione da parte degli utenti. In questi frangenti, sarebbe interessante anche andare ad analizzare quali categorie di giochi linguistici siano le più efficaci per finalità didattiche.

La perifrasi “*andare + a + infinito*” nella lingua dei *gamer*

EMANUELA LI DESTRI

Università degli Studi di Udine/Università degli Studi di Trieste

1. INTRODUZIONE

Il mondo dei videogiochi è ormai ampio dopo la notevole crescita che lo ha caratterizzato negli ultimi decenni, da attribuire all'avanzamento tecnologico e alla diffusione di *console*, PC e dispositivi mobili, che hanno reso più accessibile il *gaming*. Questo sviluppo ha fatto sì che i videogiocatori non fossero più soltanto giovani uomini: dall'ultimo rapporto IIDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association)¹ si apprende che, dei 14,2 milioni di *gamer* italiani, il 42% sono donne e l'età media dei videogiocatori è 29,8, con un 37,3% dei videogiocatori totali nella fascia d'età 35-64 anni.

Conseguentemente all'allargamento del bacino degli utenti, si è diffuso in ambito linguistico l'interesse per i videogiochi, sia per il potenziale didattico nell'insegnamento delle lingue² sia per lo studio della lingua dei *gamer* e delle sue caratteristiche. Inserendosi in quest'ultimo filone di studi, questo

¹ <<https://iideassociation.com/dati/mercato-e-consumatori.kl>> (consultato il 23.10.2023).

² Per una panoramica sul tema e per la discussione sull'efficacia dell'uso di videogiochi nella didattica delle lingue si rimanda a Li J., *A Systematic Review of Video Games for Second Language Acquisition*, in Sullivan P. M. – Lantz J. L. – Sullivan B. A. (a cura di), *Handbook of Research on Integrating Digital Technology With Literacy Pedagogies*, IGI Global, Hershey, 2020, pp. 472-499.

lavoro si prefigge di studiare la costruzione perifrastica con valore aspettuale “*andare + a + infinito*” nelle produzioni orali di *gamer* italiani che hanno pubblicato dei video-tutorial sulla piattaforma YouTube. Dopo una breve panoramica della letteratura sulla lingua dei *gamer*, verrà illustrata la metodologia usata per la costruzione del corpus. Si procederà dunque a esporre in modo conciso gli studi sulla costruzione perifrastica “*andare + a + infinito*”, per poi passare alla discussione dei risultati ottenuti dal corpus Gamer.

2. LA LINGUA DEI GAMER

La lingua parlata dai *gamer* italiani è riconducibile a un registro informale del parlato e presenta tratti in comune con la lingua dei giovani, la lingua di Internet e l'italiano colloquiale. Con lingua dei *gamer* si intende «the language about games and gaming used by gamers across different media and communication platforms»,³ che è un sottoinsieme della lingua del *gaming*, che include fra l'altro la lingua usata dagli sviluppatori di videogiochi e la lingua usata all'interno dei videogiochi.

Alcuni studiosi⁴ descrivono la lingua dei *gamer* come gergo⁵ sulla base della forte componente identitaria che questa lingua veicola e della cripticità che la caratterizza. Chi propone la definizione di lingua speciale,⁶ invece, sottolinea che non vi sia volontà di occultamento nell'uso dei termini tecnici, dato che sono disponibili online numerosi glossari creati dagli stessi membri della comunità, e

³ ENSSLIN A., *The Language of Gaming*, New York, Palgrave Macmillan, 2012, p. 6.

⁴ URRACI G., *Il gergo delle comunità di gioco online: motivazioni sociali ed aspetti linguistici*, in Gargiulo M. (a cura di), *L'Italia e i mass media*, Aracne, Roma, 2012, pp. 433-434.

⁵ I gerghi possono essere caratterizzati da una funzione criptica e di esclusione di chi non è parte del gruppo che impiega il gergo; tale funzione non è tuttavia sempre ritenuta fondamentale nell'identificazione di un gergo, che trova la sua ragion d'essere nella funzione identitaria, come sostiene SANGA G., *Gerghi*, in Sobrero A. A. (a cura di), *Introduzione all'italiano contemporaneo. La variazione e gli usi*, Roma-Bari, Laterza, 1993, pp. 151-189.

⁶ Per *lingua speciale* si intende «una varietà funzionale di una lingua naturale che dipende da un settore di conoscenze o da una sfera di attività specialistici, utilizzata da un gruppo di parlanti più ristretto della totalità dei parlanti la lingua di cui la speciale è una varietà, per soddisfare bisogni comunicativi (soprattutto referenziali) del settore specialistico. A livello lessicale la lingua speciale è costituita da una serie di corrispondenze aggiuntive rispetto a quelle generali e comuni della lingua; a livello morfosintattico ricorrono con regolarità delle selezioni presenti all'interno delle forme disponibili nella lingua» in BERRUTO G., *La sociolinguistica*, Bologna, Zanichelli Editore, 1974, p. 68.

soprattutto per il fatto che essi non percepiscano l'intento criptolalico di queste parole o espressioni, come riportato in alcune recenti interviste a *gamer*.⁷

Ensslin propone di intendere la lingua del *gaming* come uno spettro di possibilità espressive,⁸ che varia per il grado di accessibilità e specializzazione. Al centro si posiziona il «ludolect»,⁹ che funziona come un codice *in-group* usato da un gruppo non totalmente compatto, ma comunque consapevole di condividere esperienze, valori e origini. Esso non presenta le caratteristiche di una lingua speciale come il *techspeak*,¹⁰ ma ha un suo set specializzato di espressioni e pratiche comunicative. A un'estremità di questo spettro si trova la lingua altamente specializzata dei programmatori, mentre dal lato opposto si posiziona la lingua altamente accessibile che usano per esempio i media per parlare al pubblico, che contiene solo termini tecnici ormai entrati nell'uso.

Oltre a questo problema, gli studi sulla lingua dei *gamer* si sono occupati di vari aspetti, dal lessico alla morfosintassi, ma anche dell'analisi del discorso e della pragmatica.¹¹ In ambito italiano,¹² gli studi sulla lingua dei *gamer* indagano principalmente il lessico, anche con glossari, e i fenomeni di interferenza, basandosi principalmente sulla lingua di chat e blog. Nelle comunicazioni fra *gamer* «dominano le forme dell'uso comune, tipiche del registro informale [... e si nota] una certa tendenza alla commistione di tratti tipici delle modalità comunicativa orale e scritta». ¹³ Nei lavori che trattano anche della morfosintassi, sono stati riscontrati tratti neostandard, come il *c'è* presentativo,¹⁴ la

⁷ AIROLDI D., *Il nuovo lessico italiano di videogiocatori e videogiocatrici di oggi. Un esempio di innovazione linguistica e co-autorialità*, in Capelli D. – Del Buono B. – Gallo E. – Pepponi E. (a cura di), *Celui qui parle, c'est aussi important! Forme e declinazioni della funzione-autore tra linguistica, filologia e letteratura*, Trieste, Edizioni Università di Trieste, 2023, pp. 293-329.

⁸ La descrizione dello spettro ricorda la differenziazione verticale delle lingue speciali, per cui vi sono vari livelli in un *continuum* che va dalla comunicazione diretta alla divulgazione, applicabile anche alla comunicazione fra tecnico e consumatore, in CORTELAZZO M., *Lingue speciali. La dimensione verticale*, Padova, Unipress, 1994.

⁹ ENSSLIN A., *The Language...*, cit., p. 66.

¹⁰ Lingua speciale usata da programmatori, ingegneri e tecnici informatici.

¹¹ ENSSLIN A. – BALTEIRO I. (a cura di), *Approaches to Videogame Discourse. Lexis, Interaction, Textuality*, New York-London, Bloomsbury Academic, 2017.

¹² Per riferimenti bibliografici si consiglia FRANCALANCI L., *Il gergo del gaming online: tra tradizione e innovazione*, in Nesi A. (a cura di), *L'italiano e i giovani. Come scusa? Non ti followo*, Firenze, Accademia della Crusca, 2022, pp. 109-129.

¹³ MILKOWSKA-SAMUL K., *I gamers italiani: alcune riflessioni sul linguaggio dei videogiocatori online*, in Mirković E. M. – Lalli Pačelat I. – Habrle T. (a cura di), *Studio sull'immaginario italiano: una prospettiva interdisciplinare*, Novate Milanese, Prospero, 2019, p. 365.

¹⁴ AIROLDI D., *Il nuovo lessico...*, cit., p. 300.

dislocazione a sinistra e il *che* polivalente.¹⁵ La presenza di questi fenomeni ha quindi spinto a cercare un altro tratto ritenuto neostandard, la costruzione perifrastica con valore aspettuale “*andare + a + infinito*” (cfr. *infra*).

3. LA COSTRUZIONE DEL CORPUS

Per la costruzione di un corpus di parlato di *gamer* (d’ora in poi corpus Gamer), si è scelto di utilizzare video presenti su YouTube per la reperibilità dei contenuti e per la presenza di un *tool* di trascrizione automatica messo a disposizione dalla piattaforma. Per orientarsi nella scelta dei video, è stato ritenuto utile attenersi a una tipologia dei videogiochi basata sulla modalità di gioco:¹⁶ FPS (*First Person Shooter*), MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), RPG (*Role Playing Game*), RTS (*Real Time Strategy*), MMO (*Massively Multiplayer Online*), Sandbox. Per ognuna delle categorie sono stati individuati due videogiochi il più possibile conosciuti dai *gamer* italiani, basandosi sulle classifiche dei miglior videogiochi per ogni categoria.

Tabella 1: Composizione del corpus Gamer

Gamer ¹⁷	Videogioco	Tipo di videogioco
G1	Fortnite	FPS
G2	Call of Duty Warzone	FPS
G3	Dota 2	MOBA
G4	League of Legends	MOBA
G5	God of War	RPG
G6	Final Fantasy	RPG
G7	Age of Empire	RTS
G8	Civilization 6	RTS
G9	World of Warcraft	MMO
G10	Elder Scrolls online	MMO
G11	The Sims 4	Sandbox
G12	Minecraft	Sandbox

¹⁵ MIŁKOWSKA-SAMUL K., *I gamers...*, cit., p. 364-365.

¹⁶ <<https://www.wadsl.it/esports/>> (consultato il 23.10.2023).

¹⁷ Si è scelto di anonimizzare i nomi dei *gamer*.

Una volta individuati i videogiochi, sono stati preferiti i video pubblicati più di recente e con un adeguato numero di visualizzazioni, e che avessero una lunghezza che fosse fra i 10 e i 15 minuti. Il corpus è costituito da 12 video, di lunghezza media di 12:11 minuti, per un totale di 145 minuti di parlato e 21.480 parole. Inoltre, per assicurarsi che i risultati della ricerca su YouTube fossero in italiano,¹⁸ è stato scelto di inserire nella ricerca, oltre al nome del videogioco, parole chiave come *trucchi*, *consigli* e *come*. Questo ha avuto come conseguenza il restringimento dei video presi in considerazione al solo campo dei tutorial, che tuttavia si è mostrato proficuo per l'indagine condotta. Infine, la trascrizione dei video è stata caricata su Sketch Engine,¹⁹ attraverso cui è stata condotta l'analisi.

4. LA PERIFRASI “ANDARE + A + INFINITO”

Come già menzionato nell'introduzione, in questo lavoro l'intenzione è indagare l'uso della costruzione perifrastica con valore aspettuale “*andare + a + infinito*”²⁰ nella lingua dei *gamer*. In questa costruzione perifrastica il verbo di movimento, a seguito di un processo di grammaticalizzazione,²¹ perde il significato di movimento per acquisirne uno funzionale, come si può vedere dagli esempi:

(1) è una cosa di cercarli e *andarli a uccidere* (G5)²²

(2) Poi man mano che giocate e *andate ad aumentare* anche i fondi (G11)

Questa perifrasi verbale è stata dunque soggetta a desemantizzazione e sembra che abbia avuto luogo una decategorizzazione a seguito di un processo di rianalisi: da una struttura bifrasale con un verbo di movimento seguito da una

¹⁸ Il lettore può immaginare la prevalenza dei contenuti in inglese in questo ambito.

¹⁹ <<https://www.sketchengine.eu/>>.

²⁰ Per motivi di spazio, si è scelto di riportare solo una breve panoramica dell'argomento, ma per una trattazione sistematica dei lavori sulla costruzione perifrastica con verbi di movimento si rimanda a LI DESTRI E., “*Vado a spiegarvi*”: la costruzione ‘verbo di movimento + a + infinito’ nell’italiano contemporaneo, in Bombi R. – Sidraschi D. (a cura di), *Orientamenti della ricerca linguistica*, Alessandria, Edizioni dell’Orso 2023, pp. 29-54.

²¹ «Grammaticalization is defined as the development from lexical to grammatical forms and from grammatical to even more grammatical forms» in HEINE B. - KUTEVA T., *World Lexicon of Grammaticalization*, Cambridge, Cambridge University Press, 2002, p. 1.

²² Gli esempi riportati sono tratti dal corpus Gamer.

infinitiva con valore finale si è creata una struttura monofrasale, schematizzabile nel seguente modo: [VP verbo di movimento [CP a [VP infinito]]] > [FP verbo di movimento [FP a [VP infinito]]].

Nella letteratura su questa costruzione perifrastica, sono stati usati i parametri riportati nella tabella per testare il livello di perifrasticità.

Tabella 2: Parametri usati per testare il livello di perifrasticità

Risalita del clitico	{Ci} <i>andrà a farmare</i> {ci} tantissimi punti esperienza (G1)
Portata della negazione	Questa non <i>va a</i> {*non} <i>inficiare</i> durante il gameplay (G5)
Possibilità di interporre materiale lessicale	Rallentando i nemici possiamo <i>andare</i> veramente <i>a causare</i> una marea di danni (G5)
Restrizioni sul tempo e modo del verbo	Valore aspettuale incoativo possibile solo con presente, imperfetto e futuro
Estensione d'uso	*Io <i>vado ad andare</i>
Agentività e animatezza del soggetto	La tipologia di gioco <i>va a premiare</i> chi ha posizioni buone (G2)

La perifrasi presenta coesione sintattica: la risalita del clitico è possibile e la portata della negazione si estende a tutto il costrutto, e inoltre è permessa l'inserzione solo di aggiunti, come avverbi e connettivi.²³ Non sembrerebbero essere presenti restrizioni con il valore risolutivo, mentre il valore ingressivo è possibile solo con il presente, futuro e imperfetto.²⁴ Per quanto riguarda la valutazione della desemantizzazione del verbo, non risulta ancora accettabile che *andare* sia seguito da un altro verbo di movimento, ma il soggetto non animato e non agente è ammesso.

La costruzione perifrastica con *andare* è stata al centro di vari studi negli ultimi anni, che hanno proposto diverse definizioni e dispositivi terminologici per identificare i valori aspettuali che veicola. Bertinetto,²⁵ seguito da

²³ VALENTINI A., *La perifrasi andare a + infinito nell'italiano contemporaneo*, in «Studi italiani di linguistica teorica ed applicata» 36 (2), 2007, p. 223.

²⁴ LEVIE Y., *L'effet de sens d'"aboutissement" au terme d'un parcours fictif par la périphrase andare a + infinitif en italien*, in «Cahiers de praxématique», 65, 2015, online.

²⁵ BERTINETTO P.M., *Il verbo*, in Renzi L. – Salvi G. – Cardinaletti A. (a cura di), *Grande grammatica italiana di consultazione, II: I sintagmi verbale, aggettivale, avverbiale. La subordinazione*, Bologna, Il Mulino, 1991, pp. 160-161.

Amenta-Strudsholm,²⁶ parla di perifrasi risolutiva, con la quale intende «il raggiungimento finale di un determinato risultato».

(3) Avrai con la magika una banda blu che *andrà a consumarsi* man mano che utilizzerà le skill (G10)

(4) Possa fare un attacco dalla seconda linea che *va* praticamente *a indebolire* talmente tanto l'unità di lancer e che poi la mia prima linea può caricare e vincere (G8)

Valentini²⁷ individua per la perifrasi i valori risolutivo e ingressivo, quest'ultimo espresso negli esempi sottostanti. È stato proposto che questo valore, identificato anche come imminenziale, sia un frutto di un calco sintattico dal francese o dall'inglese.²⁸

(5) E *andiamo a vedere* cos'è l'attack move (G4)

(6) poi qua sotto dove io c'ho l'infinito vi *andrà a comparire* la cifra rimanente insomma per costruire (G11)

Strik Lievers,²⁹ seguendo Veland,³⁰ preferisce invece parlare di culminativo e incoativo, per cui

Nell'uso culminativo (cfr. Veland 2014) è descritto un movimento metaforico e non pianificato che culmina nell'evento espresso dal verbo all'infinito (*Sono venuto a sapere tutto; Viene a costare una fortuna; Andrà a finire bene*). Nell'uso incoativo il cominciare dell'evento espresso dal verbo all'infinito è presentato come imminente (*vado a illustrare il mio progetto; passiamo ora a votare i consiglieri*).

Come si può notare anche dagli esempi riportati nella citazione, secondo questi studiosi si tratta di una costruzione perifrastica che può riguardare più verbi di movimento, come *venire* e *passare*.

Valentini³¹ indaga il valore aspettuale espresso dalla perifrasi verbale in base all'*Aktionsart* del verbo principale. Dalle sue considerazioni risulta che:

²⁶ AMENTA L. – STRUDSHOLM E., 'Andare a + infinito' in italiano. Parametri di variazione sincronici e diacronici, in «Cuadernos de Filología Italiana» 9, 2002, pp. 11-29.

²⁷ VALENTINI A., *La perifrasi...*, cit., pp. 215-234.

²⁸ FROSINI G., *Andiamo a... servire la risposta!*, in «Italiano digitale», 13 (2), 2020, pp. 84-86.

²⁹ STRIK LIEVERS F., *Infinitive con verbi di movimento. Una prima ricognizione fra sincronia e diacronia*, in Marotta G. – Strik Lievers F. (a cura di), *Strutture linguistiche e dati empirici in diacronia e sincronia*, Pisa, Pisa University Press, 2017, p. 175.

³⁰ VELAND R., *Adjunct/argument alternation without lexical change: Italian a + infinitive attached to a verb of motion*, in «Romanische Forschungen» 76, 2014, pp. 153-172.

³¹ VALENTINI A., *La perifrasi...*, cit., p. 230.

coi trasformativi prevale la lettura risolutiva, mentre con i continuativi emerge la lettura ingressiva; coi risultativi entrambe le letture paiono possibili e, infine, con gli stativi può apparire un'interpretazione risolutiva, che risulta però ai limiti dello standard, o un'interpretazione finale, senza valore risolutivo.

Secondo Strik Lievers,³² tuttavia, la classe azionale del verbo non è dirimente, mentre risulta più utile considerare l'animatezza e l'agentività del soggetto. Inoltre, dall'analisi del corpus PAISÀ³³ condotta da Strik Lievers,³⁴ sembra il valore risolutivo sia più diffuso (supera il 90% delle attestazioni dei valori aspettuali), e anche nell'indagine dell'evoluzione diacronica condotta sul corpus MIDIA³⁵ appare confermata la prevalenza di questo valore aspettuale, che è attestato prima di quello ingressivo. Queste proporzioni sono state riscontrate anche in un altro corpus di testi scritti, questa volta da studenti universitari,³⁶ in cui sono attestate 12 occorrenze di risolutivo su 13 (92%). Tuttavia, sembrerebbe che ci sia una diversa distribuzione dovuta anche alla variazione diafasica e diamesica:³⁷ nell'analisi del corpus di parlato KIParla,³⁸ la percentuale di attestazione del valore ingressivo si aggira intorno al 77% dei valori aspettuali, maggiore

³² STRIK LIEVERS F., *Infinitive...*, cit., p. 177.

³³ Il corpus PAISÀ contiene un'ampia collezione di testi autentici in lingua italiana tratti da Internet (<<https://www.corpusitaliano.it/>>); LYDING V. – STEMLE E. – BORGHETTI C. – BRUNELLO M. – CASTAGNOLI S. – DELL'ORLETTA F. – DITTMANN H. – LENCI A. – PIRRELLI V., *The PAISÀ Corpus of Italian Web Texts*, in Bildhauer F. – Schäfer R. (a cura di), *Proceedings of the 9th Web as Corpus Workshop (WaC-9)*, Association for Computational Linguistics, Gothenburg, Sweden, April 2014, 2014, pp. 36-43.

³⁴ STRIK LIEVERS F., *Infinitive...*, cit., pp. 176, 181.

³⁵ MIDIA (Morfologia dell'Italiano in DIAcronia) è un corpus diacronico che comprende testi dal XIII alla prima metà del XX secolo (<<https://www.corpusmidia.unito.it/>>); D'ACHILLE P. – GROSSMANN M. (a cura di), *Per la storia della formazione delle parole in italiano: un nuovo corpus in rete (MIDIA) e nuove prospettive di studio*, Firenze, Franco Cesati, 2017.

³⁶ LI DESTRI E., *Tratti neo-standard nei testi degli studenti universitari: analisi in prospettiva sociolinguistica e tipologica*, tesi magistrale non pubblicata (Università di Bologna), 2021, pp. 93-101.

³⁷ LI DESTRI E., *On documenting language change as it happens: the periphrastic construction "motion verb + a + infinitive" in Italian*, in «Isogloss. Open Journal of Romance Linguistics», RLLT23 Special Issue, 10 (7)/10, 2024, pp. 1-34.

³⁸ KIParla (<<https://kiparla.it/>>) è un corpus di italiano parlato, di circa 1 milione di parole, che contiene conversazioni spontanee, interviste semistrutturate, lezioni ed esami universitari, e ricevimento studenti, registrati a Bologna e Torino con parlanti provenienti da tutta Italia; MAURI C. – BALLARÈ S. – GORIA E. – CERRUTI M. – SURIANO F., *KIParla corpus: a new resource for spoken Italian*, in Bernardi R. – Navigli R. – Semeraro G. (a cura di), *Proceedings of the 6th Italian Conference on Computational Linguistics CLiC-it*, 2019.

di quanto previsto in base agli studi precedenti. L'analisi del corpus Gamer sarà utile anche per aggiungere qualche riflessione su questo tema.

Un altro ambito esplorato è il possibile sviluppo di un futuro perifrastico in italiano partendo da *andare*, come è successo in altre lingue romanze. Secondo Van Hecke,³⁹ per esempio, è possibile individuare nella perifrasi con *andare* alcuni valori aspettuali e modali riscontrati anche in *aller* + infinito, che potrebbero riflettere una fase incipiente del processo, anche se ancora si esclude che possa veicolare il valore temporale di futuro.⁴⁰ Tuttavia, la formazione di un futuro a partire da un verbo di movimento non stupirebbe, dato che tipologicamente essi sono la fonte più diffusa di forme di futuro.⁴¹

4.1. LA PERIFRASI COME TRATTO NEOSTANDARD

Gli studi di settore⁴² includono questa perifrasi fra i fenomeni neostandard, termine con cui si identificano tutti quei tratti, originariamente substandard, che a seguito di un processo di *ristandardizzazione*⁴³ sono risaliti verso lo standard. Tuttavia, la traiettoria dei cambiamenti che interessano l'italiano contemporaneo non è unidirezionale e, rifacendosi a un approccio laboviano,⁴⁴ è possibile individuare anche tratti che provengono dall'alto (*changes from above*). Fra questi cambiamenti dall'alto, per cui Renzi⁴⁵ propone il termine *snobismi*, è inclusa la perifrasi verbale in questione, che viene descritta come «forma prediletta da presentatori televisivi, conferenzieri, ecc.».

³⁹ VAN HECKE T., *L'italien andare a + infinitif au carrefour de la modalité-aspectualité-temporalité*, in Cunita A. – Lupu C. – Tasmowski L. (a cura di), *Studii de lingvistica si filologie romanica. Hommages offerts à Sandra Reinheimer Ripeanu*, Bucarest, Editura Universitatii din Bucuresti, 2007, p. 571.

⁴⁰ STRIK LIEVERS F., *Infinitive...*, cit., p. 178.

⁴¹ BYBEE J. L. – PERKINS R. D. – PAGLIUCA W., *The evolution of grammar: tense, aspect, and modality in the languages of the world*, Chicago, University of Chicago Press, 1994, pp. 233-271.

⁴² RENZI L., *Come cambia la lingua. L'italiano in movimento*, Bologna, Il Mulino, 2012.

⁴³ BERRUTO G., *What is changing in Italian today? Phenomena of restandardization in syntax and morphology: an overview*, in Cerruti M. – Crocco C. – Marzo S. (a cura di), *Towards a new standard: Theoretical and Empirical Studies on the Restandardization of Italian*, Berlin, Boston, De Gruyter Mouton, 2017, p. 32.

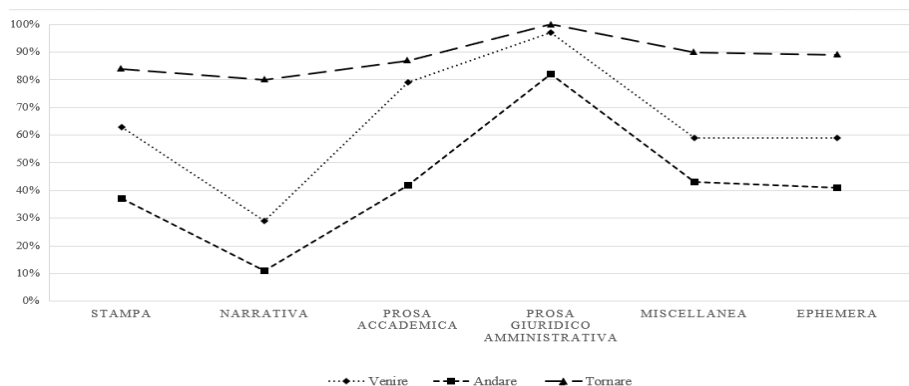
⁴⁴ LABOV W., *The study of change in progress: Observations in real time*, in Labov W. (a cura di), *Principles of linguistic change: Internal factors*, Blackwell, Oxford, 1994, pp. 73-112.

⁴⁵ RENZI L., *Come cambia la lingua...*, cit., p. 103.

L'ipotesi che sia un mutamento dall'alto appare confermata dall'analisi condotta su corpus in cui vengono considerati i verbi *andare*, *venire* e *tornare*.⁴⁶ Per l'analisi è stato usato CORIS,⁴⁷ un corpus di italiano scritto di 165 milioni di parole, scelto per la sua struttura: la divisione in sei sottocorpora (Stampa, Narrativa, Prosa accademica, Prosa giuridico-amministrativa, Miscellanea ed Ephemera) permette di indagare la variazione diafasica di un tratto nel diasistema dell'italiano, limitatamente alla lingua scritta.

Dopo aver estratto le occorrenze del verbo di movimento seguito da “*a* + infinito”, sono stati manualmente disambiguati i casi in cui il verbo manteneva il significato di movimento e quando la perifrasi veicolava un valore aspettuale. Dai risultati, mostrati nel grafico sottostante, si nota come la costruzione perifrastica è in percentuale più presente nei corpora più formali, come Prosa giuridico-amministrativa e Prosa accademica, mentre è meno attestata nel sottocorpus Narrativa. È inoltre interessante osservare che, nonostante sia di solito la lingua dei giornali il mezzo di diffusione dei tratti neostandard,⁴⁸ la percentuale d'uso della costruzione perifrastica nel sottocorpus Stampa non sia la più alta.

Grafico 1: Percentuali d'uso della costruzione perifrastica
“verbo di movimento + *a* + infinito” con valore aspettuale nel corpus CORIS⁴⁹



⁴⁶ LI DESTRI E., “*Vado a spiegarvi*” ..., cit., pp. 29-54.

⁴⁷ ROSSINI FAVRETTI R. – TAMBURINI F. – DE SANTIS C., *A Corpus of Written Italian: a Defined and a Dynamic Model*, in Wilson A. – Rayson P. – McEnery T. (a cura di), *A Rainbow of Corpora: Corpus Linguistics and the Languages of the World*, Munich, Lincom-Europa, 2002, pp. 27-38.

⁴⁸ BERRUTO G., *What is changing*..., cit., p. 32.

⁴⁹ LI DESTRI E., “*Vado a spiegarvi*” ..., cit., p. 47.

Inoltre, questo tratto risulterebbe diffuso nella lingua degli studenti universitari italiani,⁵⁰ che tendono a percepirlo come alto e a usarlo per elevare lo stile. È stato anche rilevato come molto presente nelle ricette e soprattutto nelle videoricette, tanto da far pensare a una particolare diffusione nell’italiano gastronomico.⁵¹ Sembra piuttosto che esso sia ampiamente attestato in generale nei tutorial, ai quali si possono ascrivere anche le ricette, come dimostra la presenza anche nei video-tutorial di trucco.⁵² Tuttavia, la sua diffusione online non è limitata a questo tipo di video, dato che è frequente nella lingua degli *youtuber*.⁵³

5. I RISULTATI

Nel corpus Gamer, sono state cercate le occorrenze di *andare* seguito da *a* + infinito e quelle in cui era interposto un elemento lessicale (134 in totale). Una volta individuate, si è proceduto manualmente a distinguere i casi in cui *andare* ha mantenuto il significato di movimento e i casi in cui ha un uso non spaziale. Da questa prima analisi, risulta che solo nel 15,67% è usato con il senso di movimento (7), mentre nel 65,67% veicola un valore aspettuale (8) (9). Inoltre, è presente un numero non trascurabile di occorrenze (18,66%) in cui è dubbia l’assegnazione a una delle due interpretazioni (cfr. *infra*).

(7) a questo punto è arrivato il momento di *andare a tagliare* anche la legna ed il bosco vicino è perfetto (G7)

(8) sinceramente *andare a sprecare* cinquanta simoleon per la carta igienica quando posso magari mettere un’altra cosa che mi è più utile (G11)

(9) poi esistono delle build più specifiche che *vanno a cambiare* a seconda se andiamo a fare PvE, PvP, maestro e dungeon (G10)

Dal confronto con i dati provenienti dal corpus CORIS e dal corpus KIParla,⁵⁴ risulta che le percentuali d’uso della costruzione perifrastica con uso non spa-

⁵⁰ LI DESTRI E., *Tratti neo-standard...*, cit., p. 116.

⁵¹ FROSINI G., *Andiamo a... servire la risposta!*, in «Italiano digitale», 13 (2), 2020, pp. 84-86.

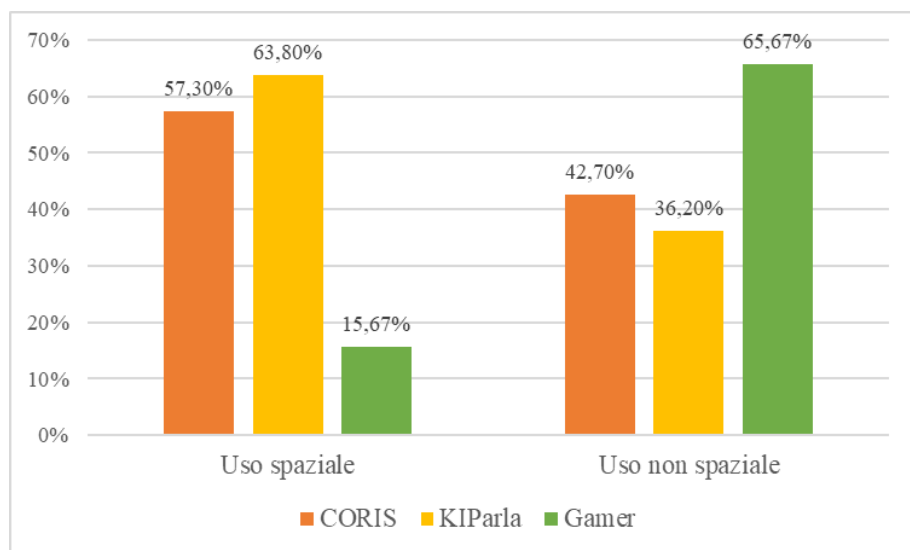
⁵² BELLONE L., «Quello che è»: nuove riflessioni su un “modismo” recente, in «Carte Romanze. Rivista di Filologia e Linguistica Romanze dalle Origini al Rinascimento» 8 (2), 2020, pp. 376-377.

⁵³ PELEA L.A., *Anglicismi nella lingua dei giovani: youtuber italiani e romeni a confronto*, tesi magistrale non pubblicata (Università di Padova), 2022, pp. 116-118.

⁵⁴ LI DESTRI E., *On documenting...*, cit., pp. 20-26.

ziale nel corpus Gamer sono maggiori degli altri due corpora considerati, e si avvicinano all'attestazione nel sottocorpus Prosa giuridico-amministrativa (cfr. *supra*). Questo dato è importante perché permette di fare luce sull'accettabilità di questo tratto: anche se si può ritenere che nei video-tutorial non sia applicato lo stesso livello di controllo e autocensura che avviene nello scritto, questo fenomeno innovativo non è stato censurato dai *gamer*, che, nel montare i video, hanno avuto la possibilità di riconsiderare ciò che avevano detto.

Grafico 2: Confronto degli usi spaziali e non spaziali nei corpora CORIS, KIParla e Gamer



Per quanto riguarda i valori aspettuali veicolati, in questo corpus è stato rilevato il 67,05% di valore ingressivo (10) contro un 26,14% di valore risolutivo (11).⁵⁵

(10) tra l'abbazia dei re che un luogo storico religioso e la sala del consiglio che è un luogo storico militare noi *andremo a scegliere* quest'ultimo (G7)

(11) La conformazione proprio della mappa *va a punire* pesantemente chi non si è portato avanti (G2)

La maggior attestazione del valore ingressivo risulta concordante con i dati provenienti dal corpus di parlato KIParla, in cui il valore ingressivo si attesta

⁵⁵ In queste percentuali non sono state considerate le occorrenze di dubbia interpretazione.

al 77% circa. Sembra dunque mantenuta l'ipotesi che ci sia una distribuzione dei valori aspettuati condizionata dalla variazione diafasica e diamesica.

È interessante notare che nel corpus Gamer, diversamente da KIParla, non sono attestate occorrenze del tipo *va' a capire cosa gli passa nella testa*, che secondo Van Hecke esprimono l'*aporie épistémique*, ovvero l'impossibilità di sapere o comprendere qualche cosa,⁵⁶ ed espressioni idiomatiche come *vai a cagare*, queste ultime forse anche per le politiche di censura di Youtube.

Considerando invece i casi dubbi, è degno di attenzione considerare che in questi sia difficile disambiguare fra il senso di movimento e il valore aspettuale ingressivo.

(12) Detto questo, cosa bisogna *andare a fare*? Bisogna prima di tutto *andare a prendere* questa, quindi la potosfera [...] (G6)

(13) poi dovrei *andare a cliccare* esattamente su di lui ogni volta che lo voglio colpire (G4)

(14) viene in nostro aiuto una costruzione economica in questo caso l'area mineraria che *andiamo a piazzare* proprio vicino al giacimento d'oro (G7) [detto mentre si muove nella mappa]

L'ambiguità presente in questi che potremmo definire contesti ponte, o *bridging contexts*,⁵⁷ non sorprende, dato che essa è il fattore scatenante per il meccanismo inferenziale che permette la creazione di nuovi valori grammaticali e dunque di dare il via al processo di grammaticalizzazione. Si è infatti di fronte a un *path* di grammaticalizzazione del futuro, tipologicamente diffuso:⁵⁸ nelle costruzioni con verbo di movimento, dal significato allativo può emergere l'interpretazione di spostamento verso un obiettivo, da cui si può sviluppare il senso di predizione (*motion* > *goal-oriented activity* > *intention* > *immediate future* > *future*).

L'analisi dei casi ambigui è risultata utile anche per spiegare perché la perifrasi verbale sia così attestata in questo corpus rispetto agli altri due corpora di italiano considerati. Innanzitutto, è già stato notato il fatto che i tutorial sono un ambiente prolifico per “andare + a + infinito” con valore ingressivo o imminenziale. Frosini⁵⁹ propone un collegamento di questa presenza proprio al genere testuale dei tutorial, il testo procedurale. Analizzando le

⁵⁶ VAN HECKE T., *L'italien andare a...*, cit., p. 566.

⁵⁷ HEINE B., *On the role of context in grammaticalization*, in Wischer I. – Diewald G. (a cura di), *New Reflections on Grammaticalization*, Benjamins, Amsterdam-Philadelphia, 2002, pp. 83-101.

⁵⁸ BYBEE J. L. – PERKINS R. D. – PAGLIUCA W., *The evolution of grammar...*, cit., pp. 233-271.

⁵⁹ FROSINI G., *Andiamo a...* cit., pp. 84-86.

occorrenze ambigue, si apprende che esse ricorrono con una certa frequenza in determinati contesti e in presenza di determinati cotesti: quando sono presenti degli avverbi di tempo come *subito* (15) e *ora* (17) oppure quando *andare* si trova in un passaggio della procedura spiegata (16) (18).

(15) Ok e *andiamo a prendere* subito una bellissima polverozza di redstone (G12)

(16) una volta esaurite le pecore in nostro possesso [...] *andiamo a costruire* un edificio economico (G7)

(17) ora *andiamo a dare* un'occhiata alla disposizione che ho dato alle mie unità (G8) [detto mentre si muove nella mappa]

(18) tutte le volte che *andate a posizionare* la sfera dovete attivarla (G6)

La larga presenza di queste condizioni che forniscono ancoramento temporale, sia nei casi dubbi sia quando è certa l'interpretazione ingressiva, potrebbe quindi facilitare l'elicitazione di quello che viene chiamato valore prospettivo,⁶⁰ che indica un'azione che accade successivamente a un riferimento temporale.⁶¹

6. CONCLUSIONE

Anche se ancora non molto esplorato, l'analisi del livello morfosintattico della lingua dei *gamer* italiani può fornire spunti interessanti. In questo lavoro, partendo dall'analisi di un corpus composto di video-tutorial di *gamer* raccolti su Youtube, è stato possibile approfondire le conoscenze nell'ambito di un tratto neostandard in veloce espansione nell'italiano contemporaneo, la perifrasi "*andare* + *a* + infinito" con valore aspettuale risolutivo e ingressivo. Questo studio sembra confermare che ci possa essere un legame fra la distribuzione dei valori aspettuali risolutivo e ingressivo di "*andare* + *a* + infinito" con la varietà diafasica e diamesica in cui si trovano. Inoltre, viene proposta un'ipotesi per spiegare perché, come è stato notato già in letteratura e spesso percepito dai parlanti, sembra che i tutorial siano terreno fertile per *andare* con senso non spaziale, collegando ciò al cotesto e al contesto in

⁶⁰ In questo articolo *prospettivo* è usato diversamente rispetto a BERTINETTO, *Il verbo...*, cit., p. 161, in cui indica la perifrasi che esprime il futuro nel passato, espressa con "*dovere* + infinito" (es. *le misure prese dovevano rivelarsi del tutto insufficienti*).

⁶¹ MATTHEWS P., *The Concise Oxford Dictionary of Linguistics*, Oxford, Oxford University Press, 2014.

cui si trovano, che sembrano favorire l’elicitazione del valore prospettivo. Sarà interessante in futuro allargare il campo di ricerca per valutare la diffusione di questa perifrasi nella lingua dei *gamer* al di fuori dei video-tutorial. Oltre ai tratti peculiari di questa tipologia testuale, nella sua diffusione nei tutorial appare probabile che abbia influito la volontà di produrre un testo che appaia di registro alto; nel caso di chat di gioco o dei commenti ai video, in quanto situazioni meno formali e produzioni meno sorvegliate, la perifrasi potrebbe risultare meno frequente, e tendere ad allinearsi con l’uso riscontrato nei corpora di lingua parlata, fornendoci un quadro più dettagliato della penetrazione di questo tratto nella lingua dei *gamer*.

Giocare con i prefissi verbali russi: il caso di *s-* [*c-*] nel significato di <rubare> in prospettiva traduttologica

FILIPPO BAZZOCCHI

Università degli Studi di Udine/Università degli Studi di Trieste

1. I PREFISSI VERBALI DEL RUSSO: PERCHÉ UNA PROSPETTIVA TRADUTTOLOGICA?

Lo studio dei prefissi verbali russi (PVR) in prospettiva traduttologica è un campo tuttora sostanzialmente insondato. La variegata polisemia dei PVR conferisce notevole specificità semantica ai verbi prefissati russi, rendendo assai ardua la scelta di un singolo traduttore italiano che garantisca una corrispondenza secca. Per questo motivo, chi *traduce* deve saper riconoscere e *trasporre*, finché possibile, le componenti semantiche, stilistiche e culturali insite nei PVR e nelle radici verbali.

Nel presente lavoro esamineremo il caso specifico del PVR *s-* (incluso l'allomorfo *so-*; in russo *c-* e *co-*) nel significato di <rubare>, tipico del linguaggio colloquiale e al momento poco studiato in letteratura (per praticità, abbreviamo “*s-* nel significato di <rubare>” in “*s-R*”). Partendo da una breve introduzione teorica su *s-*, presenteremo i fenomeni morfosintattici che contribuiscono alla vasta e continua produttività di *s-R*:¹ a) effetto Vey-

¹ Per i verbi attestati ufficialmente facciamo riferimento al dizionario monolingue noto in lessicografia come *Mal'j Akademičeskij Slovar'* (MAS): EVGEN' EVA A. (a cura di), *Slovar'*

Schooneveld; b) svuotamento semantico della radice; c) formazione di verbi denominali occasionali a partire dai realia della cultura russa e della contemporaneità. In particolare, dedicheremo ampio spazio alla traduzione di esempi dei verbi denominali, cui affiancheremo nostre rese in italiano motivate e commentate.² Fine ultimo sarà dunque l'elaborazione di alcune linee guida per la gestione in traduzione dei verbi in *s-* afferenti a <rubare>.

2. BREVE VISIONE D'INSIEME DEL PREFISSO *S-*

Per sistematizzare la polisemia dei PVR, adottiamo un approccio che potremmo definire “integrato”, poiché coniuga quanto proposto nel tempo negli studi di semantica dei PVR e mette contemporaneamente in risalto: a) la gerarchia derivativa a partire da un significato spaziale prototipico individuata dall'approccio cognitivista; b) l'unità semantica di fondo propugnata dall'approccio strutturalista. Inoltre, presentiamo i significati dei PVR, e dunque di *s-*, mediante tag in lingua inglese preceduti da un cancelletto, utilizzando lettere maiuscole per i significati più generici e lettere minuscole per quelli più specifici.

Quanto al caso concreto di *s-*, rileviamo mancanza di consenso sul suo statuto ontologico: se infatti sono numerosi gli autori che lo considerano un unico PVR,³ non manca chi ritiene si tratti di due PVR omofoni motivati da etimologie differenti,⁴ uno con <convergere> (#CONVERGE)

russkogo jazyka v četyrech tomach, Moskva, Gosudarstvennoe izdatel'stvo inostrannyh i nacional'nyh slovar'ej, 1957-1961. I verbi occasionali sono frutto di quanto riscontrato sul motore di ricerca Google azzardando ipotetiche formazioni verbali in *s-*.

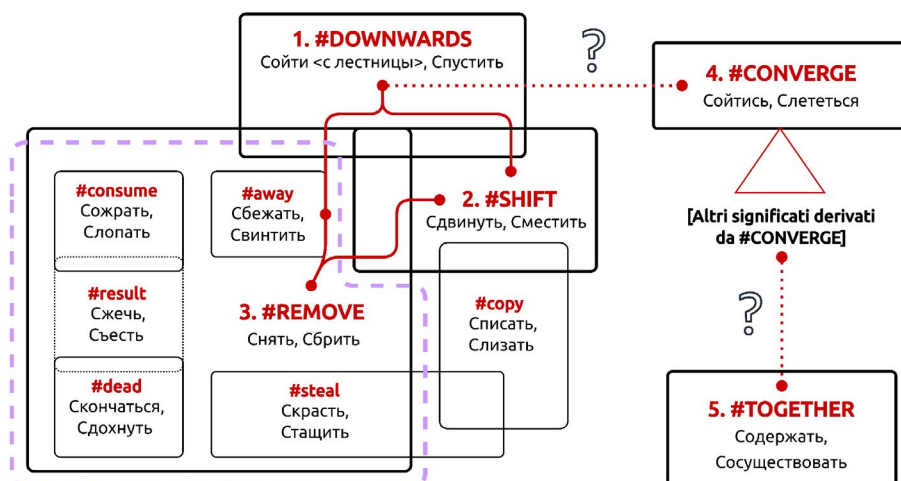
² Le traduzioni in italiano di esempi e citazioni sono opera nostra (FB). Esempi, PVR e verbi russi sono presentati in traslitterazione scientifica.

³ Fra questi: VASMER M., *Ėtimologičeskij slovar' russkogo jazyka*, 4a ed., Astrel' – AST, Moskva, 2004; DICKEY S., *S-/Z- and the Grammaticalization of Aspect in Slavic*, in «Slovene Linguistic Studies», 5, 2005, pp. 3-55; JANDA L. – LYASHEVSKAYA O., *Semantic Profiles of Five Russian Prefixes: po-, s-, za-, na-, pro-*, in «Journal of Slavic Linguistics», 21 (2), 2013, pp. 211-258; ENDRESEN A., *Non-Standard Allomorphy in Russian prefixes: Corpus, Experimental, and Statistical Exploration*, tesi di dottorato, The Arctic University of Norway, Tromsø, 2014, pp. 63-101.

⁴ Fra questi: VOLOCHINA G. – POPOVA Z., *Russkie glagol'nye pristavki: semantičeskoe ustrojstvo, sistemnye otnošenija*, Voronež, Izdatel'stvo VGU, 1993, pp. 63-66 e 96-100. Di un unico morfema in cui probabilmente sono confluiti due diversi “preverbi” del protoslavo si parla in: MAL'CEVA R., *Predlogi i pristavki v russkom jazyke XI - XVII vv.: Semantičeskaja i funkcional'naja evoljucija*, tesi di dottorato, Krasnodar, 1999, p. 546.

e l'altro con <spostare verso il basso> (#DOWNWARDS) come significati spaziali prototipici. Lasciando ad altra sede un eventuale compromesso tra le due scuole di pensiero, ricostruiamo ora il percorso derivativo da cui trae origine <rubare> all'interno della semantica di *s-* (#steal). Considerato che #DOWNWARDS indica uno spostamento di un soggetto o un complemento oggetto verso un luogo situato a una minore altitudine, per estensione semantica tale discesa perde l'elemento <verso il basso> e viene intesa come un semplice <spostare lungo una superficie> (#SHIFT). A sua volta, questo spostamento può portare alla conseguenza estrema di <rimuovere> qualcuno o qualcosa (#REMOVE): da qui è evidente il collegamento a <rubare> (#steal), in quanto la rimozione avviene ora per un motivo più specifico, ossia per appropriazione illecita di beni altrui. Occorre in ogni caso ricordare che i tag sono a volte compresenti: questo fa sì che i confini tra i significati non siano netti, ma vadano intesi «più come un *continuum*»⁵ (v. Fig. 1). Si noti, infine, che #REMOVE e molti suoi derivati sono riscontrati anche per il PVR *u-*, benché, per quanto concerne #steal, *s-* presenti maggiore produttività nel russo colloquiale, substandard, regionale e volgare.

Fig. 1: Derivazione semantica di *s*- a partire da #DOWNWARDS, con sovrapposizione dei significati data dai “confini” che si intersecano. All’interno della linea tratteggiata i tag rilevati anche per *u*-.



⁵ JANDA L. – ENDRESEN A. – KUZNETSOVA Ju. et al., *Why Russian aspectual prefixes aren't empty. Prefixes as verb classifiers*, Slavica Publishers, Indiana University, Bloomington, 2013, p. 108.

3. FORMAZIONE DEI VERBI IN *s*- NEL SIGNIFICATO DI <RUBARE>: ANALISI DEI FENOMENI MORFOSINTATTICI PER UNA PROSPETTIVA TRADUTTOLOGICA

3.1. EFFETTO V_{EY}-S_{CHOONEVELD}

Il sistema verbale del russo prevede le cosiddette coppie aspettuali, composte da un verbo di aspetto imperfettivo e uno di aspetto perfettivo. Fra i processi morfologici con cui si forma il perfettivo vi è l'aggiunta di un PVR a un imperfettivo non prefissato. In tal caso si assiste all'effetto Vey-Schooneveld, così chiamato in onore degli autori che lo definirono e noto altresì come «Overlap Hypothesis»,⁶ che spiega come il verbo “scelga” il PVR per affinità di significato, creando «l'illusione che [il PVR] sia [semanticamente] vuoto».⁷ Come conseguenza di ciò, nella resa in italiano dei numerosi verbi in *s*-R che si formano mediante questo processo, i traduttori devono afferire al campo semantico di <rubare>, mantenendo altresì l'elemento stilistico.

Partendo dal russo standard, citiamo gli imperfettivi *krast'* e *vorovat'* ('rubare'), per i quali il dizionario MAS rileva in *ukrast'* e *uvorovat'* i perfettivi corrispondenti: il PVR *u-* viene qui selezionato per l'effetto Vey-Schooneveld, poiché tra i numerosi tag di cui *u-* dispone, come già detto, vi è #steal. Tuttavia, considerato che in questo significato *s-* è più produttivo, non stupisce che il MAS segnali anche i sinonimi colloquiali *skrast'* e *svorovat'*, per i quali scegliamo traduttori connotati stilisticamente come 'fregare', 'ripulire', 'sgraffignare' o 'fare man bassa'. Discorso analogo è applicabile ad altri perfettivi derivati da verbi non prefissati, sempre pertinenti a <rubare>, quali *schapat'*, *scapat'*, *stibrit'* e *styrit'*, ascritti dal MAS alla lingua substandard, e *sbondit'*, *stybzit'*, *sdybit'*, *sljamzit'* e *slimonit'*, da noi rilevati sul web. Riscontriamo *s*-R anche per quei verbi polisemici che a seconda del significato formano un perfettivo con uno specifico PVR e che, quando afferiscono a <rubare>, non a caso “selezionano” *s-*: *sprovorit'* (MAS) e *stilisnut'* (web). Polisemici sono altresì alcuni verbi del linguaggio volgare noto come *mat*, in cui la formazione delle parole avviene mediante aggiunta di affissi a diverse radici, segnatamente *chuj* ('cazzo'), *pizda* ('figa'), *bljad'* ('puttana') e *ebat'* ('fottere'). I derivati in *s*-R di queste ultime, non attestati nel MAS, sono ampiamente riscontrabili sul web: segnaliamo *s"ebašit'/s"ebošit'*, *schujačit'* (e gli eufemismi *scheračit'*, *skolbasit'*) e soprattutto *spizdit'* (con il rafforza-

⁶ Ivi, p. 9.

⁷ JANDA – LYASHEVSKAYA, *Semantic...*, cit., p. 213.

tivo *spizdanut'*). Questi verbi perdono l'elemento sessuale delle radici del *mat*, ma ne mantengono la connotazione volgare, da conservare nella resa in italiano: tradurenti possibili sono dunque 'fottere' o 'inculare'. A scopo esemplificativo, citiamo un furto subito nel 2019 dal giornalista e blogger russo Il'ja Varlamov che ben rappresenta gli "estremi" stilistici che separano uno standard *ukrast'* da un volgare *spizdit'*: si noti la differenza espressiva tra quanto riportano un blog (1) e la vittima stessa sui social (2).

(1a)

Ochrana moskovskogo otelja "Nacional" ukrala velosiped Il'i Varlamova

(1b)

*Un addetto alla sicurezza dell'Hotel National di Mosca **ha rubato** la bicicletta di Il'ja Varlamov⁸*

(2a)

*Ochrana otelja «Nacional» **spizdila** moj velosiped!*

(2b)

*Un addetto alla sicurezza dell'Hotel National mi **ha fottuto** la bicicletta!⁹*

Annoveriamo altresì alcuni verbi, di origine straniera e afferenti al campo semantico di <rubare>, che presentano corrispondenza secca tra russo e italiano in virtù del proprio significato specifico: a) i neologismi *spiratit'* ('piratare') e *splagiatit'* ('plagiare');¹⁰ b) gli occasionalismi *sostilit'* ('stealare'), *slutat'/slutit'* ('lootare'), *snindzit'* ('ninjare') e *snidit'* ('needare') del linguaggio dei gamer,¹¹ uno fra i tanti casi di «lingua speciale [di] una comunità di pratica»¹² in cui il russo, mediante i propri affissi, fa sì che «un elemento lessicale di una lingua straniera [funga da] base per la formazione di derivati».¹³

Ricapitolando, in quanto fenomeno dettato dalla semantica ma di natura principalmente aspettuale, l'aggiunta di *s-R* tramite l'effetto Vey-Schooneveld

⁸ <<https://shorturl.at/hlnyI>> (consultato il 23.10.2023).

⁹ <<https://shorturl.at/djkLT>> (consultato il 23.10.2023).

¹⁰ EPIŠKIN N., *Istoričeskij slovar' gallicizmov russkogo jazyka*, Moskva, Izdatel'stvo ÈTS, 2010.

¹¹ Un ringraziamento agli amici Lorenzo Righi, Luca Forti e Andrea de Rose, appassionati di gaming, per la segnalazione dei verbi qui riportati.

¹² AIROLDI D., *Il nuovo lessico italiano di videogiocatori e videogiocatrici di oggi. Un esempio di innovazione linguistica e co-autorialità*, in Capelli D. – Del Buono B. – Gallo E. – Pepponi E. (a cura di), *Celui qui parle, c'est aussi important! Forme e declinazioni della funzione-autore tra linguistica, filologia e letteratura*, Trieste, EUT Edizioni Università di Trieste, 2023, pp. 293-327, p. 293.

¹³ KRYŠIN L., *Russkoe slovo. Svoë i čužoe*, Moskva, Jazyki slavjanskoi kul'tury, 2004, p. 51.

non porta a differenze sostanziali nella resa dei verbi che compongono la coppia aspettuale: poiché il PVR ripropone, in toto o in parte, il significato della radice, la traduzione dà la precedenza a quest'ultima (v. 3–4).

(3a)

*Bol'sinstvo rossijskich gejmerov stalo čašče **piratit'** videoigry*

(3b)

*Buona parte dei gamer russi si è messa a **piratare** videogiochi più spesso¹⁴*

(4a)

*10 krupnych fil'mov, kotorye **spiratili** do prem'ery*

(4b)

*10 grandi film **piratati** prima dell'anteprima¹⁵*

3.2. RIDONDANZA LESSICALE E RELATIVE STRATEGIE DI SUPERAMENTO

3.2.1. SVUOTAMENTO SEMANTICO DELLA RADICE

Assistiamo alla ridondanza lessicale quando «i sostantivi (gli attanti) e il PVR [...] determinano totalmente la semantica»¹⁶ della situazione descritta, rendendo le radici semanticamente “superflue”. Il primo strumento morfosintattico, tipico del linguaggio colloquiale, con cui è possibile superare tale ridondanza è lo svuotamento semantico della radice (d'ora in avanti solamente “svuotamento”), mediante il quale la radice viene “spogliata” di significato e il PVR diviene il «centro semantico del verbo»:¹⁷ è dunque il contesto a determinare il nuovo significato del PVR tra i tag di cui questo dispone. Fra i verbi in *s-* che per svuotamento afferiscono anche a #steal, il MAS segnala *speret'*, *stjanut'*, *svistnut'* e *staščit'*, cui dal web aggiungiamo *sdut'* e *svesti*. Ad esempio, *staščit'* è un composto di *taščit'* (‘trascinare’) che per composizionalità semantica, a seconda del contesto, può essere tradotto con ‘trascinare verso il basso’ (#DOWNWARDS), ‘portare via (trascinando)’

¹⁴ <<https://www.gazeta.ru/tech/news/2023/07/20/20909510.shtml>> (consultato il 20.02.2024).

¹⁵ <<https://www.film.ru/articles/ne-uderzhali>> (consultato il 20.02.2024).

¹⁶ KRONGAUZ M., *Pristavki i glagoly v russkom jazyke: semantičeskaja grammatika*, Moskva, Jazyki russkoj kul'tury, 1998, p. 86.

¹⁷ *Ibidem*.

(#REMOVE) o ‘trascinare in un unico punto’ (#CONVERGE). Tuttavia, in caso di svuotamento, la radice perde significato e *s-* afferisce a #steal.

(5a)

*Kak u menja **staščili** košelek, a ja ne srazu èto obnaružila*

(6a)

*I ja predstavljaju razočarovanie togo karmannika, kotoryj [...] s zamiraniem serdca **staščil** moj košelek, a tam deneg ne okazalos’¹⁸*

(5b)

*Come mi hanno **fregato** il portafoglio senza che io me ne accorgessi subito*

(6b)

*E io mi immagino la delusione del borseggiatore che [...] col fiato sospeso mi **sgraffigna** il portafoglio e poi scopre che è vuoto.*

Per una gestione traduttiva ottimale, occorre saper riconoscere il significato di un verbo prefissato ottenuto per svuotamento: trattandosi di un fenomeno del russo colloquiale, non sempre è possibile (o necessario) affidarsi al dizionario. Ad esempio, in (5a), *s-* è legato sintatticamente al costrutto *u menja*, in cui la preposizione *u* manifesta valore ablativo, come di norma richiesto dai verbi afferenti a #steal prefissati sia in *s-* sia in *u-*. Questo significato è ulteriormente avvalorato dal contesto semantico, per il quale rileviamo un *portafoglio* come complemento oggetto in (5a) e un *borseggiatore* come soggetto della subordinata in (5b). Non va infine dimenticato l’elemento stilistico, che richiede una resa più colloquiale di uno standard ‘rubare’, per esempio ‘fregare’, ‘sgraffignare’, ecc.

3.2.2. FORMAZIONE DI VERBI DENOMINALI

Un altro fenomeno che permette il superamento della ridondanza lessicale, inverso rispetto allo svuotamento, è la formazione di un nuovo verbo denominale (VD) semanticamente più “denso”, in cui uno degli attanti richiesti dal PVR si sostituisce alla radice “superflua”. Il caso di *s-R*, in particolare, è una dimostrazione dell’enorme versatilità del russo nella creazione di nuovi VD a partire potenzialmente da qualsiasi realia. L’archetipo dei VD in *s-R* può essere considerato *skommunizdit’*, eufemismo di epoca sovietica in cui la radice volgare del già citato *spizdit’* viene parzialmente sostituita da *kom-*

¹⁸ <<https://shorturl.at/acfF2>> (consultato il 23.10.2023).

munizm ('comunismo'), con una sovrapposizione dei grafemi *-iz-* presenti in entrambi i verbi. Questo VD, di chiaro interesse culturologico, comparve in relazione ai *nesuny* ('furbetti sovietici'), sostantivo derivato dal verbo *nesti* ('portare a mano') per indicare gli operai delle fabbriche che "si portavano a casa" attrezzature, cibo e pezzi di ricambio di proprietà dell'URSS *comunista*. *Skommunizdit'* divenne così un modello morfosintattico replicabile ed estremamente produttivo, vista la diffusione, ancora oggi capillare, della corruzione in Russia e nello spazio post-sovietico:

La produttività [di *s-R*] lo dice chiaramente: la corruzione si insinua pressoché ovunque. E non si tratta di un prefisso o di una desinenza mutevole. La corruzione è la radice stessa. Una radice che, per quanto ogni volta assuma un volto diverso, mantiene comunque e addirittura rinforza la propria essenza.¹⁹

Tale essenza porta a un gioco linguistico che attraverso poche e semplici regole sa costantemente reinventarsi. Pertanto, sarà ora nostro compito tentare di scomporre questo puzzle imprevedibile in ogni suo tassello culturale, per poi ricomporlo in italiano attraverso la traduzione: scomodando Torop, occorrerà scegliere quali elementi «tradurre, sacrificare, modificare [o] aggiungere»,²⁰ sulla base della familiarità del pubblico del Belpaese con i realia e i valori della cultura russa (e non solo).

3.2.2.1. PETROLIO NEL GOLFO DELL'OMAN

L'esempio (7a) è tratto da un articolo online su alcune operazioni condotte dagli americani nel Golfo dell'Oman.

(7a)

*Pendogopniki popytalis' privyčno **sdemokratit'** neft', no čto-to pošlo ne tak*²¹

(7b)

*Come al solito gli **ameriscugnizzi** hanno tentato di **fregare** petrolio **in cambio di democrazia**, ma qualcosa non ha funzionato*

¹⁹ TURKOVA K., *Podchryukivanie, ochorenie i tru-lja-lja*, LiveJournal, 2019: <<https://subbotin-alex.livejournal.com/69646.html>> (consultato il 23.10.2023).

²⁰ TOROP P., *Total'nyj perevod*, Tartu University Press, 1995, p. 83.

²¹ <<https://zbaza.livejournal.com/3908648.html>>. Link non più attivo (ottobre 2023).

Le idee politiche di chi ha scritto il testo emergono già nel sostantivo *pendogopniki*, occasionalismo composto da due elementi connotati culturalmente, *pindos* (a volte *pendos*) e *gopnik*: il primo indica in modo non troppo lusinghiero gli americani, il secondo si riferisce a uomini “della strada” non istruiti, spesso dediti ad atti di microcriminalità. Ricalcando formalmente l’originale, proponiamo in traduzione un *portmanteau* che unisce *ameri-* a figure familiari alla cultura italiana che condividono alcune caratteristiche del *gopnik*, come gli atti illeciti degli ‘ameriscugnizzi’, la rozzezza degli ‘americoatti’ o l’ignoranza degli ‘ameribifolchi’ e degli ‘amerizotici’. Passando al VD *sdemokratit*, derivato da *s-* e dal sostantivo *demokratija* (‘democrazia’), rileviamo un paradosso potenzialmente fuorviante, in quanto, ascoltando o leggendo, la *democrazia* viene “percepita” anche da chi non conosce il russo. Eppure, il significato del VD ha poco a che vedere con tale concetto, che qui rappresenta il mezzo o il modo con cui viene effettuato il furto espresso da *s-*. Assistiamo inoltre a un ribaltamento della prospettiva culturale: se infatti la democrazia è generalmente considerata uno dei valori base, e dunque positivi, della cultura occidentale, chi ha scritto (7a) esprime il punto di vista di quella parte di pubblico russo che ne ha una percezione tutt’altro che favorevole. In traduzione non è possibile ricalcare la struttura di *sdemokratit* utilizzando il “nostro” prefisso *s-*, dato il suo valore negativo, peggiorativo o eventualmente intensivo:²² un ipotetico ‘sdemocratizzare’ significherebbe ‘rendere meno democratico’ o ‘non democratico’. Scegliamo dunque un traduce polirematico composto dai verbi colloquiali ‘fregare’, ‘scippare’ o ‘sgraffignare’ per la resa del PVR e dalle espressioni di modo o mezzo ‘in cambio di / esportando (democrazia)’ per quella della radice. Azzardiamo altresì un’univerbazione con ‘demofregare’ o ‘demoscippare’.

3.2.2.2. UNO SCONTRO GENERAZIONALE?

Gli esempi (8–10a), contenenti ben tre VD, sono tratti dai commenti a un articolo del web: nel 2019 si scopre che in una ex-fabbrica di automobili nei dintorni di San Pietroburgo sono stati rubati immobili per oltre 54 milioni di rubli, con la probabile complicità dell’azienda di vigilanza privata pagata per garantirne la sicurezza.

²² SERIANNI L., *Grammatica italiana. Italiano comune e lingua letteraria*, Torino, UTET, 1989, p. 661.

(8a)

*Klassika, čo.****S”edinatorossit’** vse, čto ne prikručeno.**Čto prikručeno – otrutit’ i s”edinatorossit’.*

(9a)

*Ty pochodu molod ešče dlja klassiki, **skomunizdit’** [sic] vsegda govorili)))*

(10a)

***Snaval’nit’**.²³*

(8b)

*Embè, un classico.****Fregare tipo Putin** tutto quello che non è chiuso in cassaforte.**E se la cassaforte è chiusa – aprirla e **fregare** tutto **tipo Putin**.*

(9b)

*Sei un pochino giovane per un classico, in passato dicevamo “**tipo l’URSS**” :)*

(10b)

Tipo Navalny.

Questi VD presentano nomi comuni e propri nelle radici, in una “sfida” tra diverse generazioni: a) *edinatoross*, indicante un membro del partito politico *Edinaja Rossija* (‘Russia Unita’), di cui l’attuale presidente russo Vladimir Putin, pur non facendone ufficialmente parte, è leader *de facto* (marzo 2024); b) *kommunizm* (‘comunismo’), chiaro riferimento all’era sovietica; c) il cognome dell’oppositore politico russo Aleksej Naval’nyj, ormai tragicamente noto. Per non allungare eccessivamente il testo italiano, mostriamo una sola istanza del traducete del PVR (‘fregare’, ‘sgraffignare’, ‘ripulire’, ‘fare man bassa’...), mentre per le radici scegliamo l’espressione colloquiale ‘tipo’, ripetuta a ogni occorrenza per mantenere il ritmo dato da *s-*. Infine, quanto ai realia, operiamo alcune modifiche per una maggiore “vicinanza” alle conoscenze del pubblico italiano: *s”edinatorossit’* diventa ‘tipo Putin’, mentre per *skommunizdit’* proponiamo ‘tipo l’URSS’ al posto di un più letterale ‘tipo il comunismo’ o ‘tipo i comunisti’, evitando così erronei rimandi alla storia politica contemporanea del Belpaese. Inoltre, vista la fama di Naval’nyj, utilizziamo la trascrizione anglosassone con cui di norma il suo cognome viene scritto nella stampa occidentale.

²³ <<https://news.drom.ru/Hyundai-General-Motors-79705.html>> (consultato il 20.02.2024).

3.2.2.3. *IL CASO DELL'UCRAINA*

È interessante notare che s-R si lega a radici formate non solo da un sostantivo, ma anche da interiezioni, termini dialettali e locuzioni, perfino di altre lingue. Citiamo dunque due tweet del 2019: in (11a) un'utente antiputiniana lamenta l'uso, da parte del governo russo, dei risparmi pensionistici dei cittadini al fine di finanziare interventi militari all'estero o arricchire politici.

(11a)

*Vot sižu i gadaju**Kak pravil'no skazat'?**Naši pensionnye sbereženija:**- Krymirovali,**- Kremlirovali,**- Udonbasili,**- Zasirili ili prosto**- **Skrymzdili?***

(11b)

*Sono qui seduta e penso**Com'è che si dice?**I nostri risparmi per la pensione ce li hanno:**- Crimeizzati,**- Cremlinizzati,**- Portati via come il Donbas,**- Annientati come la Siria o semplicemente**- **Fottuti come la Crimea?**²⁴*

A tale quesito risponde un utente putiniano che inventa ben dodici VD, ricorrendo a realia e locuzioni tratti dal russo e dall'ucraino e divenuti tristemente attuali in seguito all'invasione su larga scala lanciata dalla Russia nel 2022. Si realizza qui «il ruolo espressivo dei verbi prefissati», il cui massimo esempio è la «ripetizione di verbi dal significato simile con uno stesso PVR».²⁵

(12a)

Chochljatina, tvoju pensiju skrymili, sdonbassili, stomosovali, sosvidomili, sbezvizili, soslavaukrainili, sgerojamslavili, sves'mirzananamili, scëevropili, sgidnili, speremogili, samarikazanamili [sic]

²⁴ <https://twitter.com/Dunya_Du_/status/1207981921814405121> (consultato il 20.02.2024).

²⁵ KRONGAUZ, *Pristavki...*, cit., p. 87.

(12b)

*Sottospecie di cosacca, la tua pensione te l'hanno **scippata** con la tua Crimea, il tuo Donbass, la tua chiesa indipendente da Mosca, il tuo nazionalismo, la tua esenzione dal visto Schengen, il tuo "Slava Ukraini!", il tuo "Gloria agli eroi dell'Ucraina!", il tuo "tutto il mondo è con noi!", il tuo "l'Ucraina è Europa!", il tuo Euromaidan, la tua "vittoria" contro la Russia, il tuo "l'America è con noi!"²⁶*

Il punto di vista politico di (12a) emerge subito nel sostantivo *chochljatina* ('sottospecie di cosacca'), particolarmente offensivo e composto da: a) *chochol*, dispregiativo russo per indicare gli ucraini (dal nome dell'unica ciocca che i cosacchi zaporoghi, da cui gli ucraini di oggi reclamano discendenza, lasciavano crescere sul capo); b) il suffisso *-(j)atina*, che si unisce a zoonimi per formare il sostantivo che ne indica la carne edibile.²⁷ Passando alla resa dei VD, conserviamo il ritmo dato dalla ripetizione di *s-* attraverso l'uso del possessivo (*il tuo* per ogni locuzione italiana corrispondente alle radici. Quanto agli specifici realia, iniziando dalla geografia, rileviamo due VD formati a partire da *Krym* ('Crimea'), *skrymzdit'* e *skrymit'*, per i quali rendiamo *s-* rispettivamente con 'fottere' e 'fregare', visto il chiaro rimando al già citato *spizdit'* in (11a). Anche la regione del Donbas(s) compare in due VD, *udonbasit'* e *sdonbasit'*: al di là dei diversi PVR, non è casuale la grafia del toponimo (*Donbas* in ucraino e *Donbass* in russo), una minuzia che testimonia come la presenza o meno di un singolo grafema incarni due visioni del mondo ormai completamente antitetiche. Muovendo verso i realia culturali, optiamo ancora una volta per soluzioni "vicine" alle conoscenze del pubblico italiano. In alcuni casi attuiamo sostituzioni: a) per *stomosovat'* proponiamo 'chiesa indipendente da Mosca' al posto di *Tomos*, il documento con cui venne dichiarata l'autocefalia della Chiesa ortodossa ucraina nel 2019; b) per *svidomit'* diamo 'nazionalismo' (da *svidomyj*, letteralmente 'cosciente', aggettivo peggiorativo russo che indica chi sostiene la coscienza nazionale e, per estensione, il nazionalismo d'Ucraina); c) per *soslavaukrainit'* manteniamo l'ormai nota espressione 'Slava Ukraini' ('Gloria all'Ucraina') senza appesantirla con la traslitterazione scientifica, che prevede 'Ukraińi'; d) per *sgidnit'*, rinvio a quella che gli ucraini chiamano *revoljucija hidnosti* ('Rivoluzione della Dignità'), proponiamo un più familiare 'Euromaidan'. In altri casi optiamo per aggiunte esplicative: a) per *sbezvizit'* scegliamo 'esenzione dal visto Schengen' (entrata in vigore per i cittadini ucrai-

²⁶ <https://twitter.com/smirnov_b77/status/1208610340637941760> (consultato il 20.02.2024).

²⁷ VINOGRADOV V. (a cura di), *Sovremennyy russkij jazyk. Morfologija*, Moskva, Izdatel'stvo Moskovskogo Universiteta, 1952, pp. 115-116.

ni nel 2017, dal russo *bezviz*, ‘esenzione dal visto’); b) per *speremogit’* (dall’ucraino *peremoha*, ‘vittoria’) suggeriamo “vittoria” contro la Russia’ (dove le virgolette doppie trasmettono il tono sarcastico dell’autore), per distinguere i successi cui aspirano le campagne militari ucraine di oggi dalla sovietica *pobeda*, la ‘vittoria’ sulla Germania nazista nel 1945 ad opera dell’URSS. Da notare che, vista la diversa pronuncia del grafema cirillico *z* nelle due lingue, la traslitterazione scientifica prevede *h* nel sostantivo ucraino *peremoha*, ma *g* nell’occasionalismo russo *speremogit’*. Infine, per i VD formati a partire da intere espressioni, inseriamo queste ultime fra virgolette alte doppie, con un punto esclamativo e alcune aggiunte dove necessario: ad esempio, suggeriamo “l’Ucraina è Europa!” per *ščėvropit’* (dall’ucraino *ce Jevropa*, ‘è Europa’).

3.2.2.4. UN GIOCO, TANTE ESPANSIONI

Prima di concludere, per aiutare a comprendere la grande versatilità di *s*-R, tentiamo ora una tassonomia, tutto fuorché esaustiva e puramente esemplificativa, dei VD occasionali che abbiamo riscontrato sul web,²⁸ lasciando ad altra sede la spiegazione dei singoli realia per ovvie questioni di spazio:

1. Epoca sovietica: *skommunizdit’*, *spionerit’*, *skomsomolit’*, *ssssrit’*...
2. Nomi comuni e propri della politica: *sdemokratit’*, *s’edinorossit’* (anche: *s’edinorosit’*, *s’edrossit’*, *s’edrosit’*), *snaval’nit’*, *sprezidentit’*, *sdeputatit’*, *sputinit’/sputinizdit’*, *smedvedevit’*, *smišustit’*, *skadyrit’*, *sgajdarit’*, *ščernomyrdit’*, *sporošenit’*, *stimošenit’*, *smerkelit’*, *smakronit’*, *sberluskonit’*...
3. Etnonimi (inclusi i dispregiativi): *ssossijanit’*, *skacapit’*, *smoskalit’*, *samerikanit’*, *spindosit’*, *skitait’*, *scyganit’*, *sgermanit’*, *spoljačit’*, *sgruzinit’*, *sčėčenit’*, *sukrainit’/sukrainizdit’*, *schochlit’*, *sukropit’*...
4. Economia: *sadministrirovat’*, *skapitalizdit’*, *sliberalit’/sliberalizdit’*, *svolontėrit’*, *sburžuit’*, *spensionerit’*...
5. Eventi storici e sportivi, fatti di cronaca: *smajdanit’*, *solimpiadit’/solimpizdit’*, *sviolončelit’*, *spianizdit’*, *skuindžit’*, *spanamit’*, *skiprit’* e i VD in (12a)...
6. Animali: *ssobačit’*, *skrysit’/skrysjatit’*, *skošačit’*, *sdinozavrit’*...
7. Altro: *sgopničat’*, *sšušarit’/sšušerit’*, *scapcarapit’*...

²⁸ Si noti che a partire da un’unica radice a volte si formano due VD, di cui uno termina in *-zdit’*: un chiaro rimando a *spizdit’* sul modello di *skommunizdit’*.

4. CONCLUSIONE

Per chiosare con una metafora legata al gioco, è bene ricordare che gli esempi qui riportati sono solamente alcune pedine del grande tavoliere linguistico dei verbi in *s-* nel significato di <rubare> e, più in generale, dei prefissi verbali russi. Ciononostante, è possibile elaborare alcune prime istruzioni per disporre tali pedine sulla scacchiera della traduzione in italiano, che include non solo i pedoni della composizionalità semantica tra PVR e radice, ma anche le torri dell'aspetto verbale, i cavalli dello stile, gli alfieri della morfosintassi e i reali dei realia.

Innanzitutto, *s-R* è tipico del linguaggio colloquiale, pertanto i traduttori italiani del PVR devono idealmente appartenere a un registro informale ('fregare', 'sgraffignare', ecc...). Dopodiché, occorre procedere diversamente in base al fenomeno riscontrato:

Effetto Vey-Schooneveld: trattandosi di una questione prevalentemente aspettuale, a livello semantico il traduttore della radice ha la precedenza su quello del PVR, senza particolari differenze tra imperfettivi e perfettivi. Nel caso degli imperfettivi polisemici, sarà *s-* a "selezionare" il significato di <rubare> fra quelli di cui dispone la radice.

Svuotamento semantico della radice: il traduttore rende *s-R*, unico elemento semantico "pieno" del verbo, poiché la radice è "svuotata" di significato. È dunque fondamentale conoscere tutta la semantica del PVR a partire dal significato spaziale prototipico e considerare il contesto in senso lato, in modo da distinguere se, per ogni caso specifico, *s-* manifesti effettivamente #steal o un altro tag.

Verbi denominali: massimo esempio del legame indissolubile tra lingua e cultura, i VD obbligano ad adottare tecniche diverse a seconda di quanta familiarità ha il pubblico italiano con la «spietata precisione»²⁹ dei realia che fungono da radici. Queste possono essere rese con complementi o espressioni di modo/mezzo introdotti da 'come', 'tipo', 'in cambio di' o 'con', avendo cura di evitare ambiguità e operando, per rievocare Torop, eventuali aggiunte, omissioni, sostituzioni o modifiche. In particolare, nei casi frequenti di diversi verbi in *s-R* giustapposti, si può proporre una sola occorrenza del traduttore del PVR, trasponendo la sua ripetizione, ad esempio, sull'elemento che introduce il traduttore di ogni radice ('fregare tipo Putin / tipo l'URSS...').

²⁹ TURKOVA, *Podchrjukivanie...*, cit.

Tutto ciò dimostra che, oltre alle conoscenze linguistiche, «chi traduce non deve limitarsi alla propria cultura, ma deve assimilare, rendendola un secondo “io”, anche la cultura del popolo nella cui lingua ha l’onore di lavorare». ³⁰ Auspichiamo pertanto di aver fornito un primo contributo che permetta di disputare, consapevolmente e ad armi pari, la grande partita tra il vastissimo mondo dei PVR e quello della loro traduzione in italiano.

³⁰ MIN'JAR-BELORUČEV R., *Kak stat' perevodčikom?*, Moskva, Gotika, 1999, p. 14.

III

‘Giochi di società’:
regole del gioco sociale tra amore e potere

L'amore come gioco. Alcuni esempi illustrati dal canzoniere provenzale M.819 della Morgan Library di New York*

CAMILLA BALDI

Università degli Studi di Firenze

Che il gioco, lungo il Medioevo, sia stato veicolo di simbologie e significati politici, religiosi e sociali è fatto noto, dagli studi di Lodovico Zdekauer in avanti¹. Nel gioco trova spazio il manifestarsi della mentalità e del pensiero; convinzioni e ideologie si riflettono nelle sue dinamiche e nelle sue regole, suscitando reazioni multiformi e influenzando la cultura e la società. Anche il complesso delle norme che regolano il corteggiamento e il rapporto con l'altro sesso è spesso proiettato sulle trame dei giochi, che sembrano rifletterne alcune caratteristiche; in altri casi l'amore e le riflessioni che suscita diventano assoluti ed espliciti protagonisti dei momenti ludici. Questo legame è presente in numerosissime testimonianze artistiche, dagli avori alle novelle, frequentemente in maniera implicita: se a un osservatore del tempo tali simbologie dovevano apparire chiare, più difficile è per quello moderno comprenderne il rapporto. Certamente può venire in aiuto il mezzo espressivo per noi più consueto ed esplicito, la parola, nella forma di trat-

* Il manoscritto è completamente digitalizzato sul sito della Morgan Library & Museum: <<https://www.themorgan.org/collection/chansonni-provenccal/147160>>.

¹ Si veda soprattutto ZDEKAUER L., *Il gioco d'azzardo nel Medioevo italiano*, Firenze, Salimbeni, 1993, ma anche *Il gioco nella società e nella cultura dell'Alto Medioevo*. Atti del convegno (Spoleto, 20-26 aprile 2017), Spoleto, Fondazione Centro italiano di Studi sull'Alto Medioevo, 2018.

tati e opere che ragionano dell'amore, spesso chiamando in causa anche il gioco, che si fa strumento di comprensione. La poesia provenzale ha rappresentato in questo senso una vera e propria finestra sulle dinamiche e sui principi dell'amor cortese, non solo da un punto di vista teorico, ma anche facendo luce su aspetti del vissuto generale e biografico dello scrivente.

La poesia trobadorica nasce come performance orale, eseguita dagli autori stessi o da giullari che proponevano i componimenti dei poeti a un pubblico vasto e variegato: nasce come momento di svago e di condivisione, in un certo senso nasce come gioco.² Dopo un processo lento e in parte ancora oscuro, questi testi vengono messi per iscritto in ampie raccolte, i canzonieri, destinate non più alla declamazione pubblica, ma a una lettura privata, nella maggior parte dei casi in luoghi e tempi lontani rispetto alla loro composizione.³ L'eredità trobadorica trovò spazio soprattutto nelle corti del Nord Italia, dove la cultura occitana venne accolta con entusiasmo e piegata a una volontà politica che puntava alla reintroduzione di certi valori feudali e cortesi.⁴ È soprattutto negli *scriptoria* del Veneto che, già all'inizio del Duecento, si provvede al riordino del materiale.⁵ La distanza spaziale e temporale rispetto alla composizione dei testi ha dotato così i manoscritti che ce li hanno tramandati di un ulteriore livello interpretativo, riguardante la percezione a posteriori di un mondo e di una poesia che si erano ormai estinti. Essendo destinato ora alla lettura individuale piuttosto che a una performance pubblica, l'oggetto-manoscritto si arricchisce di accorgimenti destinati a facilitare o amplificare l'esperienza del

² L'inizio dell'età dei trovatori è tradizionalmente associato al primo poeta in lingua occitana, Guglielmo IX d'Aquitania (1071-1126); il suo tramonto inizia invece con la crociata albigese (1209-1229 circa), per concludersi con Guiraut Riquier, l'ultimo trovatore, la cui attività poetica termina nel 1292. Nell'ampiezza della materia, mi limito a citare alcuni testi guida: DI GIROLAMO C., *I trovatori*, Torino, Bollati Boringhieri, 1989; MENEGHETTI M. L., *Le origini delle letterature medievali romanze*, Roma-Bari, Laterza, 1997; LAZZERINI L., *Letteratura medievale in lingua d'oc*, Modena, Mucchi Editore, 2010.

³ Si veda lo studio imprescindibile di AVALLE D. S., *La letteratura medievale in lingua d'oc nella sua tradizione manoscritta*, Torino, Einaudi, 1961.

⁴ Secondo gli studi di Brunel (BRUNEL C., *Bibliographie des manuscrits littéraires en ancien provençal*, Parigi, E. Droz, 1935) ci rimangono 95 principali testimonianze scritte della poesia occitana: di queste 52 sono prodotte in ambito italiano.

⁵ Si vedano soprattutto; AVALLE, *La letteratura...*, cit., pp. 83-128; DI GIROLAMO, *I trovatori...*, cit., pp. 3-13; FOLENA G., *Culture e lingue nel Veneto medievale*, Padova, Editoriale Programma, 1990, pp. 1-6; GUIDA G., *Esperienza trobadorica e realtà veneta*, in LACHIN G. (a cura di), *I trovatori nel Veneto e a Venezia*. Atti del convegno internazionale (Venezia, 28-31 ottobre 2004), Roma, Editrice Antenore, 2008, pp. 135-170; DE RIQUER M., *Leggere i trovatori*, Macerata, EUM, 2010, pp. 25-55.

fruitore, come le originali aggiunte testuali volte a presentare in una breve biografia la vita del trovatore (*vidas*), oppure destinate a commentare un singolo componimento (*razos*), brani che manifestano la volontà da parte dei lettori di una critica approfondita, precocemente interessata a indagare soprattutto le personalità di quegli autori, appartenenti a una cultura ormai lontana.⁶

A questa produzione appartiene anche il canzoniere N (New York, Morgan Library & Museum, ms. M.819) riferibile all'area veneta intorno alla metà del Duecento. Si tratta di un canzoniere incompleto ma dal progetto ambizioso:⁷ questa analisi si concentrerà sul rapporto tra testo e immagini, particolarmente interessante in quanto nel codice sono presenti due apparati decorativi separati, forse di mani diverse, pur se appartenenti al medesimo ambito culturale: il primo comprende le iniziali collocate all'interno di spazi riservati nello specchio di scrittura, spesso contenenti una figura a mezzo busto rappresentante l'autore del testo o personaggi poetici. Si tratta di immagini fortemente standardizzate, il cui scopo principale è scandire il testo aiutandone la lettura. Il secondo apparato è invece rappresentato dai disegni che trovano variamente spazio nei margini del manoscritto, liberi da cornici e non sempre portati a compimento, caratteristiche che, insieme ad altre, potrebbero indicarne un loro inserimento a posteriori.⁸ A differenza delle iniziali decorate, queste im-

⁶ Le *vidas* e le *razos* sono interamente raccolte in BOUTIÈRE J. – SCHUTZ A. H., *Biographies des Troubadours. Textes provençaux des XIIIe et XIVe Siècles*, Parigi, A. G. Nizet, 1964.

⁷ L'analisi codicologica è stata trattata in LACHIN G., *La composizione materiale del codice provenzale N (New York, Pierpont Morgan Library, M 819)*, in *La Filologia Romanza e i codici*. Atti del convegno (Messina, 19-22 dicembre 1991), Messina, Editrice Sicania, 1992, pp. 589-607. Nello stesso articolo si ipotizza che il codice fosse stato confezionato per una committenza signorile, per poi passare in ambito "borghese"; *id.*, pp. 605-606.

⁸ La decorazione del canzoniere N ha suscitato dibattito tra gli storici dell'arte. Mi limito a citare alcuni dei contributi più significativi: RIEGER A., *"Ins e.l con port, dona, vostra faisso". Image et imaginaire de la femme à travers l'enluminure dans les chansonniers des troubadour*, in «Cahiers de civilisation médiévale», 112, 1985, pp. 385-415; HUOT S., *Visualization and Memory: The Illustration of Troubadour Lyric in a Thirteenth-Century Manuscript*, in «Gesta», 31 (1), 1992, pp. 3-14; MENEGHETTI M. L., *Il pubblico dei trovatori*, Torino, Einaudi, 1992, pp. 261-265; MARIANI CANOVA G., *Il poeta e la sua immagine: il contributo della miniatura alla localizzazione e alla datazione dei canzonieri provenzali AIK e N*, in LACHIN G., *I trovatori nel Veneto e a Venezia*. Atti del convegno (Venezia, 28-31 ottobre 2004), Roma, Editrice Antenori, 2008, pp. 47-76; BOSSETTO F. L., *Il Maestro del Gaibana*, Cinisello Balsamo, Silvana Editoriale, 2015, pp. 91-93; MENEGHETTI M. L., *Storie al muro*, Torino, Einaudi, 2015, p. 263. Per una bibliografia più ampia rimando a BALDI C., *Commentare per immagini. Aspetti dell'apparato decorativo del canzoniere provenzale M.819 della Morgan Library & Museum di New York*, in «Rivista di Storia della Miniatura», 26, 2022, pp. 62-72.

magini marginali intrattengono con i testi un rapporto complesso e profondo: a volte sono collegate alle parole di riferimento tramite un simbolo rosso che funziona come una nota a piè di pagina, che è per il lettore il segno visivo dell'aprirsi di un approfondimento o di un'ulteriore riflessione.

La libera campitura di queste immagini nei margini già suggerisce una loro particolare fruizione: c'è infatti differenza tra ciò che è all'interno della cornice e ciò che è esterno ad essa.⁹ Un esempio particolarmente significativo di questa diversità è costituito dalla decorazione della cosiddetta *Apocalisse Getty* (Los Angeles, The J. Paul Getty Museum, ms. Ludwig III 1), che affianca iniziali abitate, scene incorniciate e immagini marginali. Le scene nelle cornici si presentano come la trascrizione figurativa della visione apocalittica di san Giovanni, ritagliandosi sulla pagina un proprio spazio virtuale, del quale la cornice sottolinea l'alterità rispetto alla materialità del foglio in mano al lettore. Intermediaria di questa distanza è la figura di san Giovanni, posta al di fuori delle scene incorniciate, che assume la funzione di mediatore tra la visione divina e il mondo reale. Con gestualità modulata secondo ogni scena, san Giovanni vuole guidare il lettore alla comprensione di ciò che abita le cornici, suggerendo reazioni ed emozioni e ponendosi sul suo stesso piano, in quanto anch'egli è posto al di qua di quel diaframma che la cornice costituisce.¹⁰

Individuare nello specifico che tipo di fruizione coinvolgesse il lettore-osservatore del canzoniere N è difficile, anche a causa della già citata incompletezza dei disegni nei margini: certamente c'è il fondamentale ruolo delle immagini nella memorizzazione del testo scritto e nell'acquisizione di nozioni,¹¹ ma non solo. L'obiettivo di convogliare una dimensione moralistica è dimostrato dalla quantità di scene marginali (ben trenta) dedicate a

⁹ Si confronti CAMILLE M., *Image on the Edge. The Margins of Medieval Art*, Londra, Reaktion Books, 1992.

¹⁰ LEWIS S., *Beyond the Frame: Marginal Figures and Historiated Initials in the Getty Apocalypse*, in «The J. Paul Getty Museum Journal», 20, 1992, pp. 53-76. Per la tematica: CICCUTO M., *L'esegesi del testo: lettera e figura*, in *Intorno al testo. Tipologie del corredo esegetico e soluzioni editoriali*. Atti del convegno (Urbino, 1-3 ottobre 2001), Roma, Salerno editrice, 2003, pp. 243-262.

¹¹ HUOT, *Visualization and Memory...*, cit., pp. 10-11; CARRUTHERS M., *Machina memorialis. Meditazione, retorica e costruzione delle immagini (400-1200)*, Pisa, Edizioni della Normale, 2006, p. 216. Per una panoramica sulle forme di ricezione e sulla funzione delle immagini nel manoscritto medievale si veda OROFINO G., «Leggere» le miniature medievali, in Castelnuevo E. e Sergi G. (a cura di), *Arti e storia nel Medioevo. Del vedere: pubblici, forme e funzioni, III*, Torino, Giulio Einaudi editore, 2004, pp. 341-361, e la ricca bibliografia a corredo.

illustrare il percorso del trovatore Folquet de Marseilla, il cui *corpus* apre la sezione del manoscritto dedicata ai singoli poeti. In questo percorso sarebbe compresa, caso unico in tutto il manoscritto, persino l'iniziale al f. 55r:¹² Folquet vi è ritratto come vescovo, carica che aveva effettivamente ricoperto a Tolosa dal 1205, e traguardo finale di una vita inizialmente dedicata ai beni del mondo, che si connette come a chiudere un cerchio all'ultimo disegno a lui dedicato al f. 63r, in cui vediamo il poeta inginocchiato di fronte al Crocifisso e alla Vergine, rappresentazione della sua definitiva conversione a una vita religiosa.¹³

Le altre immagini presenti nel manoscritto testimoniano però anche un'altra dimensione, che coinvolge più strettamente il testo a cui fanno riferimento. Se infatti nel caso del trovatore marsigliese è possibile trovare un filo conduttore che unisca i componimenti del suo *corpus* così come i disegni a lui riferiti, possiamo interpretare le altre immagini solo in rapporto alle unità di senso minime all'interno del contesto ampio e diversificato del canzoniere, cioè le poesie, a cui le scene sono connesse attraverso criteri di illustrazione variati, come vedremo oltre. È possibile che queste immagini siano interpretabili anche come corrispettivo grafico di quelle ambiguità fonetiche e semantiche che secondo Laura Kendrick gli autori intenzionalmente cercavano nei loro componimenti, giunte fino a noi sotto forma di varianti testuali nei testimoni della poesia trobadorica: non errori quindi, ma scelte operate dai copisti che, costretti alla rigidità della forma grafica, hanno privilegiato solo una delle possibilità.¹⁴ Queste ambivalenze semantiche, vive e allusive durante le originarie performance orali, capaci di provocare il pubblico con un gioco interpretativo ed esegetico che rendeva i testi dinamici e ogni soluzione poeticamente significativa, risultano necessariamente appiattite nella loro forma scritta, tanto più in un contesto linguistico diverso da quello ori-

¹² Lachin ha ipotizzato, constatando l'usura del foglio e le caratteristiche dell'iniziale, che il f. 55r fosse in origine quello di apertura dell'intero codice; il canzoniere rientrerebbe così fra quelli che sono stati definiti da AVALLE *Folquet-Sammlungen*, cioè canzonieri ordinati secondo un criterio religioso; LACHIN, *La composizione...*, cit., pp. 595-598; AVALLE, *La letteratura...*, cit., pp. 91-92.

¹³ Per la biografia di Folquet de Marseilla: GUIDA S. – LARGHI G., *Dizionario biografico dei trovatori*, Modena, Mucchi Editore, 2014, *ad vocem*; per una riflessione sul significato di queste immagini si veda NICHOLS S. G., "Art" and "Nature": Looking for (Medieval) Principles of Order in Occitan Chansonnier N (Morgan 819), in NICHOLS S. G. – WENZEL S. (a cura di), *The Whole Book. Cultural Perspectives on Medieval Miscellany*, University of Michigan Press, 1996, pp. 83-121.

¹⁴ KENDRICK L., *The Game of Love. Troubadour Wordplay*, Los Angeles, University of California Press, 1988, pp. 28-74.

ginario. Alcuni dei disegni marginali sembrano voler restituire l'ambiguità del testo poetico, stimolando il senso ludico della poesia. Un esempio si trova al f. 188v: nel margine esterno sono ritratti due pellegrini, con bastoni e bisaccia. L'immagine si riferisce alla I *cobla* (vv. 1-10)¹⁵ di *Leu chansonet'e vil* di Giraut de Borneill (242,045),¹⁶ di cui riporto il testo dell'edizione critica:

Leu chansonet'e vil / M'auria obs a far / Qe pogues enviar / En Alvergn'al Dalfi,
/ Pero, s'el dreit camí / Pogues n'Eblon trobar, / Be.l poiria mandar / Q'eu dic
q'en l'escurzir / Non es l'afanz, / Mas en l'obr'esclarzir.¹⁷

La *chansoneta* stessa, o con uno slittamento metonimico il suo autore, è individuabile nella figura del pellegrino vestito di rosso, che porta la mano alla bocca per indicare l'atto del parlare; l'altro personaggio è invece Eblon, del verso 6, identificato come il trovatore Eble de Saignes,¹⁸ con il quale Giraut si era scontrato sul dibattito topico, tema di questo componimento, tra la superiorità del *trobar leu*, cioè del poetare chiaro e semplice, di cui Giraut è un sostenitore, e del *trobar clus*, poetare oscuro e difficile. Il verso 6 gioca proprio sull'ambivalenza del verbo *trobar*, che significa 'trovare', 'incontrare', ma anche 'comporre poesia'.¹⁹ Non solo: il canzoniere N tramanda infatti la versione «pogues nebles trobar»,²⁰ in cui *nebles*, si traduce con 'nebuloso', 'oscuro':²¹ il senso del testo cambia a seconda della scelta di qualche lettera e della posizione di un apostrofo. In questo caso la personificazione della *leu chansoneta* di Giraut incontrerebbe non un trovatore, ma la personificazione di un *nebles trobar*,

¹⁵ Non concordo con RIEGER, *Ins e.l cor...*, cit., p. 412, che riferisce l'immagine ai versi 26-27 della III *cobla*.

¹⁶ Da qui in avanti i titoli dei componimenti, i loro riferimenti numerici così come le versioni dei nomi dei trovatori sono conformi alla Bibliografia Elettronica dei Trovatori (BEiT): <http://www.bedt.it/BEiT_04_25/index.aspx>.

¹⁷ SHARMAN R. V., *The Cansos and Sirventes of the Troubadour Giraut de Borneil*, New York, Cambridge University Press, 1989, pp. 283-288. 'Una chiara, veloce e leggera canzonetta devo comporre da mandare a Dalfin in Auvergne; ma se sulla via le capitasse di incontrare Eblon potrebbe facilmente dirgli da parte mia che la difficoltà sta non nel rendere oscura l'opera, ma nel renderla chiara'.

¹⁸ SHARMAN, *The Cansos...*, cit., pp. 287-288.

¹⁹ Dictionnaire de l'Occitan Médiéval (DOM): <<https://dom-en-ligne.de/dom.php?lhid=2GLcOVZMAOhz7NX4KBVIpU>>.

²⁰ L'edizione diplomatica, a cura di Luca di Sabatino ed Enrico Zimei, è disponibile sul Repertorio informatizzato dell'antica letteratura trobadorica e occitana (Rialto): <<http://www.rialto.unina.it/Cao/diplomatiche/N.htm>>.

²¹ DOM: <<https://dom-en-ligne.de/dom.php?lhid=72qArh0EgeDDmd9PEwSUQi>>.

una poesia oscura.²² Le due figure, che differiscono solo nella gestualità e nel colore dell'abito, interpretabili come pellegrini o come trovatori, grazie all'attributo del *bastonet* giullaresco che portano, possono essere allo stesso tempo ritratti dei due poeti, personificazioni dei loro componimenti e quindi simboli dei concetti discussi nel testo. La doppia valenza del verso è necessariamente nascosta dalla sua forma grafica, che può trasmettere un'unica variante, ma il disegno riesce invece a convogliarne l'ambiguità.

Seguendo il filo rosso che unisce immagine, testo e rapporto con il lettore-osservatore, le miniature nei margini del canzoniere N possono essere suddivise in quattro principali categorie. Innanzitutto troviamo nel manoscritto immagini "autoriali", illustranti cioè situazioni in cui il poeta nei componimenti si descrive come protagonista, siano esse reali o immaginarie. Si tratta di immagini dal significato diretto e facilmente comprensibili dal lettore, molto numerose nel manoscritto: tra queste ci sono l'immagine al f. 56r, in cui Folquet de Marseilla scappa da Amore rincorrendo l'amata, o quella al f. 58r, in cui lo stesso poeta descrive l'episodio nel quale riceve ordine dall'imperatrice Eudossia di continuare a comporre.

Una seconda tipologia è identificabile nelle immagini "descrittive", miniature che illustrano cioè elementi citati o descritti dal poeta, ma non vissuti da questi in prima persona: il contesto naturale raffigurato al f. 189v o il ritratto di Riccardo Cuor di Leone al f. 60r ne sono degli esempi.

Quelle "topiche" sono invece un ridotto numero di immagini la cui forma grafica rimanda a un significato altro rispetto a quello convogliato dal testo, giocando con iconografie diffuse e stratificate: normalmente i componimenti fanno riferimento a condizioni personali esperite dal poeta, mentre la forma dell'immagine collegata a queste parole richiama temi di valenza universale attraverso l'utilizzo pensato e consapevole di un'iconografia conosciuta, spesso religiosa.²³ L'utilizzo di un particolare codice iconografico come compendio tra ciò che il testo esprime e un messaggio più ampio porta il lettore a una nuova dimensione riflessiva, che Daniela Goldin ha efficacemente chiamato «realtà latente».²⁴ Al f. 211r, ad esempio, troviamo illustrato un combattimento tra due uomini: uno più piccolo brandisce una spada e ne sovrasta un altro di dimensioni maggiori. La scena si riferisce a

²² L'esempio testuale è riportato in KENDRICK, *The Game...*, cit., p. 27.

²³ La dinamica tra forma e contenuto è definita da Baschet "iconografia relazionale"; BASCHET J., *L'iconografia medievale*, Milano, Jaca Book, 2014, pp. 149-151.

²⁴ GOLDIN D., *Scrittura e figura negli "exempla" hamiltoniani*, in *Medioevo e Rinascimento veneto: con altri studi in onore di Lino Lazzarini*, vol. I, Padova, editrice Antenore, 1979, p. 23.

un passaggio della II *cobla* di *Merces es cauzimens* di Gausbert de Poicibot (BEdT 173,006),²⁵ in cui si afferma la superiorità morale dell'umile anche se sopraffatto dall'orgoglioso, riferendosi ovviamente al rapporto con l'amata. Gli elementi grafici che compongono l'immagine richiamano però alla mente il personaggio biblico di Davide nelle vesti della figura più piccola: il miniatore, utilizzando consapevolmente gli attributi del personaggio, riesce a suggerire un'identità alternativa della figura, arricchendo l'immagine di un senso nuovo, cioè il messaggio morale secondo il quale alla fine è comunque l'umiltà a trionfare sulla prepotenza.²⁶

La quarta tipologia è infine quella delle immagini "metaforiche", le più diffuse nel manoscritto: queste illustrano metafore o similitudini del testo basandosi sul rapporto analogico che intercorre tra i due elementi della figura retorica: le immagini raffigurano sempre gli elementi concreti di questa, lasciandone la controparte astratta al testo. Queste scene costituiscono così per il lettore un nucleo enigmatico: a differenza di quelle "autoriali" o "descrittive", le immagini "metaforiche" non hanno un significato autonomo. La lettura del testo poetico, quindi lo svelamento della parte testuale della figura retorica, costituisce per il lettore-osservatore un momento di confronto con la percezione e l'immaginario del poeta, che induce alla riflessione e alla costruzione di una rete di relazioni tra concetti generici e immagini. Anche lo stupore ha una parte importante in questo processo: l'analisi dell'immagine sollecita il senso analogico del pensiero medievale e diventa un'occasione ludica, una sorta di indovinello grafico la cui risoluzione è nascosta tra i versi dei componimenti.

In quest'ultima categoria di immagini troviamo tre scene all'interno del *corpus* di poesie di Folquet de Marseilla, che illustrano passatempi tipici dell'epoca: gli scacchi, la caccia col falcone e i dadi. La scelta del poeta di utilizzare determinate immagini nelle poesie, così come quella del miniatore di mettere in evidenza proprio queste similitudini dotandole di una controparte grafica appare particolarmente interessante per la riflessione sul rapporto tra amore, gioco e poesia.

²⁵ Non concordo con Rieger, che riferisce la scena alla IV *cobla* (RIEGER, *Ins e.l cor...*, cit., p. 413). Per il testo: SHEPARD W.P., *Les poésies de Jausbert de Pucibot. Troubadour du XIII siècle*, Parigi, Librairie Ancienne Édouard Champion, 1924, pp. 18-21.

²⁶ Si confronti DALLI REGOLI G., *Note sull'articolazione delle immagini tra XI e XIII secolo: schemi e modelli*, in QUINTAVALLE A.C. (a cura di), *Medioevo: i modelli*. Atti del Convegno Internazionale di Studi (Parma, 27 settembre-1 ottobre 1999), Milano, Mondadori Electa, 2003, pp. 137-150.

Al f. 59v è raffigurato un uomo seduto davanti a una scacchiera vuota, al di là della quale è tracciato un sedile anch'esso vuoto. Il segno rosso al di sopra dell'immagine rimanda alla parola *taulier*, al verso 54 della canzone *En chantan m'aven a membrar* di Folquet de Marseilla (BEdT 155,008).²⁷ La figura, intenta a contarne le caselle, illustra i versi «neis si.m doblava.l mals d'aital faisson / com dobla.l ponz del taulier per raison», i quali si riferiscono alla leggenda araba secondo cui l'inventore degli scacchi Sisah Ibn Dahir, sollecitato dal re di Persia a esprimere un desiderio, chiede di poter ricevere il numero dei chicchi di grano ottenuto mettendo un chicco sulla prima casella, due sulla seconda, quattro sulla terza e così via, ottenendo alla fine delle caselle un enorme numero di chicchi.²⁸ Il trovatore utilizza l'espediente citato nella leggenda per spiegare che sopporterebbe il dolore che i suoi sentimenti gli provocano anche se questo si moltiplicasse come i chicchi fanno sulla scacchiera. Lo strumento da gioco si trasforma così in strumento di misurazione del dolore, mentre il gioco stesso non può neanche avere inizio, perché l'assenza di Amore nella donna amata, rispecchiata dal vuoto al di là della scacchiera nella scena, impedisce l'inizio di un amore corrisposto e quindi della partita.

Al f. 60r è raffigurato invece uno dei passatempi più diffusi nel Medioevo: la caccia col falcone. Il falcone non è però appoggiato sulla mano del padrone, ma l'immagine mostra l'uomo afferrare strettamente il volatile per la coda. L'immagine è un chiaro riferimento ai versi della II *cobla* di *A! quan gen vens et ab quan pauc d'afan* (BEdT 155,003),²⁹ nei quali Folquet avverte che la stretta di Amore, se troppo forte, potrebbe soffocarlo, così come un folle stringerebbe troppo vigorosamente lo sparviero selvaggio fino a ucciderlo, per paura che si liberi. In questo caso il poeta, attraverso la similitudine, diventa un oggetto nelle mani di Amore, descritto come crudele secondo un *topos* tipico della poesia trobadorica: Amore diventa giocatore e unica figura agente della scena. Il miniatore è consapevole dello slittamento dell'identità poetica, dalla figura davanti alla scacchiera all'oggetto nelle mani di Amore, poiché pone ben due segni rossi di collegamento al testo, uno al di sopra dell'immagine del falconiere, connesso al termine *fols*, 'folle', l'altro in corrispondenza del volatile, i due protagonisti della figura retorica che simboleggiano rispettivamente Amore e il poeta.

²⁷ SQUILLACIOTI P., *Le poesie di Folchetto di Marsiglia*, Pisa, Pacini Editore, 1999, pp. 278-294.

²⁸ Il riferimento alla leggenda è in SQUILLACIOTI, *Le poesie...*, cit., p. 293.

²⁹ *Id.*, pp. 195-210.

L'ultima raffigurazione il cui soggetto è legato al tema del gioco è presente sempre al f. 60r; un unico segno rosso è posto in corrispondenza del centro della scena e si connette alla parola *joc*, al verso 3 di *Si tot me sui a tart aperceubutz* (BEdT 155,021). Riporto i primi otto versi tradotti da Paolo Squillacioti:

Sebbene me ne sia avveduto tardi, così come colui che ha perduto tutto e giura di non giocare più, devo ritenere per me una gran fortuna il fatto che ora mi sono reso conto del grande inganno che ordiva nei miei confronti Amore, che con bell'aspetto mi ha tenuto in vana speranza per più di dieci anni, a guisa di cattivo debitore che sempre promette ma non pagherebbe affatto.³⁰

Nella scena due uomini sono seduti uno davanti all'altro a un tavolo da gioco, su cui si vedono dadi e monete; l'uomo più a destra indica il tavolo, esprimendo la volontà di continuare il gioco: il miniatore compie così una scelta attiva, optando per raffigurare non il momento della presa di coscienza da parte del giocatore-poeta dell'inganno ordito da Amore contro di lui, narrata esplicitamente nella canzone, ma il momento in cui questi è ancora speranzoso di vincere e quindi persevera nella scommessa, nonostante l'azzardo lo stia portando verso una fine rovinosa, come testimoniano le poche monete che ha ancora a disposizione l'uomo più a destra. L'esito fallimentare anche dell'ultima scommessa è espresso graficamente dai dadi stessi: i numeri che questi mostrano potrebbero essere ricondotti al gioco della zara, molto popolare nel Medioevo, secondo il quale il tiratore vince se la somma delle cifre sui dadi va da 3 a 6 o dal 15 al 18 (gli *azar*), mentre perde con le *sorti*, tutti gli altri numeri.³¹ La somma delle cifre sulle facce dei dadi davanti alla figura del poeta è 12, un numero perdente. L'aspetto illusorio e vano del gioco d'azzardo è messo in relazione alla capricciosità di quell'amore profano che ha portato Folquet alla rovina attraverso il concetto di *fortuna*, inteso come mutevolezza, caos, sovvertimento dell'ordine:³² i disegni successivi (il debitore e il creditore, la fiamma che attrae le farfalle, le lance spezzate contro la colonna) vogliono tutti sottolineare la catastrofe causata dall'azzardo, la follia dell'amante accecato da un Amore crudele. Attraverso il gioco dei dadi si crea però

³⁰ *Id.*, pp. 209-228.

³¹ ZDEKAUER, *Il gioco d'azzardo...*, cit., pp. 19-22.

³² Si confronti soprattutto CANETTI P., *Il gioco delle forme nella lirica dei trovatori*, Roma, Bagatto Libri, 1996, p. 96. Concordo solo in parte con la tesi sostenuta in HUOT, *Visualization and Memory...*, cit., pp. 6-7.

finalmente una dinamica: nella prima immagine esaminata il gioco non poteva essere disputato, poiché mancava lo sfidante; nella seconda il poeta era nient'altro che uno strumento nelle mani di Amore; ora il gioco è stato disputato e ha così decretato un vincitore, Amore, e un perdente, il poeta. La definitiva sconfitta al gioco d'azzardo causa anche la fine del gioco d'amore, in un complesso intreccio di riflessi che riverbera anche sulla vita vera: la promessa di non cadere più nell'inganno di Amore, di non cedere più all'azzardo, è mantenuta da Folquet de Marseilla che intorno al 1195 diventa monaco cistercense presso l'abbazia di Le Thoronet,³³ abbandonando gli esiti incerti della *fortuna* per la Verità eterna, scelta che anche le immagini del manoscritto raccontano, come già visto.

Anche Dante, in apertura del canto VI del Purgatorio, un canto il cui protagonista è il trovatore Sordello, richiama il gioco della zara, operando però un fondamentale ribaltamento nella narrazione: in questo caso è il poeta, Dante, a uscire vittorioso dalla partita disputata.³⁴ Il gioco dei dadi trasfigura: da immagine dell'amore le cui *fortuna*e determinano il destino dei due poeti, a metafora di una disputa letteraria di cui Dante, con il superamento dell'intera poetica provenzale, si decreta assoluto vincitore. Secondo Michelangelo Picone:

Dante operando questo richiamo culturale a Folchetto ci vuol fare capire che ci troviamo nell'ambito del campo metaforico della vita amorosa come gioco: solo chi è uscito esemplarmente vincitore da questo gioco (e la *Vita Nuova* è il segno del superamento ideologico e poetico della tradizione romanza d'amore) può aspirare a percorrere l'itinerario eterno; gli altri non possono che guardare ammirati l'eroe che ha superato la prova, congratularsi con lui, farsi ricordare: ma nient'altro.³⁵

La forma grafica data alle immagini dei testi poetici nel canzoniere N ne rielabora e arricchisce il significato, richiamando alla mente del lettore-osservatore anche la dimensione orale dei componimenti; allo stesso tempo sottolinea il carattere anche visivo della parola scritta alla quale

³³ GUIDA – LARGHI, *Dizionario...*, cit., *ad vocem*.

³⁴ In PICONE M., «Paradiso» IX: Dante, Folchetto e la diaspora trobadorica, «Medioevo romanzo», VIII, 1981-1983, p. 76, lo studioso sostiene anzi come la scena si rifaccia proprio all'immagine fornita da Folquet. Per il rapporto tra Dante e Folquet si vedano anche: PASQUAZI S., *Il canto IX del "Paradiso". Dall'amore passionale all'amore milizia*, in «Giornale Italiano di Filologia», 12, 1981, pp. 3-23; GRIMALDI E., *Il gioco della zara. Dante tra Virgilio e Beatrice: alcune riflessioni*, Pisa, Edizioni ETS, 2017.

³⁵ PICONE, «Paradiso» IX..., cit., p. 76.

si accosta svincolandosi dalla posizione tradizionalmente ancillare data all'illustrazione nei confronti del testo e reclamando la necessità di un'analisi autonoma e originale. Queste immagini richiamano alla mente le parole di Johan Huizinga:

Ogni lingua è espressione in immagini. Mentre tuttavia la lingua della vita quotidiana, come strumento pratico e generalmente accettato, consuma di continuo l'indole immaginativa di ogni espressione in parola, ed acquista una indipendenza strettamente logica in apparenza, la poesia invece continua a coltivare intenzionalmente l'indole figurativa della lingua. Quel che il linguaggio poetico fa con le immagini è un gioco. Le distribuisce in serie stilistiche, vi depone dei segreti, sicché ogni immagine giocando risponde a un indovinello.³⁶

³⁶ HUIZINGA J., *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 1973, p. 157.

«Lies? Can one have lies in a game?» Love as a social game in Schnitzler's play 'Das weite Land'

CLEMENS WOLDAN

Paris Lodron Universität Salzburg

Arthur Schnitzler's tragicomedy *Das weite Land*, first staged in 1910, set the basis for the author's international success as a playwright of Viennese theater. The lasting impact of this play,¹ which Tom Stoppard adapted to English in 1980 as *Undiscovered Country*,² is due to the way Schnitzler realizes the idea of game in his tragicomedy. This idea is unfolded at different levels of the play, which are organized hierarchically, partially overlap and are interrelated: First, in the playing of a game of tennis; second at the higher level of the plot dominated by a "game of love" and finally at the level of the

¹ Rudolf Denk points out that since its first performance in nine different German-speaking theaters Schnitzler's tragicomedy continues to be staged all over Europe, with a variety of film and television versions. Cf.: DENK R., *Das weite Land. Tragikomödie in fünf Akten* (1911), in Jürgensen C. – Lukas W. – Scheffel M. (edited by), *Schnitzler-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*, Stuttgart, J.B. Metzler, 2022, pp. 115-119, p. 118.

² STOPPARD T., *Undiscovered Country*, in Stoppard T., *Plays 4. Dalliance, Undiscovered Country, Rough Crossing, On the Razzle, The Seagull*, London, Farber and Faber Limited, 1999, pp. 73-190; The title of Stoppard's adaptation alludes to Hamlet's prominent monologue 'To be, or not to be' in the so-called 'Nunnery Scene' of William Shakespeare's tragedy.

genre of comedy, which depicts models of a social behavior and provides insights into the reality of a certain society.³

The play's plot focusses on the industrialist Hofreiter, who is married to Genia but always involved in extramarital affairs. Having recently ended his liaison with his banker's wife Lady Natter, he begins courting Erna, his tennis partner, a much younger woman. Prior to this, an artist, the musician Korsakow had shot himself out of desperation. He had fallen in love with Genia; she however, had refused to become his lover. In the interim Hofreiter, his friend the physician, Dr. Mauer, and Erna depart for the South Tyrolean Dolomites to undertake some risky climbs in the mountains. During this excursion, Hofreiter's love affair with Erna deepens, while Mauer, who is also in love with Erna, has no success. In the meantime, Genia, who had remained in Vienna, has begun an affair with Otto, a young marine officer. Hofreiter discovers this affair by chance when he sees Otto climbing out of Genia's bedroom window. More out of fear for his public reputation than out of jealousy, Hofreiter provokes a duel with Otto. The end of the play takes a turn from the comic to the dramatic: Hofreiter kills his young rival, Genia leaves her husband, and Hofreiter rejects Erna with the intention of leaving Vienna for business in America.

1. SERVICE – A GAME OF TENNIS WITHIN THE PLAY

Tennis, which established itself in Vienna at the turn of the century as a fashionable sport of the upper-class society,⁴ occupies a special position in *Das weite Land* among the many games that the characters are engaged in.⁵ Schnitzler situates this game off-stage.⁶ The tennis court is located

³ According to Wolfgang Sabler theater around 1900 is by and large a 'theater of the reality' («ein Theater des Wirklichen») because it refers to real live conditions and patterns of behavior. SABLER W., *Zwischen Tradition und Innovation: Schnitzler als Dramatiker*, in Jürgensen – Lukas – Scheffel (edited by), *Schnitzler-Handbuch...*, cit., pp. 382-389, p. 383.

⁴ CZEIKE F.: *Tennis*, in Czeike F. (edited by): *Historisches Lexikon Wien*, Vol. 5., Wien, Kremayr & Scheriau, 1997, p. 37.

⁵ Heike Söhnlein observes that in Schnitzler's play the game of tennis is an occasion for social gatherings and forms the center of the depicted social activities. Cf.: SÖHNLEIN H., *Gesellschaftliche und private Interaktionen. Dialoganalysen zu Hofmannsthal's 'Der Schwierige' und Schnitzler's 'Das weite Land'*, Tübingen, Gunter Narr, 1986, p. 71.

⁶ Alfred Polgar regards the tennis game as Schnitzler's "great invention" («großartige Erfindung») enabling the sudden appearance and disappearance of various characters.

in the garden of Hofreiter's villa near the city of Vienna, is bordered by high bars and hidden by trees and can thus barely be seen by the spectator: «*Die weißen Kostüme schimmern her, doch die Gesichter sind kaum zu erkennen*».⁷ This 'imagined playground' («*imaginiert[e] Spielraum*»)⁸ is evoked primarily via acoustic signals, such as interjections by the tennis players that complete the visible action on stage. The game itself, the actual physical competition, is not visible. This holds true for the overall composition of the play, which is generally characterized by the omission of essential elements of the plot. Characterizing the play's dramaturgy Rudolf Denk states that the most significant events take place before the play begins or between its acts.⁹ One only knows about the omission of essential elements of the plot by the remarks characters make.

Tennis is limited to an exclusive society; the players belong to the industrialist's circle of acquaintances representing the Viennese upper class.¹⁰ In addition, participation in this game requires knowledge of certain rules, which regulate the gameplay and must be accepted by the players. Commenting on Paul Kreindl's tennis obsessions, Hofreiter points out that a successful tennis match nevertheless cannot be reduced to the mechanical execution of these rules:

Warum lacht's ihr eigentlich? Er nimmt's wenigstens ernst, der Paul. Darauf kommt's an. Ob es nun Tennis ist oder Schlittschuhlaufen [...] oder Leut' ku-

Cf.: POLGAR A., *Arthur Schnitzler. Das Weite Land*, in Polgar A., *Kleine Schriften. Band 5. Theater I*, edited by REICH-RANICKI M. – WEINZIERL U., Leipzig, Rowohlt, 1988, pp. 58-65, pp. 62-63.

⁷ SCHNITZLER A., *Das weite Land. Dramen 1909-1912*, Frankfurt a. M., S. Fischer, 1999, pp. 9-126, p. 38. From now on, the German primary text will be referred to as: AS 1999, followed by the page number; «*One may see the bright white tennis clothes but not much of the people*». STOPPARD, *Undiscovered Country...*, cit., p. 102. From now on, the English adaption will be referred to as: TS 1999, followed by the page number. Regarding Stoppard's play, it should be noted that his translation is not always literal, nor were the differentiations by dialectical colorations adapted.

⁸ DENK, *Das weite...*, cit., p. 116.

⁹ *Ibidem*, p. 117.

¹⁰ Around 1900, tennis was considered an elite sport that implied not only physical activity but also membership in an upper class of society. Cf. JAHN B. – SCHILLING M., *Einführung*, in JAHN B. – SCHILLING M., *Literatur und Spiel. Zur Poetologie literarischer Spielszenen*, Stuttgart, S. Hirzel, 2010, pp. 7-26, pp. 9-10; Up to the First Austrian Republic, tennis was a leisure activity limited to members of high society due to the high registration fees of exclusive clubs. Cf. CZEIKE, *Tennis*, cit., p. 37.

rieren. – Ich find', ein guter Tennisspieler ist ein viel edleres Menschenexemplar als ein mittelmäßiger Dichter oder General.¹¹

Kreindl's ambitions, ridiculous in the eyes of the other teammates, turn out to be a privilege distinguishing this kind of player from mediocre characters. On the other hand, too much ambition prevents success in sporting competitions; in vain Kreindl attempts to win in a game of singles against Erna or Hofreiter. His exaggerated ambitions lead to failure not only in tennis but also in other forms of social interaction.¹² Success in the game requires, as Hofreiter points out to the naval officer Otto, acceptance of unpredictable circumstances: «Ich weiß nicht. [...] Man hat doch nicht alles so in der Hand. Es gibt Ereignisse, denen gegenüber alle Voraussicht versagen kann... und alle Vorsicht.»¹³ Only players dispositioned with a certain flexibility are able to use unexpected events for their own advantage. In tennis those succeed, who have a certain «feel for the game»,¹⁴ as Pierre Bourdieu put it. This entails not only mastering the rules of the game but also having internalized certain patterns of behavior. According to this concept of game Hofreiter emphasizes that playing tennis is “a matter of character”. Genia, because of her sensibility and anxiousness, in general refrains from playing tennis,¹⁵ while Erna, on the contrary, cuts a “bella figura” when playing because of her spontaneity and her love of taking risks. She wins due to her strong competitive disposition, which makes the game a “dubious pleasure” («zweifelhaftes Vergnügen»¹⁶), resulting from Hofreiter's ruthless tennis training of not taking any weakness of

¹¹ AS 1999, p. 41; «What is there to laugh at? He at least takes it seriously. In my opinion a good tennis player is a nobler specimen of humanity than a mediocre poet or general [...]». TS 1999, p. 105.

¹² According to Söhnlein Kreindl's poor tennis game corresponds to his lack of social skills: «Sein schlechtes Tennisspiel korrespondiert mit seiner Ungeschicklichkeit im gesellschaftlichen Handeln.» In: SÖHNLEIN, *Gesellschaftliche und...*, cit., p. 72.

¹³ AS 1999, pp. 114-115; «I don't know. [...] We are not masters of our fate. Anything might happen to make all prediction useless ... and all caution». TS 1999, p. 176.

¹⁴ BOURDIEU P., *In Other Words. Essays Towards a Reflexive Sociology*, translated by Adamson M., California, Stanford University Press, 1990, p. 62.

¹⁵ Considering the characters of Schnitzler's tragicomedy Kari Grimstad points out that Genia «is one of the few [characters] who never takes part in the eternal tennis matches at their villa, matches which Friedrich [Hofreiter] always wins». GRIMSTAD K., *The Institution of marriage in Schnitzler's 'Komtesse Mizzi oder der Familientag' and 'Das weite Land'*, in «Modern Austrian Literature», 25 (3/4), 1992, pp. 141-156, p. 149.

¹⁶ AS 1999, p. 45.

his partners into consideration: «Sekkiert hat er einen nämlich – bis aufs Blut! – Wenn man nur einmal ein bißl nachgelassen hat – sofort ist man behandelt worden wie eine vollkommen hoffnungslose Erscheinung – wie eine ganz miserable Person überhaupt [...]».¹⁷ Due to his obsession with pure competition, the owner of the tennis court, Hofreiter, is able to win matches against younger, physically superior opponents. This competitiveness undermines the playful character of tennis, turning it from a noncommittal form of entertainment removed from everyday life into a ruthless and competitive contest.¹⁸ Tennis in *Das weite Land* is not only a symbol of the Viennese bourgeoisie way of life,¹⁹ but also anticipates aspects of its form and content. The author shapes it as a game within the game, inspiring the composition of the tragicomedy: An analogy between the double teams in tennis and the love affairs the characters are engaged in can be noticed; both of them – tennis match and love affair – are limited in their duration. In the same way as the partners of such matches alternate, constellations of erotic partnerships change. Thus, Adele undoubtedly indicates the end of their affair to her former tennis partner and lover Friedrich: «Und dann möcht' ich dir vorschlagen, daß wir uns endgültig "Sie" sagen. Aus ist aus. Ich bin für klare Verhältnisse»²⁰. At this moment, Friedrich himself is already engaged in winning over his significantly younger tennis partner Erna, which Adele is aware of. «[...] ich finde, daß du mit dieser kleinen Wahl [Erna] in einer geradezu unverschämten Weise kokettier-

¹⁷ *Ibidem*, p. 45; «He was merciless! And at the first sign of slacking off one was treated like a miserable sinner [...]». TS 1999, p. 111.

¹⁸ Barbara Eichinger states that in the Viennese society portrayed by Schnitzler, duels to death take the character of a sporting encounter, while “real games” like billiards and tennis become cruelly serious fights to death. Cf.: EICHINGER B., *Komm, spiel zum Tod im Morgengrauen! 'Lieb' und Spiel und Tod' im Werk Arthur Schnitzlers und in ausgewählten Visualisierungen*, in Ballhausen T. – Eichinger B. – Moser K. – Stern K. (edited by), *Die Tatsachen der Seele. Arthur Schnitzler und der Film*, Wien, Filmarchiv Austria, 2006, pp. 247-267, p. 261.

¹⁹ Reviewing Barbara Fey's staging of the play at Vienna's Academy theater in 2022, Jacques Le Rider points out that tennis becomes a symbol of the existence of the Viennese upper class: «Das Tennisspiel, das im Hintergrund der Ereignisse abläuft [...], ist ein Symbol für die Existenz, die die Figuren [...] aus dem Wiener Großbürgertum führen [...]». In LE RIDER J., *Der unaufhaltsame Niedergang des Patriarchats*, in *Das weite Land von Arthur Schnitzler. Programmheft des Wiener Burgtheaters*, Wien, 2022, p. 20.

²⁰ AS 1999, p. 46; «And may I suggest that you address me with a little less familiarity? What's over is over. I like straightforward relationships». TS 1999, p. 109.

st».²¹ Kreindl's statement, that the 'relationship must be settled once and for all' («da muß [...] das Verhältnis endgültig festgestellt werden»²²), illustrates the interdependency between the tennis game and action of the play as a whole, although in this case the quotation addresses the tennis game and not the love affair. In a similar way the tennis match between Hofreiter and Otto anticipates their duel, which will take place the next morning.²³ The deciding single between Hofreiter and Erna does not take place at all, which corresponds to the open character of their love affair, which doesn't find a definitive end.²⁴

2. CROSS-OVER – LOVE AS A SOCIAL GAME

The dramatic plot of *Das weite Land* focusses on 'love affairs' («Liebessachen»²⁵), which are explicitly characterized by Genia as a 'gamble and game' («Spielerei und Spiel»²⁶). Corresponding to his abilities in tennis, the Viennese industrialist Hofreiter turns out to be a skillful player in his love affairs. He possesses what Pierre Bourdieu calls a «feel for the game»²⁷ and is aware of its inherent logic. He knows how to use his trumps, such as economic success and social prestige in a targeted manner. His extramarital liaison with Adele, the wife of his banker Natter, has barely ended when he aims to gain the affection of Erna Wahl, for whose favor Doctor Mauer is also courting. Mauer, Hofreiter's only true friend, does not seem to be a serious competitor in matters of love. His moral claims disqualify him in a game which, as Genia points out, is not won by moral values but by 'bluff or fun' («List oder Spaß»²⁸). Since Mauer does not accept these rules of the "game of love" and categorially rejects 'sloppiness in

²¹ *Ibidem*; «[...] I think the way you're flirting with Mrs Wahl's little girl [Erna] is frankly disgraceful». TS 1999, p. 109.

²² *Ibidem*, p. 101.

²³ Kreindl unintentionally provokes, as Söhnlein concludes, the dramatic culmination that puts an end to the game. Cf. SÖHNLEIN, *Gesellschaftliche und...*, cit., p. 72.

²⁴ Cf. AS 1999, p. 126.

²⁵ *Ibidem*, p. 112.

²⁶ *Ibidem*.

²⁷ BOURDIEU, *In Other...*, cit., p. 62.

²⁸ *Ibidem*, p. 113.

love affairs' («Herzensschlampereien»²⁹), he cannot win Erna's affection. Erna for her part accepts these rules and thus becomes what Bourdieu calls an «accomplice»³⁰ in the 'illutio'; together with other players she vouches for the necessity of this game. Several times Erna coquettishly dodges the doctor's questions, who expects a binding commitment:

Mauer: Ist es Ihnen wirklich unmöglich, Fräulein Erna, mir geradeaus zu antworten? / Erna: Nicht leicht, Doktor. [...] Sie wissen, daß Sie mir sehr sympathisch sind. Hinkommen [zum Hotel am Völser Weiher – Anm. v. C. W.] sollten Sie jedenfalls. [...] Aber verpflichtet dürfen Sie sich so wenig fühlen als ich, selbstverständlich.³¹

Erna insists on non-commitment as a central feature of the “game of love”. Mauer in return violates this convention when directly articulating his feelings and trying to convince her of his affection. Erna isn't in favor of the comfortably solid marriage which the doctor proposes to her; she, like Hofreiter, is more enthusiastic about high-risk games: «Nur weiß ich nicht recht, ob dieses Gefühl der Sicherheit etwas so Wünschenswertes bedeutet. Wenigstens für mich»³². With no regard to social constraints and impressed by his dominance and boldness she prefers an affair with Hofreiter³³ to a secure bond offered by the doctor. A dialogue in the hotel lobby in the Dolomites suggests that Erna has finally surrendered to her feelings for Hofreiter:³⁴ «Ich spiele nicht mit Ihnen. Ich weiß, wozu mich unser Kuß verpflichtet. [...] Haben Sie

²⁹ *Ibidem*, p. 50.

³⁰ BOURDIEU P., *Distinction. A Social Critique of the Judgement of Taste*, translated by Nice R., Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press, 1984, p. 249.

³¹ AS 1999, p. 49; «Mauer: Is it really impossible for you to give me a straight answer, Erna? / Erna: It's not easy, Doctor. You know I'm very fond of you. You ought to come anyway [to the hotel at the Völser Weiher]. [...] But naturally, you mustn't feel any more committed than I do». TS 1999, p. 112.

³² *Ibidem*, p. 50; «To be frank, Dr Mauer, I sometimes feel that I need something more [...] than security and peace». TS 1999, p. 113.

³³ According to Söhnlein, calculated risks increase the appeal of the “game of love” for the players: «Glück oder Pech, Erfolg oder Mißerfolg stellen einkalkulierte Risiken dar, die für die Interaktanten den Reiz erhöhen». SÖHNLEIN, *Gesellschaftliche und...*, cit., p. 72.

³⁴ Kari Grimstad characterizes Erna's development: «It is interesting to observe the change in Erna in the course of their affair. This young woman is presented on her first appearance [...] as someone, who can act independently [...]. By the end of the play her outbursts of commitment [...] make her sound like the heroine of a soap opera.» GRIMSTAD, *The Institution...*, cit., p. 147.

es denn nicht immer gewußt, daß ich Ihnen gehöre?»³⁵. By this affirmation, Erna herself violates the principle of non-commitment she had defended in the argument with Mauer only a short time before, implicitly revealing the fragility of the concept of love as a game.

Hofreiter however, insists on the principle of love as a game to the very end. He leaves his latest girlfriend in the Tyrolean Hotel after she has ensured him of only belonging to him and having articulated her desire for a definite commitment. Retrospectively, he justifies his escape by claiming that he was obliged to care about Erna's reputation in public as a nonmarried woman: «Wär' ich dort geblieben, [...] am selben Tag härt' es das ganze Hotel gewußt. [...] Die Welt versteht's ja doch nicht. [...] Du kannst mir dankbar sein, daß ich dich nicht "kompromittiert" habe»³⁶. Contrarily, Hofreiter doesn't care about public opinion recapitulating the suicide of the young pianist Korsakow when accusing his own wife of clinging to such moral concepts:

[...] wenn du mir gegenüber zu der sogenannten Treue verpflichtet gewesen wärst...Aber ich hab' doch wirklich kein Recht gehabt [...]. Und, verstehst du, dieser Gedanke... daß [...] deine Tugend – einen Menschen in den Tod getrieben hat, das ist mir einfach unheimlich.³⁷

He cannot understand that Genia's adherence to a binding moral standard was responsible for the young man's suicide.³⁸ Hereby Hofreiter not only legitimizes his own erotic adventures, but also defends the conventions of non-commitment on which they are based. Hofreiter is so deeply involved in the "game of love" that he regards Genia's rejection of Korsakow's courtship not as a moral conviction but as a sophisticat-

³⁵ AS 1999, p. 90; «I'm not teasing you. I know what our kiss bound me to. [...] Haven't you always known that I belong to you?». TS 1999, p. 152.

³⁶ *Ibidem*, p. 101; «If I'd stayed, in a few days [...] the whole hotel would have known about us [...] that's not something to be given away to the world. [...] You should be grateful to me for not compromising your reputation». TS 1999, p. 163.

³⁷ *Ibidem*, pp. 59-60; «Or if I had deserved your fidelity, if you had felt honour-bound [...] to a faithful husband [...] but I did not have that right [...] And, you see, the thought [...] that your virtuousness drove a marvellous man to his grave, that to me is ghastly». TS 1999, p. 121.

³⁸ Grimstad attributes Hofreiter's «inability to accept love at face value» to the fact that «in his world of gamesmanship and of using people such love would give Genia the edge». GRIMSTAD, *The Institution...*, cit., p. 149.

ed move in the game:³⁹ «[...] aber ich hab' halt den Eindruck, [...] [a]ls wenn du den Selbstmord von Korsakow gegen mich irgendwie ausspielt-est... Innerlich natürlich [...]»⁴⁰.

In contrast to Hofreiter, Genia initially refrains from playing with love, which is unacceptable for her not only because of moral standards, but also because of her fondness for her husband. But when her husband finally manages to win Erna's affection in the Dolomites, she gets involved in an erotic affair with the naval officer Otto, who seems unsuitable for this kind of game due to his sensitive constitution.⁴¹ Why she finally takes part in the "game of love" remains unanswered,⁴² but abiding by its rules costs Genia great effort:

Vor allen Leuten spiel' ich Komödie, [...] vor deiner Mutter so gut wie vor meinem Stubenmädchen. Ich spiele die anständige Frau – und nachts lass' ich das Fenster offen stehn für meinen Liebhaber. Ich schreibe meinem Sohn, er möge sich länger bei seinen Freunden aufhalten [...] nur damit er mein Abenteuer nicht störe [...].⁴³

She remains critical of her double role in this game as she plays the loving wife and caring mother in the eyes of society, while hiding her affair with a young man from her social environment. Her inner conflict results from social obligations on the one hand and her role in the "game of love" on the other.⁴⁴ By qualifying her situation as a "comedy", Genia not only refers to

³⁹ Hofreiter regards his wife's loyalty as a tactical move in order to gain an advantage in the game: «Den Treuebeweis seiner Frau betrachtet er als taktischen Zug, mit dem sie ihn ins Unrecht setzen will, um einen Spielvorteil für sich zu verbuchen.» SÖHNLEIN, *Gesellschaftliche und...*, cit., p. 130.

⁴⁰ AS 1999, p. 58-59; «[...] but I felt that you were somehow playing off Korsakow's suicide against me [...]». TS 1999, p. 120.

⁴¹ Cf. *ibidem*, p. 121.

⁴² Doppler explains this affair by arguing that Genia hopes to save her marriage if she submits to the rules of the game and embarks on the adventure with the young marine officer. Cf.: DOPPLER, *Die Frauengestalten...*, cit., p. 100.

⁴³ AS 1999, p. 97; «I act out this farce for everybody [...] for your mother just as for my own housemaid. I act the part of a respectable married woman – and at night leave my window open for my lover. I write and tell my son he can stay longer with his friends [...] just so he won't spoil my fun [...]». TS 1999, pp. 158-159.

⁴⁴ Genia's attempt to participate in society's game is doomed to failure because the double roleplay appears to her not as a tactical success but as a loss of personal integrity. Cf.: SÖHNLEIN, *Gesellschaftliche und...*, cit., p. 74.

the relationship between acting and loving, but also exposes the fictive character of the dramatic action in the play overall.

The dual nature of the “game of love” becomes obvious in the way Hofreiter reacts to his wife’s affair. As long as Genia maintains the impression of a decent wife, he welcomes her love affair with the young officer: «Es ist mir [...] wie eine innere Befreiung. Ich gehe nicht mehr als Schuldiger in diesem Hause herum. [...] Sie fängt an, mir wieder menschlich nah zu sein»⁴⁵. Recognizing his own habitus in Genia’s “feel for the game”, Hofreiter perceives her participation in the “game of love” as a rapprochement. This complicity, called «*collusio*»⁴⁶ by Bourdieu, enables him to play the ambiguous role of an honest husband and an accomplished lover.

When Natter alludes to Genia’s affair, however, Hofreiter has to intervene, because the impression of an intact marriage can no longer be maintained and his position in society is endangered. The banker’s provocation forces Hofreiter to publicly defend his betrayed honor.⁴⁷ He offends the young officer *coram publico* to provoke a demand for a duel:

Sie waren nicht recht in Form, Otto. Einen Schlag haben Sie gehabt, wie ich ihn von Ihnen gar nicht gewohnt bin. So einen zerstreuten, so einen undezierten, so einen ängstlichen Schlag [...]. In der Tiefe Ihrer Seele [...] sind Sie feig.⁴⁸

The fact Hofreiter uses his victory in tennis for compromising Otto, shows the interdependence between the game of tennis and love in *Das weite Land*. The single match between Hofreiter and Otto is not only a prelude to their duel; it also anticipates its outcome: The industrialist shoots Otto, who is bound to the convention of restoring injured honor by satisfaction because of his position as an officer. Unlike the naval officer, Hofreiter, as a representative of a modern capitalist society, would not be forced to risk his life for a pre-modern value such as that of honor, but nevertheless insists on the

⁴⁵ AS 1999, p. 107; «It’s more like a happy release. I’m no longer the guilty party in this house [...] She’s begun to close the distance between us, as human beings». TS 1999, p. 169.

⁴⁶ BÖNING M., *Illusio (illusio)*, in Fröhlich G. – Rehbein B. (edited by), *Bourdieu-Handbuch*, Stuttgart-Weimar, J. B. Metzler, 2014, pp. 129-132, p. 130.

⁴⁷ «Genia’s adultery with Otto is not really the cause of the duel», «[i]n the first place Friedrich feels powerless vis-à-vis Natter, who has been spreading false rumors» and «also intimates that he knows of Genia’s affair with Otto». GRIMSTAD, *The Institution...*, cit., p. 150.

⁴⁸ AS 1999, pp. 114-115; «You weren’t on top form, Otto. You had one stroke I’ve never noticed before in your armoury. Such a nervous indecisive stroke [...]. In the depths of your soul, in the very depths, Otto, you’re a coward». TS 1999, pp. 176-177.

duel. Therefore, a traditional social convention from which Hofreiter has distanced himself⁴⁹ dictates his behavior. His participation in the duel represents not so much a conscious decision as an unconscious action determined by internalization,⁵⁰ as the industrialist's reply suggests: «Warum –? Offenbar ... hat's mir so beliebt. [...] So einfach ist das nicht. Hineinschaun in mich kannst du doch nicht. Kann keiner. [...]. Es hat sein müssen»⁵¹. The duel, initially regarded as 'the latest fun' («neueste[r] Spaß»⁵²), finally turns out to be a competitive struggle lacking any kind of non-committal amusement:⁵³ «Es war auf Leben und Tod. Er wollte es so gut wie ich. Ich hab's in seinem Aug' gesehen, wie er in meinem»⁵⁴.

This contradiction between pleasure and seriousness, between non-commitment and compulsion undermines, as Mauer points out, the idea that love is no more than a 'delicious game' («köstliches Spiel»⁵⁵):⁵⁶ «Der Freiheit, die sich hier brüstet, der fehlt es am Glauben an sich selbst. Darum gelingt ihr die heitre Miene nicht, die sie so gerne annehmen möchte ... darum grinst sie ... wo sie lachen will»⁵⁷. Mauer's criticism highlights that taking part in such a game is

⁴⁹ Cf. *ibidem*, p. 125.

⁵⁰ Based on Schnitzler's play Peter von Matt shows that the duel is part of an established system of sanctions for violated honor, having been internalized only as a convention. This internationalization reduces honor to an almost mechanical practice, far away from any real morality. Cf. VON MATT P., *Die Veranstaltungen des Liebesverrats*, in: *Das weite Land von Arthur Schnitzler, Programmheft des Wiener Burgtheaters*, Wien, 2022, p. 12.

⁵¹ AS 1999, p. 124; «Why? – Obviously...because I felt like it. [...] It isn't as simple as... You can't look into my soul. No one can. [...] It had to be so». TS 1999, pp. 186-187.

⁵² *Ibidem*, p. 116.

⁵³ Hofreiter is not satisfied by wounding his opponent, as would correspond to the practice of duel in Viennese society, but he kills his opponent, convinced «that the duel is a matter of 'er oder ich'». HOWE P., *Morality and Mercy in Vienna: Moral Relativism in Shakespeare's Measure for Measure and Schnitzler's Das weite Land*, in James D. – Ranawake S. – Stewart C. (edited by), *Patterns of Change: German Drama and the European Tradition*, New York-Frankfurt a. M.-Paris, Peter Lang, 1990, pp. 215-228, p. 224.

⁵⁴ AS 1999, p. 125; «[...] He wanted it, as I did. It was life or death. Him ... or me ... ». TS 1999, p. 187.

⁵⁵ *Ibidem*, p. 113.

⁵⁶ As Ortrud Gutjahr states, the "game of love" always turns into bitter seriousness, since passion causes suffering; therefore the postulated idea of showing eroticism as a game free of conflicts has to fail. Cf.: GUTJAHR O., *Arthur Schnitzler und das weite Land der Seele*, in Mauser W. – Renner U. – Schönau W. (edited by), *Phantasie und Deutung. Psychologisches Verstehen von Literatur und Film*, Würzburg, Königshausen & Neumann, 1986, pp. 113-127, p. 118.

⁵⁷ AS 1999, p. 113; «This much-vaunted freedom one finds here lacks conviction. That's why the happiness it seeks eludes it...and why its laughter dies in a grin». TS 1999, p. 175.

based not only on misleading the audience, but also on self-deception. Only players who manage to disregard the lack of freedom within the “game of love” can enjoy its illusion of non-commitment. Genia emphasizes the game’s compulsive nature, when she alludes to the economics of the “game of love”, where success must be paid for by the sacrifice of individual freedom:⁵⁸

Und wer sagt Ihnen, lieber Doktor, daß Friedrich nicht bezahlt? Muß es denn gerade in gleicher Münze sein? Er bezahlt schon – in seiner Weise! [...] Wirklich, Doktor, manchmal denk’ ich, es ist ein Dämon, der ihn so treibt.⁵⁹

Hofreiter’s undisputed sovereignty in erotic matters demands such a high degree of self-investment that the pleasure of the game becomes a notorious compulsion. In the stage directions of his play Schnitzler hints at the dissociation caused by this compulsion to play: The motionless smile on Hofreiter’s face, frozen in a mask (*«in seiner lachend boshaften Art, die nun wie eine Maske wirkt»*⁶⁰), dissolves into a quiet weeping at the arrival of his son Percy: *«Er wimmert einmal leise auf Ja, Percy, ich komm’ schon. Da bin ich»*⁶¹. Even characters who renounce the “game of love”, such as Anna Meinhold, Doctor Mauer and Natter, cannot escape its dynamics. The helplessness of the individual in the face of the game, becomes particularly obvious in Genia’s case: Korsakov ends his own life because Genia refuses to be part of the “game of love”, while Otto loses his life when Genia takes part in this game.⁶²

The mentioned passages in the text show that love affairs in *Das weite Land* are not to be understood in sense of a game without any purpose or free from social constraints.⁶³ Schnitzler’s presentation of these affairs re-

⁵⁸ Genia recognizes that Hofreiter’s longing to secure recognition by other persons degenerates into an addiction quite like the passion of a player. Cf.: GUTJAHR, *Arthur Schnitzler...*, cit., p. 118.

⁵⁹ AS 1999, p. 21; «Oh, Friedrich pays. Not in the same coin, but he pays all right. [...] Sometimes, Doctor, I really think there’s a demon driving him». TS 1999, p. 88.

⁶⁰ *Ibidem*, p. 122; «[...] in his laughing mischievous vein, which is now masklike». TS 1999, p. 184.

⁶¹ *Ibidem*, p. 126; «(Moans quietly [...]) Percy, I’m coming. Here I am». TS 1999, p. 189.

⁶² In his review of *Das weite Land*, Polgar characterizes Genia as a figure whose tragedy is rooted in a general powerlessness: «Sie kann tun, was sie will: Sie ist schon dadurch Opfer, daß sie überhaupt etwas will; sei’s das Legitime, sei’s das Illegitime, [...], sei’s ihr Glück, sei’s des Mannes Glück.» POLGAR, *Arthur Schnitzler...*, cit., p. 63.

⁶³ In his tragicomedy *Das weite Land* Schnitzler shows that it is impossible to establish a playful refuge of pure pleasure in a society with a system of values that has become fragile. Cf. GUTJAHR, *Arthur Schnitzler...*, cit., p. 118.

sembles more closely Bourdieu's concept of habitus as a «social game embodied and turned into a second nature»⁶⁴. According to its portrayal in the tragicomedy, this game depicts a reaction of the Viennese upper class to the erosion of traditional social norms and structures at the turn of the century.

3. MATCH – 'DAS WEITE LAND' AS A GAME WITH GAMES

Das weite Land can be understood as a play on stage reflecting social reality in Vienna around 1900; a society in which game has become a chiffré of social life in general.⁶⁵ In order to elaborate the dynamics and limits of a society shaped by such a view of life, Schnitzler dramatizes these models as games. Therefore, he unfolds the plot of his tragicomedy in various games, which are organized hierarchically, partially overlap and are interrelated.

The tennis game, being a topos in Austrian literature,⁶⁶ anticipates essential aspects of the love affairs taking place at a higher-level of the plot, which are in turn also portrayed in the form of a game. Tennis not only reflects social conditions of the "game of love", like social exclusivity and rapidly changing personal constellations, but also anticipates the plot development: In the very same way Hofreiter beats the naval officer in the tennis match, he also defeats him in the following duel. Unlike tennis, the "game of love" is based on a double nature, in which established forms of behavior cover up competitions for sexual dominance and erotic conquests. Not explicitly formalized rules, but rather conventions acquired by socialization determine this game, with its logics being disclosed by certain characters: Regarding the "game of love" Genia sees trickery to be a substitute for truth, Hofreiter defines pleasure as its supreme principle while Erna points out non-commitment as the foundation of this game. Deconstructing the logics of the game the author reveals the fragility and limits of the "illusio" on which the game is based: Genia insists on her husband's sincerity, Hofreiter provokes a duel that has nothing in common with pleasure, and Erna confesses her absolute love to the industrialist. Repeatedly

⁶⁴ BOURDIEU, *In Other...*, cit., p. 63.

⁶⁵ This idea is expressed in Hugo von Hofmannsthal's poem *Zu einem Buch ähnlicher Art*, where the author replaces the lyrical "I" with a choral "We": «Wir haben aus dem Leben, das wir leben, / Ein Spiel gemacht, und unsere Wahrheit gleitet / Mit unserer Komödie durcheinander [...]». VON HOFMANNSTHAL H., *Gedichte und lyrische Dramen. Gesammelte Werke in Einzelausgaben*, edited by H. Steiner, Berlin, S. Fischer, 1924, p. 46.

⁶⁶ Tennis is present in Austrian fiction from Ferdinand v. Saar's *Schloß Kostenitz* via Heimito v. Doderer's *Strudelhofstiege* up to Eva Menasse's *Vienna*.

the “*dramatis personae*” fail in performing the roles assigned to them by the game and even point this out, like Adele Natter, who criticizes her ambivalent status as Hofreiter’s former lover, or Genia, who explicitly mentions the double character of her role in the game of love. This insight into the ambivalent nature of one’s own role not only reveals the illusion of the “game of love”, but also the fictional character of the drama itself.⁶⁷

This ‘exhibited artificiality’ («ausgestellte Künstlichkeit»⁶⁸) which is, according to Stephan Kraft, a characteristic feature of the comedy genre, is particularly embodied by those characters assuming a spectator position in the “game within the game”. Anna Meinhold, actress by profession, does not take part in the “game of love” at all; she restricts herself to question the “delusion” of non-commitment. Even Natter, a cynical banker, contents himself with being a ‘thankful audience’ («dankbare[s] Publikum»⁶⁹) and repeatedly empathizes the pleasure that the staged game offers him: «Ja, das ist wahr. [...] Ich unterhalte mich königlich. Immer. Bei jeder Gelegenheit!»⁷⁰ Such “uninvited spectators” appearing within the game and observing it double the levels of perception: The audience becomes aware of its own status as a spectator and recognizes itself as taking part in the game.⁷¹ Thus, the border between game and reality is constantly undermined and the difference between game and non-game reality is challenged. In his drama *Das weite Land* Schnitzler provokes the contemporary Viennese audience to experience itself as an actor in the “game of love” and to become aware of the dynamics and limits of this game.

⁶⁷ According to Anke Bosse characters can undermine the drama’s illusion by questioning the type of role they are supposed to embody. Cf. BOSSE A., *Retheatralisierung in Theater und Drama der Moderne*, in Anz T. – Kaulen H. (edited by), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin-New York, De Gruyter, 2009, pp. 417-430, p. 425.

⁶⁸ KRAFT S., *Optimistische ‚Endspiele‘ – vom Nutzen des Zufalls in Spiel und Komödie*, in *ibidem*, pp. 431-438, p. 431.

⁶⁹ AS 1999, p. 48.

⁷⁰ *Ibidem*; «Yes, that’s true. I find life entirely amusing». TS 1999, p. 112.

⁷¹ The game within the game doubles, as Bosse points out, the levels of observation in which the real spectators in the auditorium correspond to fictitious ones on stage. Therefore, the spectator becomes aware of his status as spectator as well as of this game as game. Cf. BOSSE, *Retheatralisierung in...*, cit., p. 419.

Il sesso è un gioco da ragazzi? Sessualità infantile e scarica come luoghi di rimozione in *Dei bambini non si sa niente* di Simona Vinci

TOMMASO DAL MONTE

Università degli Studi di Udine/Università degli studi di Trieste

1. INFANZIA, EROS E MORTE NELLA NARRATIVA DI SIMONA VINCI

I romanzi di Simona Vinci mettono spesso al centro bambini minacciati e in pericolo di morte. Se in alcune delle sue ultime prove è sembrato preponderante l'interesse per il tema della malattia mentale, declinato in chiave romanzesca (*La prima verità*, 2016) e autobiografica (*Parla, mia paura*, 2017),¹ nelle sue prime opere, invece, adolescenti e preadolescenti si trovano di frequente alle prese con un mondo che arriva a metterne a repentaglio la vita. Queste narrazioni assumono forme variabili che spaziano dal racconto (*In tutti i sensi come l'amore*, 1999), al romanzo storico e di formazione (*Come prima delle madri*, 2003) o ancora al romanzo breve dal tono fiabesco e onirico (*Brother and sister*, 2004). Come è possibile ricostruire da frammenti di testi e interviste, l'origine di questa ossessione tematica va probabilmente rinvenuta nell'infanzia della

¹ Queste opere sono state lette come esempi di *Illness Narratives* in REDAELLI S., *Scrivere la paura: depressione, afasia, terapia nell'opera di Simona Vinci*, in «Studi polacco-italiani di Torun», 16, 2020, pp. 205-216 e in PIERINI F., *Narrative as mould, narrative as modulation: Maria Cardinali, Simona Vinci, and Elizabeth Wurtzel's narratives of Illness and Healing*, in «Comparative American Studies», 18, 2021, pp. 260-273.

scrittrice e nella sua tendenza a osservare il mondo attraverso il filtro delle immagini affascinanti e minacciose ricavate dalle fiabe:

Forse [...] la storia del bambino scomparso era una delle mie fantasie che trovavano conferma e sostegno nelle pagine delle *Fiabe* dei Fratelli Grimm: i bambini potevano scomparire, essere rapiti, rubati, inghiottiti dalle viscere della terra, incantati da un pifferaio magico che per vendetta contro i grandi li avrebbe fatti svanire e tenuti con sé per sempre, chissà dove.²

Insieme a questo immaginario inquietante, Vinci concede ampio spazio a una vena erotica che si incarna nelle pulsioni dei giovani protagonisti e che riflette l'energia vitale dell'infanzia – secondo la scrittrice «l'unica stagione della vita in cui si vive davvero», mentre «gli adulti sono tutti morti».³ Il fascino per i corpi adolescenti, in cui ogni elemento è ancora potenza e divenire («Amo davvero solo i corpi dei bambini, le braccia scheletriche, le gambe sgraziate, gli spigoli, i movimenti goffi e pieni di energia, vibranti. Mi piacciono i corpi colti nel momento di grazia perfetta del passaggio dall'infanzia all'adolescenza»⁴) si traduce in personaggi maschili e femminili dalla forte carica erotica, che manifestano spontaneamente e con entusiasmo le proprie pulsioni sessuali. Infanzia, eros e morte – rischio ultimo e spesso compimento delle storie – si intrecciano dando vita a combinazioni originali e scioccanti, che rendono la voce di Vinci ben riconoscibile.

Questi nuclei tematici si ritrovano condensati in *Dei bambini non si sa niente*, libro d'esordio di Vinci pubblicato nel 1997 da Einaudi nella neonata collana «Stile libero». Romanzo breve ambientato a Granarolo dell'Emilia nell'estate del 1996, *Dei bambini non si sa niente* racconta le vicende di cinque amici – Martina e Greta di dieci anni, il coetaneo Matteo e i due più grandi Luca (quattordici anni) e Mirko (quindici anni) – che scoprono la propria sessualità finché, in una escalation di pratiche sempre più violente ed estreme, una di loro viene uccisa e il suo cadavere occultato.

Il periodare franto costruito per creare suspense con il minimo investimento stilistico, la giovane età dell'autrice che nel 1997 aveva appena ventisette anni, il tema dal forte impatto emotivo e alcune descrizioni che sfiorano il *gore* se non lo *splatter* possono avvicinare *Dei bambini non si sa niente* agli stilemi e alle tecniche della “giovane narrativa”, molto in voga in Italia a partire da-

² VINCI S., *Mai più sola nel bosco* (2019), Venezia, Marsilio, 2021, p. 19.

³ EAD., *Vedi alla voce... (ovvero: conversazioni telematiche sui massimi sistemi del femminile)*, in AA.VV., *Ragazze che dovrete conoscere. The sex anthology*, Torino, Einaudi, 2004, p. IX.

⁴ Ivi, p. XI.

gli anni Settanta,⁵ o alla produzione dei Cannibali, la cui antologia eponima, *Gioventù cannibale*, era stata pubblicata appena un anno prima sempre nella collana «Stile libero». Se esistono innegabili punti di tangenza con entrambi questi filoni, almeno per quanto riguarda la strategia editoriale, Vinci è però lontana dalla dimensione citatoria e dai toni ludici che caratterizzano tanto i Cannibali quanto gli esordienti degli anni Novanta; il modello più vicino sembra semmai lo Stephen King di *Different Seasons* (1982) – di cui nel 2023 Vinci ha curato parte della nuova traduzione italiana – e di *It* (1986), dove nello scenario dell’America rurale gruppi di ragazzini vivono esperienze di crescita, narrate con accenti epici e malinconici.

Attraverso procedimenti simili, ma con l’elegia che prevale sull’epica, Vinci situa nella campagna emiliana una storia di perdita dell’innocenza e dell’infanzia, un romanzo di formazione segnato dal lutto e dalla colpa.

2. LA RIMOZIONE COME OGGETTO E SPAZIO DEL RACCONTO

Che il libro affronti la fine dell’infanzia è ricordato già nell’incipit dalla voce narrante, attribuibile a un narratore esterno onnisciente: «Sembra che sia passato un sacco di tempo. Quando pensa a quei giorni, Martina pensa: quando ero piccola, però era solo due mesi fa».⁶ La vicenda, ripercorsa in analessi, spiegherà cos’è accaduto durante i mesi estivi e solo alla fine rivelerà perché i protagonisti sono ormai diventati grandi.

Anche il secondo capitolo comincia con un riferimento al passato: «Prima giocavano tutti insieme. Prima».⁷ Il gioco, dimensione propria dell’infanzia, appartiene a un tempo irrecuperabile, come sottolinea l’anafora dell’avverbio «prima». L’attività ludica, inoltre, non è solo associata a generiche coordinate temporali – prima giocavano tutti insieme, adesso, evidentemente, no – ma è circoscritta a spazi precisi e vincolanti:

Anche *il gioco dei baci* dietro la staccionata fiorita, era divertente. Dall’altra parte della strada, di fronte a un piccolo campo, c’è una staccionata di legno molto corta, stile western. [...] Le bambine, a turno, si mettevano dietro la staccionata, e i maschi stavano in fila davanti. Uno alla volta, venivano passati al vaglio dalla

⁵ Cfr. TIRINANZI DE MEDICI C., *Il romanzo italiano contemporaneo. Dalla fine degli anni Settanta a oggi*, Roma, Carocci, 2018, pp. 124-126.

⁶ VINCI S., *Dei bambini non si sa niente*, Torino, Einaudi, 1997, p. 7.

⁷ Ivi, p. 13.

bambina-principessa in carica, chi passava l'esame riceveva un piccolo bacio, a volte anche con la punta della lingua.⁸

Spazi e giochi sono legati in maniera biunivoca, così che, alla comparsa di un nuovo spazio, chi legge dovrà aspettarsi l'arrivo di un nuovo gioco.

Nelle lunghe giornate estive compare in effetti un nuovo ambiente, un «rifugio segreto, un capannone abbandonato a pochi chilometri da lì».⁹ Inizialmente i più piccoli non vi sono ammessi, e solo in un secondo momento Mirko e Luca, i due ragazzi più grandi che ci erano già stati insieme ad altri amici, decidono di portarci Matteo, Martina e Greta. Solo quando tutta la comitiva è riunita, viene descritto quello che sarà lo scenario principale della storia:

Il capannone sta al centro di uno spiazzo in mezzo a campi di erba medica, abbastanza lontano dal paese [...]. Fuori, per terra, i segni di molte ruote diverse, un falò improvvisato con sterpaglie e rami secchi, delimitato da pietre annerite. Bottiglie rotte, immondizia. Dentro, cuscini, tappeti stesi sull'intero perimetro del pavimento, un tavolaccio sbrecciato e traballante, un registratore portatile, delle candele mezzo consumate dentro un piattino di ceramica. Un letto enorme fatto con tre materassi di misure diverse accostati l'uno all'altro. Strati di lenzuola spaiate e coperte colorate sopra. [...] Lì vicino, c'è uno spiazzo dove la gente va a scaricare i materassi vecchi, le poltrone, la roba che butta via.¹⁰

Il capannone è insomma un ricettacolo di quella «robaccia» di cui parla Francesco Orlando nel saggio sugli oggetti desueti,¹¹ un luogo abbandonato e pieno di rifiuti, una discarica a cui i bambini infondono nuova vita.

È in questa cornice densa di significati che Mirko e Luca introducono il resto del gruppo alla scoperta del sesso, guidati da alcune riviste pornografiche di Mirko che i bambini osservano con stupore e divertimento per poi riprodurne i gesti. Se questa iniziazione è stata giustamente interpretata, in una prospettiva di genere, come una forma di violenza compiuta dai ra-

⁸ Ivi, p. 15. Qui e nelle citazioni che seguono il corsivo è mio.

⁹ Ivi, p. 32.

¹⁰ Ivi, pp. 40-41.

¹¹ Il riferimento è a ORLANDO F., *Gli oggetti desueti nelle immagini della letteratura. Rovine, reliquie, rarità, robaccia, luoghi inabitati e tesori nascosti* (1993), nuova edizione riveduta e ampliata a cura di L. Pellegrini, Torino, Einaudi, 2015.

gazzi sulle bambine,¹² è anche vero che Mirko e soprattutto Luca si mostrano impacciati nel passaggio dalle masturbazioni collettive al contatto con l'altro sesso: «Era diverso adesso, con le femmine. Non era come prima, loro da soli, tutti maschi, ognuno a toccare il suo coso. Mirko si divertiva a vedere lo sguardo spaesato di Luca».¹³ Vissuta all'insegna della novità, la scoperta sessuale diventa un momento liberatorio, di scambio e di reciproca rivelazione: «Martina pensava al suo corpo, a questa cosa che aveva abitato da sola per un sacco di tempo e che adesso spartiva con gli altri. Gli insegnava le vie da seguire per arrivare nei posti giusti, lei lo sapeva dove stavano. E imparava cose su di sé, imparava i corpi degli altri che erano diversi e simili».¹⁴ L'esito di questo scambio di conoscenze e esperienze è quello di cancellare, almeno momentaneamente, le gerarchie del gruppo, così che l'eros funziona da vettore democratico: «Il capo era Mirko, dopo veniva Luca. Nessuno si sognava di discutere su questo. Era giusto così. Quello che rendeva le cose meno nette era che nel momento preciso in cui erano nudi gli uni di fronte agli altri diventavano uguali».¹⁵

Le pratiche sessuali che i ragazzi inscenano sono state definite da Valentina Sturli un «ambiguo incanto»¹⁶ e inizialmente costituiscono un gioco tra i giochi, analogo agli altri passatempi che occupano le loro giornate: infinite partite al Game Boy di Luca, viaggi immaginari osservando il mappamondo di Matteo, giochi con l'acqua su sottofondi musicali cantati da tutti.¹⁷ Nonostante alcuni momenti di turbamento, il tempo trascorso nel capannone ha una connotazione positiva, testimoniata dall'allegria e dalle risate che accompagnano i pomeriggi degli amici.¹⁸ Il romanzo è molto convincente nel descrivere questo entusiasmo iniziale perché la voce narrante abbraccia il punto di vista dei bambini e ne riporta le parole attraverso l'uso dei dialoghi e dell'indiretto libero, restituendo in modo immediato la loro percezione degli eventi. Coerentemente a questa strategia narrativa e nar-

¹² Cfr. MARCHAIS N., *Bambine ragazze e donne nella narrativa di Simona Vinci*, in «Narrativa», 30, 2008, pp. 145-146.

¹³ VINCI, *Dei bambini non si sa niente*, cit., p. 42.

¹⁴ Ivi, p. 92.

¹⁵ Ivi, p. 56.

¹⁶ STURLI V., *Il corpo del reato. Rappresentazioni della pedofilia nella letteratura contemporanea*, in CARRARA G. – NERI L. (a cura di), *Con i buoni sentimenti si fanno brutti libri? Etiche, estetiche e problemi della rappresentazione*, Milano, Ledizioni, 2022, p. 413.

¹⁷ Cfr. VINCI, *Dei bambini non si sa niente*, cit., pp. 56-57, 62-63.

¹⁸ Tra le pagine 61 e 63 i verbi “ridere” e “sorridere” ricorrono sette volte.

ratologica, per nominare le parti del corpo abbondano gli eufemismi, che riproducono l'ignoranza e il pudore dei giovani personaggi: lo sperma è «il bagnato» e l'«acqua bianca»;¹⁹ il pene è «il coso»;²⁰ per Matteo la vulva è un'«architettura misteriosa di carne che si chiudeva e si apriva con fessure e buchini e avvallamenti e curve e rigonfiamenti, a strati».²¹ Anche l'impianto di similitudini è modellato sull'orizzonte esperienziale di un bambino, che paragona i gesti dei grandi alle azioni della sua quotidianità: «Durava un sacco di tempo, questa cosa del baciarsi. Si muovono le labbra sotto quelle di un altro, si apre la bocca, ma appena, ci si accarezza il collo, i capelli, non è difficile, è come fare le coccole a un gatto».²²

Eppure, queste manifestazioni sessuali possono risultare non poco disturbanti. Mentre Carlo Tirinanzi De Medici ha rilevato la rimozione che grava sul tema delle pulsioni infantili,²³ il pedagogista Marco Righetti ha sottolineato, commentando il romanzo, l'ipocrisia del pubblico:

La cosa non dovrebbe oggi scandalizzare più di tanto, ma non è così: il fatto che la fanciullezza possa esprimere desideri, spesso inconfessabili dagli adulti, provoca un'ipocrita incredulità, sostanzialmente falsa giacché ogni adulto ricorda bene le curiosità morbose che hanno contraddistinto la sua crescita dall'infanzia all'adolescenza. Per questo ancora ci si ostina a non parlare dell'argomento.²⁴

Chi legge, insomma, può rimanere scandalizzato dall'accostamento tra sessualità e fanciullezza, un legame che deve rimanere taciuto e rimosso. Il riflesso testuale di questa possibile ricezione è incarnato dalla maestra d'asilo di Martina, che la rimprovera quando, da bambina (deve avere meno di cinque anni), si abbandona a una proto-masturbazione:

¹⁹ Ivi, pp. 63, 73.

²⁰ Ivi, pp. 42, 66.

²¹ Ivi, pp. 64-65.

²² Ivi, p. 85.

²³ Cfr. TIRINANZI DE MEDICI, *Il romanzo italiano contemporaneo*, cit., p. 145: «Vinci può illustrare [...] le pulsioni infantili verso il sesso, che la nostra società tende a rimuovere del tutto».

²⁴ RIGHETTI M., *L'inferno senza peccato. Riflessioni su un romanzo di Simona Vinci*, in «Ricerche pedagogiche», XXXII, 130, 1999, p. 48.

Martina, nella sua branda, avvolta nel lenzuolo, la mano appoggiata sul posto segreto, corre verso quel brivido forte che a occhi chiusi è una prateria, un lungo percorso nel buio, tra la neve e le stelle, con cavalieri neri che saltano una staccionata, chissà perché.

La maestra se ne accorge, attraversa la palestra buia facendo scricchiolare le pantofole di gomma, da infermiera, si ferma davanti alla sua branda – un'ombra massiccia e buia – e la sgrida sottovoce, ma con rabbia, le sposta la mano, dice che quella cosa non deve farla.²⁵

Mentre gli sfregamenti intimi di Martina evocano immagini fantastiche dal valore evidentemente positivo, l'atteggiamento della maestra è censorio, aggressivo, terrificante e ben rappresenta la negazione totale opposta al desiderio e al piacere dei bambini.

Se, dunque, il mondo degli adulti, incarnato dalla figura genitoriale dell'insegnante, non accetta la libido infantile, questa di conseguenza potrà manifestarsi solo in un luogo segreto e nascosto come il capannone, che è infatti «un posto a parte, diverso, con leggi proprie. Un posto dove lo sguardo dei padri e delle madri, la loro autorità e anche il loro amore, non entravano».²⁶ Ma c'è di più: tra la qualità del luogo e le attività che i ragazzi vi svolgono esiste una complicità ancora maggiore. Secondo l'antropologo Franco La Cecla, infatti, per la società capitalistica post-industriale «i rifiuti sarebbero il rimosso [...]. Essi sono il rimosso della città, l'inconscio "vergognoso", le vergogne, il perturbante troppo familiare (proprio nel senso dell'*unheimlich* freudiano) della vita civile. Per questo motivo essi sono diventati luoghi di un non toccato, non detto».²⁷ Il capannone è quindi il luogo in cui si accumula il rimosso, ciò che viene prima utilizzato e poi allontanato, proprio come, secondo la lettura di Righetti, avviene con gli stimoli e le curiosità sessuali infantili che ogni adulto ha provato, ma, una volta cresciuto, ha deciso di negare.

Nei termini della teoria freudiana della letteratura di Francesco Orlando, *Dei bambini non si sa niente* è una formazione di compromesso che, in quanto

²⁵ VINCI, *Dei bambini non si sa niente*, cit., p. 52.

²⁶ Ivi, p. 55. Questa caratterizzazione del capannone è affine a quanto Roger Caillois dice dello spazio del gioco: «Lo spazio del gioco è un universo precostituito chiuso, protetto: uno spazio puro. Le leggi ingarbugliate e confuse della vita ordinaria vengono sostituite, all'interno di questo spazio circoscritto e per il tempo stabilito, da regole precise, arbitrarie, irrevocabili, che bisogna accettare come tali» (CAILLOIS R., *I giochi e gli uomini. Le maschere e la vertigine* (1967), trad. it. di L. Guarino, Milano, Bompiani, 1981, p. 23).

²⁷ LA CECLA F., *Non è cosa. Vita affettiva degli oggetti* / VITONE L., *Non siamo mai soli. Soggetti e disegni*, Milano, Elèuthera, 2013, pp. 92-93.

tale, non solo dà voce al represso della sessualità infantile, ma anche alle istanze sociali della repressione, e perciò ne disloca la rappresentazione in uno spazio adibito alla raccolta degli scarti. Ma in quanto represso/rimosso che ritorna, la sessualità infantile diventa un elemento perturbante tanto quanto, nella lettura di La Cecla, lo è l'immondizia. Tra oggetto e spazio della narrazione si stabilisce così una simpatia che amplifica il tema della repressione degli impulsi sessuali dei ragazzini. Seguendo gli appunti raccolti ed elaborati da Sturli dell'ultimo Orlando, il quale stava impostando «uno studio su come ogni singolo testo istituisca particolari legami tra le sue parti»,²⁸ in *Dei bambini non si sa niente* saremmo di fronte a un caso di esteriorizzazione, «fenomeno per cui referenti spaziali, spazio-temporali o fisici prendono senso dal rapporto con situazioni interiori di personaggi, mettendo in crisi il principio di identità di ciascun elemento considerato singolarmente». ²⁹ In altre parole, i personaggi non proiettano i propri stati d'animo sull'ambiente circostante come avviene nella *pathetic fallacy* – e come mi sembra sostenere, pur impiegando una terminologia diversa, Irene Palladini³⁰; né si verifica un'influenza del luogo sull'interiorità o i comportamenti dei personaggi in maniera simile, per tornare a King, all'azione demoniaca che l'Overlook Hotel esercita su Jack Torrance in *Shining* (1977). Quel che accade è che due elementi testuali semanticamente autonomi entrano in risonanza o, in termini matteblanchiani,³¹ si identificano sulla base di una caratteristica comune, cioè quella di costituire il represso/rimosso della società. La sessualità infantile e il capannone-discarda, interpretato secondo la visione di La Cecla, sarebbero oggetti perturbanti anche in altri contesti narrativi, ma nel romanzo di Vinci si richiamano a vicenda acquistando spessore e interesse ermeneutico.

Che l'associazione tra spazi abbandonati e pulsioni sessuali non sia frutto del caso ma di una ricercata scelta narrativa è suggerito da un racconto di Vinci, *Fuga con bambina*, appartenente alla raccolta *In tutti i sensi come l'amore* (1999). Qui il quattordicenne Cris rapisce Giulia (cinque anni), una

²⁸ STURLI V., *Figure dell'invenzione. Per una teoria della critica tematica in Francesco Orlando*, Macerata, Quodlibet, 2020, p. 51.

²⁹ Ivi, p. 125.

³⁰ Cfr. PALLADINI I., *Il paesaggio segreto nella narrativa di Simona Vinci*, in «Rhesis», sezione «Literature», 10.2, 2019, pp. 56-67.

³¹ Il riferimento è alla teoria espressa in MATTE BLANCO I., *L'inconscio come insieme infiniti. Saggio sulla bi-logica* (1975), a cura di P. Bria, Torino, Einaudi, 2000 secondo cui per la logica simmetrica dell'inconscio – che per Orlando può essere utilizzata per descrivere il funzionamento del testo letterario – due elementi che condividono una caratteristica sono lo stesso elemento.

bambina che vede e saluta ogni giorno mentre va scuola, e la porta alla Villa dei Sospiri, «una vecchia casa in rovina» in cui «ci crescono le piante dentro, non solo cespugli, erba matta e fiori, ma anche alberi veri».³² È in questa abitazione desolata, essa stessa un rifiuto, che Cris e Giulia si masturbano a vicenda – e si noti che il racconto non enfatizza l'elemento della violenza insito nel ratto e nella disparità di età, ma si sofferma sull'affetto e il piacere che provano entrambi.

3. IL PERVERTIMENTO DEL GIOCO E IL RUOLO AMBIGUO DEI PEDOFILI

Dopo che le attività nel capannone vanno avanti da un po' di tempo, qualcosa si rompe. A percepire la rottura è Mirko, il più vicino al passaggio dall'adolescenza all'età adulta. Il suo distacco dai desideri e dai comportamenti degli altri è evidente in questo estratto, dove si addensano riferimenti lessicali all'orizzonte del gioco, divenuto ormai un fattore di separazione tra lui e il resto del gruppo:

Giocavano a chiudere gli occhi stretti stretti e a riconoscersi con la punta della lingua, leccando e succhiando come gattini fratelli.

Ogni tanto si spingevano giù dai materassi e rotolavano ancora con gli occhi chiusi, ridendo come pazzi di quel gioco cretino e bellissimo.

Solo Mirko si sottraeva a questi giochi da bestioline. Gli facevano schifo. [...] Li lasciava giocare sul letto, senza guardarli. Non era più lì. Quando loro erano così chiaramente piccoli, lui sentiva che era già andato oltre, che era troppo grande per quelle cose. [...] Aspettava che la finissero con quelle cazzate e che tornassero a giocare come voleva lui.³³

Se per i più piccoli il sesso è ancora associato al gioco, di cui è a tutti gli effetti una variante e con cui si mescola, per Mirko ha perso ogni aspetto ludico, e il termine “gioco” diventa solo un significante vuoto che da qui in avanti utilizzerà in modo perverso e ingannevole per convincere i compagni a seguire i suoi piani. Prima delle perversioni sessuali che occupano l'ultima sezione del romanzo, si assiste così al perversimento lessicale della parola “gioco”, che viene privata della sua accezione positiva per diventare la maschera rassicurante con cui il male entra nel capannone.

³² VINCI S., *In tutti i sensi come l'amore*, Torino, Einaudi, 1999, p. 174.

³³ EAD., *Dei bambini non si sa niente*, cit., p. 67.

Nell'incedere della violenza che occupa la parte finale del libro, Mirko è guidato e ricattato da due uomini che rimangono sempre in ombra e di cui non sappiamo niente, se non che sono interessati a ottenere immagini pedopornografiche. Sono loro che danno all'adolescente le ultime riviste – ma è ipotizzabile che gliele abbiano fornite fin dall'inizio – quelle in cui compaiono immagini sadomasochistiche e anche di bambini abusati sessualmente, legati e torturati. Mirko percepisce l'orrore a cui sta andando incontro, ma è insieme attratto dai soldi che gli adulti gli promettono – soldi che sono per eccellenza veicolo di corruzione³⁴ – e impaurito da ciò che potrebbero volere da lui, il che lo rende insieme carnefice e vittima.

Per convincere gli amici a replicare le pratiche via via più violente così da poterli fotografare e vendere le immagini ai pedofili, Mirko tenta di far credere che si tratti di un gioco. Prima che venga riprodotta una *gang bang*, di fronte a cui Martina è riluttante e intimorita, leggiamo: «È un *gioco*, diceva Mirko, come le riviste».³⁵ Più tardi, davanti al materiale pedopornografico, utilizza la stessa strategia retorica per far leva sui compagni ormai inorriditi: «Allora, vi va di *giocare*? Guardate pure, qui siamo su un altro pianeta, queste qua sono le più pese che abbiamo avuto finora».³⁶ Solo la voce narrante, in cui si riconosce il punto di vista dell'autrice che, a differenza di quanto avveniva in precedenza, si distanzia dalla prospettiva dei bambini, smaschera la mistificazione: all'inizio sottolinea come le performance messe in atto siano ormai un «gioco cattivo»³⁷ e successivamente constata che «tutta la leggerezza del *gioco* era esplosa nella furia».³⁸ Ma è troppo tardi: a partire dall'imitazione di una scena di *fisting*³⁹, Greta viene uccisa: penetrata da una racchetta da tennis, il volto coperto da scotch trasparente, il corpo martoriato da un furore che coinvolge ormai tutto il gruppo.

Il finale è disturbante per le descrizioni dei corpi straziati – quelli ritratti nelle riviste, quello di Greta –, al cui confronto i precedenti giochi sessuali risultano innocenti e innocui. L'aspetto perturbante della prima

³⁴ Cfr. STURLI, *Il corpo del reato*, cit., p. 423.

³⁵ VINCI, *Dei bambini non si sa niente*, cit., p. 86.

³⁶ Ivi, p. 130.

³⁷ Ivi, p. 142.

³⁸ Ivi, p. 144.

³⁹ Riporto la definizione dell'Oxford English Dictionary: «The act or practice of inserting one's hand or hand and forearm into another's rectum or vagina as a form of sexual stimulation» [L'atto di inserire la mano o la mano e l'avambraccio nel retto o nella vagina di un'altra persona come forma di stimolazione sessuale] <<https://www.oed.com/search/dictionary/?scope=Entries&q=fisting>> (consultato il 24.11. 2023). La traduzione è mia.

parte del romanzo non deriva, infatti, dall'evidenza scandalosa di ciò che viene mostrato, ma dal fatto che il mondo degli adulti nega l'esistenza stessa di quel desiderio infantile che Vinci traduce in azione: mostrarlo, pur in una cornice ludica, contravviene quindi a un interdetto sociale. Le sevizie che portano alla morte di Greta, invece, sono sconvolgenti per la crudezza con cui vengono descritte, ma sono architettate dal gruppo di pedofili, una categoria odiata e allo stesso tempo reputata capace delle peggiori abiezioni. Nel momento in cui entrano in scena, quindi, il lettore si aspetta il peggio, che infatti arriva. A far inorridire, qui, non è allora la logica degli eventi o la contravvenzione di uno stereotipo, ma l'eccesso nella rappresentazione delle violenze inflitte a Greta.

Come detto, il motore occulto degli ultimi eventi diventano gli uomini che ricattano Mirko, e l'ombra dei pedofili si allunga così sulla storia. Proprio nel corso degli anni Novanta si era cominciato a parlare con sempre maggior frequenza di pedofilia e abuso sessuale sui minori tanto nel discorso pubblico⁴⁰ quanto nella narrativa.⁴¹ In quel frangente, si erano poste le basi per la demonizzazione del pedofilo che dura ancora oggi e che è ampiamente condivisa nell'immaginario collettivo. Anche sulla scorta di casi di cronaca eclatanti, alcuni dei quali risultati infondati,⁴² il pedofilo diventa l'emblema del male, colui che è in grado di compiere ogni nefan-

⁴⁰ Cfr. SCHINAIA C., *Pedofilia e psicoanalisi. Figure e percorsi di cura*, Torino, Bollati Boringhieri, 2019, pp. 78-82.

⁴¹ Cfr. PARISI L., *Giovani e abuso sessuale nella letteratura italiana (1902-2018)*, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 2021, pp. 3, 16-20, 189-191.

⁴² Nel 1996 fece molto scalpore il caso di Marc Dutroux, il "Mostro di Marcinelle", che aveva sequestrato, torturato, abusato sessualmente e in alcuni casi ucciso sei ragazze dagli otto ai diciannove anni. Nello stesso periodo, in Italia, finirono sulle pagine dei giornali i fatti dei "Bambini di Satana" e dei "Diavoli della Bassa Modenese", entrambi avvenuti in Emilia. La vicenda dei "Bambini di Satana" iniziò nell'autunno del 1995 con la denuncia da parte di una sedicenne di una violenza sessuale subita durante un rituale a cui partecipavano alcuni uomini appartenenti a un gruppo satanista bolognese. Il processo, terminato nel 2004, scagionò gli imputati da ogni capo d'accusa (tra cui l'abuso sessuale di un bambino di due anni) e stabilì un risarcimento economico per ingiusta detenzione (Cfr. *Morto a Bologna Marco Dimitri, fu capo dei Bambini di Satana*, in «La Stampa», 13 febbraio 2021, <<https://www.lastampa.it/cronaca/2021/02/13/news/morto-a-bologna-marco-dimitri-fu-capo-dei-bambini-di-satana-1.39897220/>> [consultato il 24.11.2023]). Per ragioni cronologiche, questa vicenda può aver influenzato Vinci. Leggermente posteriore (la vicenda iniziò a uscire sui giornali nel maggio del 1997) è invece il caso dei "Diavoli della Bassa Modenese", che presenta molte affinità con quello appena descritto (l'assoluzione degli imputati per i principali capi d'accusa, l'associazione tra pedofilia e satanismo). Per una sua ricostruzione cfr. TRINCIA P., *Veleno. Una storia vera*, Torino, Einaudi, 2019.

dezza e di mescolare il suo desiderio a rituali satanici, torture e omicidi. Soprattutto attraverso il sensazionalismo giornalistico, si diffonde un clima di paura e di isteria collettiva⁴³ che, di conseguenza, prepara il lettore e il cittadino a ogni tipo di atrocità quando c'è di mezzo il "mostro".

L'azione dei pedofili, che porta indirettamente alla morte di Greta, è senza dubbio terribile, ma iscrive l'accaduto in un tipo di narrazione a cui il pubblico era abituato e che permette di ancorare il delitto a delle coordinate interpretative già note. Si potrebbe discutere su quanto i due uomini siano davvero responsabili di ciò che avviene nel capannone, se la colpa non vada piuttosto attribuita ai ragazzi oppure se non sia meglio chiamare in causa la letargia e l'indifferenza del mondo adulto alle esigenze dei bambini. Mi sembra però che l'arrivo in scena dei pedofili subito prima dell'inizio delle torture serva a spostare la responsabilità del finale tragico su di loro, rei se non altro di aver manipolato Mirko. Certo, la loro presenza nel romanzo non può dirsi consolatoria, ma appare almeno in parte rassicurante: da un lato perché la colpa dell'omicidio ricade anche su di essi salvaguardando, parzialmente, la posizione dei bambini; dall'altro, perché permette di continuare a rimuovere l'esistenza e la liceità di una sessualità infantile che potrebbe darsi in modo inoffensivo. Il finale getta un'ombra inquietante anche sui primi giochi sessuali nel capannone, prodromi della mattanza successiva, autorizza il lettore a non accettarli e rafforza quindi il meccanismo di rimozione che grava su di essi.

La sessualità si conferma così una prerogativa del mondo adulto e assai rischiosa per i bambini: tutto, fuorché un gioco da ragazzi.

⁴³ Cfr. LUTHER BLISSET, *lasciate che i bimbi, Pedofilia: un pretesto per la caccia alle streghe*, Roma, Castelvechi, 1997.

«Em miren sense mirar-me perquè no tenen rostre.» Scacchiera e potere (in)visibile nella società distopica ne *La Peixera* di Maiol de Gràcia Clotet (2013)

MONIKA RIEDMANN
Leopold-Franzens Universität Innsbruck

1. INTRODUZIONE

Nel quadro della letteratura contemporanea, il genere fantascientifico assume una crescente rilevanza, in quanto promuove un'analisi profonda del mondo mediante la concezione di possibili realtà alternative. Spesso, tali opere narrano la società in una prospettiva distopica, dipingendo così quadri inquietanti e indesiderabili per l'individuo. È prevalentemente l'impiego dello 'straniamento cognitivo'¹ a esporre i lettori all'immaginazione di futuri possibili – in genere spaventosi – che presentano una stretta connessione con il contesto attuale. Le opere letterarie proiettano, ad esempio, preoccupazioni legate all'ambiente, ai sistemi politici, all'evoluzione tecnologica, al femminismo e alle dinamiche interpersonali con l'Altro. La proposta di questo articolo si focalizza sul ruolo del gioco, in particolare degli scacchi, all'interno del romanzo catalano *La Peixera* (2013), opera di Maiol de Gràcia Clotet. La narrazione del romanzo in analisi si dipana su diversi livelli, rivelando un'intrecciata relazione tra il contesto distopico in esame e il mondo ludico.

¹ SUVIN D., *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*, New Haven-Londra, Yale University Press, 1979.

Questa caratteristica si pone in una notevole continuità con le distopie classiche del Novecento, le quali, a loro volta, spesso esplorano le dinamiche di potere attraverso l'uso del gioco.² L'analisi mira quindi a esaminare il ruolo fondamentale della scacchiera all'interno del romanzo, la quale si configura come un potente strumento di critica sociale e politica all'interno della trama distopica. Inoltre, si propone di comprendere le modalità attraverso le quali la narrativa speculativa contemporanea sfida le norme convenzionali e spinge i suoi lettori a riesaminare il proprio ruolo nel mondo.

2. GIOCO E RELAZIONI DI POTERE NEL TESTO DISTOPICO

Una paura frequentemente rappresentata nella letteratura distopica è quella dell'ordine egemonico che opprime l'individuo, rendendolo così un soggetto sottomesso ma allo stesso tempo indispensabile per il corretto funzionamento del sistema. Quest'ultimo si fonda spesso sulla dinamica complessa della coercizione e del consenso, conducendo l'individuo a una condizione di immobilismo, incapace di rispondere all'oppressione che lo circonda.³

In questo contesto, si fa spesso ricorso al concetto del 'potere disciplinare' al fine di esaminare il controllo e la sottomissione dell'individuo, tematiche ampiamente esplorate sia nelle distopie classiche del Novecento che in opere contemporanee, compreso il romanzo oggetto di questo articolo. Il Panottico, un modello penitenziario originariamente concepito da Jeremy Bentham, ne costituisce un esempio emblematico. Consente una sorveglianza ininterrotta dell'individuo confinato, il quale resta ignaro del momento in cui è effettivamente sotto osservazione. Il modello carcerario fu ripreso da Foucault in *Surveiller et punir* (1975) per descrivere un possibile meccanismo di controllo disciplinare nella società. In tali scenari, l'individuo, consapevole della costante osservazione, si autoimprime un rigido autocontrollo:

Le Panopticon fonctionne comme une sorte de laboratoire de pouvoir. Grâce à ses mécanismes d'observation, il gagne en efficacité et en capacité de pénétration dans le comportement des hommes ; un accroissement de savoir vient s'établir

² FOUST R.E., *A Limited Perfection: Dystopia as Logos Game*, in «Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal», 15 (3), 1982, pp. 79-88.

³ BACCOLINI R. – MOYLAN T., *Introduction. Dystopia and Histories*, in Baccolini R. – Moylan T. (a cura di), *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*, Londra-New York, Routledge, 2013, p. 6.

sur toutes les avancées du pouvoir, et découvre des objets à connaître sur toutes les surfaces où celui-ci vient s'exercer.⁴

Questo modello ha trovato ampio spazio nelle opere di carattere distopico, che lo adottano come strumento per dipingere vividamente società inquietanti sottoposte a un costante regime di sorveglianza. Nella narrativa distopica, qualora l'onnipresenza del controllo lo consenta, si delinea spesso una resistenza che si contrappone al potere egemonico. Le strategie di opposizione più frequenti nei confronti del regime narrato coincidono con gli stessi strumenti utilizzati dal governo immaginato per esercitare il controllo sul cittadino, tra cui il dominio del linguaggio, la manipolazione delle rappresentazioni, la conservazione della memoria e l'invocazione dell'interpellazione. L'obiettivo è quello di innescare un evento cruciale capace di scuotere le fondamenta stesse della società totalitaria, aprendo la strada a un possibile cambiamento radicale nell'ordine esistente.⁵

2.1. GIOCO E DISTOPIA

La battaglia costante tra potere egemonico e la resistenza tramite una serie di strategie evoca la disciplina degli scacchi. Nel romanzo di Maiol de Gràcia Clotet, gli scacchi emergono come elemento di notevole rilevanza, assumendo un ruolo centrale: da un lato, essi costituiscono il primo punto d'incontro tra il protagonista e il movimento di resistenza all'interno della narrazione, mentre, dall'altro, l'opera distopica nel suo complesso può essere interpretata come una sofisticata allegoria del gioco scacchistico.

Secondo R. E. Foust, il gioco costituisce un elemento intrinseco nella narrativa distopica. Sebbene le opere esaminate dallo studioso appartengano al Novecento, i quattro livelli evidenziati presentano affinità con i testi contemporanei. Il gioco strutturale ('structural game'), si manifesta su un primo livello come una sorta di confronto agonistico tra lo Stato oppressivo e l'individuo ribelle. Un esempio notevole è l'opera *Nineteen-Eighty-Four* (1949) di George Orwell, che utilizza metafore legate agli scacchi per illustrare il potere supremo dello Stato, capace di vincere contro l'individuo nonostante le sue mosse cautelosamente calcolate. Il secondo livello comprende il gioco tematico, che consiste nella narrazione di giochi svolti all'interno del testo.

⁴ FOUCAULT M., *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Parigi, Gallimard, 1975, p. 203.

⁵ BACCOLINI – MOYLAN, *Introduction. Dystopia...*, cit., p. 6.

La letteratura distopica del Novecento offre numerosi esempi, sia di natura agonistica che privi di competizione. Il terzo livello è rappresentato dal gioco della lingua stessa ('logos game'), dove l'uso immaginario del linguaggio viene utilizzato per manipolare i cittadini e influenzare la loro memoria, sottomettendoli a un controllo costante. L'ultimo livello, il quarto, è denominato 'gioco anagogico'. Questo concetto rappresenta una strategia metanarrativa, un gioco collaborativo tra l'autore e il lettore che si muove tra la 'realtà' e il mondo fittizio narrato.⁶

2.2. *IL FASCINO DEGLI SCACCHI*

Secondo la categorizzazione di Caillois, gli scacchi rientrano nell'ambito dell'«*âgon du type le plus cérébral*»,⁷ ovvero quel tipo di gioco competitivo che si basa principalmente sulle abilità mentali⁸. La vittoria in una partita di scacchi dipende dall'implementazione di diverse strategie, dall'analisi dell'avversario e dalla capacità di reagire alle sue mosse, spesso comportando il sacrificio di specifiche pedine. È proprio questo esercizio mentale che infonde al gioco degli scacchi il suo fascino, come sottolineato anche da Vaillancourt nel suo saggio sulla rappresentazione degli scacchi nella letteratura: «*Le jeu d'échecs est un vecteur de cette aspiration de l'intelligence, voilà pourquoi l'art lui a fait une place privilégiée, et qu'en plus d'être le jeu des rois, il est le roi des jeux*».⁹ Inizialmente, l'*agon* stabilisce artificialmente delle condizioni di gioco ideali per permettere agli antagonisti di confrontarsi in modo equo, fornendo così un valore preciso e incontestabile al trionfo del vincitore. Tuttavia, questa parità iniziale lascia spazio a una seconda iniquità, proporzionale alla relativa forza dei due avversari.¹⁰

Tornando a *La Peixera*, la scacchiera non rappresenta solamente uno spazio ludico che allontana il protagonista dalla sua realtà inquietante e oppressiva, ma assume anche il ruolo di un'allegoria dell'esistenza umana stessa. Ciò evoca suggestivamente il sonetto *Ajedrez* di Jorge Luis Borges (1960), in

⁶ FOUST, *A Limited Perfection. Dystopia...*, cit., pp. 83-86.

⁷ CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Parigi, Gallimard, 1958, p. 31.

⁸ FESTINI W. – LICCIONE D., *Psicologia degli scacchi. Aspetti cognitivi, immaginativi e affettivi del gioco*, Milano, Rusconi, 1998, pp. 157-158.

⁹ VAILLANCOURT Y., *Jouer sa vie en jouant aux échecs. Essai sur la symbolique du jeu d'échecs dans la littérature, l'art, la poésie et le cinéma*. Laval, Les Presses de l'Université Laval, 2021, p. 11.

¹⁰ CAILLOIS, *Les jeux et les hommes...*, cit., pp. 30-31.

cui l'autore argentino concepisce la scacchiera come un campo di battaglia dove si scontrano due potenze contrapposte: il bianco e il nero. Nel mondo borgesiano, caratterizzato da descrizioni inquietanti e oscure affini alla letteratura distopica, emergono in modo significativo le connotazioni belliche – «en su severo ámbito en que se odian dos colores», la regina armata e i pedoni 'aggressori'¹¹. Questi elementi conferiscono alla battaglia infinita descritta nel sonetto una dimensione metafisica che si intensifica nella seconda parte, sottolineando la mancanza di agenzia delle pedine, manovrate da una volontà superiore invisibile. Borges giunge infine a sottolineare che anche il giocatore stesso si ritrova, in ultima analisi, nell'ignoranza del proprio stato prigioniero, ridotto a uno strumento di due forze elementari che governano l'universo. La metafora scacchistica di Borges enfatizza, di conseguenza, l'illusione di riuscire a rendere visibili i meccanismi di potere sottostanti, gettando una luce critica sul posizionamento dell'individuo nel mondo.¹² In altre parole, essa ci presenta l'idea che la scacchiera funge da «microcosme reproduisant le théâtre du monde»¹³.

3. LA PEIXERA

Il romanzo catalano, una fittizia autobiografia ambientata in una Barcellona futuristica inquietante, si distingue come molti romanzi contemporanei per la sua profonda dimensione metanarrativa¹⁴. Questo aspetto emerge attraverso il narratore e protagonista della storia, Josep E. – nome che evoca il protagonista kafkiano Josef K. – e che condivide con Maiol de Gràcia Clotet, autore del libro, non solo il cognome, ma anche la professione di insegnante di inglese, scrittore e critico letterario. Si crea così un'interessante connessione tra l'autore e il narratore, sfidando ulteriormente i confini tra il mondo reale e quello fittizio – in linea con il 'gioco anagogico' evidenziato da Foust. Le sezioni del romanzo, «Interior 1», «Interior 2», «Exterior 1», «Exterior 2» ed «Exterior 3», si sviluppano attraverso brevi capitoli

¹¹ BORGES J.L., *Ajedrez*, in *Poesía completa*, Barcellona, Debolsillo, 1989, p. 115.

¹² SCHOLZ L., *La metáfora del ajedrez en Borges y Calvino*, in Centre de Recherches Latino-Américaines de l'Université de Poitiers (a cura di), *Borges, Calvino, la Literatura. El coloquio en la Isla*. Atti del Convegno Internazionale (Poitiers, 31 maggio-4 giugno), Madrid-Poitiers, Editorial Fundamentos, 1996, p. 123.

¹³ VAILLANCOURT, *Jouer sa vie en jouant aux échecs...*, cit., p. 13.

¹⁴ GÓMEZ TRUEBA T., *Espectáculo apocalipsis. La estetización de la distopía en la narrativa española del siglo XXI*, Madrid, Visor Libros, 2023, p. 29.

di stile frammentario, narrati in presente immediato, un «recurs estilístic efectista», che «sonarà més humà, més proper», con lo scopo di coinvolgere di più i lettori: «Els farà pensar que tot allò que estan llegint és encara més real que la seva pròpia visió dels fets»¹⁵. *La Peixera* ha inizio con il risveglio del protagonista, che si ritrova, senza alcuna spiegazione, imprigionato in una cella individuale. La narrazione di una percezione visiva limitata rende ulteriormente inquietante questa parte del testo, accentuata inoltre dai titoli assegnati ai vari frammenti, quali “Davanti”, “A destra”, “Dietro”, e così via. L’unico barlume di speranza per Josep proviene dalle tentate discussioni su *Hamlet* con il suo nuovo compagno di cella, Chen (amalgamando il catalano e il cinese), introdotte verso metà della sezione. Tuttavia, il narratore non riesce a capire chi lo sta torturando e perché si trovi in prigione.

All’improvviso, aprendo così il varco alla seconda sezione, il protagonista si risveglia in un appartamento a lui completamente estraneo. Soggetto al controllo di farmaci che lo riducono a una marionetta manovrabile, inizia quindi una solitaria routine, limitando le sue interazioni ai pesci virtuali forniti dal governo (noti come la ‘peschiera’ del titolo). Svolge le traduzioni tecniche che gli vengono inviate quotidianamente nella conformità del suo nuovo appartamento, ed esce in strada solo per procurarsi nuove pastiglie. Le brevi uscite gli permettono di scoprire una zona di Barcellona ormai completamente trasformata e di comporre un ritratto notevolmente inquietante: uomini come lui, vestiti di marrone, a testa bassa, che vagano nel quartiere e svolgono le sue stesse consuetudini. Le persone, come anche il suo compagno di cella Chen, «em miren sense mirar-me perquè no tenen rostres»¹⁶. La mancanza di un volto, il vagare per le strade come se fossero mossi da una mano invisibile, richiama la disumanizzazione dell’individuo, ridotto a una mera pedina maneggiabile. Si tratta di individui drogati allo scopo di mantenerli sotto controllo, in quanto costituiscono una minaccia per il sistema. Particolarmente singolare risulta quindi il fatto che il protagonista si ritrovi privato di tali medicinali da un giorno all’altro, costretto a superare un doloroso processo di disintossicazione. Liberato dal potere farmacologico, si ritiene nuovamente in pieno controllo di sé stesso e decide di intraprendere attivamente la ricerca di risposte. Cambiando abiti e adottando un comportamento che non lo fa più assomigliare ai ‘marroni’, alle ‘pedine manovrate

¹⁵ ‘una risorsa stilistica di effetto [...] [che] suonerà più umana, più vicina. [...] Li farà pensare che tutto ciò che stanno leggendo è ancora più reale della loro stessa visione dei fatti’ [traduzione mia]. DE GRÀCIA CLOTET M., *La Peixera*, Barcellona, Edicions del Periscopi, 2012, p. 208.

¹⁶ ‘mi guardano senza guardarmi perché non hanno un volto.’ [traduzione mia]. DE GRÀCIA CLOTET, *La Peixera*, cit., p. 78.

da qualcun altro', abbandona la zona e comincia a esplorare una Barcellona completamente trasformata.

La terza sezione, «Exterior 1», segna l'inizio di questa fugace sensazione di libertà per il protagonista. La realtà riscoperta dopo il periodo di detenzione si rivela, tuttavia, ancora più inquietante. Il narratore descrive una Barcellona che incarna la paura di molti cittadini catalani: quella di vedere la propria lingua e cultura alienate in una città sempre più internazionale. Sembrerebbe infatti che la zona sia abitata esclusivamente da stranieri che adottano l'inglese – il 'logos game' identificato da Foust – come unica lingua di comunicazione, dimostrando l'avvenuta manipolazione linguistica che ha comportato l'eliminazione delle identità individuali che normalmente emergono dalla diversità linguistica.

Una volta giunto in *Plaça Catalunya*, Josep inizia una partita di scacchi contro un signore egiziano di nome Maalef. Si tratta in questo caso del 'gioco tematico', che riveste un ruolo di notevole rilevanza all'interno del romanzo. Dopo diverse partite giocate contro lo stesso Maalef, il narratore prosegue nell'uso di metafore legate al gioco degli scacchi, introducendo così una dimensione allegorica che attraversa l'intera struttura delle sezioni successive del romanzo, ovvero «Exterior 1», «Exterior 2», e «Exterior 3».

3.1. GLI SCACCHI E IL CONFRONTO STRATEGICO

Gli scacchi, come specificato da Caillois, concedono un incontro tra due personaggi di condizioni sociali completamente diversi, reso possibile solo tramite lo spazio ludico. È proprio questo spazio, lontano dalla realtà distopica narrata,¹⁷ che mette inizio a un lungo dialogo tra Josep e il signor Maalef. Josep rimane affascinato dall'anziano, soprattutto dalla maniera in cui questo contempla gli scacchi: «Des de la seva immutabilitat, el vell s'ho mira tot com si gaudís de la situació, com si donés per fet que els escacs, en el fons, també són això: una confrontació de personalitats, un plaer per als sentits, un joc en què comparteixes una realitat idèntica amb una ment diferent.»¹⁸

¹⁷ Festini e Liccione sottolineano infatti che «il gioco favorisce l'inserimento in un contesto sociale insieme alla possibilità di astrarsi dalla realtà penosa.» (FESTINI – LICCIONE, *Psicologia degli scacchi...*, cit., p. 40)

¹⁸ 'Dalla sua immutabilità, il vecchio osserva tutto come se godesse della situazione, come se desse per scontato che gli scacchi, in fondo, sono anche questo: un confronto di personalità, un piacere per i sensi, un gioco in cui si condivide una realtà identica con una mente diversa.' [traduzione mia]. DE GRÀCIA CLOTET, *La Peixera*, cit., p. 161.

Lo studio approfondito delle mosse dell'avversario pone in risalto il ruolo centrale che il gioco degli scacchi riveste nell'agevolare una forma di comunicazione non soltanto verbale, ma altresì gestuale e strategica tra i personaggi. Infatti, Josep dichiara: «Em concentro en el seu joc i el començo a conèixer molt abans de saber qui és».¹⁹ Quando il narratore si rende conto della necessità di dover ritornare a casa per evitare di essere scoperto, cerca di implementare una serie di strategie miranti a concludere la partita nel minor tempo possibile, senza sottrarre all'avversario il merito di una vittoria ben guadagnata. Questo, tuttavia, coglie l'ansia sottesa nell'atteggiamento del protagonista e commenta sagacemente: «Tè pressa, oi?».²⁰ Si delineano così intricate dinamiche di dialogo, articolate tramite le mosse scacchistiche all'interno dello spazio ludico. L'interazione con l'anziano si rivela, inoltre, come un dispositivo facilitatore nell'atto di recuperare il linguaggio,²¹ assumendo Maalef un ruolo guida e conducendo infine il protagonista verso la resistenza. Ciò nonostante, Josep anticipa una certa sfiducia nei rispetti di Maalef e compara costantemente la loro amicizia con gli scacchi: «Tots dos podem ben bé ser algú altre, i si cometem un error de càlcul tenim més a perdre-hi que a guanyar».²² Il protagonista prefigura qui il ruolo ambiguo di Maalef, personaggio che ricorda vagamente a O'Brien in *Nineteen Eighty-Four* di George Orwell. Questo si concretizza in una rivelazione inaspettata: Maalef non solo è responsabile della privazione dei farmaci di Josep, ma ha orchestrato persino il torneo di scacchi a *Plaça Catalunya*:

En la meva última novel·la els escacs eren un aspecte essencial en la construcció de la trama. Per això, abans de sortir de casa, en Maalef va agafar un tauler i les peces corresponents. Quan vaig pujar per les Rambles va avançar-me pel costat dret, va cridar un dels seus col·laboradors i van començar una partida.²³

¹⁹ 'Mi concentro sul suo gioco e inizio a conoscerlo molto prima ancora di sapere chi è.' [traduzione mia]. DE GRÀCIA CLOTET, *La Peixera*, cit., p. 159.

²⁰ 'Ha fretta, vero?' [traduzione mia]. DE GRÀCIA CLOTET, *La Peixera*, cit., p. 162.

²¹ BACCOLINI – MOYLAN, *Introduction. Dystopia...*, cit., p. 6.

²² 'Entrambi possiamo benissimo essere qualcun altro, e se commettiamo un errore di calcolo abbiamo più da perdere che da guadagnare.' [traduzione mia]. DE GRÀCIA CLOTET, *La Peixera*, cit., p. 167.

²³ 'Nel mio ultimo romanzo, gli scacchi erano un aspetto essenziale nella costruzione della trama. Pertanto, prima di uscire di casa, Maalef prese una scacchiera e le relative pedine. Quando salii lungo le Rambles, lui mi sorpassò sulla destra, chiamò uno dei suoi collaboratori e iniziarono una partita.' [traduzione mia]. DE GRÀCIA CLOTET, *La Peixera*, cit., p. 244.

Il commento autoreferenziale riveste particolare interesse, poiché non evoca soltanto la concezione di un'opera fittizia che adotta la stessa strategia narrativa osservabile ne *La Peixera*, ma riflette altresì sulla posizione del protagonista in qualità di pedina inconsapevole del proprio destino, richiamando quindi il verso di Borges: «no saben que la mano señalada / gobierna su destino».²⁴ In effetti, Josep non rappresenta altro di una semplice pedina sul tavoliere della società distopica, un concetto delineato sin dalle primissime pagine del romanzo. Ritornando alla prima sezione, «Interior 1», infatti, ciascun frammento si focalizza sugli intorni della cella da una prospettiva diversa – davanti, dietro, a destra, a sinistra – a seconda della direzione che gli è permesso di contemplare. Nel momento in cui si trova all'esterno, ogni casualità corrisponde invece alle mosse strategiche della resistenza. Quest'ultima chiede al protagonista di comporre un'opera che documenti le proprie vicissitudini, facendo così fittiziamente sorgere *La Peixera*. Si tratta di una sorta di manoscritto falso, frequente nella letteratura distopica contemporanea.²⁵ Il potenziale lettore viene qui coinvolto in un complesso gioco metanarrativo che si prefigge di mescolare abilmente i confini tra realtà e finzione: «És com llegir un llibre de ciència-ficció en el què al final se t'explica que tot és material autobiogràfic».²⁶ L'autofiction, caratterizzata qui dall'introduzione di riflessioni sul processo narrativo,²⁷ emerge quindi come una strategia letteraria adoperata per creare un patto di lettura ambiguo che concilia il dominio della finzione con quello dell'autobiografico.²⁸

3.2. FUORIGIOCO

In conformità con le affermazioni di Caillois sulla natura del gioco, risulta particolarmente significativo considerare l'importanza di mantenere una separazione tra il contesto ludico e la realtà circostante. L'estensione del gioco al di fuori dei confini dello spazio protetto e giocoso è, come Caillois argo-

²⁴ BORGES, *Ajedrez*, cit., p. 115.

²⁵ GÓMEZ TRUEBA T., *Espectáculo apocalipsis...* cit., pp. 223-241.

²⁶ 'È come leggere un libro di fantascienza in cui alla fine ti viene spiegato che è tutto materiale autobiografico.' [traduzione mia] DE GRÀCIA CLOTET, *La Peixera*, cit., p. 179.

²⁷ MERETOJA H., *Metanarrative Autofiction: Critical Engagement with Cultural Narrative Models*, in EFFE A. – LAWLOR H. (a cura di), *The Autofictional. Approaches, Affordances, Forms*, Cham, Palgrave Macmillan, 2022, pp. 121-140.

²⁸ GÓMEZ TRUEBA T. – MORÁN RODRÍGUEZ C., *Hologramas. Realidad y relato del siglo XXI*, Gijón, Ediciones Trea, 2017, p. 65.

menta, equiparabile a una 'corruzione', o 'contaminazione' del gioco stesso. Nello specifico, l'idea di rivalità 'cortese' connessa al gioco subisce una drastica trasformazione quando l'unico fine diviene la vittoria, spesso a discapito delle regole stabilite e rispettate all'interno dello spazio ludico. In questa nuova dimensione, tali regole vengono disprezzate e dimenticate, e la competizione si trasforma in una lotta spietata in cui il successo giustifica mezzi spesso moralmente ambigui: «Transposé dans la réalité, l'agôn n'a plus pour but que le succès. Les règles d'une rivalité courtoise sont oubliées et méprisées. Elles apparaissent comme de simples conventions gênantes et hypocrites. Une concurrence implacable s'établit. Le triomphe justifie les coups bas».²⁹ Quando il gioco si protrae al di fuori del suo ambiente specifico, perde la sua intrinseca dimensione ludica, trasformandosi in un'ossessione o un obbligo. Il piacere originariamente associato al gioco diviene angoscia, rappresentando un radicale cambiamento nella sua funzione e significato: «Ce qui était plaisir devient idée fixe; ce qui était évasion devient obligation; ce qui était divertissement devient passion, obsession et source d'angoisse».³⁰

Nel romanzo, il personaggio di Josep attraversa un'importante trasformazione quando decide di abbandonare lo spazio ludico fornito dagli scacchi. Questa decisione è scaturita dalla rivelazione dell'identità del detentore del potere egemonico, rappresentato chiaramente dal personaggio del signor Deeds. Tale rivelazione consente a Josep di visualizzare il volto concreto del potere che in precedenza rimaneva nascosto. Di conseguenza, egli decide di tradire il signor Maalef e i membri della Resistenza in cambio di una vita tranquilla su un'isola in compagnia della sua fidanzata, Anna, riferendosi a loro come semplici pedine che ha dovuto sacrificare: «en el procés han caigut uns quants innocents».³¹ Questo atto di tradimento sottolinea il suo senso di autonomia decisionale, spesso indicato come 'agency', che denota la capacità di determinare le proprie azioni.³² Su quest'isola, Josep continua a lavorare sul suo romanzo, evidenziando chiaramente l'influenza del gioco degli scacchi sulla sua opera, e ritenendosi il vincitore del 'gioco strutturale' che caratterizza la società distopica:

²⁹ CAILLOIS, *Les jeux et les hommes...*, cit., p. 90.

³⁰ CAILLOIS, *Les jeux et les hommes...*, cit., p. 76.

³¹ 'nel processo sono caduti alcuni innocenti' [traduzione mia]. DE GRÀCIA CLOTET, *La Peixera*, cit., p. 272.

³² BACCOLINI – MOYLAN, *Introduction. Dystopia...*, cit., p. 8.

De fet, gairebé m'atreveixo a afirmar que al final d'aquest llarg estira-i-arronsa l'únic guanyador he estat jo. Ni els meus torturadors, ni els dictadors de torn, ni el senyor Maalef; més aviat un insignificant escriptor local que amb la seva manera ha aconseguit que tot el que es movia al seu voltant prengués partit.³³

Soprattutto negli ultimi frammenti, che descrivono il fittizio processo di scrittura del romanzo, il testo è intriso di allusioni rivolte a un possibile pubblico di lettori, e trasmette la soddisfazione del narratore nel poterli influenzare: «Us imagino llegint-me i no puc estar-me de somriure per sota el nas».³⁴

La sua ritenuta 'agency', tuttavia, si rivela essere un'illusione, come viene suggerito anche da Borges: «También el jugador es prisionero / [...] de otro tablero / Dios mueve al jugador, y éste, la pieza. / ¿Qué Dios detrás de Dios la trama empieza / de polvo y tiempo y sueño y agonía?»³⁵ Nelle ultime righe del romanzo, una sorta di falso epilogo, l'autore fittizio narra infatti di due individui sulla spiaggia che si avvicinano con un'aria minacciosa. Consapevole di essere giunto alla fine della sua vita, lamenta il fatto di non poter più perfezionare il suo manoscritto, che rimarrà irrimediabilmente incompleto. Capisce, finalmente, di essere egli stesso un mero strumento, sottoposto alle influenze di forze oscure e incomprensibili – riconoscimento che innesca, inevitabilmente, una profonda riflessione sulla condizione e il ruolo dell'essere umano all'interno della società:

Segurament, en un últim toc dramàtic d'autor consumat, resoldria que res no ha canviat ni canviarà mai per més històries i sistemes i revolucions i persecucions que ens arribem a inventar. Defensaria que no he pogut polir el llibre fins a l'última coma però que això només fa que sigui més proper, més humà. Ho expressaria amb un últim punt i a part que Hamlet hauria pagat per incloure en un dels seus soliloquis psicodèlics i donaria el llibre per acabat.

Però no podrà ser, perquè tinc els dos homes a cent passes i no tindrè l'opunitat de rellegir res. Guardo l'arxiu, envio dos correus amb la novel·la com a document adjunt, esborro el disc dur i tanco l'ordinador. Entro al menjador,

³³ 'In effetti, quasi oserei affermare che alla fine di questo lungo tira e molla io sono stato l'unico vincitore. Non i miei torturatori, né i dittatori di turno, né il signor Maalef; piuttosto un insignificante scrittore locale che con il suo modo di fare ha fatto sì che tutto ciò che gli stava attorno prendesse posizione.' [traduzione mia]. DE GRÀCIA CLOTET, *La Peixera*, cit., p. 273.

³⁴ 'Vi immagino leggendomi e non posso fare a meno di sorridere sotto il naso.' [traduzione mia]. DE GRÀCIA CLOTET, *La Peixera*, cit., pp. 270-271.

³⁵ BORGES, *Ajedrez*, cit., p. 115.

dono menjar als peixos i torno a sortir. Observo l'última caiguda del sol i trobo que és exactament igual que la d'ahir a la mateixa hora.³⁶

La morte dello scrittore-narratore riveste così un carattere performativo, poiché la fine della sua vita coincide con quella della narrazione stessa, creando l'impressione che entrambe si concludano simultaneamente con le ultime parole enunciate.³⁷

4. CONCLUSIONE

I quattro livelli identificati da Foust si ritrovano quindi anche ne *La Peixera*. Il gioco strutturale, reso visibile dall'allegoria scacchistica, mette in evidenza il conflitto tra lo stato egemonico e la ribellione. Il gioco tematico, invece, si concretizza nello spazio ludico creato dai personaggi, che non solo concede al protagonista fugaci momenti di tregua, ma si configura altresì come una possibilità di comunicazione e resistenza al 'logos game' imposto dall'autorità oppressiva. I commenti metareferenziali da parte del narratore sotto forma di gioco anagogico tra realtà e finzione, stimolano, inoltre, il coinvolgimento attivo dei possibili lettori in questa intricata trama letteraria. L'allegoria scacchistica che attraversa l'intero romanzo conduce finalmente alla conclusione che il potere egemonico si rivela significativamente più complesso di quanto possa apparire inizialmente. Dietro le mosse visibili sulla scacchiera, si celano forze oscure e incomprensibili, richiamando l'attenzione sul narratore di questo romanzo, il quale giunge infine alla consapevolezza di essere anche lui una pedina sacrificabile. I lettori, spinti a seguire con attenzione le mosse del protagonista-narratore, diventano quindi spettatori dell'intreccio narrativo di stampo scacchistico. Questa dinamica ambigua si sviluppa tra la

³⁶ 'Sicuramente, in un ultimo e drammatico tocco da autore consumato, concluderei che nulla è cambiato ne cambierà mai, nonostante tutte le storie, i sistemi, le rivoluzioni e le persecuzioni che ci potremo inventare. Difenderei l'idea che non ho potuto perfezionare il libro fino all'ultima virgola, ma ciò lo rende solo più vicino, più umano. Lo esprimerei con un ultimo punto a parte, che Hamlet avrebbe pagato per includere in uno dei suoi soliloqui psichedelici, e darei il libro per finito.

Ma non potrà essere, perché ho i due uomini a cento passi e non avrò l'opportunità di rileggere nulla. Salvo il file, invio due e-mail con il romanzo come documento allegato, cancello il disco rigido e spengo il computer. Entro nella sala da pranzo, do da mangiare ai pesci e torno fuori. Osservo l'ultimo tramonto e constato che è esattamente uguale a quello di ieri alla stessa ora.' [traduzione mia]. DE GRÀCIA CLOTET, *La Peixera*, cit., p. 278.

³⁷ GÓMEZ TRUEBA, *Espectáculo apocalipsis...* cit., pp. 293.

narrazione e la realtà quotidiana dei lettori stessi. La morte performativa del narratore, personaggio soggetto al potere egemonico, solleva altresì riflessioni sull'agency di ogni individuo all'interno della società. Sembra che l'unica possibile espressione di agency nel contesto distopico sia proprio lo stesso atto di narrare, che consente allo scrittore di testimoniare le proprie vicissitudini e di condurre i suoi lettori attraverso la propria visione del mondo,³⁸ qui caratterizzato dalla lotta eterna tra luce e oscurità.

³⁸ MERETOJA, *Metanarrative Autofiction...*, cit., p. 122.

IV

Identità in gioco:
la contrattazione identitaria
tra gioco, mascherata e trauma

«*Pardonnez donc ce jeu d'une folâtre muse*»: il gioco teatrale alla corte di Henri Christophe

SILVIA BORASO

Università Ca' Foscari Venezia

1. INTRODUZIONE

Ispirata a *La Partie de chasse de Henri IV* (1762) di Charles Collé,¹ *La Partie de chasse du Roi* (1820)² è un'opera in tre atti scritta da Juste Chanlatte e musicata da Cassian. Il testo si presenta come un omaggio a Henri I^{er}, re della parte settentrionale di Haiti (1811-1820) e mecenate dei due artisti, che aveva introdotto nel regno una forma di nobiltà ereditaria sul modello europeo conferita ai sostenitori più stretti, tra cui lo stesso Chanlatte.³ All'interno della pièce il gioco è una componente sia tematica sia formale che si sviluppa principalmente intorno al topos classico dell'agnizione. La storia, infatti, non solo ha come ambientazione tre momenti ludici distinti – la caccia del sovrano (Atto I), la competi-

¹ COLLÉ C., *La partie de chasse de Henri IV*, Parigi, Vve Duchesne, 1766.

² CHANLATTE J., comte de Rosiers, *La Partie de chasse du Roi*, Sans-Souci, Imprimerie Royale, 1820.

³ Juste Chanlatte viene nominato «comte de Rosiers» l'8 aprile 1811 (LECONTE V., *Henri Christophe dans l'histoire d'Haïti: avec 18 photographies hors texte*, Parigi, Berger-Levrault, 1931, p. 251). È con questo titolo che firma la pièce, rappresentata a Cap-Henry (oggi Cap-Haïtien) di fronte al sovrano il 1° gennaio 1820 e pubblicata poco dopo nello stesso anno.

zione con Zulimbo e Céliflore (Atto II), la messa alla prova dei sudditi (Atto III) –, ma si articola in tutti e tre gli atti su un gioco dell'identità che coinvolge direttamente la figura del re e che culmina, come vuole la tradizione, nello svelamento della sua identità.

Dopo una breve introduzione sul teatro di corte haitiano, l'obiettivo di questo contributo sarà analizzare, da un lato, le strategie teatrali attraverso cui viene messo in scena il gioco mimico, in particolare il travestimento del sovrano, dall'altro, la dimensione metateatrale del testo. Nello specifico si tratterà d'interpretare il tema del «re nascosto»⁴ come strumento performativo che permette di instaurare con il pubblico – in particolar modo con il sovrano-spettatore – una forma di complicità volta a rafforzare la riproduzione illusoria di una realtà separata (la pièce) alla quale tutti aderiscono per divertimento.

2. TEATRO E DIVERTIMENTO ALLA CORTE DI HAITI

Formatasi durante i moti rivoluzionari di fine Settecento, la coalizione tra *Noirs* e *Mulâtres*⁵ si dissolve poco dopo la dichiarazione d'indipendenza della Repubblica di Haiti, il 1° gennaio 1804. Le divergenze tra i due gruppi si inaspriscono ulteriormente dopo il 1806, alla morte di Dessalines, per due anni a capo del Paese, quando il governo si rivolge a Henri Christophe – generale che durante la Guerra d'indipendenza aveva condotto alla vittoria le truppe del Nord, per lo più schierate con la fazione dei *Noirs* – chiedendogli di ricoprire il ruolo di Presidente della Repubblica. Consapevole che la nuova Costituzione avrebbe dato il vero potere decisionale al Senato, rendendo di fatto la presidenza priva di significato, Christophe, ex schiavo delle piantagioni del Nord e rap-

⁴ Si riprende qui l'espressione coniata da Reinhard Strohm in riferimento al tema dell'*incognito* (travestimento) del principe nei drammi per musica dell'Europa moderna (STROHM R., «*Le Roi caché*»: *Incognito in the drama per musica*, in «Il Saggiatore musicale», 23 (2), 2016, pp. 163-188).

⁵ I due termini designano per convenzione le due grandi fazioni di insorti che lottarono contro la dominazione francese di Saint-Domingue: i *Mulâtres* corrispondono a quelli che una volta venivano definiti *libres de couleur*, una categoria eterogenea di persone che racchiudeva per lo più uomini e donne di origine mista (solitamente nati dall'unione di un colono bianco e una schiava nera), ma anche schiavi liberati o persone nere nate libere; i *Noirs* rimandano in generale ai discendenti delle persone in stato di schiavitù. Per un approfondimento, si veda ROGERS D., *De l'origine du préjugé de couleur en Haïti*, in «Ostre-Mers. Revue d'histoire», 340-341, 2003, pp. 83-101.

presentante della parte nera della popolazione, rifiuta di diventare il burattino dei *Mulâtres* e crea, nella parte settentrionale del Paese, uno Stato indipendente di cui si proclamerà re nel 1811.⁶

Quella di Henri Christophe è una figura complessa e controversa.⁷ Desideroso di arginare le minacce provenienti dall'esterno, in particolar modo un ritorno funesto dei Francesi sull'isola, Henri Christophe (dal 1811, Henri I^{er}) decide di fornire alle potenze straniere un'immagine solida e stabile del Paese, sulla falsariga delle grandi monarchie occidentali. Per fare ciò, attua tutta una serie di politiche agrarie e urbanistiche che gli varranno, da un lato, il titolo di re «bâisseur» (costruttore),⁸ dall'altro, l'opposizione graduale del popolo, che, pur considerandolo come un padre della patria, ne contesta il governo autoritario, in particolare la reintroduzione del lavoro nelle piantagioni, simbolo del sistema coloniale e rimando indiretto alla schiavitù.⁹ Per consolidare il proprio potere, poi, Christophe concepisce e realizza un sistema di aristocrazia sul modello occidentale che non solo gli assicura una certa stabilità di governo, ma gli consente anche

⁶ Per uno scorcio generale sulla storia di Haiti e sul regno di Henri Christophe, si rimanda a HOFFMANN L.-F., *Littérature d'Haïti*, Parigi, EDICEF-AUPELP, 1995, pp. 33-sgg.

⁷ Oggetto di controversia ancora oggi, la figura di Henri Christophe ha da sempre esercitato un certo fascino. Se a inizio Ottocento, gli storici *mulâtres* gli riservano critiche feroci (a titolo esemplificativo, si veda il ritratto poco elogiativo che ne fa DUMESLE H., *Voyage dans le nord d'Hayti, ou, Révélation des lieux et des monuments historiques*, Cayes, Impr. du Gouvernement, 1824), a fine secolo gli studiosi dell'alta borghesia nera ne scrivono l'apologia, come nel caso di JANVIER L.J., *Les Constitutions d'Haïti (1801-1885)*, Parigi, C. Marpon et E. Flammarion, 1886. Nel Novecento Henri Christophe si vedrà poi consacrare non solo studi critici come quello di TROUILLOT H., *Le gouvernement du roi Henri Christophe*, Port-au-Prince, Imprimerie Centrale, 1974, ma anche tutta una serie di rappresentazioni letterarie: *Christophe: A tragedy in prose of Imperial Haiti* (1911) di William Edgar Easton, *El reino de este mundo* (1949) di Alejo Carpentier, *La Tragédie du roi Christophe* (1963) di Aimé Césaire e *The Haitian Earth* (1984) di Derek Walcott.

⁸ DUVAL F., *Henri, roi d'Haïti*, in «Le Nouvelliste», 9 ottobre 2018: <<https://lenouvelliste.com/article/193681/henri-roi-dhaiti>> (consultato il 10.02.2025). A Henri Christophe si deve in particolare la costruzione del palazzo di Sans-Souci e della fortezza Laferrière.

⁹ Per un approfondimento sulle politiche economiche e sociali di Henri Christophe, si vedano FAMOR R., *Un administrateur génial pour son époque: le Roi Christophe*, «Conjonction», 107, 1968, pp. 78-83 e HECTOR M., *Une autre voie de construction de l'État-nation: l'expérience christophienne (1806-1820)*, in Hector M. – Hurbon L. (a cura di), *Genèse de l'État haïtien (1804-1859)*, Parigi, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2009, pp. 243-272.

di dare lustro alla corte grazie alle creazioni dei migliori artisti dell'epoca, che ricevono in cambio protezione e titoli nobiliari.¹⁰

È in questo contesto politico che viene a crearsi un teatro di corte volto a intrattenere i nobili e a divertire il re e la sua famiglia.¹¹ Gli scontri con le truppe francesi avevano distrutto gran parte del tessuto urbano dell'isola, inclusi i teatri di Port-au-Prince e Cap-Français (all'epoca di Christophe, Cap-Henry; oggi, Cap-Haïtien).¹² Salvo quindi qualche rara rappresentazione che viene offerta al popolo durante le festività, la maggior parte delle pièce è rappresentata a palazzo, davanti a un pubblico ristretto, e spesso è scritta e interpretata dai membri della corte, che si divertono a improvvisarsi attori.¹³

La Partie de chasse du Roi di Juste Chanlatte, comte des Rosiers, costituisce una rara e preziosa testimonianza del teatro del tempo e del suo carattere amatoriale e ludico.¹⁴ Ispirata a *La Partie de chasse de Henri IV* (1762) di Charles Collé, *La Partie de chasse du Roi* (1820) è un'opera in tre atti che si vuole un evidente omaggio a Henri Christophe, ma che non rinuncia, nella sua dimensione apologetica, all'ironia e a una certa leggerezza. L'aspetto giocoso della performance è infatti rivendicato da Chanlatte sin dalla dedica che apre il testo. Sottolineando il carattere fittizio dell'opera, che inscena episodi in cui la vita del sovrano è minacciata, la *captatio benevolentiae* è costruita su un doppio registro linguistico, che oscilla tra la solennità con cui il drammaturgo celebra il coraggio mostrato dal sovrano in occasioni di pericolo reali e i toni più leggeri che usa per rivolgersi alla Principessa e descrivere la propria opera:

¹⁰ Christophe istituisce, nello specifico, cinque titoli nobiliari: Principe, Duca, Conte, Barone e Cavaliere. Nominerà poi per scherzo un solo Marchese: il Marchese dell'«Avalasse» ('forte pioggia' in creolo haitiano) (LECONTE V., *Henri Christophe...*, cit., p. 250).

¹¹ Ivi, p. 326.

¹² Per un elenco esaustivo dei teatri presenti sull'isola in età coloniale, si vedano i lavori di FOUCHARD J., *Artistes et répertoire des scènes de Saint-Domingue*, Port-au-Prince, Imprimerie de l'État, 1955 e *Le théâtre à Saint-Domingue*, Port-au-Prince, Imprimerie de l'État, 1955.

¹³ I nobili che si prestano al gioco e che entrano a far parte del teatro di corte sono chiamati «amateurs et amatrices» (CORNEVIN R., *Le théâtre haïtien des origines à nos jours*, Montréal, Leméac, 1973, p. 60). Tra gli attori più noti figurano la moglie di Chanlatte, comtesse des Rosiers, e il celebre baron de Vastey, passato alla posterità per aver denunciato gli orrori della schiavitù (*Le Système colonial dévoilé*, Cap-Henry, Imprimerie P. Roux, 1814).

¹⁴ Oltre a *La Partie de chasse du Roi*, Chanlatte ha scritto e messo in scena un'opera comica in un atto, *L'Entrée du Roi en sa capitale* (1818) e un dramma epico, *Néhri, chef des Haytiens* (1819) (PIERROT G., *Juste Chanlatte: A Haitian Life*, in «Journal of Haitian Studies», 25 (1), 2019, p. 53).

*Si d'une chasse, ici, l'esquisse mensongère
Des dangers qu'a courrus [sic] une tête si chère
A fait, pour un instant, frissonner vos esprits,
Et si de votre cœur ma muse, en cet écrit,
A pu faire frémir la tendresse allarmée [sic],
Combien de fois, hélas ! commandant nos armées,
Ce grand Roi, votre Père à des périls certains
A-t-il pour notre cause exposé ses destins ?
Pardonnez donc ce jeu d'une folâtre muse
Qui dans son zèle seul peut trouver une excuse.*¹⁵

La pièce – nelle sue diverse forme, in quanto testo scritto, ma anche come atto performativo – è definita da Chanlatte un «jeu», un gioco ideato allo scopo di divertire il pubblico. Per lo più ricordato per aver pubblicato alcuni dei primi testi della storia della letteratura haitiana e, più in generale, per la sua opera politicamente impegnata, dal forte carattere nazionalista,¹⁶ Chanlatte è raramente apprezzato come drammaturgo. Se il suo presunto opportunismo è certamente da annoverare tra le cause di questo oblio storico-letterario,¹⁷ il fatto che lo stesso Chanlatte avesse poca considerazione della propria attività teatrale, che concepiva più come un'opportunità di svago che come un'alta forma d'arte, non ha sicuramente contribuito a renderlo più noto.

La dimensione ludica, quindi, è consustanziale al testo stesso, i cui rimandi diretti al gioco e al divertimento si declinano attraverso tutta una serie di componenti sia tematiche sia formali, componenti che si sviluppano principalmente intorno al topos classico dell'agnizione.

¹⁵ CHANLATTE J., *La Partie...*, cit., s.p.; corsivo in originale, enfasi aggiunta.

¹⁶ CHANLATTE J., *Le cri de la nature, ou, Hommage haytien au très-vénérable abbé H. Grégoire*, Cap-Haïtien, Roux, 1810; *Hayti reconnaissante, en réponse à un écrit, imprimé à Londres, et intitulé: l'Europe châtiée et l'Afrique vengée, ou Raisons pour regarder les calamités du siècle comme des punitions infligées par la Providence pour la traite en Afrique*, Sans-Souci, Imprimerie royale, 1819; *Histoire de la catastrophe de Saint-Domingue, avec la correspondance des généraux Leclerc (beau-frère de Bonaparte), Henry Christophe (depuis roi d'Haïti), Hardy, Vilton, etc.*, Parigi, Librairie de Peytieux, 1824; *À mes concitoyens sur l'affaire Blanchet*, s.l., s.d.

¹⁷ Cf. PIERROT G., *Juste Chanlatte...*, cit.; BONGIE Ch., *The Cry of History: Juste Chanlatte and the Unsettling (Presence) of Race in Early Haitian Literature*, in «MLN», 130 (4), 2015, pp. 807-835. Nel 1820, alla morte di Henri Christophe, Chanlatte si unisce al governo Boyer, presidente della parte meridionale di Haiti contro cui Christophe era in guerra. Molti storici hanno condannato questo repentino cambiamento di fazione come un segno evidente di trasformismo politico.

3. IL GIOCO DELLE IDENTITÀ NELLA PIÈCE *LA PARTIE DE CHASSE DU ROI*

A livello strutturale, la storia si sviluppa su tre momenti ludici distinti: la caccia del sovrano (Atto I), che viene definita nel testo un «divertissement [...] périlleux»;¹⁸ la competizione con Zulimbo e la prova di Céliflore (Atto II) nelle quali il re, in incognito, mette alla prova, tramite una serie di domande a trabocchetto, l'amore e la fedeltà dei due amanti; il test al Magister e alla popolazione (Atto III), durante il quale il sovrano saggia – sempre di nascosto e ricorrendo a maliziose domande tranello – la lealtà dei propri sudditi. La componente ludica si articola in tutti e tre gli atti su un gioco dell'identità che coinvolge direttamente la figura del re e che culmina, come vuole la tradizione, nello svelamento della sua identità: alla fine dell'Atto I, quando nomina cavaliere Zulimbo per averlo salvato dalle correnti del fiume; alla fine dell'Atto II, quando benedice l'unione dei due amanti, che hanno superato la prova; alla fine dell'Atto III, quando si unisce ai contadini rivelatisi fedeli per il banchetto nuziale.

Dietro a questo intreccio piuttosto convenzionale si nasconde la promozione non troppo velata da parte di Chanlatte delle politiche sociali adottate da Henri Christophe. L'Atto I vede il sovrano alle prese con un'attività ricreativa (la caccia) insieme ai suoi sostenitori più fedeli, per la maggior parte soldati che hanno combattuto al suo fianco durante la Guerra d'indipendenza e che si sono visti riconoscere i propri meriti militari con un titolo nobiliare. La partecipazione dei membri della corte a momenti ludici e ameni – come la caccia e le rappresentazioni teatrali – s'inserisce nel più vasto progetto di raffinamento dei gusti e dei costumi della corte incentivato dal re, che teme il dilagare di una barbarità collettiva derivata da secoli di violenza dovuta prima alla schiavitù, poi alla guerra. Le iniziative culturali promosse a palazzo danno da subito buoni frutti, come testimonia il racconto di Mollien che, in visita ad Haiti nel 1826, attribuisce agli Haitiani del Nord «une certaine politesse, un amour de l'ordre et des bienséances, dont manquent les habitants du Sud. C'est à Christophe que le peuple du Nord doit ces qualités».¹⁹

Il gioco ritorna come elemento tematico dall'importante funzione celebrativa anche nell'Atto II. L'interrogatorio scherzoso a cui il re – in incognito – sottopone Zulimbo e Céliflore mettendone alla prova l'amore incondizionato, e la successiva benedizione che i due ricevono al

¹⁸ CHANLATTE J., *La Partie...*, cit., p. 19.

¹⁹ MOLLIEN G.T., *Haïti ou Saint-Domingue* [1830], 2, Parigi, L'Harmattan, 2006, p. 208. Citato in HECTOR M., *Une autre voie...*, cit.

superamento del test richiamano una pratica di corte resa celebre dallo stesso Christophe, che si diletta a vestire i panni di cupido facilitando i matrimoni tra i propri conoscenti.²⁰ Volte, come nel caso dell'istituzione dell'aristocrazia ereditaria, a dirozzare i costumi della popolazione, in particolare della classe dirigente del Paese, le politiche matrimoniali hanno, tuttavia, meno successo. Il ceto contadino si mostra infatti refrattario ad adottare una pratica legale e religiosa considerata costosa e in qualche modo superflua, vista la diffusione delle varie forme di *plaçage*²¹ nelle campagne. Inoltre, il malcontento generato dalla reintroduzione del lavoro nelle piantagioni mina l'autorità stessa del sovrano.

Contrariamente a quanto avviene a livello fattuale, nell'Atto III gli scambi di battute che il re personaggio rivolge, sotto falsa identità, al Magister descrivono una realtà rurale felice delle politiche reali: quando il Magister elogia l'operato di Christophe suscitando l'approvazione dell'intero villaggio, il re interrompe il proprio travestimento e si svela premiando la lealtà dei sudditi con un lauto banchetto. Nella pièce il gioco dell'identità del sovrano costituisce un elemento strutturante che richiede agli altri personaggi, come prova risolutiva dei nodi narrativi, una dimostrazione diretta della loro fedeltà.

Oltre a questa funzione narrativa, il travestimento del sovrano svolge anche un'importante funzione performativa e può essere interpretato come un gioco di *mimicry*²² che si moltiplica a più livelli. Da un lato, «l'accettazione temporanea di un universo convenzionale in cui diventare personaggi illusori»²³ coinvolge direttamente il pubblico che assiste alla rappresentazione (il sovrano, ma anche gli altri nobili, che sono contemporaneamente spettatori e personaggi). Dall'altro, questa «virtualizzazione dell'identità» si accompagna al piacere di travestirsi, «di essere un altro o di farsi passare per un altro». Questo piacere si traduce, sul piano fattuale, dal diletto provato dai nobili che ricoprono il ruolo di attori; sul piano narrativo, dai personaggi stessi – in questo caso specifico, il sovrano – che si spacciano per qualcun altro.

²⁰ LECONTE V., *Henri Christophe...*, cit., p. 276.

²¹ Convivenza in senso lato. Ad Haiti il termine rimanda a una sorta di unione civile tra un uomo e una donna che vivono insieme, hanno dei figli, ma non ufficializzano la relazione di fronte ad alcuna autorità religiosa o civile (spesso per motivi economici).

²² CALLOIS R., *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Parigi, Gallimard, 1958, p. 36.

²³ GIULIANO L., *I padroni della menzogna: il gioco delle identità e dei mondi virtuali*, Roma, Meltemi, 1997, p. 19.

In generale, ciò che spinge l'audience ad accettare e aderire al «gioco d'imitazione, alla riproduzione illusoria di una realtà separata» è solo il divertimento.²⁴ Nel caso specifico de *La Partie de chasse*, questo elemento è ancora più significativo, perché la corte si ritrova, per lo spazio-tempo della performance, come sdoppiata, allo stesso tempo oggetto e pubblico della rappresentazione. Se il tono leggero del testo teatrale è il risultato più evidente della necessità di intrattenere piacevolmente il pubblico, la rimozione di qualsiasi criticità o elemento problematico dai dialoghi tra i personaggi testimonia della volontà di Chanlatte di compiacere Christophe anche all'interno di un'opera scanzonata e piena di (auto)ironia come la *Partie de chasse*. Un esempio flagrante del trattamento particolare che il drammaturgo riserva alla figura del sovrano nella pièce è il fatto che il comportamento potenzialmente equivoco del personaggio – che, in fondo, inganna i suoi sudditi – non solo è giustificato, ma è addirittura presentato come un atto moralmente ineccepibile. Al fine di consolidare questa lettura, Chanlatte gioca sulla componente metateatrale della pièce, che, grazie all'inserimento di numerosi *a parte*, richiama l'attenzione del pubblico – inclusa quella del sovrano spettatore – sul fatto che, da un lato, ciò a cui si sta assistendo è solo una rappresentazione, dall'altro, che questa rappresentazione non vuole essere in alcun modo una contestazione dell'operato di re Henri I^{er}.

4. «RE NASCOSTO» E RE SPETTATORE

A livello performativo, l'opera abbonda di *a parte* che esonerano il personaggio del «re nascosto» – e di riflesso, il re spettatore – da ogni possibile critica. In una pièce, gli *a parte* costituiscono un momento peculiare in cui i personaggi, sfruttando la doppia enunciazione propria del genere teatrale, dialogano più o meno direttamente con il pubblico e spesso svolgono un'importante funzione ermeneutica rispetto all'intenzione del testo. Nel caso specifico de *La Partie de chasse*, gli *a parte* si fanno carico del messaggio che Chanlatte vuole far recapitare alla corte in generale.

Nel brano che segue, ad esempio, l'*a parte* serve a sottolineare la magnanimità del sovrano che, se si diverte a mettere alla prova i propri sudditi facendoli penare, è solo per poi premiarli una volta dimostrategli lealtà e integrità, come nel caso di Zulimbo, il cui amore viene testato da re Henri I^{er} sotto mentite spoglie la sera stessa del suo fidanzamento con Céliflore:

²⁴ Ivi, p. 18.

LE ROI, (à part, s'asseyant au pied d'un arbre.)

Les choses sont trop avancées, je ne puis m'opposer à son bonheur ; mais feignons de persister dans ma première résolution, pour mieux éprouver ces deux cœurs, d'ailleurs, il faut toujours jouer aux amoureux quelques tours d'espiègleries, pour qu'ils s'aiment davantage.²⁵

Se, dal punto di vista interpretativo, l'eliminazione di ogni elemento di suspense ad opera degli *a parte* ribadisce al pubblico il carattere giocoso e innocente degli avvenimenti rappresentati, allo stesso tempo, ciò che rende interessante la pièce è che il contesto intimo, raccolto, del palazzo nel quale veniva messa in scena permette d'ipotizzare che, dietro a questa leggerezza, si celino delle tematiche più complesse e proprie alle dinamiche interne della corte di Henri Christophe.

L'identità fissa e ben determinata dell'audience, composta per lo più dalla famiglia reale e dai nobili che le gravitano attorno, non può che influenzare la forma e i contenuti stessi dell'opera di Chanlatte. Consapevole del suo pubblico, il drammaturgo non esita a criticare il formalismo tipico del discorso di corte, in particolare il servilismo degli scrittori, di cui denuncia con autoironia le apologie prive di significato scritte in onore del re. La citazione qui riportata si prende gioco dei luoghi comuni tipici dei primi scritti haitiani, ispirati al classicismo occidentale:

[LE MAGISTER]

Il me faudrait, après ce début, quelque chose d'imposant... de majestueux... qui fit tableau. (*En chantant.*) Avec ses doigts de rose, Aurore au teint vermeil, (*Les idées lui viennent.*) Entr'ouvrirait [sic] aux humains les portes du soleil. (*D'un air de satisfaction.*) Entr'ouvrirait [sic]... oui, c'est comme si l'on disait, ouvrirait à peine... ne faisait que de naître... Ça ne va pas si mal jusqu'ici voyons la suite...

(*En chantant.*)

Avec ses doigts de rose Aurore au teint vermeil,

Entr'ouvrirait [sic] aux humains les portes du soleil.

(*Ici il reste court.*)

LE ROI

On n'est pas toujours heureux M. le Magister, et pour peu que la rime vous gêne, parlez-nous en prose.

LE MAGISTER

César, Pompée, et les grands hommes de l'antiquité, après avoir vaincu, se plaisaient, ainsi que vos grandeurs...

LE MINISTRE

²⁵ CHANLATTE J., *La Partie...*, cit., p. 21.

Où va-t-il aller, avec ce début ?

LE ROI

C'est fort bien ; mais ces grands personnages sommeillaient-ils quelquefois, après avoir fait ces belles choses ?

LE MAGISTER

Sans doute, nos Seigneurs, pardon, si la chaleur du zèle !... le feu de la composition...

LE ROI

Hé bien, puisqu'ils sommeillaient, permettez-nous d'aller faire autant. Demain matin, vous pourrez nous haranguer tout à votre aise. (*Ici il se retire.*)²⁶

Benché Chanlatte non indugi a farsi beffe della nobiltà, la figura del sovrano, al contrario, non solo non è mai presa di mira, ma viene costantemente elogiata. È interessante sottolineare che nella pièce l'encomio del re avviene soprattutto nelle scene in cui il suo personaggio non è presente. A livello performativo, questo stratagemma implica che il ricevente diretto delle lodi tessute dai personaggi sul palcoscenico non è il sovrano personaggio, ma il sovrano spettatore seduto nel pubblico. A titolo esemplificativo, possiamo riportare l'*a parte* in cui Zulimbo giustifica il test a cui il re travestito vuole sottoporre Céliflore:

Mais, pourquoi m'abandonner au désespoir ? J'entrevois un rayon d'espérance : à mesure que je chantais Céliflore, j'ai démêlé dans les traits de mon roi une émotion, un attendrissement dont il n'a pu se défendre, et qu'il cherchait en vain à me cacher. Ces sensations délicieuses que les âmes sensibles et magnanimes savent, seules, éprouver, parlaient en ma faveur ; ce grand roi, vrai juge de l'honneur, amateur déclaré des bonnes mœurs et du lien conjugal, est trop juste pour s'opposer à l'accomplissement de mes saintes promesses ; sans doute il ne veut que m'éprouver, et s'assurer si je suis digne, en tout, de posséder celle dont je lui ai fait le tableau. Oui, un jour plus pur m'éclaire : le héros généreux qui ne vit que pour le bonheur de ses sujets et qui n'a en vue que ma félicité particulière, ne peut persister long-temps [sic] à la troubler. Que dis-je ? Un secret pressentiment m'avertit que le bonheur le plus parfait va, bientôt, naître de mes larmes ; mais retirons-nous, évitons la présence de Céliflore, et rendons-nous dignes des bienfaits de notre auguste maître, en remplissant ses volontés, quelque effort qu'elles puissent coûter aux affections de notre cœur.²⁷

²⁶ Ivi, pp. 51-52.

²⁷ Ivi, pp. 26-27.

Un ulteriore indizio della dimensione metateatrale de *La Partie de chasse* – costruito, ancora una volta, sullo sdoppiamento del sovrano dentro e fuori dal palcoscenico – è la preoccupazione dei personaggi di preservare l'incolumità fisica del sovrano. Dato il contesto in cui la pièce è scritta e rappresentata, il tono celebrativo dei dialoghi non stupisce particolarmente, ma il richiamo costante dei personaggi alla salute e alla sicurezza di Henri I^{er}, così come le loro reazioni sproporzionate di fronte a un suo scampato pericolo, lascia ipotizzare che si tratti di qualcosa di più che il segno di un'eccessiva ossequiosità. Pensiamo, a titolo esemplificativo, al dialogo tra il sovrano e i duchi di Lemo e di Lévança. Quando il primo rischia per ben due volte la vita durante la caccia, i duchi, sconvolti dalla mancata disgrazia, gli chiedono di smettere di andare a caccia. La loro agitazione è talmente evidente che, per calmarli, il re è costretto ad accettare la loro richiesta:

LE DUC DE LÉVANÇA

C'est bien mal à M. Henry de s'exposer ainsi de gaieté de cœur, de s'éloigner de ses serviteurs les plus fidèles, et de les plonger dans de si cruelles appréhensions.
[...]

LE DUC DE LEMO

Mais, de grâce, Sire ! Ne vous exposez plus de la sorte ; ménagez vos jours qui sont si nécessaires ; conservez-nous notre père, notre libérateur, l'appui et l'espoir de ce Royaume ; ah ! Sire, nous le promettez-vous ?

LE ROI

Oui, mes enfans, je vous le promets ; mais, aussi on vous a un peu trop effrayés sur la nature du danger que j'ai couru [...].²⁸

L'anno in cui la pièce è stata rappresentata e poi pubblicata (il 1820) lascia presupporre che dietro a queste suppliche si celi una preoccupazione reale di Chanlatte per lo stato di salute del suo sovrano. Alla fine del suo regno, infatti, Henri Christophe mostra segni di squilibrio mentale, che si aggravano con l'aumentare del dissenso popolare e della minaccia costante di un colpo di stato o di un'invasione da parte degli Haitiani del Sud e che lo portano, nell'ottobre del 1820, a togliersi la vita.²⁹

Lungi dall'essere una mera dimostrazione formale della fedeltà di Chanlatte a Christophe, la pièce – con le sue ripetute esortazioni, rivolte tanto al sovrano personaggio quanto al sovrano spettatore, di pensare al proprio benessere, di vedere nel proprio ruolo di guida della nazione

²⁸ Ivi, pp. 11, 17.

²⁹ HOFFMANN L.-F., *Littérature d'Haïti*, cit., p. 33.

una ragione sufficiente per essere felice – testimonia a nostro avviso di una sincera apprensione del drammaturgo per le sorti del sovrano. Questo elemento ci sembra scagionare, almeno parzialmente, Chanlatte dall'accusa di opportunismo che la storia gli ha mosso, considerandolo, forse troppo precipitatamente, come un voltagabbana pronto a cambiare fazione a seconda dei propri interessi.³⁰

5. CONCLUSIONE

L'analisi del gioco come oggetto di rappresentazione ed elemento narrativo all'interno della pièce *La Partie de chasse du Roi* rivela una profonda complessità e rilevanza storica. Il tono giocoso che permea l'opera riveste un'importanza particolare in quanto offre una percezione unica delle caratteristiche globali del teatro di corte haitiano, un genere di cui le fonti sono scarse e poco studiate. La pièce esplora le complesse intersezioni tra gioco, rappresentazione e panegirico, contribuendo così in modo significativo anche alla comprensione del contesto socio-politico e culturale del regno di Henri Christophe, un periodo storico peculiare sotto diversi punti di vista. Tuttavia, l'unicità del testo non risiede esclusivamente in questo aspetto, ma anche nella sua capacità di incorporare a un'arte dell'encomio piuttosto banale una dimensione confortativa che conferisce al testo una spontaneità inaspettata: con fare scanzonato e dietro un'arguzia dialettica che ritorna anche nei suoi scritti non creativi, Chanlatte propone una sua personalissima versione del *ridentem dicere verum*, creando un teatro di corte tipicamente haitiano la cui originalità meriterebbe di essere maggiormente valorizzata all'interno della storia letteraria del Paese.

³⁰ Cf. PIERROT G., *Juste Chanlatte...*, cit.; BONGIE Ch., *The Cry of History...*, cit.

«Burton Road, Manchester, Inghilterra ... Europa!»: gioco, spazio e identità nell'autobiografia di Elias Canetti

ILARIA MANENTI

Università degli Studi di Milano

Il presente contributo si concentra sulla relazione tra gioco, spazio geografico e identità nell'autobiografia di Elias Canetti. Nello specifico, si desidera esaminare la rappresentazione e il significato di diversi elementi presenti negli scritti canettiani in quanto discorso testuale che evidenzia come queste tre aree siano strettamente legate. Come base di partenza teorica si condivide l'opinione di Hansen, rappresentante di una delle numerose voci critiche che sottolineano come nell'autobiografia di Canetti non sia sempre opportuno insistere sulla mera veridicità dei ricordi personali dell'autore, bensì sia preferibile privilegiare l'individuazione di un discorso narrativo che metta in risalto la strutturazione e ricostruzione di tali ricordi, nonché le motivazioni sottese a tali operazioni.¹ Pertanto, in questa sede l'attenzione non sarà dedicata all'analisi dell'attendibilità degli episodi autobiografici – un'impresa la cui portata eccederebbe considerevolmente i confini di questo articolo –, ma all'individuazione e discussione di elementi narrativi che convergono in un sistema interconnesso che abbraccia aspetti ludici, spaziali e identitari. Tale approccio non solo rimarca l'esistenza di un discorso testuale relativo a que-

¹ HANSEN F.F., *Autobiographie als Diskurs: Zur Autobiographie von Elias Canetti*, in «Modern Austrian Literature», 40 (2), 2007, pp. 68-93.

ste tematiche, ma si prefigge anche di arricchire la riflessione sulla complessa identità di Elias Canetti.

Le principali prospettive d'indagine su questo contesto si focalizzano sulla dimensione biografica dell'autore, come testimoniano i rilevanti contributi di Hanuschek,² Desmarais³ e Selvelli.⁴ Vanno menzionati, inoltre, studi di rilievo che si sono concentrati sulle sfumature ludiche legate all'unico romanzo di Canetti, *Die Blendung*, con particolare attenzione al personaggio di Fischerle e al suo legame con il gioco degli scacchi.⁵ Al contrario, la ricerca relativa agli scritti autobiografici analizzati attraverso un simile taglio critico si dimostra limitata, se non totalmente assente. Il presente saggio si prefigge dunque di esplorare la centralità della relazione tra aspetto ludico e consapevolezza spaziale. In particolare, sarà evidenziato come la narrazione dei momenti ricreativi legati all'infanzia – interpretabili come simboli e catalizzatori identitari – venga sfruttata per ribadire l'importanza che lo spazio geografico riveste nella vita dell'autore fin dalla più tenera età. Verranno rimarcate, inoltre, le motivazioni per cui l'immaginario spaziale che permea la trilogia autobiografica sia un elemento necessario per comprendere l'identità canettiana.

L'esplorazione delle proprie origini rappresenta un *Leitmotiv* della riflessione di Elias Canetti, pensatore cosmopolita particolarmente legato alla lingua tedesca. Nato a Rustschuk, città danubiana dell'odierna Bulgaria, che agli inizi del Novecento si configura come un vero e proprio microcosmo plurilinguistico e multiculturale, Canetti è di origine ebraica sefardita – retaggio che rappresenta quasi una rarità nel panorama ebraico mitteleuropeo, pressoché completamente aschenazita. Discende, inoltre, «da ebrei spagnoli che considerano la vicina monarchia austro-ungarica la terra promessa e Vienna la loro Gerusalemme culturale»⁶. Sin dall'infanzia, lo scrittore è costretto a continui spostamenti che concorrono a trasformarlo in un cosmopolita, nutrendo al contempo la sua consapevolezza geografica. Sebbene tali esperienze siano da lui percepite come fonti di costante arricchimento culturale e linguistico, lo studioso Ishaghpour tematizza una conseguenza

² HANUSCHEK S., *Elias Canetti. Biographie*, München, Hanser, 2005.

³ DESMARAIS C., *When Worlds Collide:(Auto-) Biography, Truth, Identity, and Normalcy in the Case of Elias Canetti*, in «the Self», 2015, pp. 81-91.

⁴ SELVELLI G., *Identity and multiplicity in Canetti's and Wagenstein's birthplaces: Exploring the rhizomatic roots of Europe*, in «Bulgarian Studies», 1 (1), 2017, pp. 60-85.

⁵ KHELIFA F., *Spielräume und Raumspele in Elias Canettis Roman Die Blendung*, in: «Aleph», 8 (4), 2021, pp. 87-99.

⁶ HAAS F., *Elias Canetti*, in «Belfagor», 65 (6), 2010, pp. 701-714.

negativa di tale stile di vita: «il primo sentimento di Elias [Canetti] è stato quello di un'assenza di origine»⁷.

L'importanza che il contesto geografico riveste nella produzione canettiana trova conferme nel fatto che i capitoli della sua trilogia autobiografica vengono titolati in base ai luoghi in cui le vicende narrate sono situate: Rustschuk, Manchester, Vienna, Zurigo, Francoforte e Berlino, per citare solo alcuni esempi. L'immaginario spaziale che permea le sue opere, nonché le diverse sfumature attribuite alle numerose città in cui egli vive e che descrive, possono essere utilizzate come chiave interpretativa per comprendere la visione del mondo di Canetti. Grazie a uno scambio comunicativo con l'ambiente in cui le vicende avvengono, i personaggi principali delle narrazioni mettono in moto un processo – a volte consapevole, altre inconsapevole – di autocomprensione e definizione identitaria. Nonostante i luoghi che caratterizzano i testi canettiani siano raramente descritti in modo articolato e tantomeno approfonditi con il dettaglio della tradizione realista, essi assumono una funzione stratificata e composita, non limitandosi a fornire una cornice narrativa fine a sé stessa. Lo spazio, sia che venga messo in evidenza, sia che rimanga sottinteso, viene caricato di un significato metaforico che arricchisce e diversifica la narrazione. Sebbene, come sostiene sempre Ishaghpour, «Canetti non conosca l'arte del paesaggio e della topografia»⁸, tale scarsità descrittiva fa intuire che ogni dichiarazione autoriale di natura spaziale e geografica sia motivata da una specifica funzione narrativa e sia creatrice di significati.

I critici hanno spesso osservato che il principio organizzativo di Canetti per il materiale della propria autobiografia è incentrato sulla selezione di esperienze del mondo – tra cui eventi, persone, conversazioni e letture, ma anche luoghi – che hanno plasmato il soggetto autobiografico nell'autore delle opere precedenti, tra cui figurano il già citato romanzo *Die Blendung*, il dramma *Hochzeit* e, soprattutto, l'imponente studio antropologico *Masse und Macht*. Sebbene gli studiosi riconoscano chiaramente che Canetti esperisca il mondo in maniera concreta e non sistematica,⁹ è stato notato solo sommariamente come egli inquadri tali esperienze in termini di relazioni spaziali. A questo proposito, è possibile aggiungere un ulteriore livello di analisi intuendo come quest'ultime

⁷ ISHAGHPOUR Y., *Elias Canetti. Metamorfosi e identità*, Torino, Bollati Boringhieri editore, 2005, p. 175.

⁸ *Ibidem*.

⁹ Vedasi, ad esempio, SZELL Z., *Ist 'Wahrheit ein Meer von Grashalmen'?: Zu Canettis Denkhaltung*, in Stelka J. – Széll Z. (a cura di), *Ist Wahrheit ein Meer von Grashalmen?: zum Werk Elias Canettis*, New York, Peter Lang, 1993, pp. 11-16.

vengano frequentemente intrecciate con momenti ed elementi ludici descritti nell'autobiografia. In *Die gerettete Zunge* l'autore descrive un gioco d'infanzia con cui suo padre e suo fratello erano soliti intrattenersi:

George, der kleinste Bruder, war ein sehr schönes Kind [...]. Der Vater brachte ihm die ersten Worte bei. Morgens, wenn er ins Kinderzimmer kam, spielte sich ein immer gleicher Dialog zwischen ihnen ab, dem ich gespannt zuhörte. «Georgie?» sagte der Vater, mit einem dringlichen und fragenden Ton in der Stimme, worauf der Kleine «Canetti» erwiderte; «two?» der Vater, «three» das Kind; «four?» der Vater, «Burton» das Kind, «Road» der Vater. Ursprünglich blieb es dabei. Aber allmählich vervollständigte sich unsere Adresse, es kam, mit verteilten Stimmen «West», «Didsbury», «Manchester», «England» dazu. Das letzte Wort hatte ich, ich ließ es mir nicht nehmen, «Europe» anzuhängen.¹⁰

I due si alternano dunque nell'elencare il numero civico, la via, la città e il paese in cui risiedono, con il giovane Elias che conclude la lista con un enfatico: "Europa!". Questo gioco geografico brucia nella memoria di Canetti, assumendo un significato profondo non solo perché rappresenta l'ultimo scambio verbale condiviso con il padre, improvvisamente e prematuramente venuto a mancare. Secondo Stocksieker Di Maio, Canetti suggerisce che sia stata l'impronta lasciata da questo gioco infantile a spingere l'autobiografo a registrare e documentare in modo quasi ossessivo i nomi delle strade e i numeri civici mentre racconta i suoi passaggi da uno stato europeo all'altro.¹¹ La precisa annotazione di questi indirizzi da parte dell'autore sottolinea come i luoghi in cui ha vissuto siano intimamente connessi al suo sviluppo emotivo e intellettuale quanto le città in cui ha risieduto, le conversazioni che ha intrattenuto e le figure con cui è entrato in contatto. L'attenzione posta sull'esclamazione "Europa!", inoltre, risulta essere polivalente e sfaccettata. Il portare a termine l'indirizzo non solo conferiva all'autore un senso di completezza, rivelando la gioia intellettuale del bambino nell'acquisire e manifestare le proprie conoscenze, ma – sostiene sempre Stocksieker Di Maio – è altresì indice e riflesso della convinzione ereditata dai genitori che, in contrapposizione alla progredita Inghilterra, la città danubiana da cui i Canetti provenivano non facesse parte dell'Europa, bensì dell'arretrato

¹⁰ CANETTI E., *Die gerettete Zunge: Geschichte einer Jugend*, Berlino, Fischer Taschenbuch Verlag, 1977, p. 57.

¹¹ STOCKSIEKER DI MAIO I., *Space in Elias Canetti's Autobiographical Trilogy*, in Lorenz D.C.G., (a cura di), *A Companion to the Works of Elias Canetti*, London, Camden House, 2004, pp. 175-198.

Oriente.¹² Tale esclamazione, infine, può essere interpretata come un segno del nascente cosmopolitismo dell'autore e della centralità che lo spazio geografico riveste nella sua vita fin dalla più giovane età. Per tali ragioni, essa costituisce una significativa base di partenza per una riflessione relativa alla consapevolezza e alla considerazione che l'autore ha nei confronti delle proprie origini.

Mentre i titoli principali della trilogia autobiografica¹³ mettono in evidenza la dimensione sensoriale – *Die gerettete Zunge*, *Die Fackel im Ohr*, *Das Augenspiel* – la denominazione delle sottosezioni, come precedentemente accennato, si focalizza sulla dimensione spaziale della narrazione. Canetti rimarca costantemente le profonde e contrastanti influenze che ha ricevuto dai diversi luoghi che hanno caratterizzato la propria giovinezza. È ben noto che egli abbia vissuto in diversi Paesi e abbia avuto l'opportunità di entrare in contatto con comunità diverse e multilingue, aspetto ampiamente documentato della biografia autoriale, tant'è che la critica è concorde nel ritenere che questa esperienza, unita alla sua eredità ebraica, abbia forgiato la sua identità cosmopolita. Come sostiene Lorenz, «In Canetti's life, past and present, tradition and innovation, occidental and oriental influences represented equally strong forces»¹⁴.

Il padre e la madre di Canetti nascono in Bulgaria; la madre discende da una delle più antiche e ricche famiglie sefardite bulgare, mentre il padre è figlio di un mercante di Adrianopoli. Fin dalla giovinezza, Canetti è immerso in un ambiente culturalmente ricco e diversificato, nonché esposto a una grande varietà di influenze linguistiche. La sua infanzia, come rievocato nelle sue memorie, è inizialmente permeata dalla cultura patriarcale e semi-rurale che domina nella dimora dei nonni a Rustschuk, in cui si parla ladino e vengono osservate la legge e le festività ebraiche. Nel primo volume autobiografico, *Die gerettete Zunge*, egli descrive come gli sia stato instillato un orgoglio smodato per le proprie radici ebraiche sefardite:

Mit naiver Überheblichkeit sah man auf andere Juden herab, ein Wort, das immer mit Verachtung geladen war, lautete 'Todesco', es bedeutete einen deutschen oder aschenasischen Juden. Es wäre undenkbar gewesen, eine 'Todesca' zu heiraten, und unter den vielen Familien, von denen ich in Rustschuk als

¹² *Ibidem*.

¹³ Il progetto autobiografico canettiano è strutturato in tre volumi di considerevole estensione, ai quali si aggiunge un quarto volume postumo, *Party im Blitz*, caratterizzato da una dimensione più ridotta in quanto incompiuto.

¹⁴ LORENZ D.C.G., *Introduction*, in Lorenz D.C.G., (a cura di), *A Companion to the Works of Elias Canetti*, cit., pp. 1-25.

Kind reden hörte oder die ich kannte, entsinne ich mich keines einzigen Falles einer solchen Mischehe.¹⁵

Tuttavia, va notato che in tale contesto sono presenti anche influenze di altra natura – tra cui pratiche e consuetudini cristiane, l'utilizzo della lingua bulgara e la cultura turca. L'autore riconosce, ad esempio, alcuni casi di interazione tra il turco e il ladino, istanze che mettono in luce una riflessione linguistica che certamente non stupisce all'interno del corpus canettiano. I suoi nonni materni incarnano elementi culturali turchi che Canetti percepisce come estranei, persino negativi:

An den Wänden des großen Wohnzimmers liefen ihrer ganzen Länge nach niedere türkische Sofas. [...] Von allen Verwandten war sie [die aus Adrianopel stammende Großmutter Arditti] am meisten türkisch geblieben und [...] sicher war sie auf orientalische Art sehr faul. [...].¹⁶

La tendenza alla stereotipizzazione nella descrizione fornita da Canetti della nonna materna costituisce una testimonianza dell'interiorizzazione di una serie di pregiudizi trasmessi a Canetti dai suoi genitori, in particolare dalla madre. Ciò risulta ancor più evidente se si riflette sul giudizio della madre riguardo al proprio luogo d'origine, da lei definito come: «zu eng und orientalisches»¹⁷. È di notevole interesse osservare come Canetti si faccia portatore di simili pregiudizi di natura etnica, dal momento che egli stesso racconta di essere stato oggetto di tali stereotipi durante il suo percorso scolastico in Inghilterra: «[...] daß 'orientalische' Kinder viel früher reif werden als englische»¹⁸ sostenne una sua insegnante. L'epiteto 'orientale' ricorre inoltre per esprimere l'alienazione e la condanna della cultura nativa da parte di Canetti dopo essersi stabilito a Zurigo:

An manchen Abenden versammelten sich Bekannte der Mutter bei uns, bulgarische und türkische Spaniolen, die der Krieg nach Zürich verschlagen hatte, [...]. ich mochte sie nicht sehr, sie waren zu orientalisches und sprachen nur über uninteressante Dinge.¹⁹

¹⁵ CANETTI, *Die gerettete Zunge: Geschichte einer Jugend*, cit., p. 12.

¹⁶ Ivi, p. 25.

¹⁷ Ivi, p. 43.

¹⁸ Ivi, p. 56.

¹⁹ Ivi, p. 179.

È degno di nota osservare come Canetti stabilisca una netta distinzione tra la propria eredità sefardita – spesso associata al termine *spaniolisch*, vocabolo tedesco per indicare il ladino, grazie a cui viene implicitamente connotata come occidentale – e le proprie radici balcaniche e turche, da lui stesso definite orientali. D'altronde, va sottolineato che il rapporto con la propria famiglia e il proprio retaggio sefardita è stato sin dalla giovinezza permeato di conflitti, tanto da arrivare a contrapporre i propri antenati ebrei commercianti, che avevano condotto una vita orientale nei Balcani, ai propri antenati ebrei, intellettuali e creativi, provenienti dalla Spagna medievale. Questa tendenza a disprezzare la cultura orientale appare, tuttavia, alquanto inconsistente e contraddittoria, in quanto Canetti ricorderà nostalgicamente, circa trenta pagine più tardi: «Die Herkunft des Namens Yalta war mir unbekannt, er klang mir aber vertraut, weil er etwas Türkisches hatte»²⁰. Come intuito da Ferguson, inoltre, «vertraut» – familiare – «als käme es aus einer Art von Heimat», è la percezione che Canetti ha di *Denkwürdigkeiten aus dem Morgenland*, un racconto orientale contenuto nel *Schatzkästlein des rheinischen Hausfreunds* di Johann Peter Hebel.²¹ In un commento successivo emergono dichiarazioni ambivalenti, che esprimono timidezza, inibizione e anche soggezione verso le proprie origini, sentimenti tuttavia soffocati dall'arrogante senso di superiorità sociale che Canetti ipocritamente condanna negli atteggiamenti della famiglia riguardo alla propria eredità sefardita:

Früher hatte ich Scheu davor gehabt, mich genauer ums spanische Mittelalter zu kümmern. Die Sprichwörter und Lieder meiner Kindheit waren unvergessen, aber sie hatten zu nichts Weiterem gedient, sie waren in mir stecken geblieben, im Hochmut meiner Familie erstarrt, die sich ein Recht auf alles Spanische anmaßte, soweit es ihrem Kastenstolz diene. Ich kannte Leute unter den Spaniolen, die in orientalischer Trägheit dahinlebten, geistig weniger entwickelt als irgendwer, der in Wien zur Schule gegangen war, denen es zu ihrem Lebensglück vollkommen genügte, sich über andere Juden erhaben zu dünken.²²

Il paradossale pregiudizio di Canetti emerge tuttavia anche in questa occasione, mettendo in risalto la presunta inattività e immobilità orientale, considerate come *bête noire* delle divisive percezioni eurocentriche. Già da

²⁰ Ivi, p. 209.

²¹ FERGUSON S., *Elias Canetti and Multiculturalism*, in «Poetica», 29 (3/4), 1997, pp. 532-595.

²² CANETTI, *Das Augenspiel: Lebensgeschichte 1931-1937*, Berlin, Fischer Taschenbuch, 1988, p. 317.

tali affermazioni emerge con chiarezza la centralità del discorso geografico nell'autobiografia di Canetti, il quale asserisce: «Geographie war mir nämlich sehr wichtig geworden»²³. Il vigile occhio dell'autore, in gioventù, utilizzava la geografia come strumento per costruire connessioni sociali. Egli confessa di aver inconsciamente associato le guance rosse di una giovanissima compagna di scuola al colore delle mele di Istanbul, menzionate in una canzone ladina per bambini sentita in Bulgaria («Manzanicas coloradas, las que vienen de Stambol», ossia «Meline rosse che vengono da Istanbul»²⁴), e strinse altresì amicizia con un coetaneo grazie alla propria abilità nell'identificare i Paesi d'origine di svariati francobolli, nonché regalandogliene alcuni provenienti dalla Bulgaria.²⁵

A proposito di francobolli, l'autore sottolinea come la propria percezione del mondo sia stata influenzata, nel periodo trascorso in Gran Bretagna, da due passatempi specifici legati al momento ludico:

Die Kenntnisse wurden auf zwei Wegen gefördert. Ich bekam ein Puzzle zum Geschenk: die farbige Karte Europas, auf Holz aufgeklebt, war in die einzelnen Länder zersägt worden. Man warf die Stücke alle auf einen Haufen und setzte blitzrasch Europa wieder zusammen. So hatte jedes Land seine eigene Form, mit der meine Finger sich vertraut machten und eines Tages überraschte ich den Vater mit der Behauptung: «Ich kann es blind!», «Das kannst du nichts», sagte er. Ich schloß fest die Augen und fügte Europa blind zusammen. [...] Der andere Weg zur Erlernung der Länder war die Briefmarkensammlung. Da ging es nicht mehr bloß um Europa, sondern um die ganze Welt, und die wichtigste Rolle dabei spielten die englischen Kolonien.²⁶

Il gioco – sia come attività a sé stante sia come metafora per altre attività – è stato al centro di teorie che hanno influenzato trasversalmente molteplici discipline accademiche. Esempi di ciò sono l'importanza del 'libero gioco' nel giudizio estetico secondo Kant, così come il rivoluzionario studio di Huizinga, intitolato *Homo Ludens*, in cui viene suggerito che la cultura può essere compresa solo tenendo in considerazione l'importanza del gioco.²⁷ In

²³ CANETTI, *Die gerettete Zunge: Geschichte einer Jugend*, cit., p. 57.

²⁴ CANETTI E., *Die gerettete Zunge: Geschichte einer Jugend* [1977], trad. di A. Pandolfi – R. Colorni, *La lingua salvata. Storia di una giovinezza*, Milano, Adelphi, 1991.

²⁵ Ivi, p. 58.

²⁶ *Ibidem*.

²⁷ LENOVITZ A., *Towards a Theory of Toys and Toy-Pla*, in «Human Studies», 40 (2), 2017, pp. 267-284.

tempi più recenti, Bergen dichiara che «children's play with replica objects from the real world is important for enabling the children's developmental progress, introduction to the culture, and future life success».²⁸ In linea con l'idea che gli oggetti con cui i bambini si intrattengono possano essere emulazioni del mondo reale, il sociologo Brian Sutton-Smith osserva che questi – non sempre, ma molto frequentemente – si configurano come miniature della realtà. Grazie alla loro scala ridotta, essi si distanziano dalla quotidianità che rappresentano, promuovendo così creatività e immaginazione.²⁹ Tale riflessione si pone in contrasto con il pensiero di Roland Barthes, il quale ritiene che la miniaturizzazione dei giocattoli abbia esattamente l'effetto opposto: essendo sovente versioni ridotte di oggetti umani, essi rappresentano un microcosmo del mondo reale, condizione che preclude l'immaginazione spontanea e favorisce l'assimilazione a una sfera adulta precostituita.³⁰

Il discorso critico relativo alla cultura infantile sviluppatosi negli ultimi decenni ha dimostrato che il gioco, nella sua natura performativa, è tutt'altro che scollegato dalla realtà sociopolitica in cui è immerso. Clark e Higonnet ribadiscono, a tal proposito, l'importanza di esaminare gli artefatti ludici dei bambini per comprendere i modi in cui essi rispondono e sono formati dalle loro culture.³¹ Sulla scia di tale intuizione, Norcia evidenzia come i puzzle – nella forma di *dissected maps* – venissero usati in Gran Bretagna come strumenti per consolidare l'identità nazionale durante il periodo imperiale, veicolando la geografia sociale e politica ai cittadini britannici più giovani. «While not primarily literary», prosegue Norcia, «puzzles and dissected maps do offer narratives of power and authority which are incumbent in the business of building both nation and empire».³² Se si considera l'oggetto in questione – il corpo politico dell'impero nella sua forma metonimica di mappa volutamente frammentata – l'uso del termine *dissected map* appare qui particolarmente significativo. Il termine 'dissezione' mette in evidenza la segmentazione dei paesi in singoli ritagli che verranno analizzati e valutati. Le mappe così sezionate

²⁸ BERGEN D., *The role of toys in promoting children's development*, in Bergen D. (a cura di), *The handbook of developmentally appropriate toys*, Lanham, Rowman & Littlefield, 2021, pp. 1-10.

²⁹ SUTTON-SMITH B., *Toys as culture*, Cambridge, Harvard University Press, 1986, pp. 248-249.

³⁰ BARTHES R., *Mythologies*, New York, Hill and Wang, 1972, p. 53.

³¹ CLARK B.L. – HIGONNET M. (a cura di), *Girls, Boys, Books, Toys: Gender in Children's Literature and Culture*, Baltimore, Johns Hopkins UP, 1999.

³² NORCIA M.A., *Puzzling Empire: Early Puzzles and Dissected Maps as Imperial Heuristics*, in «Children's literature», 37 (1), 2009, pp. 1-32.

presentano il mondo in una serie di frammenti discreti, spesso strategicamente colorati o contrassegnati per essere catalogati. In simili puzzle, i diversi Paesi sono ridotti a ritagli cartografici e privati del loro potere di significazione culturale. Essi sono messi nelle mani del giocatore, che determina il modo in cui il prodotto finale sarà visto e compreso. Mettendo in primo piano la geografia politica come metodo necessario per leggere e assemblare il giocattolo, l'atto di nominare e confinare il territorio viene privilegiato, fornendo così ai bambini un'illustrazione ingannevolmente semplice della complessa partizione territoriale. I giovani giocatori sono così messi in una posizione di potere rispetto al mondo da ricostruire, a condizione che tali pezzi vengano assemblati seguendo una metodologia prestabilita dall'adulto, la quale porta a creare l'unico insieme possibile e corretto. Non essendo intercambiabili, può esserci un unico modo per farli combaciare.

Come dimostra il breve estratto dall'autobiografia canettiana, giocare con il puzzle della cartina europea incoraggia il bambino a sentirsi parte di una comunità al contempo nazionale e sovranazionale, che esclude le colonie inglesi richiamate invece dai francobolli. La materialità della mappa-giocattolo impone un limite a ciò che viene rappresentato e che deve essere riordinato. Ciò che Franco Moretti definisce come 'phenomenology of the border' agisce – attraverso il bordo del puzzle – come dispositivo per inquadrare il mondo conosciuto e sicuro: «the border is the site of adventure: one crosses the line, and is face to face with the unknown, often the enemy; the story enters a space of danger, surprises, suspense».³³ Il pericolo, l'insicurezza, il caos e il disordine – che nella mente del giovane Canetti assumono tratti totalmente extra-europei – possono rimanere al di fuori della solida cornice europea.

Canetti non è l'unico autore a utilizzare il puzzle come espediente narrativo. Il romanziere tardo-vittoriano Rudyard Kipling utilizza tale strategia retorica nel celebre romanzo *Kim* per descrivere la confusione del protagonista Kim O'Hara relativa alla propria mutevole identità, difficilmente collocabile all'interno dell'ampio impero britannico. La frequente mobilitazione della metafora del puzzle collegata alla ricerca identitaria Novecentesca dimostra quanto quest'ultima richiedesse una negoziazione complessa, nonché la difficoltà dei soggetti nell'inserirsi all'interno di un quadro – europeo ed extra-europeo – spesso confuso e limitante. Per Kim, così come per il giovane Canetti protagonista della propria autobiografia, la ricostruzione dell'identità diventa un'esperienza materiale oltre che ontologica. Coloro che dovrebbero ricomporre il puzzle sono, al contempo, frammenti del puzzle stesso.

³³ MORETTI F., *Atlas of the European Novel 1800-1900*, London, Verso, 1999, p. 35.

Per concludere, come suggerisce Ishaghpour, senza necessariamente spingersi ad affermare che si tratti di una giovinezza inventata che diventa la verità della vecchiaia,³⁴ è opportuno sottolineare lo scarto temporale tra esperienza e scrittura. Canetti è pienamente consapevole dell'impossibilità di tornare al sé di allora, alla propria giovinezza, e che la memoria non si limita a riprodurre il passato, ma genera una nuova prospettiva grazie a cui esso può acquisire un indice di attualità più elevato rispetto al momento in cui è stato esperito. Le descrizioni delle esperienze dell'infanzia e della fanciullezza di Canetti espongono e rivelano le interrelazioni tra le diverse culture coesistenti nella Rustschuk di inizio Novecento. In questo contesto, porre l'accento sul discorso relativo agli elementi legati al gioco nella riflessione sull'identità personale e culturale si rivela particolarmente fruttuoso. La mappatura dello spazio tramite ricostruzioni ludiche e sistematizzazioni mnemoniche, infatti, denota uno spiccato senso del luogo, un profondo bisogno di situarsi, la necessità di confrontarsi con la propria identità mediante la costruzione di narrazioni legate al contesto stesso in cui si trova o si è trovato. Pertanto, all'interno della trilogia autobiografica, è possibile teorizzare un processo di costruzione dell'identità ludica canettiana, il quale mette in evidenza come il gioco non sia solamente un appropriato simbolo e catalizzatore identitario, ma anche uno strumento specifico attraverso cui l'identità stessa viene negoziata ed espressa.

³⁴ ISHAGHPOUR Y., *Elias Canetti. Metamorfosi e identità*, cit., p. 161.

«Aristocratiche inclinazioni». Tempi e luoghi delle mascherate in Tommaso Landolfi

IWAN PAOLINI

Università degli Studi di Udine/Università degli Studi di Trieste

1. ALCUNE CONSIDERAZIONI PRELIMINARI

Quando si pensa a Tommaso Landolfi e al gioco, il pensiero corre immediatamente al gioco d'azzardo. Com'è risaputo, Landolfi fu accanito frequentatore di Casinò (sono noti i soggiorni a San Remo e a Venezia) e rimane nella consolidata aneddotica legata all'autore la forte (e pressoché unica) vincita del 1946, come si riscontra nelle testimonianze lasciateci da Gadda e Luzi.¹

Se è dunque vero che il gioco ha indubbiamente contribuito alla creazione di un "personaggio-Landolfi", naturalmente insieme al Landolfi aristocratico e al *fumiste*, dagli anni dell'esordio (si pensi al giocatore di «Night must fall») fino a quelli dell'avanzata maturità (*Mano rubata*, ad esempio) il tema del gioco (prevalentemente d'azzardo, ma non unicamente: si ricordi ad esempio il fondamentale aspetto del gioco linguistico) ricorre con estrema

¹ Rimando, per l'aneddoto, allo stralcio dell'intervento di Mario Luzi in occasione del convegno landolfiano tenutosi a Trento nel 1989, riportato da Idolina Landolfi nell'ampia cronologia paterna. Cfr. LANDOLFI T., *Opere I. 1937-1959*, edizione critica e commento a cura di I. Landolfi, Milano, Rizzoli, 1991, pp. LI-LII.

Per la lettera di Gadda a Contini, cfr. CONTINI G., – GADDA C.E., *Carteggio 1934-1963*, a cura di D. Isella, G. Contini, G. Ungarelli, Milano, Garzanti, 2009, p. 138.

assiduità nei testi, tanto da attirare l'attenzione di uno dei primi commentatori landolfiani – ossia, Italo Calvino.² Nella postfazione a *Le più belle pagine di Tommaso Landolfi*, Calvino sviluppa un discorso critico su Landolfi servendosi, a più riprese, della metafora ludica: la scrittura landolfiana sarebbe infatti un gioco regolato da meccanismi stridenti, che conducono il lettore, attraverso uno stile ambiguo e contraddittorio, verso una sorpresa «[...] che avrà l'effetto di un'unghia che stride su un vetro».³ Il discorso ludico, pertanto, supera la questione tematica (e il gioco d'azzardo), e coinvolge una più ampia meditazione sul caso e sulle possibilità della scrittura letteraria; l'esattezza della scrittura landolfiana (su cui Calvino tanto insiste) si fa non solo espediente di rottura di un paradigma di realtà borghese e razionale, ma anche e soprattutto forzatura dei limiti del linguaggio e dei moduli rappresentativi tradizionali. Al netto delle possibili implicazioni di una tale rilettura e interpretazione,⁴ a Calvino spetta dunque il merito di aver sottolineato la possibilità di considerare la componente ludica come chiave di lettura estetica dell'intera opera landolfiana; la suggestione critica, passando rapidamente in rassegna la ricca bibliografia su Landolfi, è stata ampiamente raccolta.⁵ In questa sede si è scelto tuttavia di indagare il rapporto fra testo e gioco in Landolfi da un'altra prospettiva: non quella dell'*alea* cui il gioco d'azzardo appartiene, ma nell'orizzonte tematico della *mimicry* e della mascherata.⁶

² Cfr. CALVINO I., *L'esattezza e il caso*, in Landolfi T., *Le più belle pagine di Tommaso Landolfi scelte da Italo Calvino*, edizione critica e commento a cura di I. Calvino, Milano, Adelphi, 2001, pp. 429-440.

³ CALVINO, *L'esattezza e il caso...*, cit., p. 429.

⁴ La postfazione all'antologia andrebbe infatti interpretata alla luce non solo degli altri interventi critici di Calvino su Landolfi (che coinvolgono, più estensivamente, una riflessione critica sul fantastico italiano) e dei criteri di selezione e organizzazione dei testi, ma anche delle costanti e varianti tematiche e formali dell'opera calviniana – cosa che meriterebbe uno studio dedicato.

⁵ Fra i vari interventi sulla questione, segnalo: GIANNETTI V., «Nulla significare, nulla dire»: Landolfi e «l'orgia negativa» della lingua, in TERRILE, C., *La "filosofia spontanea" di Tommaso Landolfi*, Atti del Convegno Internazionale (Tours, 16 e 17 ottobre 2008), Firenze, Le Lettere, 2010, pp. 61-80; BOILLET E., *Il caso e la fatalità* nelle opere di Tommaso Landolfi, in «Diario perpetuo», 1 (1) 2017, pp. 21-48; CORTELLESA A. *L'impostura di Ottavio. Prove per l'esecuzione di un «vero pezzo da concerto»*, in LANDOLFI I., *La liquida vertigine*, Atti delle giornate di studio (Prato, 5 e 6 febbraio 1999), Firenze, Olschki, 2002, pp. 99-132; LABBATE O., *Le più belle pagine scelte da Italo Calvino di Tommaso Landolfi*, in id. *L'orrore letterario*, Trieste, Italo Svevo, 2022, pp. 57-61.

⁶ Faccio riferimento alle categorie ludiche individuate da Caillois. Cfr. CAILLOIS R., *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, trad. it. di L. Guarino, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani, 1981.

A uno sguardo sincronico sull'opera di Landolfi, il mascheramento, presentato spesso come elegante occasione di socialità o fuga dalla noia, appare legato al mondo provinciale e a cronotopi domestici perturbanti. Per usare una categoria critica nota, la mascherata si svolge in luoghi deputati alla sedimentazione del superato culturale, in ambienti domestici legati alla categoria orlandiana di non-funzionale;⁷ si tratta dunque di cronotopi che, pur nelle loro varianti, sono esposti all'emersione dell'*Unheimliche* e a processi multipli di risemantizzazione, con forti punti di contatto con la tradizione del gotico, della *ghost story* anglofona⁸ e della *povest'* fantastica e grottesca in lingua russa. Un'analisi del motivo della mascherata in Landolfi deve dunque necessariamente contemplare questa seconda costante.

In molti testi, Landolfi pare inoltre utilizzare la maschera e lo scenario di provincia come pretesti per condurre un più sottile discorso sulle possibilità della scrittura letteraria, con esiti più o meno esplicitamente metaletterari o metalinguistici. Le dinamiche ludiche del mascheramento si pongono così come momenti di messa in crisi dei paradigmi culturali vigenti, ma anche delle forme letterarie tradizionali, secondo un meccanismo che appare imprescindibilmente legato ai cronotopi non-funzionali dei testi.

È a tal proposito utile ricordare alcuni assunti teorici individuati da Caillois.⁹ La mascherata sarebbe infatti un gioco appartenente all'ambito della *mimicry*, antropologicamente legata alla riemersione del superato culturale. Le implicazioni da considerare, in questo senso, coinvolgono la dimensione dei rapporti di classe e del desiderio erotico; come ogni gioco, la mascherata risulta inoltre circoscritta in un preciso (per quanto a tratti fragile) limite temporale e spaziale. Va infine ribadita l'assenza di secondi fini oltre il piacere ludico. Nel caso di Landolfi, come risulterà evidente nei casi di studio proposti, la delimitazione spazio-temporale ludica corrisponde ai confini dell'abitazione non-funzionale di provincia, in cui le stratificazioni semantiche di luoghi e oggetti operano come moltiplicatori di senso nel testo, ma anche e soprattutto come inneschi del ritorno del superato, secondo un sovvertimento dell'ordinaria percezione temporale. In tal senso, una seconda, interessante suggestione critica ci viene ancora da Caillois, nello studio sui rapporti fra mimetismo e psicastenia; qui il fenomeno mi-

⁷ Cfr. ORLANDO F., *Gli oggetti desueti nelle immagini della letteratura*, Torino, Einaudi, 1993.

⁸ Per uno studio sulla presenza dei moduli rappresentativi del gotico e della *ghost story* anglofona in Landolfi, mi permetto di rimandare a: PAOLINI I. – VALENTI A., «*La persona fuggente*»: Tommaso Landolfi e la tradizione del gotico anglofono, in «Quaderni del Pens», 5, 2022, pp. 71-82.

⁹ Cfr. CAILLOIS, *Les Jeux et les hommes...* cit.

metico viene associato a un meccanismo di depersonalizzazione e assimilazione del soggetto nello spazio circostante.¹⁰ La fusione del soggetto nello spazio comporterebbe il rischio di uno sfasamento nella percezione del sé e del reale, secondo meccanismi assimilabili ai complessi di derealizzazione e depersonalizzazione.

Più che entrare nel merito della questione del fenomeno mimetico (che si estenderebbe ai più recenti sviluppi psichiatrici rispetto ai fenomeni di derealizzazione del soggetto e alla pulsione di morte), mi pare interessante individuare, almeno in questa sede, il funzionamento di una precisa strategia rappresentativa e narrativa: la tensione fra meccanismo mimetico (innescato dalla mascherata) e i limiti spaziali e temporali retroflessi (dei cronotopi non-funzionali) è utilizzata da Landolfi come pretesto per mettere in crisi l'eredità della tradizione letteraria. Rispetto a questo, si può dunque iniziare considerando la mascherata come un atto mimetico di inserimento di un soggetto in un quadro regolato da un sistema di valori interni, spazialmente e temporalmente delimitato.

2. LO SPAZIO DELLA MASCHERATA E PIANI TEMPORALI DEL NON-FUNZIONALE

Per iniziare la disamina ci si può soffermare su *Ragazze di provincia*, un breve racconto terminato nel 1937, pubblicato nello stesso anno sulla «Gazzetta del popolo» di Firenze e incluso, nel 1939, nella raccolta *Il mar delle blatte e altre storie*. Carlino, il protagonista del racconto, secondo un modulo narrativo caro a Landolfi e già proposto in altri racconti (si vedano *Maria Giuseppa*, *Mani*, *Settimana di sole*), è un giovane signorotto di provincia appartenente a una famiglia aristocratica decaduta. L'atmosfera è da subito di carattere ludico-performativa: Carlino inganna infatti il tempo interpretando con fare ironico arie operistiche (si menziona la *Lucia di Lammermoor*). Ritrovato un vecchio baule contenente costumi di foggia cinquecentesca utilizzati nell'infanzia per piccole messinscene domestiche, Carlino darà seguito a una serie di grotteschi convegni ludico-sessuali con la cugina nelle mura del palazzo, che avranno termine con la partenza del protagonista. Infine, il narratore eterodiegetico chiude il racconto con alcune considerazioni di tono universalistico, circa il valore del gioco e il fluire del tempo.

¹⁰ Cfr. CAILLOIS R, *Mimétisme et psychasthénie légendaire*, in id. *Le mythe et l'homme*, Paris, Gallimard, 1972, 1938, pp. 84-120.

Significativamente, a proposito di *Ragazze di provincia*, Niccolò Scaffai ha parlato di

[...] una sorta di magico senza fantastico, che consiste nella fuoriuscita dal realistico, sì, ma ottenuta non attraverso un'invenzione soprannaturale, bensì per mezzo di un'intensificazione ossessiva e metaforizzante dello sguardo soggetto su una realtà che non muta il suo statuto [...].¹¹

La definizione di «magico senza fantastico», che risulta particolarmente felice per parlare di molti testi landolfiani, viene adoperata a proposito dell'incipit descrittivo del racconto:

Il cortile era stato invaso dall'erba e dalle aiuole erano venuti sù grossi gigli che, non si sa perché, si vedevano solo di notte. La prima sera, nel buio, essi se ne stavano perfettamente immobili e un po' selvatici, come se fossero stati presi sul fatto; ma le notti seguenti divennero più domestici e cominciarono perfino a brandire. Gigli di S. Antonio.¹²

Landolfi ricorre al più classico dei suoi cronotopi: la magione aristocratica e perturbante di provincia. La descrizione iniziale, come ben osserva Scaffai, non sfocerà mai nell'effettivo evento soprannaturale; agisce piuttosto in maniera obliqua e allusiva, stendendo un velo di ambiguità sulla rappresentazione e percezione del reale. Tanto più enigmatico risulta allora il riferimento ai gigli di Sant'Antonio, che non verrà più ripreso nel corso della narrazione. Vale dunque la pena di dissipare l'oscurità landolfiana.

Com'è noto, il giglio è attributo iconografico di Sant'Antonio da Padova; è oggetto di commento nel sermone della quindicesima domenica dopo la Pentecoste, dove il giglio viene indicato come attributo del penitente che ha sottoposto la sensualità al dominio della ragione divina. Curiosamente, il predicatore ricorre alla parabola della zizzania nel campo (Mt. 13-38) e, illustrando il significato della parabola evangelica, si sofferma sul significato figurale dei luoghi di fioritura del giglio:

Isti dicunt lilia agri, non deserti, non horti. In agro duo notantur: soliditas sanctitatis et perfectio caritatis. Ager est mundus (cf. Mt 13,38), in quo florem permanere quam difficile tam gloriosus est. Florent in deserto eremiteae, qui ab

¹¹ SCAFFAI N. *Modi e temi del Mar delle blatte (con una nota su Montale e Landolfi per Nuove stanze)*, «Diario perpetuo», 2, 2, 2021.

¹² LANDOLFI T., *Ragazze di provincia*, in id. *Opere I...* cit., p. 240.

humana cavent frequentia. Florent in horto clauso claustrales, quibus humana cavet custodia. Sed gloriosus est poenitentibus florere in agro, idest mundo, ubi facile perit gemina gratia floris, scilicet species bonae conversationis et odor bonae opinionis.¹³

Assume così un nuovo significato l'animazione perturbante dei gigli nell'incipit del racconto. L'allusione evangelico-figurale è infatti oggetto di un rovesciamento speculare: non solo Carlino (il cui costume è viola, colore penitenziale) ci viene presentato come un povero di spirito dominato dalla sensualità, ma vive in una condizione di isolamento claustrofobico vizioso, in un *hortus conclusus* votato alla perversione, proiettato verso il recupero di valori ambigui e scaduti. Oltre l'allusione alla lezione morale evangelica e al sermone antonino, che resta, nel testo, un riferimento criptato e non approfondito, di non immediata decodificazione, mi pare più interessante che Landolfi si serva, a livello formale, un meccanismo di oscurità espressiva tipico del dettato parabolico evangelico, in cui l'effettivo contenuto del riferimento finisce per svuotarsi di significato e si perde in favore di una allusione figurale che concorre, appunto, a creare quel sentore di «magico senza fantastico» di cui parla Scaffai.

Il carattere sensuale dei giochi praticati dal (mancato) penitente Carlino emerge nel momento del ritrovamento dei costumi. L'atmosfera d'innocente nostalgia infantile viene presto dissipata dal desiderio sessuale per il corpo della cugina:

Fu così aggirandosi che una volta scopri in una cassa i costumi da teatro. Erano abiti senza fodera, alla foggia del Cinquecento e d'altri secoli passati [...] e tramandavano un curioso odore di velluto, di raso, di filo lucente da ricamo e forse di naftalina.

Quegli abiti avevano una particolarità: si agganciavano tutti di dietro, con ciappe a maschio e femmina, sicché non si potevano vestire senza aiuto. Ecco le brache, ecco la giubba cinquecentesca di velluto viola che spesso toccavano a lui,

¹³ ANTONIO DA PADOVA, *De sollicitudine expellenda*, in *Sermones, Dominica XV post pentecosten*, <<https://www.centrostudiantoniani.it/elenco-sermoni>>. «Questi sono chiamati gigli di campo, non del deserto né del giardino. Nel campo si riscontrano due significati: la fermezza della santità e il compimento della carità. Il campo è il mondo (cfr. Mt 13,38), in cui per il fiore resistere è tanto difficile quanto meritorio. Gli eremiti, che fuggono la compagnia umana, fioriscono nel deserto. I monaci, cui provvede la custodia umana, fioriscono nel giardino claustrale. Ma è meritevole per i penitenti fiorire nel campo, ossia nel mondo, dove facilmente appassisce la duplice grazie del fiore, cioè la bellezza della buona condotta e l'odore della buona reputazione.»

Carlino, ai tempi in cui nella grande sala si recitava. I compagni di recitazione erano gli altri giovinetti di casa, maschi e femmine anche loro. O come sarà ora la cugina che sempre lo aiutava, all'ultimo momento, ad agganciarsi la giubba viola? Ecco qui anche il costume abituale di lei [...]. Ella doveva avere quindici anni, allora; le sue mani erano esigue, e da suo corpo sottile venivano zaffate di odori torbidi. [...] Tremava come un giunco quando baciava Carlino sulle guance (il che doveva fare in una certa scena). Le sue labbra erano fredde e umide. Oppure arse e scottanti.¹⁴

Il ritrovamento del costume innesca l'emersione di un contenuto rimosso sdoppiato e ambiguo, operante su più livelli temporali e piani tematici. Sul piano formale Landolfi si serve infatti di una costruzione che si potrebbe definire a grappolo. Si parte dal ritrovamento della cassa, cui è attribuito un valore lirico-nostalgico; affiora poi l'odore di stoffe, la cui carica evocativa scivola tuttavia nell'allusione sessuale (le «ciappe a maschio e femmina», che rimandano ai giovinetti di casa «maschi e femmine anche loro»). Questo innesca l'emersione del primo ricordo d'infanzia. Arriva infine l'associazione alla cugina e al suo costume, cui è abbinato anche questa volta un odore; la sinestesia («torbido») sintetizza il contatto visivo e olfattivo fra i corpi dei due adolescenti. L'oggetto non-funzionale passa così, attraverso l'usura e lo sguardo memoriale-feticistico di Carlino, da costume di scena con fine ludico a strumento mediatore di tre piani semantici intersecanti: quello dell'innocente e nostalgico ricordo d'infanzia, quello del sostituto simbolico del corpo della cugina, quello di innesco sensorializzato del ritorno del desiderio sessuale represso. Sottolineo infine come il costume, nella dinamica della mascherata, fosse mediatore del desiderio già nel piano del ricordo (si veda il bacio necessario ai fini della rappresentazione); torna ora a esserlo in maniera manifesta. Il costume si trova così, negli sviluppi del racconto, a operare come oggetto necessario non solo per la ri-materializzazione del superato, ma anche e soprattutto come mezzo di rimodellamento temporale, ri-adesione mimetica del piano del presente a quello del passato; la dimensione euforica dell'infanzia si concretizza dunque in un grottesco e straniato atto erotico. Non a caso i due personaggi (Carlino e l'invecchiata cugina) cercano una forma di realizzazione personale nella definizione di un proprio spazio antitetico rispetto al mondo esterno: l'utilizzo del costume nei convegni amorosi coincide con la costruzione di un microcosmo isolato dal piano di realtà condiviso all'esterno delle mura domestiche. In un certo senso, la prassi della mascherata, che concorre necessariamente alla costruzione di un

¹⁴ LANDOLFI, *Ragazze di provincia*, in id. *Opere I...* cit., p. 241.

confine spazio-temporale, in questo caso coincidente con la magione proiettata verso il ricordo d'infanzia, è necessaria ai personaggi per delimitare un quadro (dai valori ovviamente scaduti) entro cui iscriversi mimeticamente.

Oltre l'ovvio (il tema dell'infanzia più o meno corrotta rappresentato attraverso l'usura del costume), è significativa la duplice attenzione che il narratore rivolge ai costumi nel finale in due tempi, secondo un movimento che va dal commento particolare sui fatti narrati alla considerazione universalistica. Nella prima parte si sottolinea il disfacimento dei costumi; va ricordato che, anche in questo caso, ci troviamo davanti a una costante dei personaggi landolfiani, spesso intrappolati nel tentativo di adesione mimetica (in questo caso mediato dalla mascherata) a un quadro spazio-temporale svuotato di senso, che permane nella dimensione del presente come simulacro d'incerto valore. Al contrario dei penitenti cui si riferisce Sant'Antonio, i personaggi landolfiani si rifiutano di fiorire nel mondo e cercano conforto in una dimensione di amorale claustralità residuale. A tal proposito, la seconda parte della conclusione insiste sulla possibilità di una dimensione ludica euforica, a patto che questa non coincida con il desiderio d'adesione mimetica a un quadro: la mascherata concede immortalità a quanti ne fanno uso disinteressato, come atto di ricollocamento del soggetto non in un quadro valoriale definito e prestabilito, ma in un sistema indistinto e arazionale.

3. MANIERISMO LUDICO E ORRORE

Ragazze di provincia è un testo esemplare rispetto all'uso della mascherata combinata alla categoria letteraria del non-funzionale; le strategie rappresentative che propone non esauriscono tuttavia il discorso. Se è infatti nota alla critica una certa propensione di Landolfi, specie nei testi giovanili, all'oscurità del dettato rappresentativo, altrettanto nota è la componente ironica e più manifestamente manieristica, in cui i modelli rappresentativi tradizionali sono utilizzati come segni ambigui e polivalenti. Se in *Ragazze di provincia* i costumi usurati sono impiegati come mezzi di sovrapposizioni semantiche non sempre immediatamente riconoscibili, come inneschi di distorsione del memoriale e cortocircuito mimetico, più complesso è il discorso in testi in cui la mascherata è utilizzata per attivare discorsi di natura metaletteraria.

Il ladro e le ombre è un racconto scritto nel 1951, incluso poi, con il titolo di *Ombre*, nella raccolta eponima del 1954. Nella finzione narrativa, un attempato narratore omodiegetico, ladro di professione, si trova a raccontare un episodio accadutogli in gioventù: alla ricerca di un furto da compiere, si

ritrova in quella che a prima vista gli appare come una villa infestata; scopre in seguito di assistere in realtà a una grottesca burla a scapito dell'ingenuo padrone di casa. Affascinato dall'ambigua atmosfera che avvolge la villa, il ladro si intrufola per spiare le dinamiche di gioco; scopre così l'aspro corteggiamento in atto fra Marta e Lorenzo, il cui cadavere verrà infine ritrovato nelle cantine della villa. Il meccanismo ludico appare complesso e stratificato: un gruppo mascherato attivo (la servitù della villa) intrattiene un pubblico che gioca passivamente (i signori) alle spalle di un giocatore attivo ma inconsapevole (il padrone di casa). A questi tre gruppi si aggiunge il narratore, che si maschera con l'obiettivo di compiere il furto e spiare i signori. I piani d'azione sincronici che si svolgono nell'intreccio sono dunque tre: la burla mascherata, i tentativi di seduzione di Marta da parte di Lorenzo, il furto come pretesto di investigazione.

Sul piano della burla, il mascheramento si pone evidentemente come gioco di società che finisce per ribadire alcune dinamiche di classe: la servitù si camuffa su ordine di signorotti decaduti ed è coordinata dal fattore arricchitosi alle spalle dei proprietari. La villa appare come il solito cronotopo di casa perturbante di provincia e opera come mediatore fra i livelli narrativi; arriviamo qui a una delle questioni alla base dell'intero racconto. La villa è infatti descritta con l'armamentario più classico e usurato della *ghost story*; gli stereotipi del genere (i lenzuoli, le catene, le porte nascoste e via dicendo), sono recuperati con intento evidentemente parodico e vengono innestati sui cliché del genere poliziesco, a sua volta oggetto di rovesciamento (è il ladro che si ritrova a investigare ed essere testimone di un crimine).¹⁵ La componente parodica non esclude tuttavia quella perturbante e terrificante del cronotopo. Oltre il livello stereotipato della mascherata, il cronotopo agisce infatti come cassa di risonanza di valori autenticamente aristocratici e romanticheggianti, che trovano riscontro nel personaggio di Marta e non sono sottoposti a un processo parodico. Superati gli orpelli ridicolizzati della *ghost story*, è infatti il corpo di Marta a subire una vera e propria, per quando ambigua, spettralizzazione che porta il segno del fantastico novecentesco:¹⁶

¹⁵ A proposito dei segni usurati del canone letterario in *Ombre*, cfr. LAZZARIN S., Dissipatio Ph. G. Landolfi, o l'anacronismo del fantastico, in «Studi Novecenteschi», 29, 63/64, 2002, pp. 207-237.

¹⁶ Per uno studio sulla categoria di spettralità, cfr. LAZZARIN S., *Spettralità: teoria e storia di un tema nella tradizione letteraria otto-novecentesca*, in Puglia E. – Lazzarin S. – Mangini A. – Fusillo M. (a cura di), *Ritorni spettrali. Storie e teorie della spettralità senza fantasmi*, Bologna, Il Mulino, 2018, pp. 127-148.

Per quella virtù fosforica [...] della sua pelle, potevo distinguere assai chiaramente tutti i gesti di lei. E [...] quella voce ricca e vibrata, fremente di tratto in tratto, appariva la voce stessa della provincia cupa e ardente [...]. L'esaltante provincia, dico, dove non esistono soluzioni "pratiche e razionali", [...] dove tutto importa, dove il linguaggio stesso è un'eco di tempi meno volgari.¹⁷

E ancora, Lorenzo, che secondo il *topos* endogamico è suo cugino, nel rivolgersi a Marta, insiste: «Tu sei abbagliante, eppure spandi calore... Le tue lunghe mani, i tuoi denti, le tue ciglia brillanti...»;¹⁸ e si dichiara pronto a «ridare la vita a una creatura languente».¹⁹ Non si può fare a meno di notare come gli attributi riferiti a Marta superino il livello parodico del testo e ricordino da vicino le molte vampire e i molti spettri della tradizione ottocentesca (su tutti, si pensi ai modelli, perfettamente noti a Landolfi, di Poe e Gogol').

Se il mascheramento del narratore coincide insomma con un vero e proprio atto di mimetismo, di iscrizione in un quadro ben definito, rispetto al motivo della seduzione di Marta la mascherata opera ancora una volta come innesco della riemersione del rimosso erotico; questo tuttavia non è sufficiente. La materia che riemerge nella rappresentazione spettralizzata del corpo di Marta (che, non a caso, non indossa costumi e si tiene ben distinta dalle dinamiche di gioco quanto da quelle della parodia formale) è ben più estesa e coinvolge proprio il cronotopo. Marta infatti si rifiuta di abbandonare la villa, rifiuta Lorenzo per il vincolo di sangue che la lega alla villa, alla sua memoria e ai suoi (scaduti) valori aristocratici. L'effettiva alterità perturbante, l'indicibile mistero che i mezzi canonici del poliziesco e della *ghost story* non sono più in grado di rappresentare, l'indistinto a-razionale che forza i limiti del linguaggio landolfiano in tanti altri testi dell'autore riemergono proprio attraverso la spettralizzazione del corpo di Marta. Anche in questo caso, come in *Ragazze di provincia*, ci troviamo davanti a un «magico senza fantastico», di natura tuttavia ben più ambigua. E infatti l'orrore si manifesta nel ritrovamento del cadavere di Lorenzo, oltre il piano parodico della burla e dell'ironia metaletteraria.

La mascherata agisce dunque su più livelli interconnessi, incluso quello metaletterario. Dopo aver stabilito un livello parodico, Landolfi se ne serve per rompere l'orizzonte d'attesa del lettore e, di fatto, pratica

¹⁷ LANDOLFI, *Ombre*, in id. *Opere I...* cit., pp. 704-705.

¹⁸ Ivi, p. 703.

¹⁹ Ivi, p. 705.

quello che molta letteratura del fantastico ottocentesco aveva già tentato di fare. Com'era già accaduto in *Racconto d'autunno*, Landolfi riesce insomma a mettere in crisi il paradigma indiziario razionalizzante di cui Lorenzo è portatore proiettando il narratore nella dimensione dell'ambiguità sovra-razionale.

L'irrisione del fantastico tradizionale attraverso la mascherata, insomma, non sarebbe tanto l'esito di una rinuncia definitiva al fantastico (come l'epilogo alla raccolta eponima lascerebbe intendere),²⁰ ma parte di una sperimentazione dei limiti delle forme letterarie: esaurite, anche attraverso la parodia, le forme rappresentative tradizionali, la rottura del paradigma di realtà razionale non si consuma secondo la classica logica binaria razionale/sovranaturale, ma si attiva nello spostamento del fenomeno perturbante e spettrale all'interno del piano di realtà stesso, secondo un fenomeno che innesci una necessaria incertezza epistemologica circa la natura degli eventi narrati e delle forme in cui sono rappresentati.²¹ Sappiamo con certezza che Lorenzo è stato ucciso; tuttavia l'effettivo oggetto d'indagine non riguarda né il colpevole né le modalità del delitto, ma mira a leggere l'ambigua natura di Marta. Ne risulta, di conseguenza, che è lo statuto stesso della realtà a essere messo in questione; e su questo, pur non essendoci traccia di effettive, tradizionali manifestazioni soprannaturali, non ci si può pronunciare con certezza.

In questo senso, i fenomeni emersi intorno alle mascherate superano le componenti specifiche osservate nei due testi in analisi e vanno rapportate, pur nel rispetto delle varianti interne, al nodo primario della scrittura landolfiana: ossia l'effettiva possibilità della scrittura letteraria e della fruizione del linguaggio. La questione va ben oltre la parodia della mascherata e la possibilità di scrivere un racconto fantastico nel Novecento.

La risposta landolfiana è, in questo senso, ambigua ma coerente, come risulta dai racconti che precedono (e seguiranno) *Ombre*: l'illustre tradizione del fantastico ottocentesco, i modelli di Poe, Le Fanu, Stevenson, Gogol' e via dicendo sono praticabili a patto che li si utilizzi per scrivere

²⁰ Sulla scia del parere di Lazzarin, cfr. ZANGRANDI S. *Cose dell'altro mondo. Percorsi nella letteratura fantastica italiana del Novecento*, Bologna, ArchetipoLibri, 2016, p. 190.

²¹ Non a caso è stata sostenuta la necessità di superare, quando si parla dei testi di Landolfi, il tradizionale binomio razionale/irrazionale, in favore di un paradigma di realtà dell'indistinto e dell'arazionale. Cfr. CENI A., *La "sopra-realtà" di Tommaso Landolfi*, Firenze, Franco Cesati Editore, 1986; TERRILE C., *L'arte del possibile – ethos e poetica nell'opera di Tommaso Landolfi*, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura, 2007.

altro. Il che equivale a dire: si può scrivere a patto che i modelli rappresentativi del canone siano utilizzati come oggetti non-funzionali, ossia come strumenti ludici sottoposti a un continuo processo di ri-semantizzazione, allo scopo di forzare i limiti espressivi del linguaggio e della letteratura stessa.

« *Mais auparavant goûtez donc ces figues qui ont un goût de miel et d'encens* » : la métalepse comme dispositif ludique dans deux romans de Charif Majdalani

GIORGIA LO NIGRO

Università degli Studi di Udine

1. INTRODUCTION

Écrivain libanais prolifique, Charif Majdalani a publié, depuis ses débuts en 2002, de nombreux ouvrages abordant divers genres littéraires : de l'essai¹ au journal intime,² en passant par la saga familiale, souvent ancrée dans un contexte historique assez véridique. Paru en 2005, *Histoire de la Grande Maison*³ inaugure les récits familiaux d'une série de textes comprenant *Caravansérail*,⁴ *Nos si brèves années de gloire*,⁵ *Le Dernier seigneur de Marsad*⁶ et *Villa des femmes*,⁷ qui relatent les histoires de la famille orthodoxe du *sim-*

¹ MAJDALANI C., *Petit traité des mélanges : du métissage culturel considéré comme un des beaux-arts*, Beyrouth, Éditions Layali, 2002, 107 p.

² MAJDALANI C., *Beyrouth 2020 : Journal d'un effondrement*, Arles, Actes Sud, 2020, 149 p.

³ MAJDALANI C., *Histoire de la Grande Maison*, Paris, Seuil, 2005, 322 p.

⁴ MAJDALANI C., *Caravansérail*, Paris, Seuil, 2007, 213 p.

⁵ MAJDALANI C., *Nos si brèves années de gloire*, Paris, Seuil, 2012, 192 p.

⁶ MAJDALANI C., *Le Dernier seigneur de Marsad*, Paris, Seuil, 2013, 256 p.

⁷ MAJDALANI C., *Villa des femmes*, Paris, Seuil, 2015, 288 p.

sar⁸ Wakim Nassar et de sa grande maison, construite au milieu des terres maronites du Mont Liban du XIX^e siècle. Si le premier roman promet de raconter la vie du grand-père du narrateur, *Nos si brèves années de gloire*⁹ se propose d'explorer les vicissitudes de Halim Cassab, le père du conteur de *Nos si brèves...* Dès l'incipit, l'instance narrative postule une continuité entre les deux textes tout en dévoilant au lecteur que Halim Cassab « se mit au service de Wakim Nassar, l'un des hommes les plus puissants de la région » (6) et que « durant l'absence des Nassar [...] les Cassab [...] connurent leur heure de gloire ».¹⁰

Ces ouvrages peuvent cependant être rapprochés non seulement par une progression thématique et narrative, mais aussi sur le plan narratologique, en raison de la présence transversale de la métalepse. En effet, d'une part, ce dispositif constitue une constante stylistique dans la saga de Majdalani et dévoile son caractère sériel, d'autre part, il inscrit l'œuvre de cet auteur dans le sillage du jeu littéraire. Cette étude propose donc d'explorer la fonction de la métalepse dans *Histoire...*¹¹ et *Nos si brèves...* afin de mettre en lumière son rôle ludique. Il s'agira d'interroger cet outil comme expédient d'amusement qui, par la transgression des frontières spatiales de la narration, engage parfois le lecteur dans la découverte de l'espace libanais et de ses identités.

2. LA MÉTALEPSE : UN JEU D'ESPACES

Le terme 'métalepse' dérive du mot grec *metálēmpsis*, constitué de *metá*, qui se traduit par 'au-delà' ou 'après', et du verbe *lambánō*, 'prendre'. L'emploi de ce concept puise ses origines au sein de la rhétorique classique, qui considère cette figure comme un trope produisant une transposition de sens qui engendre une impropriété contextuelle.¹² La rhétorique distingue au moins deux types de métalepses qui sont souvent le résultat de substitutions nominales qui produisent des effets de sens inédits tout en jouant avec l'identité du champ

⁸ Ce terme se traduit en français par 'intermédiaire'.

⁹ Dorénavant, nous emploierons *Nos si brèves...* pour nous référer à *Nos si brèves années de gloire*.

¹⁰ MAJDALANI, *Nos si brèves...*, cit., p. 6.

¹¹ Dorénavant, nous emploierons *Histoire...* pour nous référer à *Histoire de la Grande maison*.

¹² Cfr. MORTARA GARAVELLI B., *Il parlar figurato*, Bari, Laterza, 2010, 192 p.

sémantique des mots.¹³ Cependant, si jouer avec les substantifs appartenant à la catégorie grammaticale des noms communs ne produit pas toujours des effets perturbants, remplacer des noms propres à partir de leur relation de synonymie engendre inévitablement une impropriété contextuelle.¹⁴ C'est bien cette transgression qui produit la métalepse et définit son deuxième sens : le franchissement des barrières sémantiques.

Inspiré par ce dépassement des frontières des mots, Gérard Genette s'appuie sur les théorisations rhétoriques avancées par Fontanier¹⁵ et Dumarsais¹⁶ pour resémantiser ce concept à la lumière de la narratologie. Si de premières réflexions sur ce dispositif animent *Figures III*¹⁷ et *Nouveau Discours du récit*,¹⁸ c'est dans *Métalepse : De la figure à la fiction*¹⁹ que le narratologue explore cet outil de manière détaillée à travers de nombreux exemples tirés de divers ouvrages. Ainsi, sa définition s'éclaircit au fur et à mesure des considérations présentées dans ces trois textes : dans *Figures III*, Genette le qualifie comme un court-circuit pseudo-diégétique ou métadiégétique réduit, alors que, dans *Nouveau discours...*,²⁰ il le définit comme une transgression délibérée du seuil d'enchâssement, pour finalement la nommer plus ouvertement,

¹³ Mortara Garavelli explique la métalepse à travers deux exemples significatifs : premièrement, celui de l'expression de Virgile *post aliquot aristas* que le lecteur interprète comme 'après quelques années', deuxièmement, celui de la substitution du prénom 'Blanche' à 'Candide'. Dans le premier cas, la métalepse se réalise dans le glissement du sens du substantif latin *arista*, qui indique littéralement la 'reste', vers celui d' 'épi', 'blé', 'récolte', 'été' et finalement 'année', à travers l'enchaînement d'une série de relations synecdotiques et métonymiques. Ce type de métalepse est défini comme la 'sostituzione di un termine con un traslato prodotto da passaggi (impliciti) attraverso più nozioni che rimangono sottintese e che sono l'una rispetto all'altra sineddochi, metonimie, metafore, alternative o coesistenti' (la substitution d'un terme par une traduction produite par des passages (implicites) à travers plusieurs notions qui restent implicites et qui sont l'une par rapport à l'autre des synecdoques, des métonymies, des métaphores, alternatives ou coexistantes ; traduction de l'Auteure). *Ibidem*, pp. 24-25. Dans le deuxième cas, la métalepse se réalise à travers la mise en place d'un jeu de synonymie.

¹⁴ Nous convenons, par exemple, que s'adresser à une personne qui s'appelle 'Blanche' tout en la nommant 'Candide' est impropre.

¹⁵ FONTANIER P., *Les Figures du discours (1821-1827)*, Paris, Flammarion, 1993, 505 p.

¹⁶ DUMARSAIS C. C., *Des Tropes (1730)*, Paris, Flammarion, 1988, 442 p.

¹⁷ GENETTE G., *Figures III*, Paris, Éditions du Seuil, 1972, 288 p.

¹⁸ GENETTE G., *Nouveau Discours du récit*, Paris, Éditions du Seuil, 1983, 128 p.

¹⁹ GENETTE G., *Métalepse : De la figure à la fiction*, Paris, Éditions du Seuil, 2004, 144 p.

²⁰ Dorénavant, nous emploierons *Nouveau Discours...* pour nous référer à *Nouveau Discours du récit*.

dans *Métalepse...*,²¹ métalepse de l'auteur ou métalepse fictionnelle, dont la métalepse figurale est, en quelque sorte, l'origine. En effet, la transgression métaleptique de la figure est transférée, par la narratologie, à la hiérarchie des instances narratives et se réalise plus spécifiquement quand un élément appartenant à un niveau diégétique supérieur agit avec un autre de niveau inférieur et vice versa.²²

Ryan distingue les métalepses rhétoriques de celles qualifiées d' " ontologiques " en postulant que seules ces dernières intéressent le plan des événements représentés.²³ La métalepse ontologique²⁴ est celle que Genette appelle " fictionnelle ". Soustraite du domaine de la rhétorique, elle est transformée en un outil métafictionnel qui brise la distance canonique entre le lecteur et l'auteur. En effet, elle permet à l'auteur de dévoiler son processus de création et au lecteur de participer à la construction narrative dans des modalités diverses, souvent à des fins ironiques ou ludiques. Dans ce sens, toute transgression des niveaux narratifs engendrerait une métalepse.²⁵ Quant à la fonction ludique de cette ressource, elle est mise en évidence au moyen de nombreux exemples, dont celui de Sterne qui demande au lecteur de fermer la porte ou de mettre au lit son personnage, Mr. Shandy : « cette prétendue demande n'est guère qu'une accentuation ludique, ou humoristique, de la figure d'intervention ».²⁶

²¹ Dorénavant, nous emploierons *Métalepse...* pour nous référer à *Métalepse: De la figure à la fiction*.

²² HOFSTADTER D. R., *Je suis une boucle étrange. Que veut dire je ?*, trad. fr. par J. Bambaggi, Paris, Dunod, 2021, 724 p.

²³ RYAN M. L., *Logique culturelle de la métalepse, ou la métalepse dans tous ses états*, dans Pier J. – Schaeffer J.M. (dir.), *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2005, pp. 201-223.

²⁴ La métalepse ontologique peut se manifester dans des formes différentes. Cohn distingue, par exemple, les variantes externe et interne. La première intervient entre les niveaux extradiégétique et diégétique, et donc entre le narrateur et son histoire, tandis que la deuxième s'opère entre deux niveaux d'une pareille histoire, c'est-à-dire entre une histoire primaire et secondaire ou secondaire et tertiaire. Voir COHN D., *Métalepse et mise en abyme*, dans Pier. J. – Schaeffer J.M. (dir.), *Métalepses...*, cit., pp. 121-130.

Pour d'autres approfondissements sur ce dispositif nous renvoyons à : LAVOCAT F., *Frontières de la fiction et métalepse*, dans *Fait et Fiction. Pour une frontière*, Paris, Seuil, 2016, pp. 473-520.

²⁵ Selon Genette, un exemple représentatif de la violation des plans diégétiques se trouve dans la nouvelle *Continuidad de los Parques*, où nous assistons à l'assassinat d'un lecteur fictif, tué par un personnage du roman qu'il est en train de lire. Cfr. CORTÁZAR J., *Continuidad de los parques*, dans *Final del juego*, Ciudad de México, Editorial Los Presentes, 1956, 3 p.

²⁶ GENETTE, *Métalepse*, cit., p. 15.

Ce traversement des frontières narratives représente donc bien cette prétention du narrateur de transgresser ces espaces à la fois métaphoriques et réels qui sont les niveaux diégétiques. Cette violation se configure comme un véritable jeu qui investit le pacte de lecture en mobilisant plus spécifiquement la catégorie de l'*ilinx*²⁷ – terme grec qui indique le ‘vertige’ – identifiée dans la classification de Roger Caillois.²⁸ L'*ilinx* est associé à tous ces jeux qui défient les limites et qui permettent donc à l’homme de jouir à travers la libération de sa pulsion destructrice : le dépassement des lignes rouges provoque effectivement un plaisir dans celui qui les brise. En ce sens, la rupture du contrat fictionnel serait donc capable de susciter le vertige chez le lecteur, de l’impliquer et de lui provoquer du plaisir.²⁹

3. MÉTALEPSE ET “ EFFET-BALADE ”

Dans ses romans *Histoire...* et *Nos si brèves...*, Charif Majdalani se dresse en *hakawati*³⁰ de l’Histoire de son pays. Tout en brisant les frontières de la narration à travers un large recours à la métalepse, il fait balader son lecteur dans le territoire du Liban à diverses périodes entre le XIX^e et le XX^e siècles. Ainsi, dans l’incipit de *Nos si brèves...*, l’instance narratrice semble sortir de l’espace physique du livre – où elle est canoniquement enfermée – pour inviter le lecteur à assister au spectacle des événements racontés : « Tenez, asseyez-vous là, en face de moi, vous aurez ainsi sous les yeux le spectacle de ces montagnes et de la lumière du matin qui s’y étire paresseusement ».³¹

Le narrateur s’adresse au narrataire pour l’impliquer, en tant qu’allocutaire, à travers un “ vous ” qui exploite la fonction phatique³² pour activer le divertissement et engendrer l’effet d’absorption. Dans cette tentative, la voix narrative reproduit, en face-à-face, la narration, qui se déroulait dans les

²⁷ Cette lecture de la métalepse comme transgression qui produit le vertige est proposée par WANG M., *Postmodern Play with Worlds: The Case of At Swim-Two-Birds*, dans Bell A. – Ryan M.L. (edited by), *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*, University of Nebraska Press, 2019, pp. 132-156.

²⁸ CAILLOIS R., *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1992 [1958], 374 p.

²⁹ BARTHES R., *Le Plaisir du texte*, Paris, Seuil, 1973, 112 p.

³⁰ Ce terme dérive du verbe arabe *hakā* qui se traduit par « raconter ». La figure du *hakawati* fait référence au conteur qui entretenait les gens dans les cafés orientaux.

³¹ MAJDALANI, *Nos si brèves...*, cit., p. 6.

³² JAKOBSON R., *Linguistique et poétique*, dans « Essais de linguistique générale 1. Les fondations du langage », trad. par Ruwet N., Paris, Minuit, 1963, pp. 209-248.

cafés orientaux d'antan et qui demandait au public de prendre place devant le conteur. À son tour, le narrateur majdalanien invite ses interlocuteurs à s'asseoir devant lui « asseyez-vous là, en face de moi » pour avoir « sous les yeux » le paysage et profiter de la douceur des montagnes du pays du Cèdre, luisant de la lumière du petit matin.

Le jeu métaleptique permet donc de franchir les barrières narratives entre les instances de la narration et de la réception et transforme progressivement le lecteur de regardant en promeneur : « Si vous le souhaitez, tout à l'heure je vous emmènerai faire un tour dans les montagnes alentour, vous verrez le plaisir que cela représente de monter, et si vous aimez l'archéologie nous irons assez haut, nous laisserons les montures et nous grimperons vers les sommets ».³³ Le « vous » initial devient bientôt un « nous », inclusif du locuteur et de l'allocutaire, ce qui donne au lecteur le sentiment que le narrateur le prend par la main pour lui faire découvrir les paysages de son pays. Ainsi, cette ressource narratologique fait que le public franchit les frontières de la narration pour entrer dans l'espace du récit et jalonner des lieux inconnus – au moins pour un lecteur étranger – dans la géographie du territoire libanais.

Cet « effet-balade », qui transforme l'instance réceptrice de spectatrice passive à participante active du récit, confère à la lecture un caractère de jeu grâce au déclenchement de l'effet d'absorption. Dans sa catégorisation, Picard distingue différents types de lecture, dont celle d'un art entamé par un *lector ludens*.³⁴ Deux pôles d'oscillation sont propres à ce processus : le *playing* et le *game*. Cette dualité puise ses origines dans la conception de cette activité comme interaction entre le fantasme et le réel : « [p]laying, proche du fantasme, s'immergeant dans le fictif mais sans jamais y tomber complètement, comme les lectures aliénées, sans jamais oublier que le fictif est fictif »,³⁵ alors que le *game* « [p]lus proche [...] de la conscience, de la réflexion, impliquant une appropriation de ces codes, qui produit une possibilité de mise à distance de ces mêmes codes : on jouit en amateur éclairé de reconnaître des modèles culturels et d'en apprécier les variations ».³⁶ Si le *playing* ressemble aux jeux d'identification et de simulacre des enfants et

³³ MAJDALANI, *Nos si brèves...*, cit., p. 85.

³⁴ Nous faisons référence à la catégorisation de Michel Picard qui distingue quatre types d'actes de lecture : 1. La lecture déchiffrement ; 2. La lecture information ; 3. La lecture aliénation ; 4. La lecture comme art. Cfr. : PICARD M., *La lecture comme jeu*, Paris, Éditions de Minuit, 1988, 328 p.

³⁵ PICARD M., *La lecture comme jeu : causerie introductive au congrès de l'ABF "Qui lit quoi ?"*, mai 1984, dans « Bulletin d'informations de l'ABF », 1995, pp. 4-10 : 9.

³⁶ *Ibidem*.

permet la mise en place des jeux de rôle, le *game* requiert une connaissance avisée des règles du jeu. Pour cela, ce dernier est plutôt associé au jeu d'échecs et considéré comme une activité érudite destinée aux adultes. Or, la littérature comme art arriverait à conjuguer ces deux pôles, elle serait « capable d'établir une relation constructive [...] entre [ces] deux sortes de jeux ». ³⁷

Dans ce sens, la promenade du lecteur, générée par la métalepse, permet à ce dernier de bien fusionner ces deux pôles du *playing* et du *game*. En effet, si d'une part, le plan fantasmatique est mobilisé à travers la possibilité que Majdalani donne à son destinataire de prendre parti dans un jeu de rôle qui le dresse en explorateur d'espaces, d'autre part, le plan du réel est également sollicité. Le plaisir du lecteur est aussi produit par sa capacité de « reconnaître des modèles culturels et d'en apprécier les variations » ³⁸ : ceux du Liban et de sa réalité, racontés par un conteur qui rappelle le *hakawati*.

L'élément ludique est également renforcé par un pacte fictionnel que le narrateur conclut avec son récepteur. Il lui promet de le balader dans la nature libanaise, mais à condition qu'il écoute d'abord son histoire, qui atteint alors son point culminant :

Mais, auparavant, laissez-moi poursuivre. Nous avons encore du temps avant la nuit, le brouillard s'est retiré, les après-midis sont longs en cette saison, elles s'étirent brillamment, et les nuits après ça ne semblent que de brefs et scintillants répit. J'en arrive d'ailleurs maintenant au moment crucial de mon histoire. ³⁹

La métalepse, qui est ici externe, du fait qu'elle rompt la séparation entre les niveaux extradiégétique et diégétique, ⁴⁰ augmente la « tension narrative » ⁴¹ à travers la dilatation de la temporalité du récit et l'implication du public : la promenade du lecteur est reportée à un moment ultérieur. Cependant, le divertissement de cette future balade demeure fictif : le vrai plaisir réside en effet dans l'attente de la découverte de la saveur de l'histoire, dont le narrateur invite ses destinataires à profiter depuis l'incipit : « Mais auparavant goûtez donc ces figues qui ont un goût de miel et d'encens, n'hésitez pas, servez-vous ». ⁴² En tant qu'imageant d'une métaphore *in absentia*, ces

³⁷ *Ibidem*, p. 10.

³⁸ PICARD, *La lecture...*, cit., p. 9.

³⁹ MAJDALANI, *Nos si brèves...*, cit., p. 85.

⁴⁰ Nous empruntons cette définition à Cohn et à sa théorie, que nous avons éclairée dans la note n. 25.

⁴¹ BARONI R., *La tension narrative : Suspense, curiosité et surprise*, Paris, Seuil, 437 p.

⁴² MAJDALANI, *Nos si brèves...*, cit., p. 85.

fruits traduisent le plaisir de la lecture : goûter les figues, savourer le récit. En outre, l'allocution « servez-vous » demande au narrataire de déguster, en tant qu'invité, les figues libanaises placées sur la table, c'est-à-dire d'accomplir une action qui viole les niveaux diégétiques. À l'instar du narrateur de Sterne, qui demande à son lecteur de mettre au lit Mr. Shandy ou de fermer la porte d'un espace de fiction, le narrateur de Majdalani invite son public à entrer dans le récit pour savourer les mots et les histoires, et finalement découvrir la géographie, la culture et l'Histoire de son pays.

4. MÉTALEPSE ET “ GÉO-IDENTITÉS ”

Dans *Histoire...*, la narration est présentée comme un véritable jeu depuis l'incipit du roman, où le narrateur décrit son père – dont il cherche à reconstruire l'histoire à travers la figure de son grand-père – pendant qu'il bat les cartes sans arrêt :

Il reprenait ensuite le paquet de cartes, qu'il se remettait à battre sans fin, pour occuper ses mains, un paquet qui lui avait servi initialement à faire des patiences avant qu'il renonce même à cette activité inutile, se contentant de battre les cartes à longueur de journée, puis de les reposer sur la tablette près de lui.⁴³

Ce brassage incessant des cartes fonctionne comme un indice du jeu narratif. Placée en incipit, cette action marque la scansion temporelle du récit (car elle signale le début de la narration) et inaugure la première échelle du jeu à la fois thématique et formelle. Engagé à reconstruire l'histoire de son grand-père à travers des bribes d'informations qu'il récolte à travers des photos, des lettres et des mots, le narrateur est aussi le véritable protagoniste de cet amusement, comme il le dévoile lui-même : « [t]oujours est-il qu'à ce moment il me sembla que je possédais enfin toutes les pièces du jeu, que je pouvais désormais recréer l'histoire de la fratrie ».⁴⁴ La nature ludique de la diégèse est également indiquée par l'évocation de nombreux jeux,⁴⁵ plus ou moins culturellement connotés, qui servent de métaphore du jeu narratif :

⁴³ MAJDALANI, *Histoire...*, cit., p. 13.

⁴⁴ *Ibidem*, p. 15.

⁴⁵ L'aspect ludique de l'ensemble de l'œuvre de Charif Majdalani est mis en évidence par AKIKI K., *De la lecture comme mélange*, dans « Prospero », Trieste, EUT, 2019, pp. 285-312 : 288 : « On ne compte pas le nombre de jeux utilisés dans les 5 romans : cartes, osselets, poker et dominos incarnent alors tout l'aspect fantaisiste de la narration.

« Il n'y a pas encore de joueurs de tarot ni de trictrac », ⁴⁶ « les jeux avec les poulains », ⁴⁷ et bien d'autres encore.

Toutefois, ce divertissement n'est pas une fin en soi. Bien au contraire, il sert à construire des espaces et des identités à travers l'implication du lecteur. Présentée comme une « énigme » ⁴⁸ à résoudre, cette construction est également une tentative de reconstitution de l'histoire individuelle de Wakim Nassar et de la mémoire historico-collective du Liban de la fin de l'Empire ottoman. Se mêlant et s'estompant dans la paralipse, ⁴⁹ la métalepse se prête particulièrement bien à cet enchâssement des pièces du jeu parce qu'elle permet à l'auteur-narrateur de révéler au lecteur la dimension hypothétique propre à sa (re)construction, qui ne se fonde pas sur des preuves historiques mais sur des hypothèses dérivant des indices dont il dispose. Comme le souligne Genette, ce dispositif narratologique fait que l'instance auctoriale révèle au public son processus de création, ce qui, dans ce contexte, fait aussi ressortir tous les récits potentiels qui auraient pu être et qui n'ont pas été et ouvre ainsi, lors de la construction, à la déconstruction. ⁵⁰

Le premier personnage touché par cette (dé)construction est Wakim Nassar lui-même. Le narrateur nous fait participer à la logique qui sous-tend

L'écriture devient elle-même un amusement auquel se soumet l'écrivain-narrateur afin de reconstruire le puzzle de la narration ».

⁴⁶ MAJDALANI, *Histoire...*, cit., p. 21.

⁴⁷ *Ibidem*, p. 142.

⁴⁸ *Ibidem*, p. 17.

⁴⁹ La paralipse est identifiée par Akiki comme un élément déclencheur du ludique dans la narration majdalanienne. Il en vaut de même pour les modalisations, les aveux de création et les jeux pronominaux : « À l'omniscience plénipotentiaire d'un narrateur traditionnel, Majdalani substitue la focalisation externe qui a pour but de montrer, certes, une non maîtrise de la fiction mais qui sert surtout à mettre en valeur l'aspect amène de notre *simsar*. C'est dans ce sens que se comprennent les multiples modalisations qui scandent la narration [...] Ces paralipses [...] permettent au narrateur de simuler une certaine ignorance. Cela met le lecteur en confiance puisqu'il détient le même savoir que celui qui raconte mais l'amuse également puisqu'il n'y croit pas un seul instant. Par ailleurs, l'amusement prend de l'ampleur lorsque se multiplient les aveux de création et d'invention [...]. La face du narrateur change, se transforme et celui que l'on croyait chroniqueur ou autobiographe se transmue d'office en simple témoin : cette impossibilité à délimiter la véritable fonction narrative fonctionne d'une manière ludique qui force le sourire [...]. Cette proximité lecteur/narrateur-*simsar* se traduit également par le biais des " nous " ou " on " qui font croire que la fiction se crée à deux et que les deux entités deviennent des " compagnons de tribulations " » : cfr. AKIKI, *De la lecture...*, cit., pp. 288-289.

⁵⁰ Akiki met en exergue cette dimension explicite des « possibles narratifs » qui animent l'écriture de Majdalani et renvoie à BREMOND C., *Logique du récit*, Paris, Seuil, 1973, 350 p. : cfr. *ibidem*.

ce processus et nous révèle qu'avant tout, il lui faut inventer une ambiance où son grand-père puisse agir :

Je ne peux pas commencer sans essayer [...] d'inventer une ambiance générale, [...] d'où je pourrai extraire ensuite ce qui va suivre, à commencer par ce moment où deux hommes franchissent la frontière abstraite entre Beyrouth et le gouvernorat du Mont-Liban [...]. Je dispose pour cela d'un indice au moins. C'est le métier de Wakim Nassar. [...]

La chose est singulière, peu enthousiasmante, surtout pour un début. Mais j'essaierai ultérieurement d'en résoudre l'énigme. Pour l'instant, prenons la chose comme elle est. Et j'avoue qu'elle est assez pratique. Car Wakim aurait pu être commerçant, et il m'aurait fallu inventer une échoppe, une spécialité, des clients, des employés. Il aurait pu être fonctionnaire, et il aurait fallu reconstituer le monde complexe et archaïque de l'administration ottomane de ce temps. [...] Non, il est *simsar* [...] et son genre de travail c'est tout simplement l'extérieur, la ville, les gens.⁵¹

Dans ces lignes, Majdalani révèle l'importance de l'espace dans son roman : « je ne peux pas commencer sans essayer d'imaginer [...], d'inventer une ambiance générale ». Depuis le début, la géographie joue une fonction d'éclairage vis-à-vis du lecteur, qui ne peut comprendre le sens du franchissement, par Wakim et son frère, de la « frontière abstraite entre Beyrouth et le gouvernorat du Mont-Liban » qu'à partir de la spatialité. Le narrateur met aussi en exergue que cette construction géographique est directement influencée par le métier de Wakim, qui est un *simsar*. En effet, ce dépassement de la frontière « abstraite », transposé formellement dans le jeu métaleptique, qui est lui-même un franchissement des limites, est en ligne avec la profession de Wakim : un médiateur de l'entre-deux.

Dans ce passage, la métalepse est double : l'infraction se réalise entre l'auteur et le narrateur et entre l'auteur-narrateur et le lecteur. En effet, à ce stade, la prise du « je » par l'instance narratrice confond inévitablement le destinataire, qui, dans un scénario type, imagine l'auteur en train d'écrire son roman et de créer lui-même son narrateur et ses personnages. Ici, nous ne comprenons plus si le processus de création est fabriqué par l'auteur ou par le narrateur dans la mesure où les deux instances se superposent et fusionnent en une seule entité.

En outre, dans ce jeu de suppositions et d'hypothèses, le lecteur, interpellé à travers un « nous » qui active la fonction phatique, est également appe-

⁵¹ MAJDALANI, *Histoire...*, cit., pp. 17-18.

lé à participer à la résolution de cette énigme historico-identitaire : « Pour l'instant, prenons la chose comme elle est ». Cela engendre une métalepse ultérieure brisant les barrières entre le narrateur et le narrataire.

Cet élément ludique fait ressortir la liaison entre la construction de l'espace et l'identité du personnage et implique directement le lecteur dans l'enquête⁵² de Wakim : « Car Wakim aurait pu être commerçant, et il m'aurait fallu inventer une échoppe [...], [i]l aurait pu être fonctionnaire, et il aurait fallu reconstituer le monde complexe et archaïque de l'administration ottomane [...] ». Mais finalement il est *simsar*, c'est-à-dire un homme qui profite de la potentialité de la rue : lieu de rencontre avec l'Autre. C'est donc bien à la reconstruction de la rue et donc de la ville que Majdalani s'adonne : « Non, il est *simsar* [...] et son genre de travail c'est tout simplement l'extérieur, la ville, les gens ». La reconstitution de cet espace expose inévitablement le public local ou étranger à la connaissance d'une époque révolue⁵³ et permet au lecteur occidental de se familiariser avec la diversité culturelle et religieuse du pays :

Il croise des hommes en costume et tarbouche, comme lui, longe quelques devantures d'échoppes sur la gauche, et je me demande où il peut bien aller, ce que je vais en faire. Il pourrait continuer, remonter la Grand-Rue, déboucher sur la place des Canons, aller jusqu'au jardin Hamidié, entrer et s'asseoir pour regarder passer les jeunes femmes matinales. Autour du kiosque à musique, il ne doit y avoir à cette heure que des *messieurs*, habillés comme lui à l'européenne, assis sur des bancs à lire les gazettes françaises datant du mois précédent. Après quoi, passant devant l'église des orthodoxes, la sienne en quelque sorte puisqu'il est lui-même orthodoxe, il ressortirait dans la rue du Pas [...].⁵⁴

⁵² L'aspect de l'enquête qui rapproche la narration majdalanienne de celle du roman policier est relaté par Akiki : « C'est dans ce sens que se comprend le lexique de l'enquête qui transfigure le narrateur en une sorte d'Hercule Poirot des temps modernes » et « le détective fait en sorte de recouper les affirmations des personnages secondaires, des récits transmis par le clan social afin d'atteindre son but : "deux témoignages l'attestent", "d'après la chronique des Nassar" (HGM 112, 173) », *De la lecture...*, cit., p. 286.

⁵³ Il est intéressant de noter que, dans *Histoire...*, Majdalani tente de reconstruire une ville qui n'existe plus et que, par ce biais, il émet une critique implicite du Beyrouth de Solidere dans d'autres passages du roman. Cela entraîne donc les lecteurs occidentaux et orientaux dans une double découverte : le public se familiarise avec le Beyrouth ottoman, mais aussi avec ses changements urbains au fil du temps. Au sujet des projets de reconstruction du centre-ville de Beyrouth (1990-2000), voir, *inter alia*, MAKDISI S., *Laying Claim to Beirut: Urban Narrative and Spatial Identity in the Age of Solidere*, dans « Critical Inquiry », 23 (3), 1997, pp. 664-705.

⁵⁴ MAJDALANI, *Histoire...*, cit., pp. 20-21.

Ce jeu fait donc que le lecteur pénètre dans des espaces beyrouthins affichant leurs relations avec les identités socioreligieuses ou de genre. Ainsi, dans la rue, Wakim « croise des hommes en costume et tarbouche, comme lui », ce qui permet au lecteur non seulement de construire le côté bourgeois de Beyrouth mais aussi d'identifier Wakim comme un notable. Nous apprenons ensuite que cet homme pourrait entrer dans le jardin Hamidié « et s'asseoir pour regarder passer les jeunes femmes matinales », ce qui connote Wakim comme un voyeur qui se balade dans l'espace du jardin, où la présence féminine semble assurée.⁵⁵ Par ailleurs, l'évocation du kiosque à musique permet à Majdalani de peindre ce lieu comme un endroit habité par la bourgeoisie et donc par Wakim, dont il présente quelques coutumes : « Autour du kiosque à musique, il ne doit y avoir à cette heure que des *messieurs*, habillés comme lui à l'européenne, assis sur des bancs à lire les gazettes françaises datant du mois précédent ».

L'auteur-narrateur fait particulièrement ressortir l'habitude de ces bourgeois de lire des gazettes françaises juste pour le plaisir de s'identifier comme « autres » et non pas véritablement pour l'intérêt de ces textes « datant du mois précédent ». L'ironie mordante qui dévoile l'inutilité de cette action, qui n'est accomplie que pour se donner des airs, imprègne également d'autres éléments qui fonctionnent comme des indices de (dé)construction de la bourgeoisie de la ville : l'italique qui investit le substantif « *messieurs* » et l'information suivante qui les présente comme « habillés comme lui à l'européenne ».⁵⁶ L'allusion au kiosque permet donc de construire l'attachement de ces personnages à l'identité supranationale française, qui devient,

⁵⁵ Cependant, le recours de Majdalani à l'expédient des possibles narratifs (BREMONT, *Logique...*, cit.) inscrit le récit dans l'hypothèse. À ce propos, l'emploi du mode conditionnel constitue bien la marque de l'incertitude événementielle qui traverse *Histoire...* En déclarant que le scénario choisi ne constitue que l'un des possibles développements du récit, l'auteur expose le lecteur à un double processus de (dé)construction : en effet, si, d'une part, l'écrivain construit un monde traditionnel face à l'instance réceptrice, d'autre part, il ouvre aussi à la déconstruction de ce dernier, tout en montrant au narrataire que tout peut être faux. Ainsi, Majdalani sollicite l'imagination du lecteur, qui peut envisager des versions potentiellement infinies de ce même récit qui lui est présenté comme probable.

⁵⁶ Ces indices comportementaux et vestimentaires reflètent les tendances d'une époque et visent à la reconstruire. Cependant, l'italique appliqué au substantif « *messieurs* » fait bien ressortir l'ironie de l'auteur vis-à-vis des attitudes de l'ancienne bourgeoisie beyrouthine, dont les comportements évoquent, par moments, ceux de cette classe sociale dans la contemporanéité. Ainsi, cette remémoration sert souvent à l'auteur comme un expédient pour la mise en place d'une critique au monde d'aujourd'hui. Au sujet de l'italique et de l'ironie, consulter : NARJOUX C., « Une énergétique du mot » : *Italique et guillemets dans Un balcon en forêt*, dans « Poétique », 152, 2007, pp. 479-505.

de manière inattendue, un marqueur plus social que religieux.⁵⁷ Cependant, le processus de construction de l'identité de Wakim ne peut se faire qu'à travers la mise en évidence de son appartenance communautaire, qui est évoquée par la mobilisation du géo-symbole de l'église « passant devant l'église des orthodoxes, la sienne en quelque sorte puisqu'il est lui-même orthodoxe ». Encore une fois, l'évocation d'un espace donne la possibilité au lecteur d'explorer la ville de Beyrouth et son visage chrétien mais également de forger l'identité de Wakim à partir de cette dimension géographique.⁵⁸

Finalement, il nous semble possible d'affirmer que la promenade de Wakim se réalise dans un jeu métalectique qui sert à l'auteur-narrateur pour (dé)construire des "géo-identités" au moyen d'un divertissement provoqué par le franchissement des seuils narratifs. Tout en mobilisant la catégorie du ludique, Majdalani fait donc ressortir le lien entre les identités socioreligieuses et la ville de Beyrouth et permet au lecteur de connaître le territoire libanais et ses contradictions à travers l'expérimentation d'un plaisir de lecture inédite.

5. CONCLUSION

L'analyse des métalepses dans *Nos si brèves...* et *Histoire...* de Majdalani nous a permis de mettre en évidence la fonction ludique de cet outil narratologique, employé dans ces deux ouvrages de manière transversale et plutôt extensive. Dans *Nos si brèves...*, la métalepse transforme le lecteur en un promeneur qui sillonne les mots. La production de cet "effet-balade" en fait

⁵⁷ Nous associons habituellement l'attachement à l'Europe au groupe chrétien. Dans *Histoire...*, nous avons compté au moins dix-neuf occurrences de l'adjectif "européen" qui connotent les vêtements des personnages ou le décor des espaces, surtout les intérieurs des maisons. Si, dans la majorité de cas, cet adjectif est attribué aux Orthodoxes, il se trouve qu'il soit également employé pour les Sunnites bourgeois : « Il faut les imaginer, ces deux grands bourgeois musulmans, dont l'un s'appelle Sabri bey et l'autre Amer bey. Ils sont de deux anciennes familles sunnites et, comme nombre de leurs coreligionnaires des classes aisées, ils sont habillés à l'européenne [...] » (MAJDALANI, *Histoire...*, cit., 180). Ce passage dément l'exclusivité de la revendication des identités communautaires chrétiennes envers l'identité supranationale française. Bien au contraire, il montre que tous les groupes semblent mobiliser ce sentiment d'appartenance à la France à l'heure de souligner leur "supériorité bourgeoise" par rapport à l'Autre.

⁵⁸ Si, dans ces lignes, la promenade de Wakim sert à l'auteur pour douer son personnage d'une géo-identité, dans d'autres passages, cette balade lui permet également de montrer au lecteur la division du Beyrouth d'antan, organisé en petits quartiers, chacun appartenant à une communauté religieuse.

un participant actif du jeu narratif. Dans ces passages, le narrateur demande clairement au lecteur de s'asseoir devant lui pour écouter ses histoires mais seulement à condition qu'il récolte et goûte auparavant les figues du Liban. Cette allusion métaphorique invite donc le narrataire à "savourer" des histoires qui lui feront découvrir une partie de l'Histoire du pays du Cèdre.

Dans *Histoire...*, les métalepses acquièrent une pareille fonction ludique qui entraîne le public dans l'enquête de l'auteur-narrateur à travers un estompement progressif des niveaux narratifs. La métalepse fonctionne comme un outil de (dé)construction et se fond avec d'autres éléments ludiques tels que les paralipses et les possibles narratifs. Le narrateur s'en sert plus particulièrement pour dépeindre les identités socioreligieuses de ses personnages et des espaces beyrouthins à l'époque ottomane, mais tout en montrant que cette narration ne représente que l'une des histoires possibles. Ainsi, il (dé)construit des "géo-identités", sans que l'on sache véritablement si ce sont les identités qui façonnent l'espace ou l'inverse.

Il est clair que, à travers ce jeu métaleptique, Majdalani transforme son lecteur en *lector ludens*, au sens picardien. D'une part, ce narrataire s'amuse par l'activation du fantasme du *playing* transporté dans une dimension ludique de jeux de rôle qui le métamorphose en promeneur ou enquêteur ; d'autre part, il participe à un *game* érudit qui lui demande de faire des efforts pour partir à la découverte du Liban, de son Histoire et de ses enjeux identitaires.

Scrivere l'indicibile. Trauma e gioco in *Extremely Loud & Incredibly Close* di Jonathan Safran Foer

RACHELE PUDDU

Università degli Studi di Udine/Università degli Studi di Trieste

1. TRAUMI COLLETTIVI, TRAUMI INDIVIDUALI: L'11 SETTEMBRE 2001

Tre mesi dopo il crollo delle Twin Towers al World Trade Center di New York, Don DeLillo sottolineava il ruolo di svolta dell'evento che avrebbe modificato definitivamente il nostro modo di agire e pensare: «[t]his catastrophic event changes the way we think and act, moment to moment, week to week, for unknown weeks and months to come, and steely years».¹ A distanza di oltre vent'anni si può confermare l'esattezza di queste parole e delle successive riflessioni dell'opinione pubblica e critica che considerano l'attacco un vero e proprio trauma sia individuale² – per tutti coloro che persero amici e parenti o che lo vissero in prima persona – sia nazionale, e dunque collettivo, che trans-nazionale, considerata la sua portata e risonanza globale.

¹ DELILLO D., *In the Ruins of the Future*, in «The Guardian», 22 dicembre 2001, <<https://www.theguardian.com/books/2001/dec/22/fiction.dondelillo>> (consultato il 16.09.2023).

² Cfr. INGERSOLL E.G., *One Boy's Passage, and His Nation's: Jonathan Safran Foer's "Extremely Loud and Incredibly Close"*, in «CEA Critic», 71 (3), 2009, pp. 54-69. GROSS A.S. – SNYDER-KÖRBER M., *Trauma's Continuum—September 11th Reconsidered*, in «Amerikastudien / American Studies», 55 (3), 2010, pp. 369-384, pp. 370-371.

In seguito, la narrativa statunitense si è necessariamente dovuta confrontare con i fatti dell'11 settembre, basti pensare ai due romanzi del 2007: *Falling Man*, dello stesso DeLillo, e *The Reluctant Fundamentalist*, scritto da Mohsin Hamid. Un altro romanzo di grande rilevanza è quello pubblicato nel 2005 da Jonathan Safran Foer, *Extremely Loud & Incredibly Close*,³ in cui l'evento è raccontato dalla prospettiva di Oskar Schell, un bambino di nove anni rimasto orfano di padre a seguito degli attacchi.

La familiarità di Foer con la narrazione di grandi traumi di portata collettiva non è nuova. Ebreo-americano di seconda generazione e nipote di un sopravvissuto all'Olocausto, l'autore dà prova della sua sensibilità e inventiva nel trattare temi così delicati già in *Everything is Illuminated* (2002), romanzo che racconta il viaggio in Ucraina di Jonathan Safran Foer – non a caso omonimo dell'autore – sulle tracce delle proprie radici e di informazioni sulla nonna ebrea morta durante la Seconda Guerra Mondiale. Qui Foer fa emergere chiaramente la sua etnicità, e mostra la sua destrezza nel creare una rappresentazione finzionale del trauma più discusso del ventesimo secolo – abilità che risulta decisiva nella narrazione del primo sconvolgimento occidentale del ventunesimo secolo.⁴ Nel romanzo del 2005, però, non sono presenti riferimenti espliciti all'Olocausto, benché alcune analessi siano ambientate negli stessi anni: i nonni di Oskar Schell sono infatti originari di Dresda, in Germania, e vivono in prima persona i bombardamenti della Guerra con le conseguenze che si vedranno più avanti.

In *Extremely Loud*, il trauma da cui muove la narrazione è quello di un bambino che a distanza di due anni deve fare i conti con le conseguenze di un fatto storico che lo ha interessato in prima persona. Sebbene non manchi della spensieratezza giocosa che caratterizza la sua giovane età, Oskar mostra molti segni tipici di uno stress post-traumatico: pratica autolesionismo, non sale negli edifici troppo alti, non entra in spazi troppo chiusi – come autobus e metro – e decide di vestirsi esclusivamente di bianco, perché questo colore

³ Il volume fu pubblicato in Italia da Guanda due anni dopo e tradotto da Massimo Bocchiola con il titolo di *Molto forte, incredibilmente vicino*.

⁴ Sull'utilizzo della Storia da parte di Foer e sulla sua prospettiva di ebreo-americano, Elaine Safer scrive: «Foer approaches the Holocaust from the vantage point of the postmodern – using fragmented characters and scenes, mingling fictional and historical characters, and using black humor and slapstick humor interchangeably. He also uses fantasy to depict a story that he himself – a third generation Holocaust survivor has to – “re-build, to re-incarnate, to replace” (Hirsch 242-43). Foer's post-modern novel uses the comic to set off the tragedy of the Holocaust». SAFER E., *Illuminating the Ineffable: Jonathan Safran Foer's Novels*, in «Studies in American Jewish Literature (1981-)», 25, 2006, pp. 112-132, p. 125.

rifletterebbe la luce in caso di un'esplosione nucleare.⁵ Tuttavia, la sua immaginazione non ha mai smesso di funzionare, di alterare la sua percezione della realtà, tanto che questa tendenza lo porta ad avere pensieri ossessivi legati alla tragica morte del padre, secondo un meccanismo tipico di chi sta affrontando un lutto. A tal proposito, Victoria Bryan sottolinea come Oskar non smetta mai di inventare, di immaginare scenari possibili – il più delle volte irreali – e come questi siano elementi da ricondurre al rapporto tra padre e figlio.

Oskar is victim of intrusive thoughts, which are often symptoms of pronounced anxiety or trauma and can often lead to obsessive behaviour. [...] Some of his “inventions,” however, signify attempts to mourn—one of which the reader encounters in the very first line of the novel. Oskar begins his very first narrative section by asking “What about a teakettle? [...]” All of these things, we soon find out, were important elements of Oskar’s relationship with his dad, and his “invention” of a teakettle that could do all of these things serves to commemorate his father and bring Oskar some comfort by making sure that the things he loved about his father continue to be memorable.⁶

Un esempio di questa capacità di invenzione si può individuare nella scena in cui Oskar visita l'appartamento di una donna, Ada Black, e paragona il suo pavimento a scacchiere di marmo e i soffitti a delle torte.⁷ Oskar ha bisogno di aggrapparsi a qualcosa di familiare per dare un senso alla morte del padre, e, nonostante la sua giovane età, alla fine del romanzo mostrerà tutta la consapevolezza acquisita a seguito delle sue azioni e della missione che intraprenderà: «I said, “I need to know how he died.” He [the grandfather] flipped back and pointed at, “Why?” “So I can stop inventing how he died. I’m always inventing”».⁸

La tendenza alla distorsione è un sintomo comune di chi ha subito un trauma, come evidenziano anche Gross e Snyder-Körber: «[t]rauma theory looks to language and linguistic distortions as symptoms of the past—a past

⁵ FOER J.S., *Extremely Loud & Incredibly Close*, Boston-New York, Houghton Mifflin, 2005, p. 3.

⁶ BRYAN V.M., “What about a Teakettle?": *Anxiety, Mourning, and Burial in Jonathan Safran Foer's Extremely Loud and Incredibly Close*, in «Studies in American Jewish Literature (1981-)», 34 (2), 2015, pp. 274-289, p. 285.

⁷ Cfr. FOER, *Extremely Loud*, cit., p. 149.

⁸ Ivi, p. 256. Oskar vive molte delle avventure descritte nel romanzo insieme a un uomo che abita a casa della nonna, e che solo in seguito scoprirà essere il nonno paterno, il quale aveva abbandonato il padre prima della nascita.

that impacts individuals but in ways that are beyond their control and often their understanding».⁹ Le teorie sul trauma, dunque, fanno leva sulla sofferenza provata dalle vittime, nelle quali una delle principali facoltà a essere intaccate è proprio il linguaggio, fulcro delle capacità comunicative di una persona.¹⁰ In Oskar, però, il passato traumatico che scalfisce le abilità linguistiche riemerge proprio attraverso l'immaginazione, che diviene al contempo una camera di tortura e un kit di sopravvivenza.¹¹

2. GIOCO E SPAZIO: SCRIVERE L'INDICIBILE

Sebbene sia il narratore intradiegetico di alcune sezioni del romanzo, Oskar non riesce a dare un nome al suo trauma e si riferisce all'11 settembre chiamandolo «the worst day»;¹² inoltre, non riesce a instaurare una conversazione con la madre, dalla quale progressivamente si allontana dicendole che avrebbe preferito che fosse stata lei a morire invece del padre.

Questo atteggiamento nasconde, in realtà, anche un enorme senso di colpa, dovuto al fatto che durante 'il giorno più brutto' Oskar era stato il primo a tornare a casa e l'unico ad ascoltare i messaggi telefonici lasciati dal padre poco prima di morire. Quando Oskar sente il telefono squillare non risponde, è paralizzato. Non rivelerà mai alla mamma l'esistenza di questi messaggi proprio a causa della sua incapacità di articolare a parole il senso di colpa. L'unico modo in cui tenta di ovviare a questa difficoltà è quello di convertire l'ultimo messaggio telefonico del padre in codice Morse e trasformare le linee e i punti in fili per creare un braccialetto da regalare alla madre.¹³ Non si tratta di un vero e proprio gioco, ma di un'attività legata alla sfera ludica

⁹ GROSS – SNYDER-KÖRBER, *Trauma's Continuum*, cit., p. 373.

¹⁰ Ivi, p. 376. Su questo si veda anche Cathy Caruth in *Unclaimed Experience*, dove afferma che: «[t]he experience of trauma, in fact of latency, would thus seem to consist, not in the forgetting of a reality that can hence never be fully known, but in an inherent latency within the experience itself. The historical power of the trauma is not just that the experience is repeated after its forgetting, but that it is only in and through its inherent forgetting that it is experienced at all». CARUTH C., *Unclaimed Experience. Trauma, Narrative, and History*, Baltimore and London, The John Hopkins University Press, 1996, p. 17.

¹¹ HAVILAND B., *After the Fact: Mourning, Melancholy, and "Nachträglichkeit" in Novels of 9/11*, in «Amerikastudien / American Studies», 55 (3), 2010, pp. 429-449, p. 435.

¹² FOER, *Extremely Loud*, cit., p. 11.

¹³ Cfr. "Googlolplex", FOER, *Extremely Loud*, cit., p. 35.

che nasconde il suo tentativo di grammaticalizzare la perdita, di trasformare il linguaggio in qualcosa di tangibile.¹⁴

Un altro esempio riguarda il momento in cui Oskar si reca al colofino sulla Novantatreesima strada e chiede di parlare con la manager. Quest'ultima gli fa notare come sia interessante che la parola Black sia scritta con una penna rossa e gli mostra un pezzo di carta con le tipiche scritte di prova nei negozi di cartoleria. Tuttavia, anche se Oskar concorda con la commessa, non dice niente: «[w]ithin the framework of representation, the inability of Oskar to say anything when the art store saleswoman writes in one color the name of another ("purple," written in green) is a micro instance of the disjuncture of sensory experience and signification or symbolization that characterizes the speechlessness of traumatic memory».¹⁵

Oltre ai più evidenti elementi diegetici, Jonathan Safran Foer riesce a esprimere bene questa difficoltà da sempre intrinseca al trauma, oltre che legata nello specifico alla vicenda dell'11 settembre,¹⁶ e lo fa giocando con le pagine del romanzo, sostituendo immagini alle parole e utilizzando espedienti tipografici. Foer, alla maniera postmoderna, crea un romanzo multimodale,¹⁷ testualizzando il trauma e giocando con la vera e propria pagina fisica, manipolandola secondo un procedimento che poi ripeterà anche in altre sue prove.¹⁸ In *Extremely Loud & Incredibly Close* avviene un'immersione nella

¹⁴ Sulla funzione del gioco in relazione ai prodotti culturali ed estetici si veda HUIZINGA J., *Homo Ludens*, Torino, Einaudi, 1964.

¹⁵ HAVILAND, *After the Fact*, cit., p. 436.

¹⁶ «Central to all the 9/11 novels under consideration is the question of language: how can words be found that are capable of naming the unnameable?» Cfr. VERSLUYS K., *Out of the Blue: September 11 and the Novel*, New York, Columbia University Press, 2009, p. 15.

¹⁷ Per un approfondimento sul romanzo multimodale si veda HALLET W., *The Multimodal Novel. The Integration of Modes and Media in Novelistic Narration*, in HEINEN S. and SOMMER R. (edited by), *Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research*, Berlin, New York, De Gruyter, 2009, pp. 129-153. Sulla tendenza alla "playfulness" tipica del postmodernismo, scrive Brian Edwards: «postmodernism acknowledges the mazes of contemporary communication, dismantles tradition and the truth claims of reason and the scientific method [...]. Open in principle, in its resistance to hierarchies, it deconstructs the idea of an autonomous subject by emphasizing the interplay of networks, grafts, configurations and instances. Similarly, the sayings of postmodernist expression, will [...] challenge taxonomic imperatives [and] emphasize particularities as playful opportunity and potential transgression». Cfr. EDWARDS B., *Theories of Play and Postmodern Fiction*, New York, Garland, 1998, p. 79.

¹⁸ Mi riferisco al caso di *Tree of Codes*, del 2010, romanzo che si può considerare una vera e propria opera d'arte. Per crearlo, Foer ha ritagliato le pagine dal libro di Bruno Schulz *The*

testualità che, come fa notare Ingersoll, solleva la questione del potere e, ovviamente, del fallimento della comunicazione.¹⁹

Eppure, come sottolineato in precedenza, il trauma di Oskar non è solo individuale, ma anche collettivo. Come lui, anche i nonni sono affetti da un'afasia che viene continuamente esplicitata dall'autore secondo interessanti espedienti testuali e visivi. I capitoli narrati in prima persona da Oskar, che racconta la vicenda dalla sua prospettiva, si alternano ai capitoli con la prospettiva del nonno in focalizzazione interna. L'uomo, infatti, smette di parlare a seguito del bombardamento di Dresda e inizia a comunicare tramite dei block-notes, sui quali scrive i discorsi più complessi, e, soprattutto, attraverso le sue mani, nelle quali si fa tatuare un sì e un no per poter rispondere alle domande più semplici.²⁰ Oppure, questa difficoltà comunicativa emerge nelle lettere che scrive al figlio abbandonato prima della nascita, nelle quali le parole sono presenti ma finiscono per sovrapporsi l'una con l'altra, rendendole illeggibili e complicandone la comprensione.²¹ È attraverso la forma epistolare che il lettore viene a conoscenza della storia del nonno di Oskar, grazie alle lettere mai inviate scritte al figlio mai conosciuto. O ancora, è significativa la scena in cui l'uomo chiama la nonna e cerca di comunicare con lei tramite i tasti del telefono. Lui digita i numeri cercando di formare delle parole, ma la donna, naturalmente, non capisce e sente solo il rumore dei tasti che battono. In questa sezione del libro Foer riporta pagine fitte di numeri, incomprensibili anche dopo qualsiasi tentativo di risolvere il codice.²² Oltre a queste pagine indecifrabili, è in tutto il romanzo che la narrazione testuale viene interrotta e alternata da pagine contenenti fotografie, pagine bianche o che riportano una sola frase, oppure pagine con parole evidenziate e cerchiare di colore rosso.

Street of Crocodiles – collezione di *short stories* pubblicata nel 1934 – ricavandone una nuova storia.

¹⁹ INGERSOLL E.G., *One Boy's Passage, and His Nation's: Jonathan Safran Foer's "Extremely Loud and Incredibly Close"*, in «CEA Critic», 71 (3), 2009, pp. 54-69, p. 60.

²⁰ FOER, *Extremely Loud*, cit., pp. 260-261. Su questo curioso espediente Versluys scrive: «This gesture involves him in an inescapable binary logic that prevents him from situating his ideas somewhere in the large zone between yes and no, where most common opinions are to be found. Trauma has deprived him of more than the capacity to talk; the aphasia also makes it impossible to make considerate judgements». Cfr. VERSLUYS, *Out of the Blue*, cit., p. 89.

²¹ FOER, *Extremely Loud*, cit., pp. 281-284.

²² Ivi, p. 269.

Il trauma, con cause diverse ma con gli stessi effetti che vanno a intaccare il linguaggio, fulcro della comunicazione, coinvolge anche la nonna, incapace di rielaborare il suo trauma personale, sebbene – sotto consiglio del nonno – provi a scrivere le sue memorie. Dopo essersi chiusa nella stanza degli ospiti inizia a battere a macchina ma, dopo qualche pagina, il lettore scopre che il suo tentativo di scrittura è stato vano: il rumore meccanico che il nonno sentiva dall'altra stanza non era altro che il suo battere in continuazione la barra spaziatrice. Dopo numerosi tentativi la donna riesce a scrivere una lettera a Oskar, sebbene lo stile sia molto scarno e la sintassi sia inusuale: non sono presenti periodi composti ma semplici frasi paratattiche, spesso composte da una sola parola e intervallate da spazi vuoti, che lasciano parlare i silenzi più che le parole: «[t]his dialectic between language as fulfillment and language as a blank or, to put it differently, between expression and silence finds its apogee in the last Granma chapter. Her traumatic experience prompts her to dream of time doubling back upon itself so that history swerves away from its destined end [...]».²³

Quello descritto in *Extremely Loud & Incredibly Close*, dunque, è un trauma transgenerazionale, evidente nell'incapacità comunicativa dei nonni²⁴ che fa da contrappunto alle avventure di Oskar, il quale invece riesce a svincolarsi dalla *impasse* in cui si trova. La peculiarità del romanzo, infatti, è che questa difficoltà viene aggirata attraverso una testualizzazione dell'evento in sintonia con la tendenza postmoderna al gioco,²⁵ la quale riflette la condizione diffusa di crollo delle "grandi narrazioni", per dirla con Lyotard, e la mancanza di unità discorsiva che porta la letteratura a enfatizzare le infinite possibilità del linguaggio.²⁶ Nel romanzo di Foer,

²³ VERSLUYS, *Out of the Blue*, cit., p. 99.

²⁴ SAAL I., *Regarding The Pain Of Self And Other: Trauma Transfer And Narrative Framing In Jonathan Safran Foer's "Extremely Loud & Incredibly Close"*, in «Modern Fiction Studies», 57 (3), 2011, pp. 453-476, p. 458.

²⁵ A tal proposito si veda RYAN M.L., *The Text as World Versus the Text as Game: Possible Worlds Semantics and Postmodern Theory*, in «Journal of Literary Semantics», 27 (3), 1998, pp. 137-163. In generale, sul rapporto tra gioco e finzione nel romanzo americano moderno Robert Detweiler scrive: «Fiction is primarily an elaborate way of pretending, and pretending is a fundamental element of play and of games. But when I speak of playful fiction, I have a more particular quality in mind. I mean an artistic self-consciousness whereby the writer, already intensely aware of the illusory nature and potential of the novel and story, manipulates the components of narrative to show the reader their artificiality» Cfr. DETWEILER R., *Games and Play in Modern American Fiction*, in «Contemporary Literature», 17 (1), 1976, pp. 44-62, p. 51.

²⁶ Cfr. EDWARDS, *Theories of Play*, cit., p. 86.

questa condizione viene esplicitata dalla mescolanza di tecniche ed espedienti visivi e testuali che manipolano anche il mezzo fisico entro il quale è inscritta la storia traumatica.

In uno dei contributi più importanti sulla rappresentazione dell'11 settembre in letteratura – *Out of the Blue: September 11 and the Novel* –, Kristiaan Versluys descrive con precisione la ricezione dell'attentato, sottolineando che anche se si tratta di un trauma inenarrabile, il solo esplicitare l'ineffabilità dell'evento è, di fatto, un modo per dargli un nome.²⁷ La maniera che Versluys individua per tentare di superare il trauma è dunque trasformarlo in 'memoria narrativa':

Trauma must be given a place within one's recollection in order to be (se)cured. In other words [...] traumatic memory must be turned into *narrative memory* [...]. [...] Trauma makes time come to a standstill as the victim cannot shed his or her remembrance and is caught in a *ceaseless imaginative reiteration* of the traumatic experience.²⁸

Versluys parla di 'incessante reiterazione immaginativa', che è esattamente ciò che fa Oskar quando ascolta a ripetizione i messaggi telefonici lasciati dal padre nel 'giorno più brutto'. Dunque, la forma romanzesca riflette mimeticamente da un lato l'afasia e, dall'altro, la difficoltà a grammaticalizzare il trauma: emerge così quell'esigenza ludica che il testo di Foer riesce a esplicitare in ogni sfaccettatura.

L'altro aspetto ludico è quello che mette in relazione il trauma con il processo di riappropriazione dello spazio proprio attraverso il gioco. È questo, infatti, il modo in cui Oskar può quantomeno tentare di superare le conseguenze del trauma con i pochi strumenti che un bambino di nove anni può avere a disposizione.

La narrazione inizia a dipanarsi nel momento in cui Oskar fa cadere un vaso blu da una mensola nella camera dei genitori. Tra i cocci trova una chiave contenuta in una busta con su scritta la parola 'Black'. Il primo pensiero di Oskar è che la chiave appartenga al padre, il quale – secondo lui – avrebbe organizzato un'ultima attività per il figlio prima della sua morte. I due, infatti, erano soliti intrattenersi in una serie di giochi, centrali nel processo di *Bildung* del bambino,²⁹ che ricordano una

²⁷ VERSLUYS, *Out of the Blue*, cit., p. 3.

²⁸ *Ibidem*. I corsivi sono miei.

²⁹ Cfr. INGERSOLL, *One Boy's Passage*, cit., p. 54.

caccia al tesoro, anche se la letteratura scientifica inerente a questo romanzo parla spesso di *detective story*.³⁰

Un gioco in particolare era quello chiamato “Reconnaissance Expedition”, che nell’edizione italiana è tradotto, non a caso, ‘il gioco dell’identificazione’, durante il quale Thomas Schell era solito consegnare a Oskar alcuni indizi che, per esempio, lo portavano a girovagare per Central Park alla ricerca di oggetti, persone o addirittura fantomatici quartieri che sarebbero esistiti al posto del parco. In merito a questo, sempre Verluys scrive che il padre ha reso Oskar un ‘cercatore’, instillando in lui un «inquisitive spirit that seeks adventure for the sake of adventure». ³¹ Dietro a questa iniziativa ludica del padre si nasconde, in verità, il suo tentativo di “costringere” Oskar, un bambino piuttosto timido e, da quanto emerge da certi indizi presenti nel testo, affetto da un disturbo dello spettro autistico, a parlare con altre persone.³² Vediamo quindi come un gioco, sin da prima della morte del padre, si rivela per Oskar un modo per superare una difficoltà o, addirittura, per gestire al meglio una problematica che colpisce le sue capacità di socializzazione.

Non stupisce dunque che Oskar interpreti il ritrovamento della chiave come un monito a intraprendere una spedizione per la città ancora più epica delle precedenti, una *quest* che ha come fine ultimo quello di ritrovare un contatto col padre e, auspicabilmente, riappacificarsi con la sua morte e mantenerne viva la memoria.

In questa nuova sfida gli indizi che il padre gli avrebbe lasciato sono due: una chiave che – come il bambino scopre quasi immediatamente – apre una cassetta di sicurezza e non una porta e la parola Black, che indicherebbe il nome della persona da cercare. Oskar, quindi, prende l’elenco telefonico e trascrive gli indirizzi di tutte le persone di nome Black che vivono a New York e decide di andare a trovarle una per una secondo il suo personale calendario di impegni, per chiedere informazioni sulla chiave.

Oskar trova ben 472 persone con il cognome Black, in 216 indirizzi diversi, e inizia così a girovagare per New York riportando precisamente ogni

³⁰ *Ibidem*. Sul legame tra il gioco e il genere della “detective fiction”, oltre che sulle possibili metodologie d’analisi, si veda SUITS B., *The Detective Story: a Case Study of Games in Literature*, in «Canadian Review of Comparative Literature», 12 (2), 1985, pp. 200-219.

³¹ VERSLUYS, *Out of the Blue*, cit., p. 104.

³² Nel romanzo non è mai detto esplicitamente se Oskar sia affetto da qualche disturbo, se non attraverso velati riferimenti seminati nel testo da indizi quali la difficoltà di socializzazione e ipersensibilità sensoriale (ai suoni e alle luci). Invece, nella trasposizione cinematografica del romanzo, uscita nel 2011 e diretta da Stephen Daldry, viene detto esplicitamente che Oskar è affetto da Asperger.

parte del percorso in un quaderno in cui raccoglie tracce di tutte le cose strane che gli accadono. La città di New York diventa quindi uno spazio liminale, in perfetto equilibrio fra realtà e fantasia, nel quale Oskar cammina e girovaga portando avanti la sua spedizione: «[t]hrough the metaphor of walking, the city in postmodern fiction is staged as a liminal space, a space that symbolizes transition and chance».³³ Una città che può sembrare un parco giochi, uno «spazio puro», come lo definirebbe Roger Caillou, che però deve spesso scontrarsi con la realtà.

In tutti i casi, lo spazio del gioco è un universo precostituito chiuso, protetto: uno spazio puro. Le leggi ingarbugliate e confuse della vita ordinaria vengono sostituite, all'interno di questo spazio circoscritto e per il tempo stabilito, da regole precise, arbitrarie, irrevocabili, che bisogna accettare come tali e che presiedono al corretto svolgimento della partita.³⁴

Il gioco che intraprende Oskar è di fatto normalizzato da tante regole, che poi imporrà al nonno quando deciderà di unirsi a lui nella ricerca. Oskar è molto ligio alle direttive che lui stesso ha inventato, con lo scopo ultimo di portare a termine la missione con successo. Ogni volta che incontra qualcuno di nome Black mostra la chiave e chiede informazioni in merito, poi domanda a ognuno di loro di poter scattare una fotografia. Spesso viene addirittura coinvolto nelle attività quotidiane che queste persone stanno portando avanti. Inoltre – e questo è un momento cruciale nella sua missione – quando qualcuno gli chiede come il padre sia morto, nonostante l'incertezza iniziale, trova il coraggio di parlare: «“Can I ask how he died?” I didn't want to talk about it, but I remembered the promises I made to myself about my search, so I told him everything».³⁵

Ricordare le circostanze tragiche che lo hanno portato a intraprendere la missione e, dunque, narrativizzare il trauma della morte del padre fa sì che Oskar in qualche modo inizi a superarlo, tanto da riuscire, in poche occasioni, a raccontare anche la sua colpa più grande, ovvero l'aver ascoltato in diretta i messaggi lasciati dal padre e la sua paralisi durante l'ultima chiamata. Il lettore, insieme a chiunque ascolti la sua storia, assiste alla potenza curativa

³³ BRANDT S., *The City as Liminal Space: Urban Visuality and Aesthetic Experience in Postmodern U.S. Literature and Cinema*, in «Amerikastudien / American Studies», 54 (4), 2009, pp. 553-581, p. 561.

³⁴ CAILLOIS R., *I giochi e gli uomini. Le maschere e la vertigine*, Milano, Bompiani, 2004, p. 23.

³⁵ FOER, *Extremely Loud*, cit., p. 90.

del linguaggio³⁶ di cui il bambino si riappropria. Oltre a questo, Oskar rientra in possesso dello spazio circostante, che, in una città come New York, può spesso essere percepito come alienante. Ripercorrere tutti i quartieri, conoscere le persone che li vivono e superare ostacoli strutturali per arrivare al suo obiettivo fanno sì che il bambino possa sentirsi di nuovo a contatto con la città, un luogo familiare che prima del trauma aveva imparato a conoscere proprio grazie ai giochi organizzati dal padre.³⁷

3. CONCLUSIONE

Per concludere, il desiderio di Oskar di capovolgere il corso degli eventi e, involontariamente, superare il trauma avviene, ancora una volta, per mezzo di un gioco. Alla fine del libro ritorna l'immagine dell'uomo che cade, una celebre fotografia opera di Lyle Owerko diventata emblema dell'11 settembre.³⁸

Nel corso del romanzo compare spesso questa immagine, secondo le incursioni a cui si faceva riferimento in precedenza. Sin dalle prime apparizioni nel romanzo, si può osservare un accostamento dell'immagine di un uomo che cade al gioco: alle pagine 58-59 vediamo a sinistra la foto di una scatoletta di gemme e a destra la famosa foto. Infine, a partire da pagina 357 si susseguono 15 pagine di "flip book" con 15 fotogrammi della caduta a ritroso che raffigurano il *falling man* nell'atto di risalire e rientrare nell'edificio.

L'immaginazione di Oskar, il suo continuo inventare lo portano a mettere in pratica le sue capacità ludiche nel tentativo di capovolgere la narrazione dominante del fatto di cronaca. In questo modo, Foer tenta di riconciliare la storia fotografica e la storia traumatica dell'evento immaginando la possibilità di un'altra vita in un mondo finzionale che alleggerisca il dolore della perdita.³⁹

³⁶ Cfr. VERSLUYS, *Out of the Blue*, cit., p. 14.

³⁷ Sul senso di disalienazione nella città Jameson scrive: «Disalienation in the traditional city, then, involves the practical reconquest of a sense of place and the construction or reconstruction of an articulated ensemble which can be retained in memory and which the individual subject can map and remap along the moments of mobile, alternative trajectories». Cfr. JAMESON F., *Postmodernism or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press, p. 51.

³⁸ Cfr. GROSS – SNYDER-KÖRBER, *Trauma's Continuum*, cit., p. 375.

³⁹ MAURO A., *The Languishing of the Falling Man: Don DeLillo and Jonathan Safran Foer's Photographic History of 9/11*, in «Modern Fiction Studies», 57 (3), 2011, pp. 584-606, p. 585.

I ripped the pages out of the book.

I reversed the order, so the last one was first, and the first was last.

When I flipped through them, it looked like the man was floating up through the sky.

And if I'd had more pictures, he would've flown through a window, back into the building, and the smoke would've poured into the hole that the plane was about to come out of.

Dad would've left his messages backward, until the machine was empty, and the plane would've flown backward away from him, all the way to Boston.

[...]

*We would have been safe.*⁴⁰

Il ruolo del flip book, che, come scrive Alice Balestrino, «visually depicts the dys-chronic and counterhegemonic tensions informing the whole novel»,⁴¹ richiede al lettore un ruolo attivo, veicolato dalla forma romanzo che attraverso il tempo condizionale del 'saremmo stati salvi' ristabilisce la potenza della finzione e instaura una nuova concomitanza con l'atto del gioco e con quel "far finta di" che da sempre li ha accomunati.

⁴⁰ FOER, *Extremely Loud*, cit., pp. 325-326.

⁴¹ BALESTRINO A., *Extra-Vacant Narratives. Reading Holocaust Fiction in the post-9/11 Age*, Roma, Sapienza Università Editrice, 2022, p. 162.

V

Giocare con il testo:
intermedialità, intertestualità
e altri processi ludici nello spazio testuale

«“People shouldn’t play if they won’t pay attention and spoil the game for others”».

Marcel Proust: a Game Within a Lock of Hair

LANCELOT STÜCKLIN

Université de Genève

In Marcel Proust’s *À la recherche du temps perdu*, allusions to previous authors often function as a game. Drawing inspiration from authors he admired (e.g. Saint-Simon, Ruskin, Chateaubriand, Nerval), Proust tends to conceal their names within the intricate layers of his modernist masterpiece. Critics have long been sensitive to this phenomenon. In her aptly titled essay *Le Jeu intertextuel*, Annick Bouillaguet writes: «It is as if Proust, when he makes an allusion, also places clues within it – thus giving us proof that he does, indeed, desire recognition from the reader».¹ Akin to a «private joke» or a «sign for the initiated»,² these allusions create a dynamic space of interaction between the author and the readers. As such, they rely on readers’ active participation.

This paper aims at a better understanding of these Proustian intertextual games. I will focus on a passage from *À l’ombre des jeunes filles en*

¹ «Tout se passe comme si Proust, lorsqu’il fait une allusion, y plaçait des indices – nous donnant ainsi la preuve qu’il souhaite bien sa reconnaissance par le lecteur.»: BOUILLAGUET A., *Marcel Proust. Le Jeu intertextuel*, Paris, Éditions du Titre, 1990, pp. 165-166 (my translation).

² COMPAGNON A., *Lost Allusions in À la recherche du temps perdu*, Kuntz J. (translated by), in Mortimer A. K. – Kolb K. (edited by), *Proust in Perspective. Visions and Revisions*, Urbana-Chicago, University of Illinois Press, 2002, pp. 133-146: 138.

fleurs, the second volume of *La Recherche*.³ In this passage, the fictional character Marcel and his friends are playing a «game of “ferret”»⁴ [*le jeu du furet*]. In this game of French origin, players arranged in a circle must pass a ring to each other by sliding it along a rope. The game of ferret demands both quick reflexes and keen perceptual awareness. In the first part of this essay, I explain why it is important not to equate this game with any other that might bear similarities with it, as is the case in James Grieve’s translation.⁵

I then illustrate how this children’s game mirrors in the story world what is happening on the level of discourse. Some clues indicate that Proust is in fact rewriting an episode from the novella *Sylvie* by Gérard de Nerval, one of Proust’s favorite authors. Much like in Proust, the characters in Nerval form a circle, dancing and singing. In both Nerval and Proust, the main protagonist, a young boy, attempts to press the hand of one of the female characters. But whereas in Nerval he succeeds in doing so (although somewhat involuntarily), in Proust he ends up humiliated. Convinced that Albertine is trying to convey to him a hidden message, he fails to catch the ring sliding from her hand, thereby becoming the subject of all the players’ laughter. Worst of all, the fictional Marcel incites the young girl’s anger: «“People shouldn’t play if they won’t pay attention and spoil the game for others”».⁶ The last section of this essay considers how this statement, expressed rather crudely by Albertine, might also be directed at the readers. In this regard, a puzzling compliment the young hero slips to Albertine about her hair reveals the audacity of Proust’s intertextual strategies. Reviewing recent accounts of this episode by critics finally shows how some professional readers have fallen into the trap of a game they did not know they were playing.

³ PROUST M., *À l’ombre des jeunes filles en fleurs*, in Tadié J.-Y. (edited by), *À la recherche du temps perdu*, Paris, Gallimard, «Bibliothèque de la Pléiade», t. II, 1988. References will be made directly in the text.

⁴ PROUST M., *Within a Budding Grove*, Moncrieff C. K. S. – Kilmartin T. (translated by), New York, Vintage Books, 1982, p. 980.

⁵ PROUST M., *In the Shadow of Young Girls in Flower*, Grieve J. (translated by), Penguin Books, 2003, pp. 495-498.

⁶ PROUST, *Within a Budding...*, cit., p. 983.

« *Le furet du bois joli* », *Chansons et rondes enfantines*, Paris, Vermot, 1902, p. 37.

Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France



1. HOW TO PLAY THE GAME OF FERRET

A 1902 collection of *Chansons et rondes enfantines* introduces the game of ferret as follows:

We know that the game of ferret can be played sitting down or standing up, dancing. The players form a circle as if to dance in an ordinary round. One of them, placed in the middle, is called the hunter. We take a string or a ribbon of a length relative to the extent of the circle. We pass a ring through the string and we tie a knot at both ends. This ring is called the ferret.⁷

To prevent the hunter from finding the ring, the other players must be swift. The game of ferret involves a great deal of movements, especially in the players' hands. One way to go about this is to outsmart the hunter using deceptive gestures. The player may "seem" to pass the ring to her neighbour with her right hand while actually passing it from her left. The good ferret player knows the art of feint. She knows how to divert the hunter's attention.

Proust's version of the game of ferret in *À l'ombre des jeunes filles en fleurs* offers some slight variations. In Proust the word *ferret* relates to the player in

⁷ « On sait que le furet se joue assis, ou debout, en dansant. Les joueurs forment un cercle comme pour danser une ronde ordinaire, un d'eux, placé au milieu, s'appelle le chasseur. On prend un cordon ou un ruban d'une longueur relative à l'étendue du cercle ; on passe un anneau dans ce cordon et on en fixe les deux bouts par un nœud. Cet anneau se nomme le furet. »: *Chansons et rondes enfantines*, Paris, Vermot, 1902, p. 37 (my translation).

the middle and not to the ring. As highlighted in Albertine's decisive move during the game, it is the "ferret"'s attention that needs to be diverted. I quote from the French because translations tend to erase these nuances regarding the players' names:

*À un moment, Albertine pencha vers moi d'un air d'intelligence sa figure pleine et rose, faisant ainsi semblant d'avoir la bague, afin de tromper le furet et de l'empêcher de regarder du côté où celle-ci était en train de passer [in order to fool the ferret into looking the other way].*⁸

While the structure of the game remains the same, the narrator switches the players' names. Regarding the prop, the narrator refers to it as a ring (*bague*).

This variation is in keeping with the main character's strategy. He longs to be next to Albertine in order to touch her hands during the game. He thus becomes envious of the girl's current neighbour. I quote this time from James Grieve's translation:

I kept gazing with envy at the person sitting beside Albertine, a young fellow, thinking that, if only I had been her neighbour during these minutes which might not come back, I could have known the fortuitous thrill of touching her hands.⁹

Marcel wants to switch places with Albertine's neighbour. However, doing so with a player opposite to oneself is forbidden. To avoid attracting too much attention or being expelled from the group, Marcel must play by the rules. He must first step into the middle (i.e. voluntarily getting caught with the ring in his hands), and then try to catch the ring at the precise moment it returns in the hands of Albertine's neighbour. Playing a secret game within the game, Marcel is the true hunter.

In his translation, James Grieve interestingly specifies the players' posture. In his rendering, the players are seated. As previously mentioned, Marcel gazes «with envy at the person "sitting" beside Albertine».¹⁰ Similarly, we read one page later: «I could not bear it, "just sitting there", knowing the brief time was running out».¹¹ The phrase *just sitting there* is an ingenious translation. It corresponds to «Je ne tenais pas en place» (II, 272) in the

⁸ PROUST, *À l'ombre...*, cit., pp. 273-274.

⁹ PROUST, *In the Shadow...*, cit., p. 495.

¹⁰ PROUST, *In the Shadow...*, cit., p. 495.

¹¹ *Ibidem*, p. 496.

Chansons et rondes enfantines, Paris, Vermot, 1902, p. 73.

Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France



original. In French, this sentence conveys through an idiomatic expression a sense of unbearable excitement. At the same time, in the novel's story world, it resonates with Marcel's urge to switch places.

However, Proust's narrator does not specify that the players are seated. In the 1902 collection of *Chansons et rondes enfantines*, it is left to the players to decide: «We know that the ferret can be played sitting down or standing up, dancing».¹² In *À l'ombre des jeunes filles en fleurs*, the narrator consistently uses the word *place*,¹³ which pertains to a location rather than provides details about the players' posture. In C.K. Scott Moncrieff and Terence Kilmartin's more literal translation from 1982, such a specification does not appear. Moncrieff and Kilmartin translate «Je ne tenais pas en place» (II, 272) to «I could not stay in my place for another moment».¹⁴ Rather than gazing «with envy at the person "sitting" beside Albertine» (Grieve), Marcel gazes «enviously at Albertine's neighbour»¹⁵ (Moncrieff – Kilmartin). Proust's

¹² *Chansons...*, cit., p. 37.

¹³ «'Placé' entre deux jeunes filles étrangères à la petite bande [...] je regardais avec envie le voisin d'Albertine, un jeune homme, en me disant que si j'avais eu sa 'place' j'aurais pu toucher les mains de mon amie»: PROUST, *À l'ombre...*, cit., p. 271 ; «Aussitôt je m'élançai lui ouvris brutalement les mains, saisis la bague ; il fut obligé d'aller à ma 'place' au milieu du cercle et je pris la sienne à côté d'Albertine.»: *Ibidem*, cit., p. 273.

¹⁴ PROUST, *Within a Budding...*, cit., p. 981.

¹⁵ *Ibidem*, p. 980.

use of the word ‘place’ (in French) is not incidental. What the fictional Marcel is truly hunting for is a piece of space next to Albertine.

Grieve’s choice to have the players seated might come from an attempt to disambiguate Proust’s language. When compared to the French original, this kinesic specification¹⁶ reveals the translator’s idiosyncratic way of cognitively engaging with this episode. The ambiguity surrounding the word ‘place’ is however crucial in Proust’s reenactment of the game of ferret, granting readers more agency to imagine the players’ posture.

More strikingly, in Grieve’s translation, the characters do not play a game of ferret, but «a game of ring-on-a-string».¹⁷ This cultural adaptation has substantial repercussions, as it fundamentally changes the narrated events. It might even leave readers puzzled as to what the characters are actually doing, since playing ring-on-a-string does not entail forming a circle nor positioning one of the players in the middle. Readers are left to integrate pieces of information that do not assemble into a coherent picture. The more literal translation by Moncrieff and Kilmartin evacuates such a risk. Marcel and his friends are said to be «playing the game of “ferret”».¹⁸ The inverted commas nonetheless indicate a form of distance. A note reads: «*Le jeu du furet* is the French equivalent of “hunt-the-slipper”».¹⁹ The game of ferret is equated with yet another game. A slipper, however, is not a ring. While the idea of secretly passing an object from one player to the next is kept intact, the sexual connotation associated with the ring is lost. This sexual overtone may be particularly noticeable to readers familiar with French culture, given that the song *Le furet du bois joli* implies from the start such a double reading.²⁰

The game of ferret in *À l’ombre des jeunes filles en fleurs* thus greatly relies on the characters’ movements and gestures.²¹ As they are prompted to

¹⁶ BOLENS G., *Fleshing out the Facts: Cognition and Kinesic Specifications in Legal and Literary Reasoning, Cognitive Legal Humanities*, in «Critical Analysis of Law», 10 (1), 2023, pp. 27-40. On the notion of kinesis in Proust, see BOLENS G., *Marcel Proust: kinesic styles and consciousness as interaction, Cognitive Modernisms*, in «Modern Fiction Studies», 68 (4), 2022, pp. 619-638.

¹⁷ PROUST, *In the Shadow...*, cit., p. 495.

¹⁸ PROUST, *Within a Budding...*, cit., p. 980.

¹⁹ *Ibidem*, p. 1023.

²⁰ One of the most famous lines goes: «*Il court il court le furet, le furet du bois joli*». The pun functions on the inversion of the [c] and [f], giving «*il fourre il fourre le curé*». The song is both sexual and anticlerical.

²¹ On gestures in Proust: STÜCKLIN L., *Les gestes du silence dans À la recherche du temps perdu*, in «Quaderni Proustiani», 17, 2023, pp. 211-228, and STÜCKLIN L., *Écrire com-*

imagine or simulate what these gestures might be, readers carry an active role in the unfolding of the game. Contrasting Proust's original text with English translations shows how translators themselves engage with the corporal dimension of the episode. In doing so, they might nonetheless imprint their idiosyncrasies onto the staging of the game. Creative as they are, translators' efforts to clarify Proust's language or to find cultural equivalents weaken the events' dynamics and even bear the risk of inner contradiction. As a result, the literary game the author of *La Recherche* is playing might become indecipherable.

2. A REWRITING OF GÉRARD DE NERVAL

As suggested earlier, the fictional Marcel does not concern himself with the outcome of the game. He cunningly manipulates the other players in order to reach his personal goal. This is how he does it:

So I made sure of getting caught holding the ring and had to take my place in the middle; then, while pretending not to see the ring passing from hand to hand, I kept an eye on it, waiting for it to reach the hands of the chap beside Albertine.²²

Marcel's objective is in fact not simply to "touch" Albertine's hands. He wishes to "press" them:

[W]hat confessions, what declarations, unspoken by my shyness till now, I could put into this or that way of "pressing" her hand! How easy it would have been for her too, to hint in reply by other "gentle pressings" that she welcomed them! What complicity! What first steps towards sensuous delight! [...]²³

A few lines earlier, the narrator compares Albertine's hands with those of Andrée, another girl from the group: «Albertine's hands, however, which were fleshier, briefly gave, then tensed, under the pressure of any hand that held them, responding with an unmistakable sensation».²⁴ The pressure of

me marchent les mouettes: écologie et sociologie du geste chez Marcel Proust, in «L'Esprit Créateur», 63 (3), 2023, pp. 24-36.

²² PROUST, *In the Shadow...*, cit., p. 496.

²³ *Ibidem*.

²⁴ *Ibidem*, p. 495.

Albertine's hands elicits two distinct yet continuous haptic sensations : they «briefly gave, then tensed [cédaient un instant, puis résistaient à la pression de la main qui les serrait (II, 271)]». From the hero's perspective, the fantasized carnal density of Albertine's hands triggers his impulse to press them. The hero is however mistaken in assuming that Albertine will passively accept to be 'pressed'. Marcel's humiliation at the end of the game reintroduces his egocentric self in relation to others, teaching him a lesson about the other person's capacity to resist his self-centered desires.

A similar episode takes place in Gérard de Nerval's novella *Sylvie*. Proust's fascination for Gérard de Nerval has been extensively discussed by critics.²⁵ The author of *La Recherche* considered Nerval as «one of the three or four greatest writers of the 19th century»²⁶ and counted *Sylvie* among his favorite books.²⁷ To my knowledge, the nervalian subtext of the game of ferret in Proust has however not been studied in detail.²⁸

In the second chapter of *Sylvie*, the fictional young Gérard dances in the round with a group of girls. His feelings soon transfer from the eponymous Sylvie to another girl named Adrienne. As the dance progresses, it reaches a climax in the form of a physical interaction that closely resembles the one Marcel hopes to establish with Albertine:

In the round we were dancing, I had barely noticed the tall, beautiful fair-haired girl by the name of Adrienne. As the rules of the dance would have it, Adrienne suddenly found herself alone by my side in the middle of the circle. We were the same height. We were told to kiss, and the dancing and the sing-

²⁵ KUO-YUNG H., *Proust et Nerval. Essai sur les mystérieuses lois de l'écriture*, Paris, Honoré Champion, 2006, and FRAISSE L., *La Petite musique du style. Proust et ses sources littéraires*, Paris, Classiques Garnier, 2011.

²⁶ «[U]n des trois ou quatre plus grands écrivains du 19^e siècle»: PROUST, M., *À propos du «style» de Flaubert*, in Proust M., *Contre Sainte-Beuve*, Paris, Gallimard, «Bibliothèque de la Pléiade», 1971, p. 596.

²⁷ TRUELLE J., *Marcel Proust juge de ses personnages*, in *Hommage à Marcel Proust*, Paris, Gallimard, 1927, p. 86.

²⁸ Pierre-Louis Rey mentions it in his article *Proust lecteur de Nerval*, in «Bulletin d'informations proustiennes», 30, 1999, pp. 19-27. I comment on Rey's account of the game of ferret episode later in the essay. In this article, I shed light on another aspect of Proust's fascination for Nerval, involving hand movements and a specific flower, the foxglove (*digitalis purpurea*): *Proust lecteur de Nerval: les doigts de la digitale pourprée, Représentations du corps*, in «Études francophones», 37 (1), University of Louisiana Press, 2024, pp. 55-76.

ing whirled around us ever more swiftly. As I kissed her I could not resist giving her hand a squeeze.²⁹

In *À l'ombre des jeunes filles en fleurs*, Marcel deliberately manipulates the game. He uses the other players as pawns to carry out his erotic subterfuge. In *Sylvie*'s second chapter, the opposite seems to be true. Gérard's moral as well as physical encounter with Adrienne hinges on a strict observance of the rules of the dance. Everything unfolds «as the rules of the dance would have it» [«suivant les règles de la danse»].³⁰ If Gérard kisses Adrienne, it is only in compliance with such a rule, for which an external and almost disembodied «we» is said to be responsible.

Readers might nevertheless be tempted to challenge Gérard's apparent innocence. The character's gesture at the end of the dance indeed complexifies his assumed lack of first-person agency. The act of squeezing Adrienne's hand is said to come from a sensual impulse that Gérard cannot resist, which blurs the distinction between what is voluntary and what is not. Marcel's erotic Machiavellianism during the game of ferret is therefore already present in Gérard's ambiguous gesture, albeit in miniature. Taking into account these nuances on the part of the main characters, intertextual clues in Proust's rewriting of Nerval are thus carried by the characters' gestures, such as the voluntary or involuntary pressing of a hand.

3. MARCEL'S ODD COMPLIMENT

As the game progresses, Marcel manages to place himself in the middle of the circle. He is now one step closer to Albertine, a step he will not hesitate to take. A compliment that he slips to the girl allows him to skillfully use his feet:

Some of her long tresses having come undone in the heat of the game, clusters of curls hung about her cheeks, the crisp dark brown setting off the perfect pink of her complexion. Getting closer to her I murmured in her ear, "Your hair's like Laura Dianti's and Eleanor of Aquitaine's, or her descendant who was Chateaubriand's sweetheart".³¹

²⁹ NERVAL G. de, *Sylvie*, in *Selected Writing*, Sieburth R. (translated by), Penguin Books, 1999, p. 149.

³⁰ NERVAL G. de, *Sylvie*, in *Les Filles du Feu. Les Chimères*, Paris, Gallimard, 2005, p. 148.

³¹ PROUST, *In the Shadow...*, cit., p. 497.

Marcel compliments Albertine on her hair. To be precise, here the game does not serve as an excuse for the compliment. The compliment is itself an excuse for something else, namely getting closer to Albertine. Words are only uttered to afford a movement within the space of the game. This time, the hero's subterfuge relies not on his hands but on his feet.

The hero's words continue nonetheless to draw attention. Why does the character make such complex historical references? If the goal was only to take a step in the girl's direction, saying «You have beautiful hair» would probably have been more effective, as well as less suspicious. Bearing in mind that the game is still ongoing, Marcel's compliment seems needlessly convoluted. It threatens the whole episode with implausibility. Maybe the name "Chateaubriand" can provide some answers. This is what the editors of Proust in the «Bibliothèque de la Pléiade» seem to believe. A note following Marcel's odd compliment reads:

Éléonore de Guyenne (1122-1204) avait une chevelure célèbre, mais Proust (ou son héros) doit la confondre avec Marguerite de Provence, ancêtre de Delphine de Sabran, marquise de Custine (1770-1826). Chateaubriand et elle s'aimèrent de 1802 à 1805 environ. (II, 1470)

The editors respond to the hero's historical references with even greater erudition. The result of their investigation is rather disenchanting. The hero, or Proust himself, is said to be making a mistake [«Proust (or his hero) must have mistaken her for Marguerite de Provence»]. Marcel mixes feminine historical figures across a six-century time gap. Much like certain translators, the editors seemingly aim at correcting an ambiguity or error in the novel. James Grieve's note aligns with the one from La Pléiade, with one symptomatic difference:

Eleanor of Aquitaine (1122-1204) was Queen of England and mother of Richard the Lionheart; she was celebrated for her long hair. Chateaubriand's sweetheart was Delphine de Sabran (1770-1826), a descendant not of Eleanor of Aquitaine, but of Marguerite de Provence.³²

The idea of historical confusion remains. However, Grieve erases La Pléiade's attempt at attributing the responsibility for such a confusion either to the fictional character or to the author. This erasure could signal

³² *Ibidem*, p. 545. Eleanor of Aquitaine is Eleanor of Guyenne's other name.

caution or embarrassment, or both. In all cases, in La Pléiade's note as in Grieve's translation, the possibility that Proust might be playing a game with his reader is not considered.

To account for this possibility, it is necessary to take a step back. As mentioned earlier, deceit is the essential ingredient to the game of ferret. The player may move her hand to the right only to create free passage to the left. Likewise, in Proust's playful allusions, one name spoken aloud by a character may serve as a disguise for another name. In the case of Chateaubriand, readers of *La Recherche* might remember that the author of the *Mémoires d'Outre-tombe* is frequently associated with Gérard de Nerval. Chateaubriand and Nerval's literary heritage indeed plays a crucial role in the narrator's final revelation:

And in one of the masterpieces of French literature, Gérard de Nerval's *Sylvie*, just as in the book of the *Mémoires d'Outre-tombe* which describes Combours, there figures a sensation of the same species as the taste of the madeleine and the warbling of the thrush.³³

According to the narrator's personal literary history, Chateaubriand and Nerval form a pair. There is thus a great chance that in the hero's unexpected compliment to Albertine, the name of Nerval may be hiding behind that of Chateaubriand.

In *Sylvie*'s second chapter, the narrator describes Adrienne's hair in a way that is reminiscent of Marcel's compliment to Albertine. After giving Adrienne's hand a squeeze, the young fictional Gérard notes: «The long, tight ringlets of her golden hair grazed my cheeks».³⁴ Shortly after, Gérard braids two branches into a wreath and proceeds to place it on Adrienne's head:

I placed this wreath on Adrienne's head; the glossy leaves upon her fair hair gleamed in the pale rays of the moon. She resembled Dante's Beatrice, smiling upon the poet as he wandered at the outer reaches of her blessed abode.³⁵

³³ PROUST M., *Time Regained*, Mayor A. (translated by), New-York, Vintage Books, 1982, p. 959.

³⁴ NERVAL, *Sylvie...*, cit., p. 149.

³⁵ *Ibidem*, p. 150.

The narrator's description of Adrienne in *Sylvie* strikingly resembles Marcel's compliment during the game of ferret: «“Your hair's like Laura Dianti's and Eleanor of Aquitaine's, or her descendant who was Chateaubriand's sweetheart”».³⁶ Like Nerval's narrator, Marcel wields Italian cultural references. He then blurs their historical accuracy with other references to nineteenth-century France. Consequently, attempting to tackle the hero's compliment solely from the perspective of historical relevance can only lead to a dead end. The eccentricity of the hero's use of history and literary culture functions as a sign that a kind of parody is taking place. It is a feint typical of the game of ferret: gesturing on one side so the other side goes unnoticed. The editors of Proust in La Pléiade are chasing the wrong hand. The name “Chateaubriand” only serves as a cover for the real one. Reconstructed through a process of indirect and playful allusion, the name “Nerval” functions as a hermeneutic key to the entire episode. Just as the players who await to catch the ring, readers may decide to react on the spot to the intertextual signal afforded by the hero's odd compliment. Recognition can however only happen if readers are willing to “play the game”.

4. ON NOT PLAYING THE GAME

In his essay *Marcel Proust constructiviste*, Sjef Houppermans devotes a chapter to the game of ferret. After presenting the excerpt (the rules of the game, its importance to the plot of the novel and to the relationship between the characters), Houppermans outlines his argument: the game of ferret illustrates the links between desire and fiction. It can therefore be read through the lens of Freud and Lacan. Houppermans convincingly broadens the scope of his argument to include the theme of interpersonal relationships. The slippery ring can be seen as the loved one's perpetual flight: «This game is “proleptic” in the sense that it inscribes the fundamentally elusive character of the other person, the fact that in the act of possession one possesses nothing, the impossibility of truly imprisoning the fugitive».³⁷ Houppermans' psychoanalytic key does not wait long to come to the fore. Houppermans cautiously writes: «We can read

³⁶ PROUST, *In the Shadow...*, cit., p. 497.

³⁷ «Ce jeu est “proleptique” dans le sens où il inscrit déjà le caractère fondamentalement insaisissable de l'autre, le fait que dans l'acte de possession on ne possède rien, l'impossibilité d'emprisonner vraiment la fugitive.»: HOUPPERMANS S., *Marcel Proust constructiviste*, Amsterdam-New York, Rodopi, 2007, p. 53 (my translation).

in it an infinitely more nuanced form than in Freud of the famous game of the reel which opens *Beyond the Pleasure Principle*.³⁸ Houppermans transforms the episode of the game of ferret into a highly allegorical figure. Though stimulating, this interpretation comes at a high price. The embodied dimension of the game, with the concrete interactions that it implies, tends to be removed from the critic's attention. To consider the game of ferret as a variation of the Freudian fort/da is to deprive this Proustian episode of its core dynamic. A ring is not a reel. Additionally, the hero in Proust is embedded in a network of interactions that are by no means symbolic. Albertine's presence is far from figurative. She is "here", with all her distinctive qualities. More so, by humiliating the hero at the end of the game, she reminds him that she is an empowered subject possessing volition and action.

Significantly, Houppermans' explanation of the rules of the game contains a faulty approximation. The critic states: «[T]his game involves passing a ring on a string around the participants' circle behind their backs».³⁹ There is however no clear evidence that it is "behind their backs" that the players are passing the ring. This way of enacting the game does not seem consistent with the idea that the ring has to be both hidden and shown at the same time. Additionally, having the players keep their arms behind their backs would greatly reduce their ability to perform deceptive gestures. In a similar fashion to some translators, Houppermans is not playing the right game. Confronted with the hero's strange compliment, Houppermans points out its oddity:

In turn, he [the hero] becomes the object of mimicry and will speak to Albertine as Andrée has spoken to him [...]. He tells her: "Your hair's like Laura Dianti's and Eleanor of Aquitaine's, or her descendant who was Chateaubriand's sweetheart" (which hardly seems compatible with a proper observance of the rules of the game); and he immediately afterwards takes the ring.⁴⁰

³⁸ «On peut y lire une forme infiniment plus nuancée que chez Freud du fameux jeu de la bobine qui ouvre *Au-delà du principe de plaisir*.» *Ibidem*, p. 61.

³⁹ «[D]ans ce jeu il s'agit de faire passer une bague sur une ficelle qui fait le tour du cercle des participants derrière leur dos». *Ibidem*, p. 52.

⁴⁰ «À son tour il [le héros] devient l'objet du mimétisme et il va parler à Albertine comme Andrée lui a parlé [...]. "Vous avez les tresses de Laure Dianti, d'Eléonore de Guyenne, et de sa descendante si aimée de Chateaubriand" lui dit-il à l'oreille (ce qui ne paraît guère compatible avec une bonne observation des règles du jeu) ; et c'est immédiatement après qu'il s'emparera de la bague.». *Ibidem*, pp. 58-59 (my translation).

With some honesty, Houppermans acknowledges that he does not understand the hero's hair compliment. Although he perceives its peculiarity, he does not seem to know what to make of it. Houppermans misses this Proustian game not in terms of a certain philosophy of interpersonal relationships but in terms of its concrete realization, immersed as it is in a world filled with significant details.

I will now provide one final example from literary criticism to illustrate the lack of engagement in the game. In an article from 1999, Pierre-Louis Rey identified additional references or allusions to Nerval in *La Recherche*, beyond those that had been examined so far.⁴¹ To my knowledge, Pierre-Louis Rey is the only one to have identified the Nervalian subtext of the ferret episode, which he cautiously describes as «a kind of rewriting».⁴² Rey mentions the game of ferret in passing, in a list of other potential Nervalian intertexts. The critic seems nonetheless to have caught on to the idea that an intertextual allusion to Gérard de Nerval's *Sylvie* might be at play:

As for the thought the hero slips into Albertine's ear: "Your hair's like Laura Dianti's and Eleanor of Aquitaine's [...]", Proust seems to borrow it from the confession made by Nerval's hero to Sylvie, a declaration of love which, in his eyes, is one of his last chances, and which ends with the words: "you are an ancient nymph who ignores herself".⁴³

Rey recognizes that an intertextual signal is embedded within the hero's compliment. Yet, his commentary remains too general. The use of the conditional and vague expressions weakens the association between Proust and Nerval. A solution is given, but this solution gives no credit to the allusion's playful dimension and the time it needs to unfold, hinging both on readers' understanding of the character's movements and on the actualization of a specific cultural background. Rey bypasses the game instead of playing along.

⁴¹ REY P.-L., *Proust lecteur de Nerval*, cit.

⁴² «[U]ne sorte de réécriture». *Ibidem*, p. 25.

⁴³ «Quant à la réflexion que glisse le héros à l'oreille d'Albertine : "Vous avez les tresses de Laura Dianti, d'Eléonore de Guyenne [...]" », on dirait que Proust en emprunte l'esprit à la confidence que fera le héros de Nerval à Sylvie, déclaration d'amour qui constitue à ses yeux une de ses dernières chances et qui se conclut par : "Vous êtes une nymphe antique qui vous ignorez." ». *Ibidem*, 26 (my translation).

Chansons et rondes enfantines, Paris, Vermot, 1902, p. 39.
Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France.



Studies in literary allusions have recently undergone a significant change. Attention seems to have shifted from identifying these allusions to describing the process by which they emerge, underlining in turn the need for readers to perceive and recognize them. «Allusion makes available a means of reconciling philology and poetics, passion for the text and concern for the context, so as to account for all of literature's virtualities of meaning».⁴⁴ The game of ferret in *À l'ombre des jeunes filles en fleurs* is a particularly interesting case study for Proustian allusions. Building on the main character's odd compliment to Albertine, the author of *La Recherche* plays a game with his readers. Within Albertine's lock of hair, a signal awaits actualization. Entering a state of joint attention with the characters' postures and gestures, readers become active participants in the game of ferret. Just as the ring that passes from hand to hand, the allusion to Gérard de Nerval is never as evident as when it escapes the players' grasp. Readers are themselves likely to be the target of Albertine's wrath: «Take the thing, would you! I've been trying to pass it to you for about half an hour!».⁴⁵

In the end, Albertine forces Marcel to acknowledge that he does not play alone. The same goes for the readers. Though from the hero's perspective everything falls apart, the main goal has been reached. Players, and possibly the readers as well, have assembled into a highly dynamic game that aims at enhancing their awareness and reactivity, gradually turning into better players and better readers.⁴⁶

⁴⁴ COMPAGNON, *Lost Allusions...*, cit., p. 145.

⁴⁵ PROUST, *In the Shadow...*, cit., p. 498.

⁴⁶ All my thanks to Geoffrey Stücklin and Patrick Jones for their help in revising this article.

«Ich strebe mit meinem Endspiel das schlimmstmögliche Ende an». The end(less) game of Dürrenmatt/ Binder's *Der Schachspieler*

ERIKA CAPOVILLA

Università degli Studi di Udine

The composition of Friedrich Dürrenmatt's fragment *Der Schachspieler* dates back to 1986, almost in conjunction with the publication of his last fortunate anti-detective novels *Justiz* and *Der Auftrag*.¹ The text, whose title is originally attested in the plural form (*Die Schachspieler*), was yet discovered only years later, in one of the hundred boxes containing manuscripts destined to the autobiographical project *Stoffe*.² First published in the «Frankfurter Allgemeine Zeitung» on September 5, 1998, the book

* I'm deeply indebted to Hannes Binder for his contribution to my investigation. The results of our conversation (January 14, 2023) will be included in the present study, referred to as: HB, 14.01.2023. I would also like to extend my sincere thanks to Dr. Claus Lorenzen (Officina Ludi) for his permission to reproduce in my article some images from Friedrich Dürrenmatt's *Der Schachspieler* (2013).

¹ DÜRRENMATT F., *Justiz. Roman* [1985], Zürich, Diogenes, 1987; DÜRRENMATT F., *Der Auftrag oder vom Beobachten des Beobachters der Beobachter. Novelle in 24 Sätzen* [1986], Zürich, Diogenes, 1988.

² A digital version of the manuscript has been recently made available as part of the online-version of *Stoffe*: DÜRRENMATT F., *Das Stoffe-Projekt. Textgenetische Edition in fünf Bänden. Verbunden mit einer erweiterten Online-Version*, edited by Ulrich Weber, Rudolf Probst, vol. 1: *Zur Geschichte meiner Schriftstellerei. Manuskripte 1957-1981*, Zürich, Diogenes, 2021, pp. 98-101 (<<https://www.fd-stoffe-online.ch/>>, accessed 03.12.2024).

format – to which this study refers – appeared in 2007, in a small print run issued by Officina Ludi,³ accompanied by Hannes Binder's illustrations and a short excerpt of Dürrenmatt's conference *Albert Einstein*⁴ as epitext. An English translation, by Robert C. Conard, was published in 2017 in «The Antioch Review».⁵

The fragment presents the story of a long-standing tradition of an unspecified city. The practice consists of «ein ganz besonderes Schachspiel»⁶ played by the city's judge and prosecutor, in which the pieces are linked to real people and the rules imply real deaths: Losing a piece means killing the corresponding person, whereas being checkmated imposes one's own suicide. The latter case, though, would determine the end of that particular match, but in no way the end of the game in general, since the deceased judge/prosecutor would be substituted by his successor, in a potential never-ending circle (fig. 1). This paradoxical mechanism, for which the “end-game” (in chess terms the final stage of the match) would not lead to an actual end of the game, but just to a potentially endless game, is hinted at by Dürrenmatt in the few lines of introduction to his story: «Es ist eine Geschichte, die eigentlich weder ein Ende noch einen Anfang aufweist».⁷ The account of this dangerous game is set within a complex embedded narrative that starts from the funeral of a prosecutor; the occasion prepares the encounter of an old judge and a young prosecutor, respectively an old friend and the successor of the deceased. The old judge invites the young prosecutor to his villa for a seemingly harmless game of chess, honoring a tradition he used to have with the old prosecutor. No sooner have they

³ DÜRRENMATT F., *Der Schachspieler. Ein Fragment* [1998], illustriert v. Hannes Binder, Großhansdorf, Officina Ludi, 2013². Basis for the present study is the second, illustrated edition published by Officina Ludi in 2013 (unaltered from the original one of 2007); however, given to the publisher's choice of not providing page numbers, the article will refer to the digital edition (see footnote 3) for the quotations, which from now on will be indicated as: FD 2021, followed by the page number.

⁴ For the integral version see DÜRRENMATT F., *Albert Einstein. Ein Vortrag* [1979], in Id., *Gesammelte Werke in Sieben Bänden*, vol. 7: *Essays und Gedichte*, edited by Franz Josef Görtz, Zürich, Diogenes, 1988, pp. 667-689.

⁵ DÜRRENMATT F., *Der Schachspieler. Ein Fragment* [1998], transl. by Conard R. C., *The Chess Player: A Fragment*, in «The Antioch Review», 75 (2), 2017, pp. 24-26, p. 25. From now on, the English translation will be referred to as: FD 2017, followed by the page number.

⁶ FD 2021, 99 («an unusual game of chess», FD 2017, 25).

⁷ FD 2021, 101 («It's a story that doesn't really have an end or a beginning»). All translations are provided by the author, unless otherwise specified.

retired to the study and prepared for the match, that the judge confesses to his unaware guest the real nature of the game, providing an account of the homicides that he and his predecessors had been carried out. Faced with the choice of calling himself in or out, the young prosecutor suddenly bets his wife, and the story ends as the game begins.

Fig. 1: F. Dürrenmatt, *Der Schachspieler*



Although having received very little attention so far, *Der Schachspieler* appears to be extremely consistent with Dürrenmatt's literary production for several reasons. Among them, the present study will focus in particular on its depiction of play/game, one of the writer's most exploited and productive categories.⁸ To date, despite the large amount of critical contributions in

⁸ A large number of Dürrenmatt's works are centered on a chess game: DÜRRENMATT F., *Der Richter und sein Henker* [1950-51], Sankt Augustin, Richarz, 1979; DÜRRENMATT F., *Der Verdacht. Roman* [1951-52], Reinbek bei Hamburg, Rowohlt, 1962; DÜRRENMATT F., *Das Versprechen. Requiem auf den Kriminalroman* [1958], München, Beck, 1984; DÜRRENMATT, *Albert Einstein*, cit.; DÜRRENMATT F., *Monstervortrag über Gerechtigkeit und Recht, nebst einem helvetischen Zwischenspiel* [1968], in Id., *Gesammelte Werke*, vol. 7, cit., pp. 553-624. The previously mentioned novel *Justiz* portrays pool, whereas *Das gemästete Kreuz* is focused on soccer (DÜRRENMATT F., *Das gemästete Kreuz* [1985], in Id.,

this field, few attempts have been made to address this thematic area outside the privileged domains of the dramaturgy or the detective novels; furthermore, the majority of the studies have focused primarily on major works, often overlooking its relevance in lesser known ones. Building on previous research, in this paper it will therefore be sought to investigate the topic through this new case-study from an intermedial perspective.

1. DÜRRENMATT/BINDER'S *DER SCHACHSPIELER* AS A "TEXT-BILD ENSEMBLE"

Intermediality studies represent a flourishing, relatively young field of research⁹ that may acquire particular relevance in relation to Dürrenmatt's production.¹⁰ Not only did the writer experiment throughout his life with

Turmbau. Stoffe IV-IX, Zürich, Diogenes, 1990, pp. 74-82). The novel *Die Panne* offers the most paradigmatic example of role play (DÜRRENMATT F., *Die Panne. Eine noch mögliche Geschichte* [1956], in Id., *Werkausgabe in siebenunddreißig Bänden*, vol. 21: *Der Hund – Der Tunnel – Die Panne. Erzählungen*, edited by Ulrich Weber und Anna von Planta, Zürich, Diogenes, 1998, pp. 35-94), while works like *Der Sturz* (DÜRRENMATT F., *Der Sturz* [1971], in Id., *Werkausgabe in dreißig Bänden*, vol. 23: *Der Sturz / Abu Chanifa und Anan ben David / Smithy / Das Sterben der Pythia. Erzählungen*, edited by Ulrich Weber und Anna von Planta, Zürich, Diogenes, 1998, pp. 9-64) and *Der Besuch der alten Dame* (DÜRRENMATT F., *Der Besuch der alten Dame* [1956], Zürich, Diogenes, 1980) represent power games with evident social implications. For a general overview see BIGLER R., *Spiel*, in Weber U. – Mauz A. – Stingelin M. (edited by), *Dürrenmatt-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*, Stuttgart, Metzler, 2020, pp. 299-302.

⁹ In 2002, Werner Wolf introduced the expression «intermedial turn» with reference to a paradigm shift occurred starting from the twentieth century, meaning the increasing blending and interaction of originally separate media (WOLF W., *Towards a Functional Analysis of Intermediality: The Case of Twentieth-Century Musicalized Fiction* [2002], in Bernhart W. (edited by), *Selected Essays on Intermediality by Werner Wolf (1992-2014). Theory and Typology, Literature-Music Relations, Transmedial Narratology, Miscellaneous Transmedial Phenomena* [Studies in Intermediality, vol. 10], Leiden/Boston, Rodopi, 2018, pp. 38-62, p. 38). His seminal research, along with other contributions, paved the way for the flourishing of intermediality studies, a field that, due to the vagueness and polyvalence of the concept of "medium" itself, seems to escape rigid categorizations. Among the most relevant and recent works on the topic could be mentioned: RAJEWSKY I. O., *Intermedialität*, Tübingen/Basel, Francke, 2002; WOLF W., *Intermediality*, in Herman D. – Jahn M. – Ryan M.-L. (edited by), *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London/New York, Routledge, 2005, pp. 252-256; PAECH J. – SCHRÖTER J. (edited by), *Intermedialität – Analog/Digital. Theorien, Methoden, Analysen*, München, Fink, 2008.

¹⁰ See GLOOR L., *Intermedialität*, in Weber U. – Mauz A. – Stingelin M. (edited by), *Dürrenmatt-Handbuch*, cit., pp. 339-341.

different media forms (literature, radio, television, cinema, theatre, drawing, painting), but intermediality takes on various shapes in his works (media combinations, medial transpositions, intermedial references),¹¹ occurring also as a topic of poetological reflections. This is for example the case of the essay *Persönliche Anmerkungen zu meinen Bildern und Zeichnungen*, where he openly declares that his written texts frequently stem from images: «Auch beim Schreiben gehe ich nicht von einem Problem aus, sondern von Bildern, denn das Ursprüngliche ist stets das Bild, die Situation – die Welt».¹²

An extended discussion about intermediality in Dürrenmatt's production lies out of the scope of the present study, yet such preliminary reflections seemed worth-mentioning in view of the adopted approach: While keeping in mind that the illustrations of *Der Schachspieler* have neither been created by the author himself nor produced in conjunction with the written story, Binder's visual adaptation seems to be perfectly in tune with Dürrenmatt's tendency to create his written products starting from a visual impulse, that is to – more or less directly – conceive many of his works as intermedial artefacts. The optical vocation of the fragment, indeed, is exactly what spurred the Swiss artist Hannes Binder to produce a series of mezzotint-pictures to implement the written text.¹³ The result is the transformation of an originally monomodal work into a multimodal configuration that lends itself well to an analysis within the context of intermediality.

According to the taxonomy offered by Irina Rajewsky, *Der Schachspieler*, as an illustrated short novel, may be conceived as a «media combination», understood as the juxtaposition of «at least two conventionally distinct media or medial forms of articulation».¹⁴ In the following section, intermediality will be thus employed as a critical category¹⁵ for the concrete analysis

¹¹ See Irina Rajewsky's tripartite categorization of the forms of intermediality in the field of literary studies, as described in RAJEWSKY I. O., *Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality*, in «Intermedialités» 6, (2005), pp. 43-64, p. 51f.

¹² DÜRRENMATT F., *Persönliche Anmerkungen zu meinen Bildern und Zeichnungen* [1978], in Id., *Gesammelte Werke*, vol. 7, cit., pp. 490-505, p. 505 («even by writing I don't start from a problem, but from images, because the original is always the image, the situation – the world»).

¹³ In his own words: «Es muss sich rechtfertigen, einen Text visuell umzusetzen. Das heißt, der Text muss optisch etwas hergeben. Ansonsten belässt man es lieber im Wort», HB, 14/01/2023 («It must be justified to visually implement a text. This means that the text must be visually appealing. Otherwise it is better to leave it in words»).

¹⁴ RAJEWSKY, *Intermediality, Intertextuality, and Remediation*, cit., p. 51f. The overtly co-presence of different media in a given semiotic entity is alternatively referred to by Wolf as «multi- or plurimediality» (WOLF, *Intermediality*, cit., p. 254).

¹⁵ RAJEWSKY, *Intermediality, Intertextuality, and Remediation*, cit., p. 47.

of this «Text-Bild Ensemble»,¹⁶ with the aim of demonstrating how the interplay between written and visual text contributes to outlining the relationship between “game” and “space” therein on different levels.

2. “GAME” AND “SPACE” IN *DER SCHACHSPIELER*

GAME SPACE IN THE TEXT

At first, the representation of the chess game – and, consequently, of the game space – in the text may appear to conform to Johan Huizinga and Roger Caillois’s considerations of play/game as an activity circumscribed within a specific space-time domain, isolated from real life.¹⁷ Framed by an outer, generalized narrative space¹⁸ (a not otherwise specified city) is the direct description of the game site, a secluded villa, which is presented from the beginning as a geographically as well as socially isolated space. Not only is it surrounded by a huge park with enormous trees dividing it from the neighborhood houses, but it is also located in a suburb inhabited only by rich people, giving the idea of social exclusiveness:

[...] eine[] stille[] Villa [...], umgeben von einem großen Park mit riesigen Tannen, alles in einer Vorstadt gelegen, wo nur die Reichen wohnen, im sogenannten ‘englischen Viertel’. Von den Tannen und den Bäumen her noch Vogelgezwitscher, ferner letzter Sonnenstrahlen.¹⁹

¹⁶ See BIGLER R., *Friedrich Dürrenmatt/Hannes Binder: Der Schachspieler*, in Ead., *Surreale Begegnungen von Bild und Text. Lektüren im intermedialen Dialog*, Paderborn, Fink, 2014, pp. 271-295, p. 273.

¹⁷ In his pioneering work *Homo Ludens*, Huizinga defines «the arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc.» as «play-grounds, i.e. forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain» (HUIZINGA J., *Homo Ludens: Proeve Ener Bepaling Van Het Spelelement Der Cultuur* [1939], transl. by Hull R. F. C., *Homo ludens. A Study of the Play-Element in Culture*, London – Boston – Henley, Routledge & Kegan Paul, 1949, p. 10); in line with Huizinga’s considerations, Caillois describes play as an activity that is separated from ordinary life, «circumscribed within limits of space and time, defined and fixed in advance» (CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes* [1958], transl. by Meyer B., *Man, Play and Games* [1958], Urbana – Chicago, University of Illinois Press, 2001, p. 9).

¹⁸ See RONEN R., *Space in Fiction*, in «Poetics Today», 7 (3), 1986, pp. 421-438, p. 428.

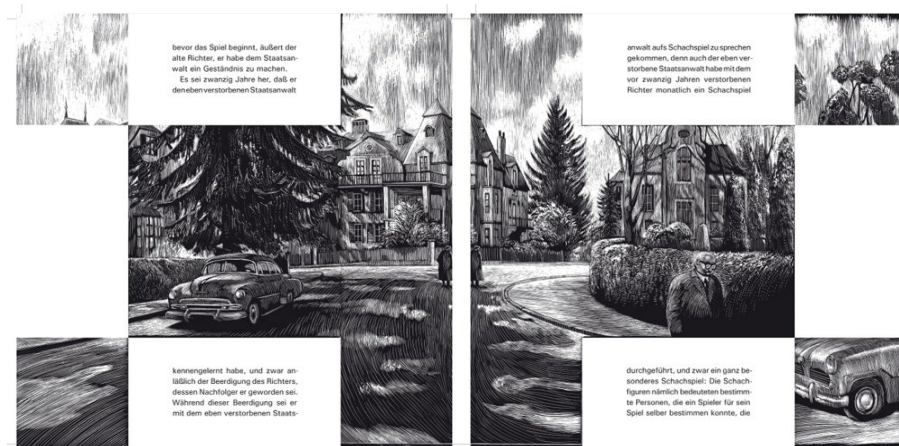
¹⁹ FD 2021, p. 99 («a quiet villa surrounded by a large park and giant fir trees in a rich suburb called the ‘English Quarter.’ In the fir trees the birds are singing, and the last bit of sunlight comes through the branches», FD 2017, 24).

Such a description clearly recalls that of the villa of *Die Panne*, setting of another, to some extent very similar, “dangerous game”:

Das einstöckige Landhaus lag in einem größeren Garten, die Wände blendend Weiß, Flachdach, grüne Rollläden, halb verdeckt von Büschen, Buchen und Tannen, gegen die Straße hin Blumen, Rosen vor allem [...]; durch die offenen Fenster flimmerte der Abendschein, drang das Gezwitzcher der Vögel.²⁰

The isolation of the old judge’s mansion is rendered well through Binder’s pictures, where it stands imposing in the double-spread page (fig. 2 and 3); some of its details, such as the fir trees surrounding the villa or the house walls, are then captured and zoomed in, as if to highlight the separation of the building from the rest of the environment.

Fig. 2 and 3: H. Binder, *Der Schachspieler* (2013)
© Officina Ludi, Großhansdorf b. Hamburg



Upon their arrival, the young prosecutor and his wife participate in a banquet offered by the judge and his daughter and described through a concise, alliterative sentence: «Das Mahl ist ausgezeichnet, die Weine auserlesen».²¹ Once again, this brief description evokes the much lengthier one of the sumptuous banquet in *Die Panne*, indirectly hinting at the catastrophic consequences of the game following it. Similarly, the banquet is translated in the visual apparatus into a

²⁰ DÜRRENMATT, *Die Panne*, cit., p. 41f.

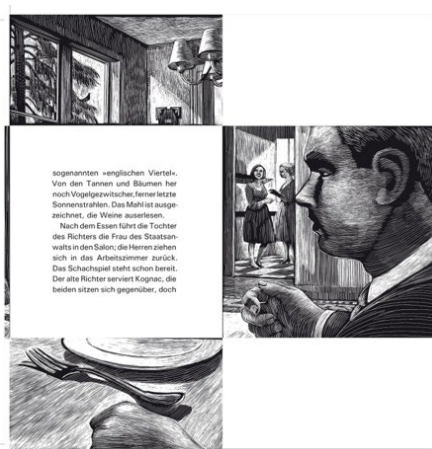
²¹ FD 2021, 99 («The meal is excellent and the wine well-chosen», FD 2017, 24).

small, single vignette placed at the bottom of the page (fig. 4). The villa, though, will soon reveal itself as the framing²² of the real game room, i.e. the judge's study:

Nach dem Essen führt die Tochter des Richters die Frau des Staatsanwalts in den Salon; die Herren ziehen sich in das Arbeitszimmer zurück. Das Schachspiel steht schon bereit. Der alte Richter serviert Kognak, die beiden sitzen sich gegenüber [...].²³

The study containing the chessboard, which comes out as the real base-level setting,²⁴ is not only geographically and socially inaccessible like the rest of the villa, but it is restricted to a specific gender, too: While the two women settle down in the living room, the two men retire to the study. This sense of withdrawal and isolation (emphasized by the verb “zurückziehen”) is displayed in the visual story through a picture with a clearly visible wall dividing the “women’s space” from the “men’s space” (fig 4).

Fig. 4: H. Binder, *Der Schachspieler* (2013)
© Officina Ludi, Großhansdorf b. Hamburg



As the narration progresses, however, it becomes clearer that this well-outlined circumscription is only apparent: The chess game will increasingly exceed the

²² For the terms “frame” and “framing” see RONEN, *Space in Fiction*, cit.

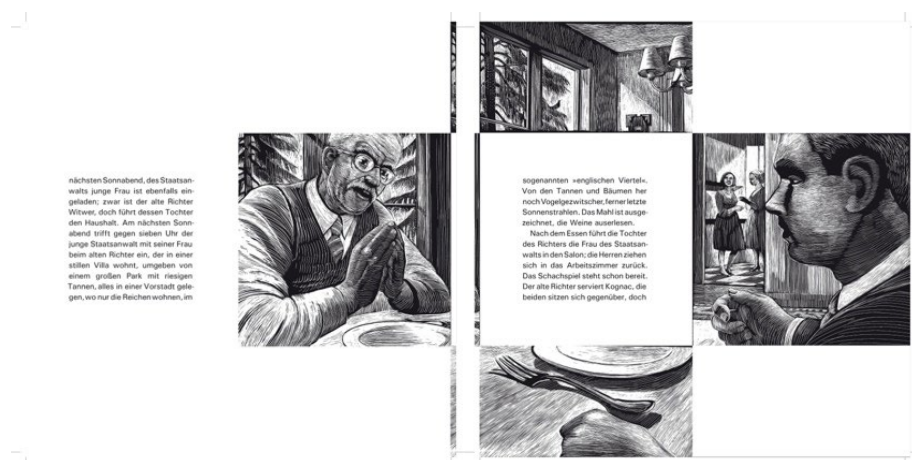
²³ FD 2021, 99 («After the meal, the daughter of the judge leads the wife of the prosecutor into the parlor; the gentlemen go to the judge’s study. The chess pieces are standing by the board. The judge pours cognac, and the two men sit facing one another [...]», FD 2017, 24).

²⁴ See BUCHHOLZ S. – MANFRED J., *Space in narrative*, in Herman D. – Jahn M. – Ryan M.-L. (edited by), *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, cit., pp. 551-555, p. 552.

limits of the chessboard, of the study and of the villa, leading to a gradual erosion of the boundaries between space of the game and space of real-life. A closer look at the picture discussed above (fig. 4) accounts for the fact that the visual text seems in this case to anticipate the written one. Differently from Dürrenmatt's written text, in the visual apparatus the game space is partially accessible for the women at least through the sense of sight, thanks to a half-open door. Furthermore, the writer's description of the transition from the dining room (with all the four characters) to the study (with just the two men), reported in a clear sequence and even divided by a line-break in the book format, converges into a single visual configuration (fig. 5 and 6): In a dining room's table set for the meal are seated just the two men, facing one another, as if they were ready for the chess game (in the exact same position in which Dürrenmatt describes them in the study); a chessboard is portrayed, yet not in front of them, but as the floor design of the next room (supposedly the parlor), where the two women are already placed.

Fig. 5 and 6: H. Binder, *Der Schachspieler* (2013)

© Officina Ludi, Großhansdorf b. Hamburg



The contamination between game and real-life becomes manifest in the following passage, where the judge explains the mechanisms of the «ganz besonderes Schachspiel»²⁵ he used to play with the predecessor of the young prosecutor. The reasoning behind the selection of the chess pieces is clarified in the written text as follows:

²⁵ FD 2021, 99 («an unusual game of chess», FD 2017, 25).

Die Schachfiguren nämlich bedeuteten bestimmte Personen, die ein Spieler für sein Spiel selber bestimmen konnte, die Dame hatte die Person zu sein, die dem Spieler am nächsten stand; für den Staatsanwalt war es dessen Schwester, die ihm nach dem Tode seiner Frau den Haushalt führte, für den Richter seine Frau. Von beiden Spielern wurden die Läufer mit befreundeten Pastoren oder Lehrern, die Springer mit Rechtsanwälten oder Offizieren, die Türme mit Industriellen oder Politikern gleichgesetzt; die Bauern stellten einfache Bürger dar, auch das eigene Dienstmädchen oder den Milchmann.²⁶

The association of the chess pieces to real people is visually rendered through a series of illustrations in which the pieces, disproportionately zoomed in, are portrayed next to the people they stand for, invested by a strong light (fig. 7 and 8).

Fig. 7 and 8: H. Binder, *Der Schachspieler* (2013)
© Officina Ludi, Großhansdorf b. Hamburg



²⁶ FD 2021, 99 («The chess pieces stood for specific people whom the players could determine for themselves. The queen had to be the person who was closest to each player; for the prosecutor who had just died it was his sister who kept house for him after the death of his wife, and for the judge who had died twenty years ago, it was his wife. For both players the bishops became pastors or teachers who were friends of the players, the knights became lawyers or officers, the rooks became industrialists or politicians, and the pawns simple citizens like the house maid or the milkman», FD 2017, 25).

As previously pointed out, the rules of the game provide for real murders to be carried out. In this case, Binder clearly integrates Dürrenmatt's story, since these homicides, just hinted at in the written text without any further mention as the methods of execution («[...] was der Richter mit einigen Beispielen belegt»²⁷), are actually shown in the illustrations in a plethora of variants (fig. 9 and 10).

Fig. 9 and 10: H. Binder, *Der Schachspieler* (2013)

© Officina Ludi, Großhansdorf b. Hamburg

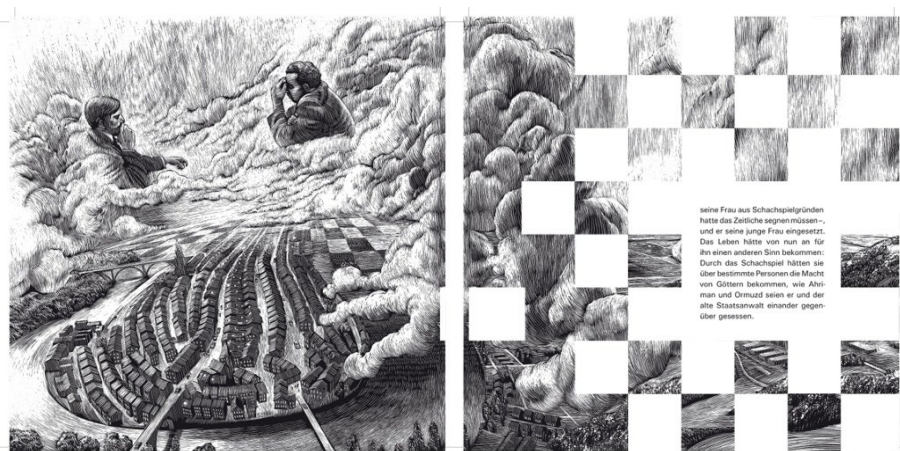


The power of life and death over the pieces – and, consequently, over people – had instilled in the old judge and the deceased prosecutor a sense of omnipotence: «Durch das Schachspiel hätten sie über bestimmte Personen die Macht von Göttern bekommen, wie Ahriman und Ormuzd seien er und der alte Staatsanwalt einander gegenübergesessen».²⁸ Such feeling is conveyed in a majestic two-page depiction (fig. 11 and 12): The players, facing one another, are projected into a surreal sky, where they stand out like gods; simultaneously, the city (recognizable by its outline as Bern, Switzerland) gradually turns into a chessboard in the distance.

²⁷ FD 2021, 99 («[...] for which the judge gave examples», FD 2017, 25).

²⁸ FD 2021, 101 («Through this chess game the players had the power of gods over certain people. Like Ahriman and Ormuzd, the current judge and the old prosecutor sat facing one another», FD 2017, 25).

Fig. 11 and 12: H. Binder, *Der Schachspieler* (2013)
 © Officina Ludi, Großhansdorf b. Hamburg



No sooner has the old judge, after his confession, defiantly spurred the young prosecutor to arrest him, that the latter puts his wife on the game:

Der Richter lehnt sich zurück, aus dem Nebenzimmer ist das muntere Gespräch der beiden Frauen zu hören. “So, Sie können mich verhaften”, sagt der Richter. Der junge Staatsanwalt denkt nach, greift dann nachdenklich zu den Figuren, die neben dem Spielbrett stehen, und stellt die Dame auf ihren Platz. “Ich setze meine Frau”, sagt er. Der alte Richter entgegnet: “Ich setze meine Tochter” und stellt seine Dame aufs Spielbrett.²⁹

In his graphic rendering of this last scene, Binder opts for a picture that recalls in some ways the initial one (fig. 4), creating a circular structure that vividly evokes the idea of endlessness of the written narration. Once again, the study is portrayed as an only illusory separated game space, in that it is divided from the parlor through a wall, yet the door is half-open – as Dürrenmatt’s description of the men hearing the women’s voices in the distance may suggest; the ladies are glancing curiously through the door, totally unaware that soon one of them might be dead (fig. 13).

²⁹ FD 2021, 101 («The judge leaned back. From the next room they could hear the lively conversation of the two ladies. “You can have me arrested if you want,” the judge said. The young prosecutor paused, then picked up the pieces standing by the chessboard, put the queen in place and said, “That is my wife.” The judge put his queen down and said, “That is my daughter” », FD 2017, 26).

Fig. 13: H. Binder, *Der Schachspieler* (2013)
 © Officina Ludi, Großhansdorf b. Hamburg



GAME SPACE OF THE TEXT

“Game” – and its relationship to “space” – is not only present as a thematic motif in the narrative, but it also emerges as a constitutive factor of the work configuration itself. In the following two, paradigmatic examples will be taken into consideration.

The first one regards the particular orchestration of the narrative situation. As far as the written text is concerned, Dürrenmatt fortifies the thematic link discussed above by inscribing it in specific narratological and linguistic patterns, consciously playing with multiple narrative levels, focalizations and perspectives. The potential endlessness of the chess game, passed down generation after generation, is well rendered by its embedding into a deeply nested frame story structure. While the narrative voice (an omniscient third-person narrator) remains the same, a shift in the narrative levels can be observed, mostly accompanied by a variation in the focalization and in the kind of speech. The first diegetic level, functioning as a frame, takes place in the present: The story of the encounter and consequent chess game between the young prosecutor and the old judge is introduced by the narrator through a zero focalization. An analepsis brings then the narration to the second diegetic level, where the game of chess between the old judge (protagonist of

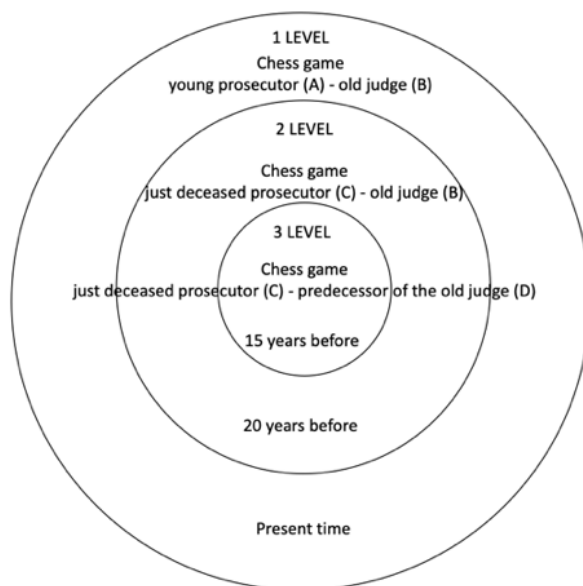
the first level) and the just deceased prosecutor that took place twenty years before is recalled by the narrator in the form of a confession of the old judge: The story is therefore told through an internal focalization, centered on the old judge, by means of the *indirekte Rede* (indirect speech) («[...] bevor das Spiel beginnt, äußert der alte Richter, er habe dem Staatsanwalt ein Geständnis zu machen»³⁰), that gradually shifts towards the *berichtete Rede* («Es sei zwanzig Jahre her, daß er den eben verstorbenen Staatsanwalt kennengelernt habe [...]»³¹). The explanation as for how the just deceased prosecutor started this unusual game requires another flashback, projecting the narrative into a third level, i.e. to when, fifteen years before, the just deceased prosecutor was initiated to this game by the predecessor of the old judge. The focalization remains internal, yet this time focused on the just deceased prosecutor; through another shift from the *berichtete Rede* to the *erlebte Rede* (free indirect speech), the character's voice is partially mediated through the narrator's voice («Die Schachfiguren nämlich bedeuteten bestimmten Personen, die ein Spieler für sein Spiel selber bestimmen konnte [...]»³²). The narration unfolds therefore in three diegetic levels, as a story within a story within a story (fig. 14), yet the clarification that the game had always been a tradition of the city from the dawn of time³³ implies the presence of other potential narrative levels.

³⁰ FD 2021, 99 («[...] before the game begins, the judge says he would like to make a confession», FD 2017, 24).

³¹ FD 2021, 99 («It was twenty years ago, he says, that he met the just deceased prosecutor [...]», FD 2017, 24).

³² FD 2021, 99 («The chess pieces stood for specific people whom the players could determine for themselves», FD 2017, 25).

³³ «Auch der Vorgänger des Richters habe es mit dem Vorgänger des eben verstorbenen Staatsanwalts gespielt, der es ebenfalls vom Vorgänger des Vorgängers des alten Richters übernommen hätte, immer hätten wohl in dieser Stadt der Richter und der Staatsanwalt dieses geheime Spiel geführt», FD 2021, 100 («Even the predecessor of the judge, who had played the game with the predecessor of the just deceased prosecutor, took over the game from the predecessor of the predecessor of the old judge. Always in this city the judge and the prosecutor played this secret game», FD 2017, 25).

Fig. 14: narrative levels in F. Dürrenmatt, *Der Schachspieler*

The reader tries to make his way through this labyrinthine network, where multiple voices and perspectives merge; similarly, the viewer, whose perceptual conventions are persistently challenged through Binder's surrealist technique,³⁴ attempts to navigate through pictures with distorted and incorrect proportions that do not seem to provide an objective representation, but rather reflect the characters' subjectivity. Binder, however, goes even further, including in his transposition the author himself. The book cover – inspired by a photo taken by Jules Vogt in 1981³⁵ – portrays Dürrenmatt in front of a chessboard, his back to the viewer but his face turned toward him/her (fig. 15); in the following page, next to the paratext, there is a further depiction of the author, once again in a god-like position over a chessboard³⁶, surrounded by a

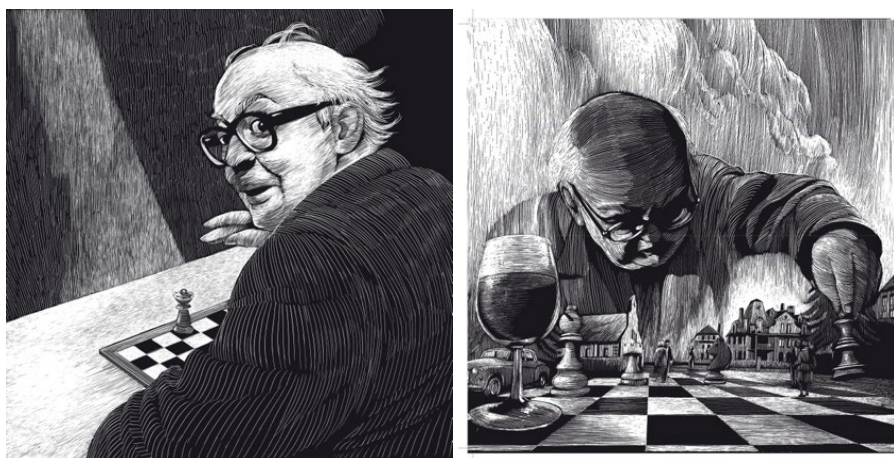
³⁴ See BIGLER, *Friedrich Dürrenmatt/Hannes Binder*, cit., p. 290.

³⁵ This photo was also selected as book cover for the volume DÜRRENMATT F., *Schriftsteller und Maler. Ein Bilder- und Lesebuch*, Zürich, Diogenes, 1994.

³⁶ See BIGLER, *Friedrich Dürrenmatt/Hannes Binder*, cit., p. 279.

series of typical objects of his (fig. 16); in a last illustration, Dürrenmatt is then directly projected into the narration, appearing as a passerby, strolling near the villa (fig. 3). Motivating his unconventional choice, Binder suggests that it is the text that lends itself to a play of perspectives between fiction and reality.³⁷

Fig. 15 and 16: H. Binder, *Der Schachspieler* (2013)
© Officina Ludi, Großhansdorf b. Hamburg



The second example regards the intertextual network underlying the narration. Among the different modes through which intertextuality manifests itself in Dürrenmatt's production,³⁸ the «Autointertextualität»³⁹ – intended as the connections among texts of the same author⁴⁰ – is particularly relevant within *Der Schachspieler*, appearing in the form of a reprisal of both motifs and poetological principles. Clear and evident is, first of all, the exploitation of some *topoi* of his production, such as the chess game, often appearing in connection with murders (*Der Richter und sein Henker*, *Der Verdacht*, *Das Versprechen*), the isolated villa, the banquet and the dangerous game involving representatives of the

³⁷ «Das Einführen des Autors als Spielfigur verbietet sich ja eigentlich. Aber hier gibt es der Text ja vor. Realität und Spiel», HB, 14.01.2023 («The introduction of the author as a character is actually forbidden. But here the text provides it. Reality and game»).

³⁸ A brief overview can be found in RÖTHINGER J., *Intertextualität*, in Weber U. – Mauz A. – Stingelin M. (edited by), *Dürrenmatt-Handbuch*, cit., pp. 342-344.

³⁹ See BROICH U. – PFISTER M. (edited by), *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*, Tübingen, Niemeyer, 1985.

⁴⁰ See the considerations on intertextuality in STOCKER P., *Theorie der intertextuellen Lektüre. Modelle und Fallstudien*, Paderborn, Schöningh, 1998, p. 72.

law (*Die Panne*). Furthermore, the mechanisms behind the chess game openly reflect one of Dürrenmatt's most famous poetological principles: Hardly can the connection with the "schlimmstmögliche Wendung" be overseen in his statement: «Ich strebe mit meinem Endspiel das schlimmstmögliche Ende an».⁴¹ The fact that the final stage of the game – and, in a broader sense, of the narration – is necessarily bound to a catastrophe is theorized in one of the *21 Punkte zu den Physikern*: «Eine Geschichte ist dann zu Ende gedacht, wenn sie ihre schlimmstmögliche Wendung genommen hat»; that this worst-possible turn is bound to pure chance is then clarified in the following point: «Die schlimmstmögliche Wendung ist nicht voraussehbar. Sie tritt durch Zufall ein».⁴² *Der Schachspieler* is therefore projected into the wider context of Dürrenmatt's entire *oeuvre*, as his own remarks also suggest: In the manuscript of *Stoffe* containing the fragment, right after the account of the story, he explicitly presents it as a further development of *Die Panne*, for murders are not committed out of a – though very debatable – sense of justice anymore, but out of pure chance;⁴³ this lack of a real, comprehensible motive would, in turn, link it to other precedent works of his, such as *Das Versprechen* and *Justiz*.⁴⁴ To this pattern of *Autointertextualität* adhere also the pictures, as exemplified by the illustration of the murders previously discussed (fig. 9 and 10): The catalogue, as Binder elucidates, partially represents common tools for ending life, partially resorts to Dürrenmatt's production, evoking some of the murder typologies portrayed in his works.⁴⁵ This constant interplay of self-references gives the sensation of reading an «unendlicher Text»,⁴⁶ continually taken up and rewritten, creating the illusion of entering a playful parallel universe.

⁴¹ DÜRRENMATT F., *Der Mitmacher ein Komplex; Text der Komödie (Neufassung 1980)*, *Dramaturgie, Erfahrungen, Berichte, Erzählungen Friedrich Dürrenmatt*, in Id., *Werkausgabe in siebenunddreißig Bänden*, vol. 14, Zürich, Diogenes, 1998, p. 189 («I aim with my endgame to the worst possible ending»).

⁴² DÜRRENMATT F., *Die Physiker. Eine Komödie in zwei Akten. (Neufassung 1980) [1961]*, in Id., *Werkausgabe in siebenunddreißig Bänden*, vol. 7, cit., p. 91 («3. A story has been thought out to its conclusion when it has taken its worst possible turn; 4. The worst possible turn is not foreseeable. It occurs by accident»).

⁴³ See Dürrenmatt's own annotations on *Der Schachspieler*: «Der Richter und der Staatsanwalt, die ihr tödliches Schachspiel spielen: damit ist die Geschichte wieder in die Nähe der Panne gerückt, doch weitergedacht», FD 2021, 101 («The judge and the prosecutor playing their deadly game of chess: this brings the story close to the Panne, but further developed»).

⁴⁴ See FD 2021, 99.

⁴⁵ HB, 14.01.2023.

⁴⁶ FREY H.-J., *Über das Spiel* [1986], in Id., *Der unendliche Text*, Frankfurt a.M., Suhrkamp, 1990, pp. 263-294 («endless text»).

3. CONCLUSIONS

The intermedial analysis carried out above has revealed first of all play/game as a narrative constructive principle of *Der Schachspieler*, proving once again the significance and productivity of this trope in Dürrenmatt's artistic production. Secondly, the configuration of the work as a medial hybrid and, consequently, the interplay between written and visual text has contributed to shedding light on the relationship between "game" and "space" therein, emphasizing the presence of both a game space *in* the text and a game space *of* the text.

On the one hand, the *Spielraum* of chess – intended in this case as the concrete space where the game takes place – progressively exceeds the defined limits of the chessboard, of the study and of the villa designated to it: A seemingly harmless play drive grows into a dangerous murder drive, in a gradual erosion of the boundaries between space of the game and space of real life.

On the other hand, specific narrative devices employed in the story turn it into a "playful narrative", i.e. by a narrative in which the «author plays [...] with established literary conventions, with the concept of representation [...] and with fictional levels».⁴⁷ The text becomes therefore the *Spielraum* for the artist's own creativity, the space where he can play freely with the limits and possibilities of his language, questioning artistic conventions and challenging the recipients' horizon of expectations. This seems to find confirmation in Dürrenmatt's own statements: By describing his creative process as a «Willen zum Spiel»⁴⁸ and confessing «meine Freiheit als Künstler besteht darin, daß ich mit dieser Welt spielen kann»,⁴⁹ he clearly unveils his conception of literature as nothing but a game and his status of artist as a «Spieler aus Berufung»⁵⁰.

⁴⁷ RYAN, M.-L., *Narrative, Games and Play*, in Herman D. – Jahn M. – Ryan M.-L. (edited by), *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, cit., pp. 354-356, p. 356.

⁴⁸ DÜRRENMATT F., *Gespräche 1961-1990*, vol. 1: *Der Klassiker auf der Bühne 1961-1970*, edited by Heinz Ludwig Arnold, Zürich, Diogenes, 1996, p. 103 («will to play»).

⁴⁹ DÜRRENMATT F., *Gespräche 1961-1990*, vol. 4: *Dramaturgie des Denkens 1988-1990*, edited by Heinz Ludwig Arnold, Zürich, Diogenes, 1996, p. 163 («My freedom as an artist consists in the fact that I can play with this world»).

⁵⁰ GASSER P., *Die Geburt der Literatur aus dem Geist des Spiels. Zu Friedrich Dürrenmatts Dramaturgie der Phantasie*, in Weber U. et al. (edited by), *Dramaturgien der Phantasie: Dürrenmatt intertextuell und intermedial*, Göttingen, Wallstein, 2014, pp. 19-40, p. 38 («a player by vocation»).

Quant à je (kantaje) mode(s) d'emploi : jeu, manipulation, re-cr  ation

VALERIA MARINO

Universit   degli Studi di Torino

1. INTRODUCTION

Quant    je (kantaje) repr  sente l'apog  e de l'exp  rimentation langag  re et formelle de Katalin Moln  r. «   krivin frans   de souche ongroiz »,¹ elle est l'auteure inclassable d'une   uvre irr  v  rencieuse mettant le langage au d  fi de sa singularit   fonci  re. Ayant appris le fran  ais tardivement, elle s'amuse    mettre sans cesse en sc  ne la "pollution" qu'elle produit lorsqu'elle parle ou   crit, telle un v  ritable virus d  formant la langue fran  aise standard, en voyageant d'un discours    l'autre.    partir du constat que «   a, que j'  crive et quelqu'un me corrige pour que   a soit correct en fran  ais [...]   a non,   a n'a rien d'int  ressant ! »², elle se repr  sente comme un "outsaydeur", un "moi f  tif" g  n  rant et r  pandant une langue in  vitablement "fautive", non d  pourvue pourtant d'extraordinaires potentialit  s cr  atives.

¹ MOLN  R K., *Konf  rans pour l   zil  tr  *, Romainville, Al Dante, 1999, quatri  me de couverture.

² MOLN  R K., *Entretien*, dans J. Ori, *Dialogue et dialogisme dans l'  uvre de Katalin Moln  r*, Th  se de Doctorat, Universit   Complutense de Madrid, 2017, p. 419.

L'aspect ludique de cette opération a été maintes fois souligné par la critique qui a, à juste titre, rapproché les opérations langagières de Molnár aux jeux oulipiens de Raymond Queneau.³ Dans ce sillage, en nous posant dans une perspective pragmatique,⁴ nous essayerons de réfléchir au fonctionnement de la machine textuelle pour comprendre ce que *Quant à je (kantaje)* "fait faire" aux lecteurs.

Dans la mesure où il autorise des formes de manipulation, exigeant des choix et des actions de la part des lecteurs, *Quant à je (kantaje)* pourrait en effet s'apparenter à ce qu'Espen Aarseth qualifie de littérature ergodique.⁵ Mais le texte est également porteur de prescriptions permettant aux récepteurs d'actualiser, s'ils le souhaitent, son potentiel pratique. *Quant à je (kantaje)* semble se configurer ainsi à la fois comme une partition à exécuter et comme un "mode d'emploi" permettant à ses lecteurs de véritables réinventions. Dans le cadre de cette étude, nous nous proposons alors d'analyser les différents volets du jeu molnarien à partir des "modes d'emploi" que son œuvre met en scène. D'abord, nous nous pencherons sur les jeux concernant la langue fautive de l'écrivaine, en nous focalisant notamment sur les activités de manipulations et réinventions requises aux lecteurs. Ensuite, nous exami-

³ Cf. AUSONI A., *Mémoires d'outre-langue. L'écriture translingue de soi*, Genève, Slatkine, 2018, pp. 170-175 et MURPHY A., *Écrire, lire, traduire entre les langues. Défis et pratiques de la poétique multilingue*, Paris, Classiques Garnier, 2023, pp. 265-268. Dans les deux essais, en outre, les auteurs soulignent le rôle de Queneau en tant que précurseur de la représentation graphique de l'oral effectuée par Molnár. En particulier, Ausoni compare le style "phonographique" de Molnár à celui de Queneau (pp. 170-175).

⁴ Inspirée notamment par MOUTON-ROVIRA E., DEVEVEY É. et CHASSAIN A. (dirigé par), *Manuels et modes d'emploi : comment la littérature dispose à l'action*, dans « Fabula-LhT », 29, janvier, 2023, URL : <<http://www.fabula.org/lht/29/introduction.html>> (consulté le 27.09.23). L'étude pionnière d'Amanda Murphy semble animée par la même perspective méthodologique, lorsqu'elle propose, dans le sillage de Meschonnic, de traduire non seulement l'œuvre, mais également ce "qu'elle fait" (MURPHY A., *Écrire, lire, traduire entre les langues*, cit., pp. 434-435).

⁵ AARSETH E. J., *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore-London, Johns Hopkins University Press, 1997. Pour Aarseth, un texte ergodique mobilise un effort non-trivial chez le lecteur pour être traversé (p. 1). En particulier, dans les cybertextes qu'il analyse dans l'ouvrage cité, la forme transcende sa qualité de simple support : « the concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange » (p. 1). Le lecteur est également placé au cœur de la définition d'ergodicité : il exécute des actions et des choix circulant de façon active au sein du texte. L'ergodicité pour Aarseth inclut les littératures interactives, mais s'applique également à des œuvres aussi diverses que variées telles que l'Yi-King ou les calligrammes d'Apollinaire.

nerons les jeux impliqués par la forme de ce livre fragmentaire, qui nécessite l'intervention des lecteurs pour trouver sa propre forme de cohérence et de cohésion à l'aide des modèles littéraires désignés par l'écrivaine. Elle s'amuse à multiplier les références – de l'idéogramme poundien au *cut-up*, en passant par la musique statique de György Ligeti – en égarant les récepteurs engagés dans le processus de recomposition du livre. Ces derniers peuvent, s'ils le souhaitent, reconstituer également le réseau dense de renvois intertextuels que Molnár s'amuse à déconstruire dans son livre.

2. LE FÔTIF, MODES D'EMPLOI : “ TRANSCRIRE ”, C'EST “ RIRE ” À LA FIN

Quant à je (kantaje) présente la forme paradoxale d'une œuvre qui ne coïncide pas avec son texte. Comme dans une performance, elle semble plutôt découler de ce dernier, fonctionnant comme une sorte de canevas à partir duquel le récepteur peut construire des improvisations ou effectuer des déviations. Cela est évident dès le “ mode d'emploi ” qui ouvre le texte en guise de prologue :

Ô, lecteur doux,

Fais-moi plaisir ! Utilise des couleurs ! Quand tu corriges mes fautes, utilise des couleurs, il y en a beaucoup et de très belles, je t'en prie, tu choisis tes couleurs et comme ça, tu auras un livre coloré à ta manière [...] Tu sais, je n'ai qu'une peur, c'est que, finalement, tu ne trouveras pas assez des fautes dans ce livre parce qu'il a été déjà corrigé [...] mais tu peux remédier à ça, je veux dire, tu peux aussi rajouter des fautes (ah ça oui) ou noter tes observations, regarde ces indices des pollution : exécration, très mauvais, mauvais, très médiocre, médiocre, moyen, assez bon, bon, très bon, excellent, si ça se trouve ça peut tout à fait convenir, ça semble pertinent précis, bref, si tu vois que le livre n'est pas assez coloré, tu pourras y remédier, tu trouveras toi-même, je te fais confiance, ô, lecteur doux, est-ce que tu le voudras bien ?⁶

Ce qui ressort de ces premières lignes, c'est la dimension injonctive du texte invitant le lecteur à passer à l'action dès le début : non seulement il est invité à corriger les fautes de l'écrivaine, mais aussi à “ noter les textes ” et, s'il le souhaite, à ajouter ses propres fautes. Il s'agit pour les récepteurs de manipuler et déformer le livre. Comme le souligne Amanda Murphy, « si nous prenions au sérieux la proposition aux lecteurs de “ corriger ses

⁶ MOLNÁR K., *Quant à je (kantaje)*, Paris, P.O.L, 1996, page non numérotée.

fautes », cela rendrait la lecture encore plus longue et laborieuse ; en effet nous construirions à notre tour une deuxième version du texte, ajoutant à la pluralité des langages déjà présente dans l'œuvre publiée ».⁷ Car chaque manipulation du texte est susceptible de produire une œuvre distincte : ainsi le lecteur peut, par l'addition de ses propres fautes, ajouter son propre ADN au texte, qui semble présenter un code génétique infiniment modifiable. Nous retrouvons par là le principe de réécriture à partir duquel l'œuvre entière est construite⁸ et qui, d'ailleurs, représente une subversion de la dictée en tant que répétition du même, ainsi qu'un véritable principe performatif animant toute l'œuvre de l'écrivaine.⁹ Le texte est en effet animé par un imaginaire viral de l'auctorialité :¹⁰ l'image du virus revient récursivement dans l'œuvre de Molnár¹¹ et, dans *Quant à je (kantaje)*, elle apparaît plus particulièrement dans la série *Virus*. Dans cette suite de fragments, nous trouvons un « virus ékolojik »¹² qui cherche à aménager son environnement afin de pouvoir y vivre le plus longtemps possible, mais produit une pollution malgré lui. Il coexiste avec un virus plus agressif – celui de la grippe – qui saute d'un corps à l'autre, en cherchant à infecter le plus grand nombre d'individus. Ces deux virus trouvent un écho dans les fonctions que Molnár s'octroie en tant qu'auteure : créer sa propre variante du français à l'intérieur du français standard ainsi qu'infecter et déformer tous les matériaux verbaux qu'elle s'approprie. Ce processus de contagion se produit, entre autres, dans l'extrait suivant :

⁷ MURPHY A., *Écrire, lire, traduire entre les langues*, cit., p. 157.

⁸ Comme Molnár l'explique dans la section *notes* (pp. 232-237), *Quant à je (kantaje)* se compose de textes non-originaux qui ont été écrits ou prononcés auparavant par elle-même ou par autrui.

⁹ Dans *Poèmes incorrects et mauvais Chants chants transcrits* (1995) et ensuite dans *Konfèrans pour le zillétré* (1999), Molnár relate la honte et l'humiliation, liées notamment à l'acte d'être corrigée ou de s'autocorriger, lors de l'apprentissage de la langue française à l'université. D'où la puissance contraignante attribuée à la correction formelle et à l'exercice de la dictée en particulier, dont la subversion est l'une des forces motrices majeures de ses textes.

¹⁰ Je me permets de renvoyer à MARINO V., *Performer le risque : Katalin Molnar et le 'moi-virus'*, dans BRUERA F. – DUPRAT A. – FRANCHI F. – MCINTOSH-VARJABÉDIAN F. (dirigé par) *Déclinaisons du risque : pour une archéologie des imaginaires littéraires des XXe et XXIe siècles*, dans « Cahiers de littérature française », décembre 2023.

¹¹ Notamment, dans MOLNÁR K., *Konfèrans pour le zillétré*, 1999, p. 23 et MOI K., *Lamour Dieu*, Paris, P.O.L., 1999, p. 67.

¹² MOLNÁR K., *Quant à je (kantaje)*, cit., p. 91.

Se faire corriger, c'est quelque chose de doux et d'agréable, c'est comme avoir une gentille petite maman qui répare les dégâts, c'est ne pas en porter la responsabilité lourde, c'est comme redevenir enfant, innocent, maladroit, ne pas sortir dans la rue avec des taches sur soi, cette propreté est capitale, c'est même indispensable, mintnan, sicétunlivr pourmoi, pourmonbienêtre, pourkemoi, pourkeçaaymieu pourmoi, pourmoioù, asmomanla onnedirapa, onnedirapa kecekôtéfôtif, ke cépabien, méondira, ondira ôkontrèr, ondira kecébien, oyès, kecétrèbienkomça (que ta manière de raconter est agréable, gracieuse, savoureuse et douce !) édonk, cekôtéfôtif, sasra lekôtébiendecelivr, aoui ! nonmé oui ! biensur ! ababiensur !¹³

La prose en français standard glisse graduellement à « lékri dlavoi », un mode de représentation de l'oral dans l'écrit,¹⁴ que Molnár élabore en relation à « la voix de l'écrit » de Christian Prigent. Si celle-ci est désignée comme « trace sonore et rythmique du geste appelé “ écriture ” »¹⁵ lékri dlavoi, c'est la trace écrite du geste de proférer. La voix mise en scène par Molnár doit, en effet, passer à travers l'artifice visuel du texte écrit, qui crée volontairement un obstacle, une difficulté, pour donner finalement la sensation d'un langage en prise directe sur la réalité. Cela semble se relier au principe de défamiliarisation qui informe l'œuvre entière.¹⁶ Venu d'ailleurs, le virus molnarien cherche à s'intégrer à la société française, mais il ne passe jamais inaperçu : il attaque de l'intérieur les discours qu'il occupe, dénaturalise et parodie les automatismes verbaux. D'où, la mise en scène répétitive et presque obsessionnelle de l'acte de commettre une faute ou de produire une formulation erronée.¹⁷ D'un côté, il semble que Molnár justifie cette opération par la nécessité de conserver une forme de fidélité à son vécu et à sa pratique quotidienne de la langue française pour faire revivre au lecteur sa même expérience dépayssante de femme étrangère face à sa langue d'adoption. À ce propos, Amanda Murphy a parlé de véritable « activisme linguistique » visant à rendre l'écriture plus permissive et non pas à « imposer un système propre », étant donné que « s'il y a bien un système pro-

¹³ *Ibidem*, p. 37.

¹⁴ Dans le sillage des recherches de MAHRER R., *Phonographie*, Berlin-Boston, De Gruyter, 2017, Alain Ausoni (2018) parle de « écriture phonographique » (Cf., p. 173).

¹⁵ PRIGENT C., *La-voix-de-l'écrit (notes sur la lecture publique et la “performance vocale”)*, dans « Poésie en action », Loques/NèPe, 1984, <<http://www.le-terrier.net/txt/txt/article79.html>> (consulté le 20.06.23) ».

¹⁶ Cf. BOURASSA L., *Du français, dlalang et des poèmes incorrects : langage et poétique chez Katalin Molnár*, dans « @analyses. Revue de critique et de théorie littéraire », 5 (3), 2010, pp. 110-138.

¹⁷ Entre autres, MOLNÁR K., *Quant à je (kantaje)*, cit., pp. 17, 43, 61, 83, 86-90, 115, 163.

posé, celui-ci mène à sa propre déconstruction à la fois par la forme fragmentée et polyphonique [...] et par son autodésignation comme fautive, aucune langue (même pas la sienne) ne pouvant être adéquate pour représenter l'expérience individuelle ». ¹⁸ De l'autre, nous trouvons l'exigence carnavalesque de s'amuser, en libérant l'emploi de la langue du sentiment d'humiliation qui en avait marqué l'apprentissage. D'où les références répétées à Rabelais, l'emploi ironique des faux alexandrins parsemés dans le texte, ainsi que le mélange continu de culture populaire et haute. Les modes molnariens de notation de sa langue "fôtive" sont d'ailleurs empreints d'un rire effronté qui joue avec les principes généraux de la transcription phonétique internationale :

Parce que "transcrire", c'est "rire" à la fin, jouer à ça, chercher un peu de consolation là où il n'y en a pas, se donner quelque chose qui à nous n'est pas donné, écrire au de-là, de l'autre côté de la montagne, faire autre chose avec quelque chose qui existe déjà, implanter un texte dans une autre langue, sous une autre forme, dans une autre structure, transformer les fautes en vertus et vice versa [...]. ¹⁹

Le même rire revient dans les jeux de la forme.

3. L'AGRÉGAT, MODES D'EMPLOI : CONSTRUIRE, DÉCONSTRUIRE ET VICE VERSA

Le lecteur est appelé à intervenir non seulement sur la langue et ses fautes, mais aussi sur l'architecture du livre : *Quant à je (kantaje)* est un laboratoire d'expérimentation littéraire, où l'histoire commence à la première page ou à la dernière, selon le choix du lecteur. C'est Molnár elle-même qui explique le fonctionnement de son texte dans la section *notes*, le rapprochant de l'agrégat deleuzien :

Pourquoi agrégat, ce livre ? À cause de cette phrase de Gilles Deleuze (in *Pourparlers*, ISBN 2-7073-1341-6), p. 168 : "Le véritable objet de la science, c'est de créer des fonctions, le véritable objet de l'art, c'est de créer des agrégats sensibles, le véritable objet de la philosophie, c'est de créer des concepts...". Or, l'agrégat, c'est un "assemblage hétérogène d'éléments qui adhèrent solidement

¹⁸ MURPHY A., Écrire, lire, traduire entre les langues, cit., p. 158.

¹⁹ MOLNÁR K., *Quant à je (kantaje)*, cit., p. 17.

entre eux ” (Petit Robert). [...] Ce livre est donc composé de textes autonomes, souvent éclatés en morceaux langagiers divers.²⁰

Elle énumère ensuite les fragments qu'elle a mélangés pour composer son agrégat : il s'agit majoritairement de textes qu'elle a performés, écrits, réécrits, pastichés ou traduits du hongrois. Ou encore de transcriptions d'enregistrements et de conversations : c'est le cas, par exemple, de la suite *Ligeti*, tirée d'un documentaire concernant le compositeur hongrois, ou de “ cha névrozé ” qui reproduit une histoire racontée par son fils. Tous les morceaux langagiers que Molnár enchevêtre de plusieurs manières ont ceci en commun qu'ils s'accompagnent d'une indication en marge de la page affichant le titre abrégé de la suite d'appartenance et un numéro de page suivi d'une flèche. Ce paratexte vise à orienter le lecteur : encore une fois, c'est à lui de décider comment lire l'agrégat. Il peut se borner à une lecture linéaire ou bien lire chaque série séparément, ou encore, s'il le souhaite, alterner les deux types de lecture. D'ailleurs, l'agrégat n'a ni début ni fin : il est circulaire, s'ouvrant et se renfermant sur deux fragments, titrés *relance*,²¹ renvoyant l'un à l'autre. Il commence in *medias res* et tout point d'origine y est aboli : le commencement et la fin de l'agrégat coïncident avec le cri de jouissance d'une femme, qui n'est pas sans rappeler les dernières lignes de l'*Ulysses* de Joyce. Toutefois, ce cri qui « relance le tout »²² est entendu au loin et vient du dehors, s'active avec une machine à laver et le réveil d'un « chien pleureur »,²³ ramenant toute l'opération littéraire de Molnár aux contingences de la vie quotidienne. Le “ oui ” de Molly Bloom, cet élan vital qui clôt l'*Ulysses*, n'est donc qu'un bruit de fond parmi d'autres, qui toutefois réveille l'autrice et relance circulairement la narration. Cette référence nous interroge également sur une possible influence joycienne sur *Quant à je* (*kantaje*) qu'il serait intéressant d'approfondir. Par exemple, dans le dernier chapitre du chef-d'œuvre de Joyce, cité par Molnár, les mots se succèdent sans points ni virgules ou autres signes marquant les arrêts. Le lecteur doit donc s'habituer à sauter d'une phrase à l'autre, en entendant une voix qui parle sans faire de pause, seulement avec des modulations, c'est-à-dire avec des variables aléatoires, comme dans un morceau de *free jazz*. C'est ce que le lecteur de l'agrégat doit faire à son tour, s'il décide de lire le texte linéaire-

²⁰ *Ibidem*, p. 232.

²¹ *Ibidem*, p. 13, p. 238.

²² *Ibidem*, p. 13.

²³ *Ibidem*, p. 238.

ment. Il s'agit pourtant d'un processus de lecture qui se placerait également du côté de « l'évolution parallèle » décrite par Gilles Deleuze dans *Mille Plateaux*,²⁴ essai que Molnár semble très bien connaître.

À côté des séries de fragments que nous avons mentionnées, nous trouvons également des photographies et « des éléments étrangers » – non numérotés et dont la source n'est pas explicitée par Molnár – qui se collent aux autres extraits « comme des petits coquillages aux moules ».²⁵ Tout se passe en effet comme si l'agrégat était conçu pour créer sa propre forme de cohérence et de cohésion de manière à être perçu comme un texte à lire sans césures : chaque fragment maintient ses caractéristiques propres et différentes, mais l'hétérogénéité des composantes trouve toujours une forme d'unité.²⁶ Si le fonctionnement de la syntaxe, qui recombine et assemble les différents fragments, nous reste inconnu, il est possible de repérer dans le texte des indices nous aidant à circonscrire quelques-uns des modèles dont Molnár se sert pour apprivoiser les ruptures et les discontinuités de la matière textuelle : notamment, l'idéogramme poundien et la musique statique de György Ligeti. Pour ce qui est de ce dernier, Molnár semble envisager son texte comme un ensemble de blocs musicaux. D'ailleurs, le texte nous aide à imaginer sa voix et fonctionne comme une partition où les accents d'insistance, impliquant une modification de la taille des mots, nous signalent le ton de la voix et son timbre. Le texte serait alors une forme hybride, qui tente de transposer un principe de création musicale dans l'écriture littéraire. Son fonctionnement nous est expliqué par les mots de Ligeti lui-même : « jepran unn form muzikal ke jimajinn kontinuèl mé je le koup dandétranch. pansé unn péyzaj. vouzèt dan le trin, vouvoyé le pézaj koupé dandétranch [...] après unn cèrtin tan, nou Oublion létranch. nou le regardon kkomm un péyzaj ou kkomm unn unité. le barô, nou lantandon mé nouZoublion ».²⁷ Ligeti – et Molnár²⁸ en filigrane à travers sa voix – demande à ses auditeurs d'apercevoir l'œuvre en tant que paysage, en oubliant les tranches juxtaposées. Les multiples parties de la composition musicale et leurs mouvements incessants doivent être perçus par l'auditeur comme une immobilité, selon une repré-

²⁴ DELEUZE G. et GUATTARI F., *Mille Plateaux*, Paris, Minuit, 1980, pp. 17-18.

²⁵ MOLNÁR K., *Quant à je (kantaje)*, cit., p. 235.

²⁶ Unité qui n'est toutefois jamais définitive. Comme Molnár le déclare maintes fois : « jamais définitif ni complet mon manuscrit ne sera mais à personne ça on le dira » (p. 225).

²⁷ MOLNÁR K., *Quant à je (kantaje)*, cit., p. 50.

²⁸ Alain Ausoni (2018) a déjà souligné l'importance de Ligeti qui devient souvent le porte-parole de Molnár (Cf. p. 179).

sensation spatialisée du temps : le déroulement temporel prend une forme statique, s'apparentant davantage à un déplacement dans l'espace. Le matériau employé par Ligeti repose sur des *clusters* travaillés formellement selon le principe du montage : il s'agit donc d'assembler des groupements des notes jouées simultanément. Parallèlement, l'agrégat de Molnár présente vingt blocs, scandés par les fragments de la série *quant à je*, précédés et suivis d'espaces blancs assez étendus. Dans la mesure où différentes séries de fragments y sont entrelacées et "jouées" simultanément, chaque bloc pourrait jouer le rôle d'un *cluster*, tout en présentant en même temps une "sonorité dominante". Le travail de l'écrivaine, symétrique à celui du compositeur, revient donc à choisir les extraits de manière que leur confrontation fasse sens, en organisant la juxtaposition non seulement des fragments, mais aussi des *clusters* selon une structure elle aussi signifiante. Elle construit alors une fine trame polyphonique où le mouvement est si dense et serré qu'il devient imperceptible. D'innombrables fils sonores se superposent et fusionnent pour créer des nouveaux tissages sans qu'on puisse apercevoir aucune pause ou césure dans la narration, sauf celles qui sont réclamées par l'écrivaine elle-même tout au long de la narration.²⁹ Or, une nouvelle fois, le lecteur de *Quant à je (kantaje)* est invité, à son tour, à jouer le rôle de compositeur pour continuer l'œuvre de montage. Car, comme le remarque Amanda Murphy, le livre pour le lecteur englobe toujours la possibilité de « sa propre déconstruction-reconstruction formelle ».³⁰

Comme nous l'avons déjà souligné, Molnár désigne également Pound comme modèle, le qualifiant de « valeur absolue ».³¹ Bien qu'il y ait de nombreuses différences entre les œuvres respectives des deux auteurs, Molnár semble trouver dans le principe idéogrammatique un véritable trope du montage. En effet, pour Pound, cette méthode de composition consiste notamment à :

Structurer le poème autour d'une série d'images et de faits juxtaposés, de manière à induire chez le lecteur une expérience qui se fait à travers l'accumulation des détails. "Libéré" des contraintes de la grammaire et de la logique occiden-

²⁹ Souvent le sujet qui narre demande au lecteur de faire une pause. Voir, parmi les nombreux exemples, à la page 61 : « Petitpoz mintnan. là, mintnan, oui » ou encore à la page 150 : « bon là, onpeufèr unnvrèpoz ».

³⁰ MURPHY A., *Écrire, lire, traduire entre les langues*, cit., p. 157.

³¹ MOLNÁR K., *Quant à je (kantaje)*, cit., p. 29.

tale, le discours poétique peut ainsi se rattacher à “ l’ordre naturel des choses ”, à la transitivité.³²

Grâce à l’idéogramme, pour le poète, un lien plus direct est créé entre signifiant et signifié, puisqu’il tisse avec la nature une relation non pas arbitraire et conventionnelle, mais mimétique. Ce qui recoupe également les réflexions de Molnár autour de « l’inadéquation entre la grammaire et l’expérience du monde ».³³ Pound et Fenellosa, en réfléchissant à l’idéogramme, ont en effet remarqué que : « two things added together do not produce a third thing but suggest some fundamental relation between them »³⁴ et ils ont ensuite ajouté que :

A true noun, an isolated thing, does not exist in nature. Things are only the terminal points, or rather the meeting points of actions, cross-sections cut through actions, snapshots. Neither can a pure verb, an abstract motion, be possible in nature. The eye sees noun and verb as one: things in motion, motion in things, and so the Chinese conception tends to represent them.³⁵

L’importance accordée à la relation entre éléments afin de produire un mouvement, qui doit pourtant être saisi comme une immobilité, représente le point de jonction entre le principe idéogrammatique et la musique statique de Ligeti. La juxtaposition de morceaux séparés parvient en effet à créer une polyphonie originale : « celle d’un orchestre qui fait fusionner, organiquement, des partitions autonomes jouées par différents instruments, alors même que l’on peut distinguer, en même temps, la mélodie de chacun au sein de la sonorité globale de l’orchestre ».³⁶ Cela n’est pas sans rappeler la théorisation de la perception du changement que Bergson avait placé au cœur de son essai *L’évolution créatrice* dix ans auparavant : « Ce

³² MONTI E., *Présentation : La Réception des idéogrammes dans la poésie européenne du début du XX^e siècle (The Reception of Ideograms in Early 20th Century European Poetry)*, dans « RiLUnE », n° 8, 2008, pp. XV-XX (XVII).

³³ BOURASSA L., *Du français, d’lalang et des poèmes incorrects : langage et poétique chez Katalin Molnár*, cit., p. 119.

³⁴ FENELLOSA E. – POUND E., *The Chinese Written Character as a medium for Poetry: a critical Edition*, New York, Fordham University Press, 2008, p. 45.

³⁵ *Ibidem*.

³⁶ EISENSTEIN S., *Méthodes de montage* [1930], dans BACQUÉ B. – LIPPI L. – MARGEL S. – ZUCHUAT O. (dirigé par), *Montage. Une anthologie (1913-2018)*, Paris, Les Presses du réel, 2018, p. 130.

qui est réel, c'est le changement continu de forme : la forme n'est qu'un instantané pris sur une transition ».³⁷

Finalement, ce que l'assemblage d'éléments étrangers, cette immobilité mouvante, nous donne à voir, c'est la vie de Molnár, exécutée par sa voix, en forme d'idéogramme poundien. L'idéogramme molnarien finit en effet par représenter « une sorte d'échantillon de la vie quotidienne d'une auteure hétérodoxe parisienne »³⁸ pour nous donner, une fois déchiffrée son écriture pseudo-phonétique,³⁹ le sentiment d'écouter une voix vive extrêmement personnelle et d'être face à de la matière brute, non médiée. Ce n'est pas un hasard si tous les exégètes de Molnár ont souligné le caractère autobiographique de l'entreprise poético-littéraire de l'écrivaine.⁴⁰ Sa vie est représentée par le biais d'un bricolage multigénérique et multidiscursif qui parvient à se configurer comme « la figure qui rassemble une multiplicité mobile : la configuration dans le déplacement ».⁴¹

Mais cet élan moderniste à souder les mots et les choses passe également, dans ce texte, à travers des pratiques plus contemporaines du collage et du *cut-up* où il est possible de retrouver, entre autres, la métaphore virale dont il était question au début de notre étude. Comme le souligne Olivier Quintyn,

la pratique collagiste [...] opère des resémantisations de formes existantes. Elle insère et retravaille des corps étrangers dans un contexte représentationnel donné, non seulement pour troubler le rapport entre le réel et sa figuration, mais aussi pour élargir le champ assigné à la relation esthétique, désormais obligée de tenir compte de mécanismes d'intégration et d'introjection d'habitus de lecture, de décodage et de perception exogènes.⁴²

Le collage se compose donc de différents corps étrangers intégrés dans un même ensemble et prévoit une transposition « d'habitus de lecture, de décodage et de perception » en principe extérieurs aux usages traditionnels

³⁷ BERGSON H., *L'évolution créatrice* [1907], Paris, PUF, 2006, p. 302.

³⁸ MURPHY A., *Écrire, lire, traduire entre les langues*, cit., p. 156.

³⁹ Dans *Quant à je (kantaje)* Molnár semble transcrire des morceaux de conversation en alphabet phonétique. Il s'agit en réalité d'un système de transcription de son invention qu'elle décrit en détail dans *Konfèrans pour lé zilétré* (1999).

⁴⁰ Cf. MURPHY A., *Écrire, lire, traduire entre les langues*, cit., p. 156, AUSONI A., *Mémoires d'outre-langue*, cit., p. 166 et ORI J., *La posture littéraire de Katalin Molnár*, « Francofonie », 83, 2022, p. 69.

⁴¹ DERRIDA J., *Psyché. Invention de l'autre*, Paris, Galilée, 1987, p. 9.

⁴² QUINTYN O., *Dispositifs/ Dislocations*, Marseille, Al Dante, 2007, p. 20.

du texte littéraire. Autant d'éléments que nous retrouvons dans *Quant à je (kantaje)*. Nous pourrions pourtant pousser la métaphore encore plus loin, puisque l'écrivaine elle-même apparaît dans son contexte d'écriture et de réception comme « un item collé [qui] est incommensurable avec les autres éléments locaux d'un collage » lorsqu'elle cherche à se ré-énoncer dans son pays d'adoption, tout en cherchant à faire rhizome avec d'autres voix. Mais dans la structure paradoxale de l'agrégat molnarien, nous retrouvons encore plus le fonctionnement du *cut-up*⁴³ de Brion Gysin, repris en France tout particulièrement par Bernard Heidsieck, Olivier Cadiot et Christian Prigent. Heidsieck, qui en présentait les origines dans la revue *Java*, constatait notamment :

[...]l'esprit anarchiste et provocateur de Dada est absent, tant chez Gysin que chez Burroughs, qui eux cherchent à cerner, à partir de textes disparates recollés, l'apparition d'un troisième sens, jusque-là sous-jacent et caché, et à se protéger donc des mots, considérés comme d'éventuels virus.⁴⁴

Curieusement, à plusieurs reprises Molnár répète à son tour de vouloir « se protéger » : « émoi chépakoman, jèmrebien medéfandr mieu, résistémieu » et elle ajoute peu après en gros caractères « comment se protéger ? ».⁴⁵ Le *cut-up* de Burroughs s'en prend en effet au langage invasif des médias, ce « langage-virus qui conditionne les individus et maintient l'ordre établi ».⁴⁶ Tout le projet de Molnár, comme le souligne Murphy, va en effet dans la direction d'une « queerisation », qui « défait la pensée normative, d'abord en déshabillant la Langue de ses fictions d'homogénéité, d'unicité, de génie, de clarté et de beauté qui pèsent sur l'individu, pour ensuite exhiber le travail de la différence ».⁴⁷ Enfin, donc, l'écrivaine elle-même s'incarne dans la figure du virus, conçu toutefois comme « une force de nouveauté, de modification, de transformation, ayant un potentiel d'invention qui a joué un rôle essentiel dans l'évolution, il est la preuve que nous sommes dans nos

⁴³ Même si, dans le cas de Molnár, il faudrait, peut-être, parler « d'auto *cut-up* », l'agrégat étant composé majoritairement par des textes qu'elle-même a écrits ou prononcés.

⁴⁴ HEIDSIECK B., *Le cut-up*, dans « Java », 13, p. 82.

⁴⁵ MOLNÁR K., *Quant à je (kantaje)*, cit., p. 42.

⁴⁶ HOUGUE C., *Le cut-up de William S. Burroughs – Histoire d'une révolution du langage*, Paris, Les presses du réel, 2014, p. 22.

⁴⁷ MURPHY A., *Écrire, lire, traduire entre les langues*, cit., p. 434.

identités génétiques des bricolages multispécifiques ».⁴⁸ Cela recoupe la nature de l'œuvre qui se configure comme un bricolage multigénérique et multidiscursif, bricolage qui, comme nous le rappelle Genette, « est toujours un jeu, en ce sens au moins qu'il traite et utilise un objet d'une manière imprévue, non programmée, et donc "indue" – le vrai jeu comporte toujours une part de perversion. De même traiter et utiliser un (hypo)texte à des fins extérieures à son programme initial est une façon d'en jouer et de s'en jouer ».⁴⁹

4. CONCLUSION

Jeu jubilatoire et mélange de genres et de discours, l'agrégat apparaît également comme une puissante métaphore du corps humain en tant que "véhicule", c'est-à-dire en tant qu'« agrégat de morceaux de code génétique provenant d'autres époques, d'autres espèces, d'autres forme de vie ».⁵⁰

L'agrégat se configure alors comme une œuvre sympoïétique⁵¹ et les lecteurs semblent être invités à agir comme des véritables créateurs, en suivant le protocole d'action établi par Molnár. Dans ce dernier, les fautes sont envisagées comme des forces libres et anarchiques permettant à chaque individu de trouver sa propre forme dans une configuration particulière de l'œuvre. Cela ne manque pas de rappeler également les principes d'une œuvre ergodique dont la configuration peut varier selon les actions des récepteurs.⁵² S'incarnant dans un médium qui n'est pas transparent, *Quant à je (kantaje)* empêche en outre la disparition de son propre support, en mettant toujours en avant sa matérialité et en demandant aux lecteurs une activité de décryptage exigeante.

L'agrégat met donc en abyme son "faire" et peut se configurer comme un véritable mode d'emploi. Ce que le texte "fait faire" au lecteur, c'est finalement « la production d'un ensemble de coups. Non pas pour le lire, mais pour l'activer. Il apparaît [...] comme un jeu de cartes textuel qui réclament un ensemble de coups qui se succèdent dans des ordres variables

⁴⁸ COCCIA E., *Entretien*, dans « Philosophie magazine », 139, mai 2020, <<https://www.philomag.com/articles/emanuele-coccia-le-virus-est-une-force-anarchique-de-metamorphose>> (consulté le 29.09.23).

⁴⁹ GENETTE G., *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982, p. 451.

⁵⁰ COCCIA E., *Métamorphoses*, Paris, Payot-Rivages, 2020, p.93.

⁵¹ HARAWAY D. J., *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, Durham, Duke University Press Books, 2016, pp. 60-98.

⁵² Cf. AARSETH E. J., *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, cit., p. 22.

et ne se synthétisent pas en une idée ».⁵³ En ce sens, décrypter, élucider, manipuler et déformer sont autant d'actions qui sont requises du lecteur pour pouvoir avancer dans le texte et en créer sa propre version. *Quant à je (kantaje)* possède donc une ambition profondément pragmatique en ce qu'il parvient à « transformer les habitudes de lecture et les usages de la narration »⁵⁴ soit à travers les opérations de montage et de recreation requises aux récepteurs, soit à travers une pratique active de la distanciation, censée mettre en question notre pratique du langage et de ses représentations. *Quant à je, (kantaje)* fonde en effet une poétique aussi bien qu'une éthique, en acquérant en même temps une valeur politique,⁵⁵ dans la mesure où Molnár défend et prône une vision du monde fortement anti-assimilationniste et antitotalitaire. Loin de l'apologie d'une synthèse harmonieuse ou d'un mélange homogène, le livre, le " je " ainsi que la langue de Molnár sont une juxtaposition d'éléments hétérogènes, qui ne cessent jamais de conserver leurs qualités et caractéristiques propres et différentielles. Le livre, pour Molnár, n'est jamais abouti, il est au contraire un processus toujours ouvert à des jeux et à des manipulations multiples, il devient une œuvre sympoïetique qui se « forme avec, en compagnie » et, de manière générative, englobe l'autopoïèse et l'étend à l'infini.⁵⁶

⁵³ VINCLAIR P., *Que peut-on faire avec les textes illisibles ?*, dans « Fabula-LhT », 16, *Crises de lisibilité*, BAETENS J. – TRUDEL É. (dirigé par), janvier, 2016, URL : <<http://www.fabula.org/lht/16/vinclair.html>> (consulté le 24.10.23). Même si Vinclair formule cette hypothèse à propos de *The Waste Land* de T. S. Eliot, elle semble s'avérer pertinente également pour un « livre illisible » tel que *Quant à je (kantaje)*.

⁵⁴ SAMOYAUULT T., *L'intertextualité : mémoire de la littérature*, Paris, Armand Colin, 2005, p. 10.

⁵⁵ À la page 39, à travers les mots attribués à Ligeti, Molnár souligne : « mintenan, si on me demand a ki je kompôz, je di a pèrsonn. a moi-mèm. Mèmpa pour moi-mèm. Jefè lachôz parske la chôz mintérèss. E acemomanla je prètan, peutère cètrô optimist, ke sijefè kèlk-echôz ou jedonn toutt monamour, toutt monèspri, toutt mon konsantraçion *danzun rézulta kinépa dékoupé dela société, ce rézulta va avoir, mèm si jeveu ou je ne veu pa, un cèrtin valeur kulturel jénéral* ». Nous soulignons.

⁵⁶ HARAWAY D. J., *Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene*, cit., p. 60 : « Sympoiesis is a word proper to complex, dynamic, responsive, situated, historical systems. It is a word for worlding-with, in company. Sympoiesis enfolds autopoiesis and generatively unfurls and extends it ».

Dalla letteratura ergodica alla letteratura elettronica: tra aleatorietà, *contrainte* e intelligenza artificiale nell'opera di Edoardo Sanguineti e di Nanni Balestrini

VALENTINA COROSANITI
Università degli Studi di Torino

1. GIOCO E LETTERATURA: TRA OSCILLAZIONI ED AMBIGUITÀ

L'intrinseca dualità della natura del gioco, diviso tra *game* e *play*, ossia tra gioco regolato e giocare libero, è forse l'unica costante che accomuna tutti i tipi di attività ludica esistenti e trova una ricomposizione in quella che è stata ribattezzata l'*Accezione Veneziana*, definizione da attribuire a Giampaolo Dossena, che si sofferma sulla sfumatura di significato per cui il gioco sarebbe, «in un accoppiamento meccanico, lo spazio che rimane tra le due superfici di accoppiamento; per estensione [...] è il normale allargamento della sede di un organo fisso; per altra estensione [...] è il movimento consentito da tale spazio o allargamento».¹ Il porre l'accento sulla meccanicità, sul gioco inteso appunto come spazio che permette, pur nella limitazione, una certa mobilità, evidenzia fin da subito il nesso tra gioco e macchina (o, quanto meno,

¹ Cfr. RANDOLPH A. – DOSSENA G., *Il gioco*, in Cecchini A. – Indovina F. (a cura di), *Simulazione. Per capire e intervenire nella complessità del mondo contemporaneo*, Milano, Franco Angeli, 1989. Il volume contiene gli atti del convegno *Seminario Internazionale sui Giochi di Simulazione* (Venezia, ottobre 1985) durante il quale Dossena ha tenuto il discorso in questione, in cui ribattezzava la definizione numero 12 dello Zingarelli (qui citata) come "Accezione Veneziana" di gioco.

meccanismo) e l'ambiguità di quest'ambito d'interesse interdisciplinare, che nel corso degli anni è stato analizzato con metodi e punti di vista sempre diversi, dall'approccio storico-antropologico di Johan Huizinga a quello sociologico di Roger Caillois,² passando per i significativi apporti della semiotica e per esperienze, come quella dell'*Ouvroir de Littérature Potentielle*, che hanno contribuito a intrecciare in maniera ancora più marcata il destino del gioco a quello della letteratura, con la quale le affinità sono ben più di una.

Infatti, se partiamo dall'assunto per cui «ogni gioco incomincia da un “facciamo che”»,³ potremmo facilmente concludere che i giochi, come le storie, prendono l'avvio dalla stipulazione di un “contratto” che prevede la sospensione temporanea dell'incredulità a favore dell'accettazione consapevole dell'ingresso nella finzione letteraria o, nel caso del gioco, nel cosiddetto “cerchio magico”. Tuttavia, una volta entrati in questa realtà separata, una prima sostanziale differenza si configura nelle modalità con cui il testo viene attraversato, dal momento che «il gioco coinvolge il giocatore direttamente, mentre la storia gli è esterna; il giocatore è attivo, chi ascolta o legge una storia è passivo».⁴ Proprio dalla constatazione di tale diversità, prende avvio l'annosa diatriba interna ai *Game Studies* tra posizione narratologica e posizione ludologica: della prima si profila come massima esponente l'accademica americana Janet Murray,⁵ la quale sottolinea, più che l'interattività, la possibilità di utilizzare il gioco come dispositivo privilegiato per la creazione di narrazioni; della seconda, invece, si fa portavoce il norvegese Espen J. Aarseth,⁶ al quale si deve l'introduzione del concetto di *cybertext*, traducibile come “testo cibernetico” o “testo ergodico”, ossia un testo il cui attraversamento richiede al lettore «uno sforzo non banale», tramite il quale si «effettua una sequenza semiotica, un'operazione di selezione, di costruzione quasi fisica, niente che le varie interpretazioni del concetto di “lettura” abbiano mai considerato».⁷

² Cfr. HUIZINGA J., *Homo Ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, Harleem, H. D. Tjeenk Willink & Zoon, 1938 e CAILLOIS R., *Les Jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958.

³ BARTEZZAGHI S., *La ludoteca di Babele*, Torino, UTET, 2016, p. 104.

⁴ Ivi, p. 110.

⁵ MURRAY J., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MIT Press, 1997.

⁶ AARSETH E. J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, John Hopkins University Press, 1997.

⁷ Ivi, pp. 1-2. In realtà, il *cybertext* risulta essere una sottocategoria di letteratura ergodica.

L'influenza reciproca tra gioco e letteratura, quindi, è ravvisabile fin da subito sia nella natura del primo, sia in alcune particolari declinazioni che può assumere la seconda: se, infatti, il gioco può essere "letto" come un testo ergodico, questa nozione può essere estesa anche a tutti quei prodotti letterari che problematizzano la loro lettura attraverso il ricorso a espedienti tesi a coinvolgere il lettore in veri e propri procedimenti costruttivi della storia, sforzo che va ben oltre la semplice cooperazione interpretativa teorizzata, ad esempio, da Umberto Eco.⁸ In realtà, più che di «*prodotto letterario*» o di altra matrice, allora, si dovrebbe parlare di «*metodo di produzione*, un oggetto a metà strada tra l'opera e la struttura»⁹ o, per dirla con Calvino, «una specie di macchina per moltiplicare le narrazioni».¹⁰ Tali si possono definire i cosiddetti *librigame*, uno dei possibili esiti dell'incontro tra gioco e letteratura, in cui l'attenzione si sposta dall'autore al lettore, che diventa un *wreader*, un co-autore ma anche un giocatore che, attraverso una serie di scelte, crea un percorso di lettura personale e "libero", anche se solo in apparenza: il *cybertext*, infatti, è sempre «un testo meccanico, preprogrammato e procedurale, con cui il lettore interagisce formando un risultato dal valore estetico già presente *in nuce* nel testo e in attesa di essere scelto».¹¹

A tale categoria, diffusasi soprattutto a partire dalla fine degli anni Settanta,¹² si possono ascrivere anche esperimenti *sui generis* come i *Calligrammes* di Apollinaire,¹³ *Casa di foglie* di Danielewski¹⁴ e *La mascella di Caino* di Torquemada (*alias* Edward Powys Mathers),¹⁵ romanzo-enigma con una struttura di cento pagine numerate progressivamente in cui la

⁸ ECO U., *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani, 1979.

⁹ IADEVAIA R., *Per una storia della letteratura elettronica italiana*, Sesto San Giovanni, Mimesis, 2021, p. 23.

¹⁰ CALVINO I., *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio* [1988], Milano, Mondadori, 2016, p. 118.

¹¹ SALVADOR M., *Il videogioco*, Brescia, La Scuola, 2014, p. 40.

¹² La prima collana di successo, l'americana *Choose your own adventure*, risale ad esempio al 1979, ed è stata tradotta in italiano (*Scegli la tua avventura*) da Mondadori a partire dal 1986.

¹³ APOLLINAIRE G., *Calligrammes: poèmes de la paix et de la guerre, 1913-1916*, Paris, Mercure de France, 1918.

¹⁴ DANIELEWSKI M. Z., *House of Leaves*, New York, Pantheon Books, 2000.

¹⁵ TORQUEMADA, *Cain's Jawbone*, London, Victor Gollancz Ltd, 1934. L'edizione italiana tradotta dal collettivo The Crime Badger e edita da Mondadori nel 2022 contiene la prefazione di Stefano Bartezzaghi *Torquemada non era dalla parte di Abele*, nella quale il semiologo definisce il libro, in virtù della sua struttura, un vero «anagramma editoriale».

storia però appare in maniera non lineare: sta al lettore, infatti, munirsi di forbici e pazienza, per ricreare *ex novo* l'ordine corretto con cui si sviluppa la narrazione e indovinare, inoltre, l'identità dei sei assassini protagonisti e delle loro rispettive vittime. Un simile riassettramento fisico dell'oggetto-libro avviene anche nel *Cent Mille Millions de Poèmes* di Queneau,¹⁶ una sorta di testo-manifesto dell'*ars combinatoria* che si presenta già tagliato in "striscioline" orizzontali, le quali possono essere assemblate a piacimento da chi legge per ottenere una serie di poesie via via sempre diverse, fino a un numero massimo di combinazioni equivalente a dieci (le pagine totali del libro) elevato alla quattordicesima.

Tale esperimento si può agevolmente ricondurre entro l'alveo della letteratura ergodica, ma, visto l'esito che produce, può essere – anzi è – assunto anche come fulgido esempio della cosiddetta letteratura potenziale, dal momento che viene strutturato seguendo una serie di *contraintes* precise, come avviene anche in *La vita, istruzioni per l'uso*¹⁷ di Perec. Come il romanzo di quest'ultimo, anche il multi-sonetto di Queneau tende ad assumere, inoltre, le fattezze di quello che Calvino chiama «iper-romanzo»¹⁸ o, più in generale, *hypertext*, di cui costituiscono un modello proprio *Il castello dei destini incrociati* e *Se una notte d'inverno un viaggiatore*,¹⁹ anticipati idealmente da *Il giardino dei sentieri che si biforcano* di Jorge Luis Borges.²⁰ Lo scrittore argentino è infatti indicato sia da BarTEZZAGHI che dall'autore di *Le città invisibili* come precursore di questo nuovo genere letterario: è interessante notare, però, che se il semiologo descrive la sua opera come «un'anticipazione simbolica»²¹ dell'ipertesto, il letterato sostiene che «nasce con Borges una letteratura elevata al quadrato [...] una "letteratura potenziale"». ²² Tali affermazioni sembrano far propendere per un utilizzo quasi sinonimico dei termini "ipertestuale" e "potenziale", sebbene il primo risulti essere più un'emanazione o una delle possibili sfumature che può assumere il secondo,

¹⁶ QUENEAU R., *Cent Mille Millions de Poèmes*, Paris, Gallimard, 1961.

¹⁷ PEREC G., *La Vie mode d'emploi*, Vanves, Hachette, 1978.

¹⁸ CALVINO I., *Lezioni americane*, cit., p. 119.

¹⁹ ID., *Il castello dei destini incrociati*, in Tarocchi. *Il mazzo visconteo di Bergamo e New York*, Parma, Franco Maria Ricci, 1969 (poi in ID., *Il castello dei destini incrociati*, Torino, Einaudi, 1973) e ID., *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Torino, Einaudi, 1979.

²⁰ BORGES J. L., *El jardín de senderos que se bifurcan*, in *Ficciones*, Buenos Aires, Emecé Editores, 1944.

²¹ BARTEZZAGHI S., *La ludoteca di Babele*, cit., p. 111.

²² CALVINO I., *Lezioni americane*, cit., p. 52.

il quale a sua volta spesso sconfinava nell'ergodico. Tuttavia, tra *hypertext* e *cybertext* è necessario porre un discrimine fondamentale: entrambi rientrano sotto il cappello della letteratura ergodica ma,

la componente ludica, nel primo caso, è molto meno presente [...] chi legge è invitata a fruire l'opera non più con l'assillo di chi partecipa a una caccia al tesoro, ma con lo sguardo non utilitaristico di un flâneur [...] che non ha dunque paura di perdersi in quello che, ormai, non è più un labirinto, ma una rete.²³

2. LABIRINTI, RETI E GIOCHI DELL'OCA

Il labirinto, prima ancora di assurgere a *topos* letterario e a metafora filosofica, è innanzitutto una struttura architettonica, che si presenta intricata pur essendo lineare, proprio come quella presente all'interno dei *librigame*, dove i percorsi di lettura sembrano potenzialmente infiniti, ma non lo sono. Infatti,

se noi "srotoliamo" un labirinto classico troviamo una sola linea [...]: è il meandro, in cui perdiamo l'orientamento per i continui giri ma non possiamo perdersi; [...] Se invece dispieghiamo un labirinto manierista troviamo, appunto, un albero, dove i bivi costituiscono i diversi rami [...] il labirinto della cultura [...] è invece la rete, o il rizoma di Deleuze e Guattari, che si sviluppa e avviluppa di continuo e in ogni direzione possibile, e in cui ogni punto può risultare collegato ad un altro punto.²⁴

Una struttura labirintica che assomiglia, anche se solo in apparenza, più alla struttura tipicamente postmoderna della rete che a quella dell'albero è adottata anche da Edoardo Sanguineti ne *Il giuoco dell'oca*.²⁵ Questo 'antiromanzo' del 1967 si inserisce in maniera esemplare nel panorama letterario dell'epoca, contribuendo al sostegno di quella critica alla narrativa tipicamente neoavanguardista attraverso un espediente ludico che rende il testo fruibile alla stregua dell'omonimo gioco da tavolo, il cui tavoliere, del resto, rimanda col suo

²³ IADEVAIA R., *Per una storia della letteratura elettronica italiana*, cit., p. 90.

²⁴ BARTEZZAGHI S., *La ludoteca di Babele*, cit., pp. 186-188. I testi a cui l'autore fa riferimento sono U. ECO, *Dall'albero al labirinto. Studi storici sul segno e l'interpretazione*, Milano, Bompiani, 2007 e ID., *L'Antiporfirio*, in *Il pensiero debole*, G. Vattimo, P. A. Rovatti (a cura di), Milano, Feltrinelli, 1983. Per il concetto di rizoma si rimanda a DELEUZE G. – GUATTARI F., *Mille plateaux*, Paris, Éditions Minuit, 1980.

²⁵ SANGUINETI E., *Il giuoco dell'oca*, Milano, Feltrinelli, 1967.

percorso spiraliforme anche all'idea di meandro, trasformando il libro in una sorta di modello di sintesi delle tre forme labirintiche individuate da Eco.

La linearità della partita-lettura suggerita dalla particolare veste tipografica (il libro) e topografica (il tavoliere), tuttavia, viene subito messa in crisi dalle regole proprie del gioco, applicate fedelmente nella composizione e applicabili nella fruizione, come suggerisce la quarta di copertina della prima edizione, firmata da Valerio Riva. Qui sono infatti enunciate una serie di istruzioni per procedere nella lettura, le quali sembrano ricalcare quelle stampate nel tabellone del gioco dell'oca prodotto dalle Edizioni Marca Stella nel corso degli anni Sessanta; così la frase «colui che fa 12 va al 110 e ci trova SUPERGIRL, e può ritirare una volta sola con un solo dado; se per caso l'1 venisse, egli ha finito il romanzo», ad esempio, fa il verso a «chi fa 12 col primo tiro va al n. 89 e potrà tirare ancora una volta con un dado solo, se ottiene uno vince il giuoco», e così via.²⁶ Da ciò emerge chiaramente la necessità di munirsi «di due dadi numerati dall'uno al 6» per saltare dall'una all'altra delle 111 tessere-caselle in cui è suddiviso il romanzo, che si inserisce così nel novero dei *librigame* e, nella fattispecie, permette di individuarne un'altra sottocategoria, basata sull'impiego dell'elemento aleatorio, che consegna la scelta del lettore nelle mani del caso. Proprio l'applicazione dell'*alea*, indicata da Caillois come una delle quattro tipologie di gioco possibili assieme ad *agon*, *mimicry* e *ilinx*, oltre a problematizzare in qualche modo la struttura ad albero del testo e ad avvicinarla alla schizofrenica struttura rizomatica dell'ipertesto – per cui il passaggio da un nodo all'altro avviene senza soluzione di continuità e ogni punto può collegarsi a qualunque altro – risulta amplificare, pur delegandola, la libertà del lettore-giocatore.

²⁶ Per un'analisi estesa de *Il Giuoco dell'oca* si rimanda a ALLASIA C., *La testa in tempesta. Edoardo Sanguineti e le distrazioni di un chierico*, Novara, Interlinea, 2017; EAD., *Sanguineti, Il giuoco dell'oca*, in *L'incipit e la tradizione letteraria: Novecento*, Tomo IV, P. Guaragnella e S. De Toma (a cura di), Lecce, Pensa Multimedia, 2013, pp. 517-523; PORTESINE C., «Una specie di Biennale allargata». *Il giuoco dell'ecfrasi nel secondo romanzo di Edoardo Sanguineti*, Roma, Fabrizio Serra, 2021; RISSO E., *Travestire la narrazione. Petronio, Dante e Ariosto nel 'Capriccio italiano' e nel 'Giuoco dell'Oca' di Edoardo Sanguineti. Fonti, modelli, allusioni*, in *EDO500. Edoardo Sanguineti e il Cinquecento italiano*, Ferraro A. e Torregrossa M. I. (a cura di), Milano, Mimesis, 2020, pp. 15-54; MANFREDINI M., *L'aspra disarmonia. Lingua e scrittura in Edoardo Sanguineti*, Bologna, Il Mulino, 2020, cap. VIII. Chi scrive si permette di rimandare anche a COROSANITI V., «Questo jeu de l'imagination»: tra gioco, videogiochi e letteratura nella 'Wunderkammer' di Edoardo Sanguineti, in «Sinestesiconline», XI, 37, settembre 2022, pp. 1-11 e COROSANITI V., *Come un «Picaro d'oltretomba»: storia della ricezione e della fruizione de Il Giuoco dell'Oca attraverso i materiali del Fondo Eredi Sanguineti*, in «Sinestesiconline», XIII, 41, gennaio 2024, pp. 1-23.

Tale esito paradossale, che moltiplica di fatto i percorsi di lettura possibili, è riscontrabile ne *Il giuoco dell'oca* sia a livello formale che contenutistico: il romanzo è, infatti, figlio di quel processo di montaggio che, per Sanguineti, costituisce il «principio generale di espressione della realtà»²⁷ e che incorpora al suo interno proprio una componente di tipo aleatorio («chi si affida all'aleatorietà si affida ad un principio costruttivo che è il montaggio»),²⁸ per cui dalle «superpositions d'images de catalogue»,²⁹ ossia di elementi eterogenei connessi in maniera asintattica senza un ordine prestabilito, si generano relazioni inedite, dove cultura alta e cultura pop si incontrano e convivono sullo stesso piano. Osservando il *modus operandi* adottato nella scrittura, si può notare come esso si rifletta quindi anche sulla modalità di fruizione del testo, che di fatto diventa la meta-lettura di un'opera metaletteraria, in cui il protagonista, quel «saltimbanco sopra la botte»³⁰ che altri non è che l'autore stesso (ma anche il lettore), naviga nella sua bara-botte-barca spostandosi nel *mare magnum* della cultura, proprio come gli utenti navigano nella Rete. Il carattere metanarrativo, inoltre, è evidenziato in chiusura d'opera dalla scoperta che il nome stesso della grande nave su cui si sposta il personaggio principale è «IL DILETTEVOLE GIUOCO DELL'OCA»:³¹ il mezzo (diegetico) utilizzato per il viaggio del protagonista corrisponde, metaforicamente, al mezzo (extra-diegetico) con cui il lettore ha dovuto attraversare materialmente il testo, approdando a un finale in cui gioco e letteratura, ma soprattutto realtà e finzione, appaiono come indissolubilmente legate, poiché lo spazio del gioco è diventato quello della vita, e viceversa.

Tale tesi, tuttavia, sembrerebbe perdere parte della sua validità nel momento in cui viene meno la cornice del gioco e si procede con una lettura lineare del romanzo che, senza peritesto (la quarta di copertina con le istruzioni per l'uso) perde di fatto la sua ergodicità, poiché all'interno delle pagine-caselle non appaiono espliciti comandi che implicino la possibilità di saltare da una pagina all'altra senza soluzione di continuità, sebbene il richiamo al gioco dell'oca vero e proprio emerga in diversi punti: la tessera

²⁷ SANGUINETI E., *Un poeta al cinema*, Prono F., Allasia C. (a cura di), Acireale-Roma, Bonanno, 2017, p. 20.

²⁸ Ivi, pp. 21-22.

²⁹ L'espressione «Ce n'est que superpositions d'images de catalogue» è parte della dedica posta da Sanguineti in apertura a *Il giuoco dell'oca* e può essere letta come dichiarazione poetica dell'autore, il quale sintetizza e descrive la modalità di costruzione di questo e degli altri suoi romanzi, nati appunto dalla giustapposizione di immagini di varia natura.

³⁰ ID., *Il giuoco dell'oca*, cit., CXI.

³¹ *Ibidem*.

VI, ad esempio, si apre con un chiaro riferimento al tavoliere tradizionale («Questa dove siamo arrivati adesso, è già la casa del ponte»), così come la XIX («Si sono messi alla finestra della locanda»), la XXXI («qui, dentro il pozzo»), la XLII («entrando lì da sinistra, lì nel labirinto, che è un labirinto fatto come a ruota, come a spirale, si incontrano molte parole») e molte altre.³² Il carattere metaletterario dell'opera, dunque, è in un certo senso immanente alla stessa, ed entrambe le letture – quella ludica e quella più tradizionale, che converge inevitabilmente verso la parola «FINE» – rispondono a esigenze espressive diverse ma complementari, testimoniando il passaggio dalla sintassi del labirinto a quella della rete, l'una e l'altra in egual misura coesistenti all'interno dell'opera.

Questa duplice tensione tanto verso l'apertura quanto verso la chiusura, inoltre, si ricollega idealmente a quello che poi, sempre secondo Eco, diventa modello esemplificativo della struttura dell'enciclopedia, la quale non è altro che una «rete di unità culturali in continua espansione e riorganizzazione».³³ Ciò, come evidenzia Calvino, in qualche modo contrasta con l'etimologia del termine stesso «enciclopedia», nato «dalla pretesa di esaurire la conoscenza del mondo rinchiudendola in un circolo» e diventato, complici «i grandi romanzi del XX secolo», un sistema aperto, una totalità «potenziale, congetturale, plurima».³⁴ Anche l'enciclopedia, insomma, rispecchia quel carattere paradossale insito nel *Giuoco*, e rimanda peraltro a quella mania collezionistica che appartiene a Sanguineti fin dall'infanzia, sebbene la sua naturale propensione al *collage*, alla giustapposizione casuale di immagini, personaggi, generi e rimandi di provenienza diversa, debba però certamente qualcosa anche alla militanza all'interno della neoavanguardia, tra le cui premesse vi è la consapevolezza – tipicamente postmoderna – che tutto sia già stato scritto e, di conseguenza, che ora non si possa far altro che citare, attingendo da un bacino di saperi culturalmente consolidati. Se, infatti, è preclusa ogni possibilità di invenzione *ex novo*, l'unico atto davvero originale risulta quello di montare insieme più elementi preesistenti, contaminandoli quanto basta al fine di ottenere una nuova configurazione: questo è il terreno di sperimentazione comune in cui si muovono, ognuno con la propria riconoscibile cifra stilistica, anche gli altri membri del Gruppo 63, compreso Nanni Balestrini.

³² Tali tessere corrispondono ad alcune caselle «speciali» del gioco dell'oca tradizionale: alla casella 6 (ponte) si paga la posta e si va alla 12; alla 19 (locanda) si paga la posta e si rimane fermi per un turno; alla 31 (pozzo) si rimane fermi fino a quando non arriva nella casella un'altra pedina; alla casella 42 (labirinto) si paga la posta e si torna alla 39.

³³ BARTEZZAGHI S., *La ludoteca di Babele*, cit., p. 188.

³⁴ CALVINO I., *Lezioni americane*, cit., p. 114.

3. I GIOCHI E LE MACCHINE

Se Sanguineti con *Il giuoco dell'oca* si spinge fino a lambire i confini della letteratura ergodica e potenziale, l'altro "novissimo" compie un ulteriore salto in avanti andando a esplorare le possibilità offerte dalle nuove tecnologie e, in particolare, dai primi calcolatori elettronici. L'approdo alla *e-lit* appare infatti per Balestrini come «del tutto "naturale", poiché la sua scrittura è già "elettronica"»,³⁵ e tale sviluppo rispecchia in un certo senso l'arco evolutivo del *cybertext* stesso, dal momento che «la letteratura elettronica è [...] una forma di letteratura "ergodica"»,³⁶ ossia una lettura ergodica il cui carattere potenziale, con il passaggio dalla pagina allo schermo, si apre alle pressoché infinite possibilità del virtuale. Ora, all'epoca degli esperimenti balestriniani, questa virtualità non si può dire ancora compiutamente raggiunta, ma certo il contributo dello scrittore è da annoverarsi tra i primi pionieristici sforzi in tal direzione, figlio delle *Love Letters* di Strachey e Turing.³⁷

Il processo di creazione *ex machina* utilizzato dai due anglosassoni è difatti ripreso da Balestrini circa un decennio dopo, quando, in occasione della pubblicazione dell'*Almanacco letterario* Bompiani dedicato alle applicazioni dei calcolatori elettronici alle scienze morali e alla letteratura,³⁸ realizza assieme all'ingegnere Alberto Nobis – e servendosi di un IBM 7070 – un generatore combinatorio il cui *output* finale, *Tape Mark I*, costituisce la prima poesia elettronica italiana. La genesi di quest'ultima, nello specifico, deriva dalla ricombinazione di tre frasi estrapolate da *Diario di Hiroshima* di Michihito Hachiya. *Il mistero dell'ascensore* di Paul Goldwin e *Tao Te Ching* di Lao Tse. Alle sentenze, a loro volta suddivise in una quindicina di sintagmi a cui sono associati un codice di testa e uno di coda, vengono applicate quattro regole compositive al fine di ottenere una sestina con ciascun verso costituito da quattro unità metriche. Il risultato è montaggio all'ennesima potenza,³⁹

³⁵ R. IADEVAIA, *Per una storia della letteratura elettronica italiana*, cit., p. 50.

³⁶ Ivi, p. 14.

³⁷ Cfr. C. STRACHEY, *The "Thinking" Machine*, in «Encounter», ottobre 1954. L'articolo è il resoconto operativo dell'esperimento che ha portato alla realizzazione di *Love Letters*, primo generatore testuale combinatorio e a campione ideato da Strachey in collaborazione con Turing nel 1952, con un Ferranti Mark I installato presso la Victoria University di Manchester.

³⁸ S. MORANDO (a cura di), *Almanacco Letterario Bompiani 1962. Le applicazioni dei calcolatori elettronici alle scienze morali e alla letteratura*, Milano, Bompiani, 1961.

³⁹ A tal proposito si rimanda a T. OTTONIERI, *Nanni Balestrini, una filosofia del montaggio*, in FONDAZIONE MUDIMA (a cura di), *Nanni Balestrini. Con gli occhi del linguaggio*, Milano, Mudima, 2006, pp. 39-40. Sull'argomento, veda anche F. MUZZIOLI, *La macchi-*

in cui, contrariamente a quanto avviene in Sanguineti, le citazioni e i rimandi ad altri testi non vengono travestiti o inframmezzati da considerazioni attribuibili all'autore, ma sono invece l'unica impalcatura su cui si regge l'intera opera(zione). Tuttavia, l'incerta origine della fonte più "occidentale" delle tre utilizzate, *Il mistero dell'ascensore*, che «non compare in nessun catalogo di nessuna biblioteca del mondo – come d'altronde nessun altro volume, articolo, o scritto di sorta di Paul Goldwin», fa ipotizzare che lo stesso autore sia forse «un'invenzione di Balestrini stesso che segretamente si include tra le sue proprie decostrutte *auctoritates*»,⁴⁰ andando ad anticipare quel forte elemento autoriale che si ritrova in *Tape Mark II* (1963): qui, infatti, il montaggio si radicalizza ancora di più, sia grazie alla semplificazione del programma (permutazionale e non più combinatorio),⁴¹ sia poiché le fonti a cui Balestrini attinge sono le stesse poesie trascritte in *Come si agisce*,⁴² raccolta che include peraltro anche quest'ultimo carme elettronico, in un gioco di autoreferenzialità che sembra esasperare non solo la cosiddetta 'fine delle grandi narrazioni', ma anche la possibilità di ogni narrazione *tout court*. Tale senso d'incomunicabilità è restituito dall'autore attraverso un decostruire il linguaggio per poi riassembolarlo grazie alle capacità combinatorie dei calcolatori elettronici, risemantizzandolo in forme assai distanti dallo «sclerotico e automatico abuso di frasi fatte e di espressioni convenzionali che stanno alla base del comune linguaggio parlato».⁴³

nazione del testo, in «Resine», 2012, pp. 77-86; A. LORETO, *Dialettica di Nanni Balestrini*, Milano, Mimesis, 2014; «il verri», 66, 2018 (numero monografico dedicato a Balestrini); M. BERISSO, *Schwitters e il biglietto del tram (Balestrini e la letteratura medievale italiana: a proposito di "Come si agisce")*, in «L'Ulisse», novembre 2020, pp. 149-165 (contiene un paragrafo su *Tape Mark I*).

⁴⁰ GIAMMEI A., *Il contenuto della poesia informale. Nell'archivio dei pre-testi di Nanni Balestrini*, in *La ricerca infinita di Nanni Balestrini*, «il verri», 66, febbraio 2018 (la versione dell'articolo qui citata è disponibile in *open access* all'indirizzo <chromeextension://efaidnbmninnibpcapcglclefindmkaj/https://static1.squarespace.com/static/5b32df24ee1759766af88975/t/5b68b83188251b17e7686bb8/1533589554247/Il_contenuto_della_poesia_informale_Nell.pdf>: consultato il 10.02.2025).

⁴¹ I generatori del primo periodo sono per lo più combinatori, permutazionali o a buchi. Nei primi i brani di testo sono combinati seguendo regole preprogrammate, nei secondi la regola di base è finalizzata all'esaurimento di tutte le possibili combinazioni e negli ultimi, invece, i testi occupano spazi lasciati vuoti all'interno di una struttura data.

⁴² BALESTRINI N., *Come si agisce*, Milano, Feltrinelli, 1963 (ora in ID., *Come si agisce e altri procedimenti. Poesie complete volume primo (1954-1969)*, Bologna, DeriveApprodi, 2015).

⁴³ Ivi, p. 397.

Ancora una volta, dunque, l'*alea* entra a far parte del programma poetico della (neo)avanguardia in virtù della sua forza innovatrice e della sua capacità di superare i limiti della lingua e della pagina, ma, a differenza della sua applicazione nei *librigame*, qui non viene adoperata in fase di lettura dal fruitore del testo ma in fase di stesura dallo scrittore o, meglio, dalla macchina, che debitamente regolata applica con perizia le *contraintes* prestabilite e le combina fino a ottenere, in maniera casuale, ogni potenziale risultato già intrinsecamente presente all'interno dell'opera. Eppure, l'opera «ignora la possibilità stessa della chiusura formale: è una calcolata combinazione che viene proposta, esplicitamente, come scelta tra le infinite combinazioni possibili del materiale linguistico, in un universo tutto formato di mere possibilità e combinazioni linguistiche».⁴⁴ La perdita di significato, insomma, è tale da rendere assolutamente intercambiabili i diversi frammenti di testi assemblati e proposti al lettore, e lo stesso assunto viene applicato da Balestrini anche nel successivo *Tristano*.⁴⁵

L'attraversamento dell'opera balestriniana, tuttavia, non sembra richiedere uno 'sforzo non banale' di costruzione quasi fisica al lettore, che infatti non è più quello del labirinto, ma quello della rete, e come tale si trova a dialogare con un autore biomeccanico il quale, anche se «già è macchina scrivente, ossia è tale quando funziona bene»,⁴⁶ lo diventa ancora di più nel momento in cui delega parte delle sue funzioni alle capacità di un calcolatore elettronico. Ciononostante, il timore di una presunta morte dell'autore paventato da tanta teoria post-strutturalista, almeno all'epoca di questi primi esperimenti, è scongiurato sia da Eco,⁴⁷ sia da Calvino, il quale sostiene che, benché ci sia una «macchina letteraria spastica che agisce attraverso l'autore, [...] essa non funzionerebbe senza gli spasmi d'un io immerso in un tempo storico, senza una sua reattività, una sua ilarità convulsa, una sua rabbia da dar la testa contro i muri».⁴⁸ Ciò viene riconfermato, in tempi più recenti e a proposito di tecnolo-

⁴⁴ SANGUINETI E., *Ideologia e linguaggio*, cit., p. 74.

⁴⁵ BALESTRINI N., *Tristano*, Milano, Feltrinelli, 1966 (dal 2007 la casa editrice bolognese DeriveApprodi, attenendosi maggiormente al progetto iniziale di Balestrini, riesce a pubblicare ben 10.000 copie uniche del libro, ciascuna contraddistinta da un codice alfanumerico identificativo di sei cifre).

⁴⁶ CALVINO I., *Cibernetica e fantasmi. Appunti sulla narrativa come processo combinatorio*, in «Le conferenze dell'Associazione Culturale Italiana», XXI, 1967-68, pp. 9-23, ora in ID., *Una pietra sopra. Discorsi di letteratura e società*, Torino, Einaudi, 1980, p. 172.

⁴⁷ Cfr. ECO U., *Poeti a macchina*, in «l'Espresso», 26 maggio 1985.

⁴⁸ CALVINO I., *La macchina spasmodica*, in «Il Caffè», n. 5-6, 1969, ora in ID., *Una pietra sopra*, cit., p. 206.

gie ben più avanzate, anche da Ian Bogost: dopo aver provato ad interagire con ChatGPT, il *Large linguistic Model* rilasciato da OpenAI a novembre 2022, il game designer americano ha assicurato che «i testi scritti dal bot, per quanto fluidi e convincenti, sono anche immancabilmente monotoni» e che:

ChatGpt non è un passo avanti sulla strada verso un'intelligenza artificiale forte, in grado di comprendere tutta la conoscenza umana e tutti i testi. Piuttosto, serve per giocare con quella conoscenza e con quei testi. Giocare significa usare materiale grezzo per vedere cosa possiamo farne. [...] Gpt e i suoi cugini ci offrono l'occasione di [...] giocare con il mondo che hanno creato [...] per distruggerlo.⁴⁹

Un tale uso dell'AI sembra porsi in continuità con le pratiche e le tecniche di decostruzione linguistica già adottate da Balestrini, ma anche da Sanguineti e da tutti gli autori che, almeno una volta, hanno cercato di incorporare l'elemento ludico all'interno dei processi di scrittura e lettura delle proprie opere, aprendo lo spazio del testo a quello del gioco. Accanto al binomio letteratura-gioco, però, sembra profilarsi ora più che mai anche un terzo elemento: si tratta della macchina, di quella *thinking machine* che, complice anche l'intelligenza artificiale, ha in comune con i primi due addendi la vocazione naturale a quel "facciamo che", anche se «non siamo solo noi a modellare la tecnologia, ma è anche la tecnologia a modellare noi, a partire dal linguaggio».⁵⁰ Così, alla fine, la frase *I giochi e gli uomini* che dà il titolo al sopracitato saggio di Caillois non solo può essere corretta almeno idealmente in *I giochi e le macchine*, come aveva ipotizzato Dossena,⁵¹ ma anzi diventa del tutto intercambiabile a questa seconda equazione, con la sola differenza che lo spazio del gioco – e quello del testo tramite il quale il gioco è veicolato, sia in letteratura che altrove –, con l'avvento del computer, di Internet, dell'AI e di nuovi dispositivi o ambienti come *social networks* e realtà virtuale, non è più circoscritto all'interno della pagina o del programma informatico, ma nemmeno all'interno di uno schermo, aprendosi invece vertiginosamente ad accogliere la realtà tutta.

⁴⁹ BOGOST I., *Una chiacchierata artificiale*, in «Internazionale», n. 1491, 16 dicembre 2022.

⁵⁰ IADEVAIA R., *Per una storia della letteratura elettronica italiana*, cit., p. 93.

⁵¹ BARTEZZAGHI S., *La ludoteca di Babele*, cit., p. 92.

VI

Rituali ludici tra letteratura e cinema

Ritualised and Chaotic Games in Hemingway's Work

ROSE BOREL

Université Bordeaux Montaigne

Ernest Hemingway's work reads like a display of competitive games. One immediately thinks of the abundance of scenes involving boxing, hunting, fishing, bullfighting, or horse-racing. In *Homo Ludens* (1938), Huizinga famously opened the field of game studies, focusing on the competitive aspect of games as the main characteristic of play.¹ Roger Caillois, in *Man, Play and Games* (1961), completed Huizinga's work and coined the category of competition that of the *agôn*. Hemingway's competitions seem to follow some aspects of Caillois's definition of games, according to whom games are separate, uncertain, governed by rules, and unproductive.² Hemingway's games are indeed organised by rules and take place in limited spaces such as the boxing ring, the bullfighting arena, the hippodrome, or the space of the fishing boat. Each game requires a set of rules, habits, and practices to be learnt by a community of players. Caillois also discovered some aspects of play neglected by Huizinga:

¹ HUIZINGA J., *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Boston, Beacon Press, 1971.

² CAILLOIS R., *Man, Play and Games*, translated by Meyer Barash, University of Illinois Press, 2001, p. 9-10.

In *agôn*, the player relies only upon himself and his utmost efforts; in *alea*, he counts on everything except himself, submitting to the powers that elude him; in *mimicry*, he imagines that he is someone else, and he invents an imaginary universe; in *ilinx*, he gratifies the desire to temporarily destroy his bodily equilibrium, escape the tyranny of his ordinary perception, and provoke the abdication of conscience.³

Hemingway's games too strike us by their variety. It becomes apparent that the principles of play are often combined: Hemingway mixes *agôn* with *alea* when characters play games of chance, but also *agôn* with *mimicry* when the audience is asked to identify with the players of a competitive game. Moreover, agonistic games may revolve around a confrontation with death, convoking the principle of *ilinx* and the fear of destruction. The same principle is further explored when the characters turn to alcohol and parties to reach a mental or physical state of vertigo.

Hemingway's interest in competitive games has mainly been analysed as an emulation of masculine courage, strength, and discipline, in a world where the ideal of the Frontier man was still held in high regard: «With the frontier gone, with the Indians tamed or buried, American games became the new proving ground. Hemingway's generation came of age with a new definition for manhood: a man must excel in competitive sports».⁴ The competitive nature of bullfighting does not prevent it from being a source of ethical direction, as the Hemingway critics have long recognised.⁵ Recently, more critical attention has been paid to the ethical posture of Hemingway's hunters and fishermen.⁶ However, Christian Messenger was the first critic to offer a more detailed analysis of Hemingway's games in *Sport and The Spirit of Play in American Fiction* (1981), using precisely Huizinga and Caillois's theoretical tools. Messenger analysed the Hemingway Hero as a «Ritual Sports Hero», «the solitary sportsman who most often confronts nature or his own nature in the private ritual of hunting or fishing or in some similar test of courage or endurance».⁷ Messenger insists on the solitary nature of players (as opposed to collective games), on their strict discipline, as well

³ *Ibidem*, p. 44.

⁴ REYNOLDS M., *The Young Hemingway*, Oxford, Blackwell, 1987, p. 26.

⁵ See for instance Josephs A., *Toreo: The Moral Axis of The Sun Also Rises*, «*The Hemingway Review*», 6.1, 1986, pp. 88-99.

⁶ See the works of Carey Voeller, Rose Marie Burwell, Christopher Ondaatje, Ryan Hediger.

⁷ MESSENGER C., *Sport and the Spirit of Play in American Fiction: Hawthorne to Faulkner*, Columbia University Press, 1981, p. xii.

as on their professional dedication to play: «the *agôn* in Hemingway is always expressed through ritual that becomes intense labor» (239). Taking up Caillois's opposition between *paidia* (the «frolicsome and impulsive exuberance» of free play) and *ludus* (the complementary need to discipline this «uncontrolled fantasy» through rules and conventions),⁸ Messenger contends that Hemingway was wary of free play, favouring a regulated *agôn*:

Hemingway consistently returned to the individual in ritualistic sport. However, his use of sport was paradoxical in the extreme. He understood *ludus* and, indeed, gave new dimensions to the value of rules in dictating conduct. Yet the free play of *paidia* and all games of chance were deeply mistrusted by him as intrusions from the chaotic and threatening realms of Dionysus and Atropos. His characters fought to stay clear of irrational *ilinx* and *alea* in the form of fate. [...] Freedom, Huizinga and Caillois' first play category, is contradictory in Hemingway's work for it is achieved only within sharply defined strictures and through high achievement.⁹

Messenger's study managed to go beyond the interpretation of games of *agôn* as heroic attempts to display one's virility. Although most of Hemingway's games do appear as performances of masculinity, they cannot be reduced to that dimension. We agree with Messenger on the ritualistic aspect of some of Hemingway's games. However, we believe that Messenger did not see the complementary between *ludus* and *paidia* at play in Hemingway's works, just as he did not insist on the complementarity between the individual player and the community (of players or spectators). The ritualistic dimension is omnipresent indeed, but the dynamics between chaos and ritual should be complexified: we do not believe that Hemingway's games read as a total rejection of *alea* or *ilinx*. This article seeks to study in more detail the ambivalent relation between chaotic and ritualised games in the first decade of Hemingway's literary career.

1. RECREATING MEANING IN A CHAOTIC WORLD

For Hemingway's generation, deeply marked by the confusion of modernity and the horrors of WWI, games could appear as a source of comfort, just like other ritualised behaviours. Caillois analyses games as isolated events imposing rules on a disorganised world: «play, whether *agôn* or *alea*, is thus an attempt to substitute perfect situations for the normal confusion of contem-

⁸ CAILLOIS, *Man, Play and Games*, cit., p.13.

⁹ MESSENGER, *Sport and the Spirit of Play in American Fiction*, cit., p. 238.

porary life».¹⁰ Games enable characters to enforce limits onto life's «confusion». Bullfighting appears as one of the ways in which Hemingway's characters enforce those limits in a particularly ritualised manner, especially in *The Sun Also Rises* (1926), «Hemingway's lesson in ritualistic sport».¹¹ The spiritual dimension of bullfighting in this novel has been long established, but let us just recall that the festival of San Fermín is organised according to a precise timetable, and that the popular aspect of the *fiesta* merges with the religious one, as Jake Barnes, seemingly casually, notes: «San Fermin is also a religious festival».¹² When the heroic bullfighter Pedro Romero works with his «purity of line», the audience can experience the sacredness of time and space, as in a religious ritual. While some people only access the spectacular aspect of the performance, true *aficionados* understand the spiritual nature of it. Bullfighting is not portrayed as a gratuitous urge to kill but a respectful, ritualised killing of a dignified opponent.

Indeed, games are described as a form of ethical training where one learns to confront otherness in a privileged environment. Even when they are alone, characters tend to follow the rules of the games. As Caillois wrote: «the different categories of play—*agôn* (by definition), *alea*, *mimicry*, and *ilinx*— presuppose not solitude but company».¹³ Playing a game alone becomes a way of joining a virtual community of players, just as reading a text enables us to enter a virtual community of readers. In *The Sun Also Rises*, Jake Barnes fishes in a different spot than his friend Bill. Even if he is alone, he treats the trout with respect, admiring their beauty and carefully packing them in between layers of ferns. The text itself encourages us to treat our opponent with dignity, and thus provides the same ethical experience as a game. By insisting on the solitude of the player, Messenger underplays the collective importance of the game: whether it be with the audience of a bullfight or the readership of a novel, the spectator will identify with the player and imitate them.

Bullfights are extreme examples of ritualised games, but even without the mystical dimension, games can create an «oasis of happiness» in the middle of an ocean of confusion, to use Eugene Fink's phrase.¹⁴ In the short story *The Snows of Kilimanjaro* (1936), Harry explains that when he used

¹⁰ CAILLOIS, *Man, Play and Games*, cit., p. 19.

¹¹ MESSENGER, *Sport and the Spirit of Play in American Fiction*, cit., p. 240.

¹² HEMINGWAY E., *The Sun Also Rises*, London, Vintage Books, 2000, p.132.

¹³ CAILLOIS, *Man, Play and Games*, cit., p.40.

¹⁴ FINK E., *The Oasis of Happiness: Toward an Ontology of Play*, in *Game, Play, Literature*, «Yale French Studies», 41, 1968, pp. 19-30.

to spend holidays in Austria, gambles were a remedy against an excess or a lack of snow: «there was always gambling then. When there was no snow you gambled and when there was too much you gambled».¹⁵ The two extreme weather conditions both lead to the same impasse: the characters' entrapment indoors. They are able to transcend their predicament by turning to games. The binary structure and the factual tone of the last sentence underline the narrator's acceptance of this fatality which applies to everyone alike, as evidenced by the undetermined «you». With a stoic stance, Harry decides not to be impacted by outside events and chooses to channel his emotions instead. Indeed, rituals enable humans to curb their emotional drives, so that they do not explode in a violent way: «what is regulated by rites are the emotive and affective energies, the powerful bodily urges and the impetus to live».¹⁶ Dennis Jeffrey contrasts this challenging of bodily urges with the organisation of social life provided by law and morality. While law relies on authority and the threat of sanction, morality is based on individual will and rational forces. However, rituals function in a different way, as «they do not appeal to what “should be”, to moral virtue, or to the observance of the law. They impose themselves through images, symbols, symbolical mediations which are embodied in staged spectacles which fully engage the body».¹⁷ Thus, Hemingway's games seem to be particularly original and complex, since they rely both on symbols and spectacles, *and* on individual virtue and ethical discipline, just as law and morality.

Consequently, in Hemingway's fictional world, those who do not follow the rules, or do not understand them, are discredited. Games are not gratuitous moments of enjoyment, they also enable to discriminate between people's moral values, particularly when they involve the danger of death. The author turns into an anthropologist when he tries to analyse the reasons that make bullfighting unattractive to his compatriots:

We [Americans], in games, are not fascinated by death, its nearness and its avoidance. We are fascinated by victory and we replace the avoidance of death by the avoidance of defeat. It is a very nice symbolism but it takes more cojones to be a sportsman when death is a closer party to the game.¹⁸

¹⁵ HEMINGWAY E., *The First Forty-Nine Stories*, London, Arrow Books, 1993, (p.53).

¹⁶ JEFFREY D., *Ritualisation et régulation des émotions*, «Sociétés», 114.4, 2011, p. 25 (my translation).

¹⁷ *Ibidem*, p. 25 (my translation).

¹⁸ HEMINGWAY E., *Death in the Afternoon*, London, Vintage Books, 2007, p.19.

According to Caillois, «the destinies of cultures can be read in their games. The preference for *agôn*, *alea*, *mimicry*, or *ilinx* helps decide the future of a civilization». ¹⁹ For Hemingway, Spanish culture is inherently interested in deathly games. Some of his Anglo-Saxon characters, on the contrary, embody what the author sees as a lack of courage. Calling it «*cojones*» does indeed turn it into a test of virility, but it is also important that he should use a foreign word. This allows him to underline the exceptionality of such courage, and its distinctive Spanish nature.

In *The Sun Also Rises*, Mike (an Englishman) has been defeated in a fight. He declares: «I'm not one of these chaps likes being knocked about. I never play games, even» then, «I never liked to hunt, you know. There was always the danger of having a horse fall on you». ²⁰ Fighting, hunting, and playing games all belong to the same category of human activities. With this categorisation, any disinterest in games signals a general lack of courage and discipline. Another consequence of this association is that characters who are not able to follow the rules prove to be unreliable in other spheres of their lives. Mike, later on in the novel, enters a game of dice with Jake Barnes (the narrator) and Bill:

So we rolled poker dice out of a deep leather dice cup. Bill was out first roll. Mike lost to me and handed the bartender a hundred-franc note. The whiskies were twelve francs apiece. We had another round and Mike lost again. Each time he gave the bartender a good tip. [...] We had another round. I went out on the first roll with four kings. Bill and Mike rolled. Mike won the first roll with four jacks. Bill won the second. On the final roll Mike had three kings and let them stay. He handed the dice cup to Bill. Bill rattled them and rolled, and there were three kings, an ace, and a queen.

"It's yours, Mike," Bill said. "Old Mike, the gambler."

"I'm sorry," Mike said. "I can't get it."²¹

The narrator uses short, factual sentences, to deliver a precise account of the three rounds and their results, without any emotional comment on the game. He does not attempt to explain the rules to the reader, as if they were already familiar with them, which enables us to be thrown directly into the increasing tension of the game. The rapid rhythm mimics the fast-paced roll of the dice, as if the narrator recorded what happened before his eyes. The tension is

¹⁹ CAILLOIS, *Man, Play and Games*, cit., p.35.

²⁰ HEMINGWAY, *The Sun Also Rises*, cit., p. 166.

²¹ *Ibidem*, pp. 200-201.

resolved in an anti-climactic conclusion, as Mike, despite his losing, confesses his inability to pay. Far from being trivial, this game of dice allows us to gauge Mike's moral qualities in an indirect manner. According to Caillois, the cheat is still part of the universe of the play, «if he violates the rules of the game, he at least pretends to respect them. He tries to influence them. He is dishonest, but hypocritical. He thus, by his attitude, safeguards and proclaims the validity of the conventions he violates, because he is dependent upon others obeying the rules».²² On the contrary, Mike here is not a cheater, he does not pretend that he can pay what he owes the other players. He simply removes himself from the space of the game, therefore annihilating it.

Significantly, Messenger believes that Mike Campbell's remark («I'm not one of these chaps likes being knocked about. I never play games, even») is to be read as the echo of Hemingway's own thoughts on the subject. For Messenger, Campbell «utters the Hemingway pejoratives "play" and "game"», those words are thought to be «derogatory» in his mouth because they highlight the unruly aspect of this violence.²³ However, we should not take Mike Campbell's words at face value, and even less as a reflection of a supposedly spiteful opinion of the author. *Game* and *play* are not straightforwardly pejorative: on the contrary, they enable here to learn more about Mike's lack of interest in *agôn* and the ethical rectitude it demands.

This example highlights how games can fail to impose order and create a moral community, if one participant decides not to abide by the rules. What happens in Hemingway's work when games stop being the «perfect situations» balancing the «normal confusion of contemporary life»? In Caillois's words, «it may be of interest to ask what becomes of games when the sharp line dividing their ideal rules from the diffuse and insidious laws of daily life is blurred».²⁴ In addition to their occasional success, Hemingway also depicts the corruption of games.

2. THE PERSISTENCE OF CHAOS: DISORDER, CORRUPTION, SUBLIMATION

Ritualised games are always on the verge of turning into chaotic outbursts, they do not provide an unfailing remedy to confusion. Even in *The Sun Also Rises*, the ritualised bullfights cannot prevent violence from exploding in an

²² CAILLOIS, *Man, Play and Games*, cit., p. 45.

²³ MESSENGER, *Sport and the Spirit of Play in American Fiction*, cit., p. 247.

²⁴ CAILLOIS, *Man, Play and Games*, cit., p. 43.

unruly and lethal way, as evidenced by the dangerous running of the bull throughout the streets of Pamplona, in which one man is gratuitously killed. Messenger summarizes the tension between chaos and ritual as follows:

The fiesta's continual frenzy is not an environment where ritual sport can flourish. There is no activity that is "within the rules." Hemingway does show the play of the festival merged with the bullfight in the "running of the bulls," which yields only the chaos of *ilinx* and no meaningful ceremony. As free play, it is out of control and proves only how crucial the structure of the formal bullfight is to its success.²⁵

Next to ritual violence, unbridled confusion does not cease to exist. Once again, Messenger interprets it as a rejection of the principle of *ilinx*. It is true that in other works by Hemingway, the games which seem to be inherently excessive are usually those which involve the *ilinx* and *alea* principles. Gambles, physical fights, or parties all derive their pleasure from the vertigo of risk and pain. In *To Have and Have Not* (1937), some soldiers are drinking and fighting in a bar. About one of these gratuitous fights, one of them says: «I had him down and I was hitting him on the head with a bottle. Just like playing on a drum»,²⁶ then, «when I hit him just then I felt his jaw go just like a bag of marbles». ²⁷ The comparison between fighting, playing an instrument, or playing a game of marbles highlights the kinship of those activities, while ironically underlying the discrepancy between *ludus* and *paidia*.

However, more than a rejection of the principle of free play, it seems that Hemingway seeks to emphasize the *complementary* of chaos and rituals. The organised bullfight acquires its spiritual value precisely from the fact that it is different from the running of the bulls, but it does not mean that the running of the bulls or any other eruption of violence should be eradicated. Just as Jake Barnes tries to find what it means to learn «how to live» in the world,²⁸ characters need to find how to deal with the vertigo, not how to obliterate it altogether. Moreover, rituals are rarely «pure», devoid of influence from the outside world. Even bullfighting can be corrupted and turned into a spectacle for tourists who have no knowledge of the rules. Most games do not aim at purity but at a subtle equilibrium between contradictory forces.

²⁵ MESSENGER, *Sport and the Spirit of Play in American Fiction*, cit., p. 244.

²⁶ HEMINGWAY E., *To Have and Have Not*, London, Arrow Books, 2004, p.141.

²⁷ *Ibidem*, p. 143.

²⁸ HEMINGWAY, *The Sun Also Rises*, cit., p. 129.

A great passage from *The Sun Also Rises* attempts to show how Jake Barnes tries to reach such a balance: he tries to live with his fears, acknowledging and sublimating them. After a dinner, Jake is drunk but tries to go to sleep. Nighttime is always fraught with tension for him, as he cannot sleep without turning the lights on ever since the war. He is also in much pain because of his love for Brett Ashley. Reading appears as a way for him to calm his drunkenness. He knows that reading in his «oversensitized state of mind after too much brandy» will make his reading experience even more intense: «I would remember it somewhere, and afterward it would seem as though it had really happened to me. I would always have it».²⁹ Here is Messenger's comments on the passage:

This last statement shows how Jake uses reading to counteract *ilinx*. The bullfight is to the festival as reading Turgenev is to the spinning room, a microcosm of the central problem in a novel so often limned by ritual sport: how to control and discipline the self in the face of chaos.³⁰

The reading ritual shows indeed that Jake Barnes tries to hold himself together in the face of his multiple sources of anguish. But this passage also highlights how the reading experience becomes even more intense for the «oversensitized» reader, who feels that they are truly experiencing the words on the page. The vertigo of *ilinx* does add a particular element to the reading process. Jake has learned how to turn his drunkenness into something more meaningful: he feeds off his *ilinx* in order to sublimate it.

The same goes for *alea*: while Messenger writes about what he calls Hemingway's «fear of *ilinx* and *alea*»,³¹ we believe on the contrary that his characters recognize the uncertainty of fate, without trying to keep it at bay. Games allow the players to experience the uncertainty of existence on a smaller scale. Trying to suppress the element of chance is a sign of corruption, as in the short story *Fifty Grand* (1927), where the boxing champion Jack Brennan bets on his own defeat at a boxing match. He decides to fail in advance, instead of confronting his adversary and the uncertainty of the fight, therefore displaying his lack of morality. Wanting to cheat on the outcome of a game is a sign of poor ethical guidance: the problem is not the presence of the *alea* principle *per se*, but how the characters deal with it, and

²⁹ *Ibidem*, p.149.

³⁰ MESSENGER, *Sport and the Spirit of Play in American Fiction*, cit., p. 252.

³¹ *Ibidem*, p. 254.

potentially sublimate it. Games of chance can indeed provide ethical teaching, just as we saw with Mike Campbell's attitude with the game of dice in *The Sun Also Rises*.

It is true that in some of Hemingway's writings, life appears as an absurd game of chance with no logic or meaning. In *A Farewell to Arms* (1929), Frederic Henry famously defines life as a wheel:

It is a vast wheel, set at an angle, and each time it goes around and then is back to where it starts. One side is higher than the other and the sweep it makes lifts you back and down to where you started. There are no prizes either, he thought, and no one would choose to ride this wheel. You ride it each time and make the turn with no intention ever to have mounted.³²

The «biological trap» which causes Catherine to die is one consequence of this absurd carousel of life. But we have to keep in mind that this is the point of view of a traumatised, unreliable narrator. We should not generalise his opinions to claim that Hemingway shunned the principle of fate in general. Most of the time, the strength of Hemingway's heroes can be measured by their will to fight—or play—despite the odds, like Harry Morgan in *To Have and Have Not*, who keeps trying his luck, placing higher and higher bets: «Why am I back to worse than where I started? It'll all be gone too if I don't play this right. The hell it will. I haven't got sixty bucks left outside of the house, but I'll get a stake out of this».³³ For Messenger, Hemingway's «sportsmen work to eliminate uncertainty».³⁴ I would say that they work *with* uncertainty. It is precisely because life is akin to a game of chance that Hemingway's characters have to enforce a strict discipline in order to control what is left in their power.

However, balance between chaos and ritualisation is not always easy to reach, particularly in games of *mimicry*, when the boundary between life and pretense is blurred. The short story *The Capital of the World* (1936) is particularly interesting in that regard. Paco is a young waiter who wishes to become a bullfighter. He is alone with Enrique, the dishwasher, in the kitchen of the hotel they work at. To prove that bullfighting is dangerous, Enrique puts knives on a chair and charges at Paco, like a bull. Paco acts as a bullfighter and dodges the knives until he is wounded in his leg, which

³² HEMINGWAY E., *A Farewell to Arms*, London, Arrow Books, 2004, p. 223.

³³ HEMINGWAY, *To Have and Have Not*, cit., p. 90.

³⁴ MESSENGER, *Sport and the Spirit of Play in American Fiction*, cit., p. 238.

results in his death. The text itself tries to make us believe in the illusion of the bullfighting game:

Running with head down Enrique came toward him and Paco swung the apron just ahead of the knife blade as it passed close in front of his belly and as it went by it was, to him, the real horn, white-tipped, black, smooth, and as Enrique passed him and turned to rush again it was the hot, blood-flanked mass of the bull that thudded by, then turned like a cat and came again as he swung the cape slowly. Then the bull turned and came again and, as he watched the onrushing point, he stepped his left foot two inches too far forward and the knife did not pass, but had slipped in as easily as into a wineskin and there was a hot scalding rush above and around the sudden inner rigidity of steel and Enrique shouting, "Ay! Ay! Let me get it out!" and Paco slipped forward on the chair, the apron cape still held, Enrique pulling on the chair as the knife turned in him, in him, Paco.³⁵

The text itself reads as a deceiving game of *mimicry*. The loss of boundary between fact and fiction is carefully staged: at first, the dishwasher is called by his name, «Enrique», and the knife has become the «real» horn according to Paco's perception only («to him»). This is important inasmuch as Paco chooses to interpret the knife as a horn, even if he still recognises, even unconsciously, that it is originally a knife. In other words, the knife has not disappeared from the text yet. The fact that Paco should see it as the «real» horn paradoxically reminds the reader that it is a fake one and that Paco only *wants* to see it as «real». Then the detail «to him» disappears, the reader is left with the absolute identification between Enrique and the bull («it was the hot, blood-flanked mass of the bull»). Quite logically, in the following sentence, Enrique is simply referred to as «the bull». Only at the end of the paragraph does Paco realise that he is wounded, and that he is indeed Paco, and not a bullfighter. The repetition «in him, in him, Paco» betrays his bewilderment. His death is due to the contamination between the world of play and the real world, described by Caillois:

The corruption of *mimicry* [...] is produced when simulation is no longer accepted as such, when the one who is disguised believes that his role, travesty, or mask is real. He no longer *plays another*. Persuaded that he is the other, he behaves as if he were, forgetting his own self. The loss of his real identity is a punishment for his inability to be content with merely playing a strange personality. It is properly called *alienation*.³⁶

³⁵ HEMINGWAY, *The First Forty-Nine Stories*, cit., pp. 46-47.

³⁶ CAILLOIS, *Man, Play and Games*, cit., p.49.

Paco has gone too far in this game of make-believe, he is unable to protect his reality from the influence of play. The text forces us to adopt his delusional perception, resulting in a two-fold alienation: we identify with Paco who himself identifies with a bullfighter. This game is not the only illusion described in this short story. While the fight takes place, Paco's sisters go to the cinema. It seems that they have a blurred sense of the distinction between cinema and reality: «the two sisters of Paco were still in the moving picture palace of the Gran Via, where they were intensely disappointed in the Greta Garbo film, which showed the great star in miserable low surroundings when they had been accustomed to see her surrounded by great luxury and brilliance».³⁷ The hyperboles («intensely disappointed», «great star», «miserable low surroundings», «great luxury»), the repetition of «great», as well as the confusion between actress and role all serve to mock the audience as gullible. Cinema-going seems to be a purely passive, almost regressive practice, which has nothing to do with the courage of bullfighting—even if it is just a simulation. In short, it is more admirable to be physically engaged in an illusion than to be physically passive in front of it. This short story bears witness to the fact that corrupted principles of play prove to be a stimulating source of artistic creation. The corrupted games are indeed sublimated as stylistic ones.

To conclude, Hemingway's characters play games in the hope of imposing ritualised order on a confusing modern life. Although games may provide comfort as well as ethical direction, they often fail to recreate a sheltered environment. Corrupted games show how the principles of play can easily be perverted, creating even more chaos for the characters. Unbridled violence or lack of discipline threatens to invade the spaces of games. However, corrupted games prove to be stimulating sources of creation for the author, opening a space of interpretative game with the reader. The lexical field of games and their principles permeates the textual and meta-textual spaces in Hemingway's writing, both as thematic objects and stylistic devices. Games in Hemingway's work signal the interdependence of order and chaos, life and death. It appears that games are rarely only chaotic or ritualised. Rather, Hemingway signals their complementary and interdependence. The strict opposition between *ludus* and *paidia* does not hold, just as the clear-cut opposition between «play» and «reality» or «culture» was put into question by theorists like Eugene Fink and Jacques Ehrmann. The phenomenon of play cannot only be contrasted to other existential phenomena as «they do

³⁷ HEMINGWAY, *The First Forty-Nine Stories*, cit., p.47.

not exist in isolation, rather they interact and interpenetrate». ³⁸ Ehrmann believes that Caillois and Huizinga's error was to define play in opposition to reality and the sacred, taking these concepts for granted. ³⁹ Games are not always isolated, gratuitous events cut out from daily life. ⁴⁰ If we think of games and principles of play as being more intertwined with the rest of human activities, it allows us to see more flexibility in the way that games evolve on the spectrum from chaos to ritualisation. They are not *either* purely unproductive rituals *or* unorganised, unpredictable, and corrupted games. The presence of ritualised games in Hemingway's work, most notably the bull-fights, should not overshadow the existence of other types of games which give more space to unpredictability, freedom, and chaos.

³⁸ FINK, *The Oasis*, cit., p.19.

³⁹ EHRMANN, J., *Homo Ludens Revisited*, in *Game, Play, Literature*, «Yale French Studies», 41, 1968, pp. 31-57.

⁴⁰ The concept of gratuitousness is inherited from Kantian notions of autotelism and disinterestedness. See GOGGIN, J., *Play and Games in Fiction and Theory, Are You Game?*, «Angles», 11, 2020. <<https://doi.org/10.4000/angles.2277>> (accessed 10.02.205).

La regina posseduta: Maya Deren e il gioco come rito

SARA NOCENT

Ricercatrice indipendente

1. LA TRACCIA DELLO STUDIO DEL VUDÙ HAITIANO NELLA PRODUZIONE DI MAYA DEREN

Maya Deren è nota per aver inaugurato le sperimentazioni della nuova avanguardia filmica americana con il suo film d'esordio *Meshes of the Afternoon* (1943). Il suo cortometraggio *At Land* (1944) contiene una partita a scacchi articolata in tre momenti distinti e caratterizzata dalla perdita di uno dei pezzi. Nella presente analisi si cercherà di mettere in luce il carattere ritualistico non solo del gioco, ma della forma stessa del film: a tal proposito, si farà riferimento al saggio in cui Deren ha raccolto le sue teorie sull'arte dal titolo *An Anagram of Ideas on Art, Form and Film* (1946) e, soprattutto, si recupererà la conoscenza che la stessa regista aveva del vudù haitiano per farla interagire con le immagini fortemente simboliche di *At Land*.

Nata a Kiev in una famiglia ebrea con il nome di Eleonòra Derenkòvskaja e trasferitasi negli Stati Uniti negli anni Venti, Deren condivise con altri registi sperimentali come Gregory Markopoulos e Kenneth Anger l'interesse

per il film come forma artistica in cui creare una «realità semi-psicologica»¹ dai tratti onirici e in cui ridefinire tempo e spazio anche grazie a un uso discontinuo del montaggio.²

Questi autori furono accomunati anche dall'interesse per le religioni orientali e l'esoterismo intesi come fonti di simboli da cui attingere per trasporre le immagini dell'inconscio. Per Deren, tuttavia, accanto a queste suggestioni sarebbe più corretto mettere in luce il ruolo preminente svolto dallo studio dell'antropologia, caratterizzato fin dagli inizi da un approccio comparatistico e interdisciplinare,³ che la portò ad approfondire l'intersezione tra il fenomeno della possessione e le danze rituali, soprattutto nel vudù haitiano.⁴

L'interesse per Haiti non era nuovo per i filosofi e gli artisti surrealisti e primitivisti: in quanto ex protettorato francese poi passato agli Stati Uniti, Haiti era più accessibile per gli studiosi europei rispetto al Borneo o alla Papua Nuova Guinea, a tal punto che anche i membri del *Collège de Sociologie* di Parigi, fondato da Georges Bataille, Roger Caillois e Michel Leiris, lo ritenevano «uno dei più interessanti siti per le arti sacre».⁵

L'incontro tra Maya Deren e la cultura haitiana non si colloca tuttavia nel solco delle ricerche avviate dalle avanguardie storiche europee, bensì va fatto risalire al suo contatto con la coreografa afroamericana Katherine Dunham nel 1940. Dunham era una «già affermata danzatrice a Broadway e studiosa di antropologia», per cui aveva conseguito un master alla prestigiosa University of Chicago⁶ e aveva condotto ricerche sul campo sulle danze rituali haitiane alla fine degli anni Trenta.⁷ Deren fu segretaria e assistente editoriale della coreografa e seguì la sua compagnia di ballo in tournée.

¹ DEREN M., *An Anagram of Ideas on Art, Form and Film*, New York, The Alicat Book Shop Press, 1946, p. 5, trad. mia. Da qui in poi mi riferirò a questo saggio abbreviando il titolo in *Anagram*.

² Per un approfondimento accurato sull'uso creativo del montaggio di Deren si rimanda a TRIVELLI A., *Sulle tracce di Maya Deren. Il cinema come progetto e avventura*, Torino, Lindau, 2003, pp. 295-303.

³ Cfr. TRIVELLI, *Sulle tracce di Maya Deren. Il cinema come progetto e avventura*, cit., pp. 240-241.

⁴ Cfr. *Ibidem*.

⁵ WARNER M., *Dancing the white darkness: Maya Deren*, in «Tate Etc.», 10 (2007): <<https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-10-summer-2007/dancing-white-darkness>>, trad. mia (consultato il 10.02.2025).

⁶ TRIVELLI, *Sulle tracce di Maya Deren. Il cinema come progetto e avventura*, cit., pp. 39-40.

⁷ Cfr. *Ibidem*.

Nonostante le divergenze personali,⁸ Dunham fu una figura importante per la formazione di Deren perché dimostrò come l'antropologia potesse avere un lato creativo a contatto con la pratica artistica. In questo senso, fu fondamentale per Deren la frequentazione dell'archivio personale della coreografa che raccoglieva filmati in 16 mm relativi alle danze di Trinidad e Haiti⁹ e lo studio autonomo dei saggi di Havelock Ellis, Ted Shawn, Melville Herskovits e Harold Courlander, che avevano lavorato con prospettive diverse sul rapporto tra misticismo religioso e danze rituali.¹⁰ Questi studiosi vengono citati da Deren nel saggio *Religious Possession in Dancing* (1942), in cui la futura cineasta esamina le forme della danza di possessione con un particolare interesse per i riti vudù e le mette in relazione con la concezione occidentale auspicando un punto di contatto nella danza di ricerca.¹¹

In questo saggio vengono già messi in luce alcuni snodi teorici interni al misticismo religioso che poi saranno anche alla base delle sperimentazioni cinematografiche di Deren, come la visione e l'intuito, la «mentalità primitiva» e soprattutto la possessione, studiata per la sua funzione collettiva e come normale manifestazione della divinità nella comunità dei credenti vudù.¹²

Alcuni studiosi¹³ sono giunti a ipotizzare che «i film di danza che [Maya Deren] produsse negli anni '40 erano il suo modo di applicare la teoria su cui aveva fatto ricerca in precedenza».¹⁴

La regista riuscì a recarsi ad Haiti nel 1947 grazie a una *Guggenheim Fellowship* vinta l'anno precedente. Nel corso di tre visite, fino al 1952, Deren fece un'esperienza di osservazione partecipata che convogliò, da un lato, in più di cinque metri di materiale girato con la sua Bolex¹⁵ su cerimonie, danze e possessioni haitiane, dall'altro nella pubblicazione del saggio

⁸ Cfr. Ivi, p. 47.

⁹ Cfr. HALPERN O., *Anagram, Gestalt, Game in Maya Deren: Reconfiguring the Image in Post-war Cinema*, in «Postmodern Culture», 19 (2009), pp. 3-4.

¹⁰ Cfr. TRIVELLI, *Sulle tracce di Maya Deren. Il cinema come progetto e avventura*, cit., p. 240.

¹¹ DI BERNARDI V., «*A continuous awakening movement*». *Note sul choreocinema di Maya Deren*, in «Danza E Ricerca. Laboratorio Di Studi, Scritture, Visioni», 10, 2018, p. 165.

¹² Cfr. TRIVELLI, *Sulle tracce di Maya Deren. Il cinema come progetto e avventura*, cit., pp. 239-250.

¹³ Si può fare riferimento alle ipotesi avanzate e riportate in *ibidem* e in DI BERNARDI V., «*A continuous awakening movement*». *Note sul choreocinema di Maya Deren*, cit., pp. 164-166.

¹⁴ TRIVELLI, *Sulle tracce di Maya Deren. Il cinema come progetto e avventura*, cit., p. 250.

¹⁵ WARNER, *Dancing the white darkness: Maya Deren*, cit.

*Divine Horsemen: Living Gods of Haiti*¹⁶ (1953) che in italiano è stato tradotto *I cavalieri divini del vudù*.¹⁷

In questo libro Deren cerca di ricostruire il sistema metafisico su cui si fonda il vudù haitiano, esaminandone l'articolazione teorica (come nella questione fondamentale dell'anima tripartita), i riti a cui partecipa il *serviteur*, il credente, e la complessa gerarchia in cui si articola sia la *société*, la comunità religiosa e civile, sia il mondo dei *loa*, i «cavalieri divini» del titolo di cui si parlerà più avanti nel presente saggio. L'opera ebbe un valore antropologico riconosciuto sia da Joseph Campbell, che ne curò la prefazione, sia da Alfred Metraux che nel 1958 pubblicò *Le Vaudou haïtien*, uno dei più importanti testi per la conoscenza del vudù.¹⁸

2. *AT LAND*

At Land può essere ascrivito a quella parte della produzione di Maya Deren definibile come «*trance films*»,¹⁹ tra cui si possono ricordare anche *Meshes of the Afternoon* e *Ritual in Transfigured Time* (1946) e che precede la fase di *choreocinema*.

At land segue le vicende di una donna che si sposta da una prima scena sulla spiaggia a una serie di ambienti aperti e chiusi come una sala da pranzo o una camera da letto, per poi tornare al mare e correre verso l'orizzonte. In questo film la continuità narrativa è data dal corpo di Deren, che riesce a suturare spazi e tempi dalla contiguità impossibile,²⁰ dalle prove che deve affrontare e dai pezzi degli scacchi. Durante tutto il film, infatti, viene giocata una partita divisa in più momenti, ma che viene interrotta dalla perdita di un pezzo che sembra voler insistentemente tornare alla natura.

¹⁶ Da qui in poi mi riferirò a questo saggio abbreviando il titolo in *Divine Horsemen*.

¹⁷ Cfr. DEREN, *I cavalieri divini del vudù*, a cura di C. Brambilla, Milano, Il Saggiatore, 2018.

¹⁸ Cfr. MÉTRAUX A., *Il vodu haitiano*, trad. di A. Spatola, Torino, Einaudi, 1971, p. 18. Nella prefazione al testo, Metraux inserisce Maya Deren nell'elenco degli studiosi di cui riconosce l'apporto nello studio del vudù haitiano.

¹⁹ PRAMAGGIORE M., *Performance and Persona in the U.S. Avant-Garde: The Case of Maya Deren*, in «Cinema Journal», 36 (2), 1997, p. 19.

²⁰ DI BERNARDI, «*A continuous awakening movement*». Note sul choreocinema di Maya Deren, cit., pp. 167-168.

2.1. LA PRIMA PARTITA

Nella prima scena in cui compare questa partita, vediamo una raffinata sala da pranzo in cui uomini e donne²¹ seduti alternati stanno conversando, mentre al fondo del tavolo si trova un uomo che sta giocando da solo a scacchi. Deren comincia a strisciare sul tavolo, facendosi strada a tratti tra un fitto fogliame (forse metafora del difficile attraversamento delle convenzioni borghesi), e sembra voler raggiungere il giocatore. Improvvisamente quest'uomo si alza, lascia la scacchiera e Deren le resta di fronte: a questo punto i pezzi compiono mosse autonome e la donna li segue con lo sguardo, finché uno di questi cade dal bordo del tavolo e va a finire in un gorgo d'acqua situato sulla spiaggia in cui il film ha avuto inizio.

Il gioco resta aperto. Non concludere una partita a scacchi, barare, chiedere una rivincita o un'ultima partita sono tutti eventi che possono dare inizio a un racconto.²²

In questa prima scena gli scacchi vengono presentati con il significato metaforico con cui sono stati spesso utilizzati nella letteratura e nella critica letteraria,²³ ma anche nel cinema, e si può a tal proposito ipotizzare che siano «un implicito omaggio sia alla tradizione russa sia all'amico-mentore Duchamp, maestro di questo gioco che affascinava la regista».²⁴

L'ordine simbolico²⁵ della scacchiera presenta tre articolazioni fondamentali: sociale, politica e temporale.

²¹ Le persone che partecipano al banchetto sono pittori, musicisti, poeti e artisti noti dell'epoca. Lo stesso giocatore solitario è Alvin Lustig, celebre designer statunitense che come Deren era interessato ai riti e all'esoterismo. Cfr. TRIVELLI, *Sulle tracce di Maya Deren. Il cinema come progetto e avventura*, cit., pp. 112-113.

²² BLOOM G., *Gaming the Stage: Playable Media and the Rise of English Commercial Theater*, University of Michigan Press, 2018, p. 146 e ss.

²³ Cfr. *ibidem* per quanto riguarda il teatro. In letteratura, basti pensare per esempio a *La difesa di Lužin* di Vladimir Nabokov, alla *Novella degli scacchi* di Stefan Zweig o a *Le città invisibili* di Italo Calvino e agli interventi di critica letteraria relativi a quest'ultimo romanzo o a Nabokov (in questo caso, si pensi all'interpretazione di Giorgio Manganelli del testo come scacchiera in *La letteratura come menzogna*).

²⁴ Come è noto, Duchamp era un giocatore di scacchi e si iscrisse alla squadra nazionale francese. La stessa Deren lo aveva più volte sfidato su una scacchiera. Cfr. TRIVELLI, *Sulle tracce di Maya Deren. Il cinema come progetto e avventura*, cit., p. 109.

²⁵ Qui e altrove ci si riferisce implicitamente ai tre registri del Simbolico, del Reale e dell'Immaginario nell'accezione in cui li presenta Jacques Lacan. Cfr. LACAN J., «Dei Nomi-del-Padre» seguito da «Il trionfo della religione», testi riuniti da J.-A. Miller, a cura di A. Di Ciaccia, Torino, Einaudi, 2006.

Gli scacchi sono un gioco che esprime una rigida gerarchia sociale basata sia sul colore che sul genere (in cui la Donna sembrerebbe avere un vantaggio), che determina le possibilità di movimento²⁶ e il potere di ogni singolo pezzo. Nella scena appena descritta, sembra che la scacchiera si estenda all'intero tavolo, con uomini e donne alternati come caselle e posti in due file parallele²⁷ che danno luogo a uno spazio strutturato per rapporti biunivoci di sguardo e di discorso che costituisce l'ambiente attraversato dalla protagonista.

Gli scacchi sono anche un gioco politico, storicamente legato allo Stato e alla corte²⁸ in cui, come ricorda Roger Caillois ne *I giochi e gli uomini*, la Regina assume un ruolo preminente solo per l'influenza «del culto della Vergine e dell'amor cortese»,²⁹ ma che non per questo smette di tradurre le dinamiche del potere patriarcale che stanno alla base, per esempio, del matrimonio dinastico.³⁰

A tal proposito, Caillois fa notare come i cambiamenti nel modo di giocare dovuti al passaggio da una società all'altra non intacchino la continuità degli scacchi o del gioco del mondo (*hopscotch* in inglese) dato che questi restano «solidali»³¹ alle regole della comunità che li pratica. È curioso notare come negli scambi epistolari tra Deren e Gregory Bateson, un'altra figura fondamentale nella sua formazione,³² quest'ultimo si riferisse alle regole sociali studiate dall'etnologia proprio come «*hopscotch lines*», i confini di un gioco come metafora in cui ogni cultura può scegliere se muoversi liberamente o meno.³³

²⁶ Cfr. PRAMAGGIORE, *Performance and Persona in the U.S. Avant-Garde: The Case of Maya Deren*, cit., p.31.

²⁷ È interessante notare come anche la scacchiera venga inquadrata in modo tale da riprendere su di sé la disposizione parallela dei invitati.

²⁸ CAILLOIS R., *I giochi e gli uomini*, trad. di L. Guarino, Milano, Bompiani, 2000, p. 99.

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ Cfr. BLOOM, *Gaming the Stage: Playable Media and the Rise of English Commercial Theater*, cit., pp. 143-176.

³¹ CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, cit., pp. 98-99.

³² Deren venne a contatto con gli studi di Bateson sulla teoria dei giochi, concentrandosi soprattutto sul rapporto tra controllo e memoria. Inoltre, Bateson fu importante per la cineasta perché costituì, assieme a Margaret Mead, un modello di antropologia visuale essenziale per la successiva esperienza dell'*Haitian film footage* iniziata nel 1947, con i filmati delle esperienze di *trance* e di danze rituali di Bali che la coppia aveva girato negli anni '30. Per un approfondimento puntuale del rapporto tra le teorie di Bateson e il cinema di Deren si rimanda a HALPERN, *Anagram, Gestalt, Game in Maya Deren: Reconfiguring the Image in Post-war Cinema*, cit., pp. 1-39.

³³ DEREN – BATESON G., *An Exchange of Letters between Maya Deren and Gregory Bateson*, in «October», 14, 1980, pp. 19-20.

Tuttavia, la scelta di Deren di utilizzare un dispositivo così classico per innescare la narrazione potrebbe essere legata soprattutto alla natura «politemporale»³⁴ del gioco che porta il giocatore a dover pensare a più scenari simultaneamente e in diacronia. La memoria che Deren definisce «orizzontale» è fondamentale negli scacchi e costituisce anche uno dei cardini della riflessione sviluppata in *Anagram*:

By “horizontal” I mean that the memory of a man is not committed to the natural chronology of his experience [...]: he has access to all his experience simultaneously. [...] Man’s first step, accomplished through reflective recollection, is to depersonalize, to abstract from his personal experience.³⁵

La depersonalizzazione sarà un elemento chiave nell’analisi del film. Già di fronte a questa scena ci si potrebbe porre una domanda cruciale: chi gioca a scacchi? La partita a cui Deren assiste è già atipica, potenzialmente schizofrenica³⁶ perché giocata da uno solo, la cui assenza si traduce peraltro nello svelamento dell’autonomia del gioco che gioca se stesso: come afferma Eugen Fink nell’omonimo saggio, il gioco è un’oasi in cui il giocatore viene rapito nella felicità presente, in cui «l’azione [...] ha solo degli scopi interni a sé, che non rimandano ad altro».³⁷ Tuttavia, nel momento in cui il pedone esce dalla scacchiera ci rendiamo conto della sua natura di giocattolo, della sua doppia appartenenza alla realtà e al mondo magico³⁸ del gioco. Quando poi lo vediamo cadere nell’acqua e perdersi, il pedone torna a essere un pezzo di legno nella natura, portando all’estremo la rottura con l’ordine simbolico degli scacchi.

³⁴ BLOOM, *Gaming the Stage: Playable Media and the Rise of English Commercial Theater*, cit., p. 145, trad. mia.

³⁵ DEREN, *An Anagram of Ideas on Art, Form and Film*, cit., p. 11, trad. mia: «Per orizzontale intendo che la memoria dell’uomo non è vincolata alla cronologia naturale della sua esperienza [...]: ha accesso simultaneamente alla sua intera esperienza. [...] Il primo passo dell’uomo, compiuto attraverso il ricordo riflessivo, è quello di spersonalizzarsi, di astrarsi dalla propria esperienza personale».

³⁶ Cfr. ROVATTI P. A., «Prefazione», in *Oasi del gioco*, a cura di A. Calligaris, Milano, Cortina, 2008, p. XIII e ss.

³⁷ FINK, *Oasi del gioco*, cit., p. 18.

³⁸ Ivi, p. 26.

2.2. LA SECONDA PARTITA

La seconda partita nel film viene giocata da due donne sul bagnasciuga. Deren osserva le loro mosse finché non passano dallo stesso lato della scacchiera, e a quel punto comincia ad accarezzare i loro capelli. Quando le donne sono in una condizione quasi estatica, con la testa piegata all'indietro e gli occhi chiusi ma ancora in grado di giocare senza guardare, Deren approfitta della situazione per rubare la Regina bianca che è sotto attacco e fuggire, mentre i doppi della protagonista stessa, rimasti nelle posizioni in cui l'avevamo trovata nelle scene precedenti, la guardano allontanarsi.

Maria Pramaggiore ha sottolineato come la fuga enfatica di Deren con la Donna in mano sia il simbolo della liberazione femminile dai vincoli sociali e di genere.³⁹ Il desiderio di Deren di possedere la Regina sarebbe basato sulla sua identificazione con essa, sul rendersi conto che «le identità di entrambe sono determinate dal genere, dal colore e dalla posizione in una gerarchia sociale».⁴⁰

Il «furto» avrebbe quindi un doppio significato: in primo luogo, questo gesto ribadirebbe la posizione individualistica della protagonista che, sebbene si trovi nella costante ridefinizione dei rapporti tra soggetto e oggetto, evidenziata anche dallo sguardo su di lei dei suoi doppi, raggiunge infine la libertà individuale o, come afferma Pramaggiore, «valorizza il potere dell'autonomia creativa e sessuale di una donna»⁴¹ che è oltretutto la presenza che da sola organizza la continuità del reale.

In secondo luogo, il possesso della Regina indicherebbe il «diritto della donna di accedere all'ordine simbolico, figurato dal gioco degli scacchi, e la sua scelta di posizionarsi all'interno della rappresentazione simbolica»,⁴² tema non estraneo alle filosofie femministe.⁴³

Questa doppia conclusione di Pramaggiore sostiene la tesi per cui la persona dell'artista viene costruita attraverso le *performance* nei film.⁴⁴ Inoltre, come scrive ancora la studiosa, in *At Land* con il «possesso (*possession*) da parte di Deren della Regina finisce il gioco e il film». Tuttavia, vorrei avanzare un'ipotesi: è pos-

³⁹ PRAMAGGIORE, *Performance and Persona in the U.S. Avant-Garde: The Case of Maya Deren*, cit., pp. 30-32.

⁴⁰ Ivi, p. 31, trad. mia.

⁴¹ Ivi, p. 32, trad. mia.

⁴² *Ibidem*, trad. mia.

⁴³ Cfr. IRIGARAY L., *Speculum*, Milano, Feltrinelli, 2017 e MURARO L., *L'ordine simbolico della madre*, Roma, Editori Riuniti, 2022.

⁴⁴ Cfr. PRAMAGGIORE, *Performance and Persona in the U.S. Avant-Garde: The Case of Maya Deren*, cit., p. 17.

sibile riaprire il gioco e parlare di un terzo momento, ma per farlo è necessario che un pezzo esca di nuovo metaforicamente dalla scacchiera, accettando di non far coincidere la conclusione della partita con il “furto” della Regina. In altre parole, è possibile riaprire la partita leggendo «*possession*» come ‘possessione’, nella direzione di un’interpretazione di ciò che accade nel gioco secondo le categorie del vudù, di cui è stata rilevata la non estraneità per Deren. Allora, se si accetta questa ipotesi, la “terza partita”, che comincia con la fuga della Regina posseduta e si conclude con la sua (impossibile) restituzione, è quella con il sacro.

I parametri dell’azione drammatica con cui abbiamo a che fare non hanno più un significato simbolico che coincide con la valorizzazione della libertà individuale: al contrario, essi caratterizzano il rito, nei termini in cui ne parla Deren, e implicano la depersonalizzazione del credente.

2.3. LA TERZA PARTITA

Dopo aver corso sulla spiaggia e attraversato a ritroso i diversi ambienti delle scene precedenti, Deren è di nuovo prona di fronte alla scacchiera; sollevando lo sguardo nota, nell’inquadratura successiva, se stessa che si fa strada tra i commensali che si sono alzati e che porta verso la tavola la Regina sottratta. Il montaggio non ci permette di vedere il completamento dell’azione e rimanda subito alla spiaggia, ma capiamo di essere di fronte non più a un furto, bensì a una restituzione.

Tra il “furto” della Regina e questo gesto ci sono una serie di elementi dell’azione che meritano di essere analizzati nella prospettiva del gioco come rito, che si interseca con le teorie esposte successivamente in *Anagram* per cui la forma⁴⁵ è l’essenza dell’arte e può essere definita «ritualistica»:

For want of a better term which can refer to the quality which the art forms of various civilizations have in common, I suggest the word ritualistic. I am profoundly aware of the dangers in the use of this term, and of the misunderstandings which may arise [...]. Its primary weakness is that, in strictly anthropological usage, it refers to an activity of a primitive society which has certain specific conditions: a ritual is anonymously evolved; it functions as an obligatory tradition; and finally, it has a specific magical purpose.⁴⁶

⁴⁵ DEREN, *An Anagram of Ideas on Art, Form and Film*, cit., p.19.

⁴⁶ *Ibidem*, trad. mia: «Per la necessità di una parola migliore con cui riferirsi alla qualità che le forme artistiche di varie civiltà hanno in comune, io propongo il termine ritualistico. Sono ben consapevole dei pericoli nell’usare questa parola, e delle incomprensioni che potrebbe generare [...]. La sua principale debolezza è che, nell’uso strettamente antropologico,

Tuttavia, prosegue Deren, questi sono fatti esteriori all'azione sacra, tanto che anche in loro assenza sussistono le caratteristiche chiave del ritualistico: per esempio, «anche quando non è il rito primitivo anonimo, la forma ritualistica non è espressione della natura individuale dell'artista».⁴⁷ Inoltre, l'azione rituale rientra in un «tutto congegnato e creato, stilizzato nei termini della massima efficacia» in cui l'essere umano figura «non come la fonte dell'azione drammatica, ma come un elemento depersonalizzato in un tutto drammatico».⁴⁸

La scacchiera in quanto spazio delimitato per l'azione rituale⁴⁹ non è più espressione di un ordine simbolico. Le mosse non rappresentano nulla, tanto che sono libere di eccedere le caselle, e il giocatore in quanto soggetto di enunciazione coincide con il pezzo, il soggetto dell'enunciato. Come sottolinea Johan Huizinga in *Homo ludens*, «l'azione sacra è un *dramenon*, cioè qualche cosa che si fa. [...] L'azione figura [...] non soltanto però come rappresentazione, ma come identificazione».⁵⁰ L'identificazione di Deren con la Regina per l'analogo ruolo sociale e di genere, che resta all'interno delle *hopsotch lines* del potere, può essere pertanto reinterpretata come un'identità sacra, un "essere" direttamente la cosa che «non è espresso né chiaramente né esattamente dalla nostra idea d'un rapporto simbolico».⁵¹

Maya Deren è la Regina in quanto partecipante al rito: l'artista condivide con le altre donne sia lo stato d'estasi⁵² che è comune al gioco e alla cerimonia sacra, sia l'efficacia stessa dell'azione che, in quanto possessione, porta allo sdoppiamento del soggetto che si guarda dall'esterno.⁵³ La scena della seconda partita, infatti, presenta delle analogie con le esperienze di possessione

essa si riferisce a un'attività di una società primitiva che ha certe specifiche condizioni: un rituale si svolge in maniera anonima; funziona come una tradizione obbligatoria; e infine, ha un obiettivo magico specifico».

⁴⁷ Ivi, p. 20, trad. mia.

⁴⁸ *Ibidem*, trad. mia.

⁴⁹ HUIZINGA J., *Homo ludens*, trad. di C. van Schendel, Torino, Einaudi, 2002, pp. 13-15.

⁵⁰ Ivi, p. 39.

⁵¹ Ivi, p. 32.

⁵² Ivi, p. 27.

⁵³ Riprendendo il riferimento lacaniano implicito nella trattazione, si potrebbe dire che la possessione si attua su tutti i tre registri: Immaginario (in Deren-protagonista), Simbolico (nella Regina) e Reale (in Deren-regista). La stessa scelta di Deren di essere anche protagonista sarebbe quindi la prima forma di possessione e di "sguardo dall'esterno" rispetto alla propria immagine cinematografica, a testimonianza di come la soggettività sia costantemente ridefinita dall'interazione dei piani Simbolico e Immaginario con il Reale.

tipiche del *serviteur*, che Deren proverà in prima persona ancora prima di recarsi ad Haiti,⁵⁴ come il necessario stato di rapimento o incoscienza delle *huntsi* (donne che aiutano l'*hungan*, “prete”⁵⁵ vudù) che convogliano il volere dei *loa* nei riti o come il “vedersi posseduti” dall'esterno.⁵⁶

L'interpretazione vudù di questa scena, tuttavia, non è motivata solo dalle analogie formali, ma soprattutto dal ruolo evidente che la formazione etnografica ha nei film di Deren, che va in direzione di un «radicale azzeramento del linguaggio della rappresentazione a favore di un cinema dall'efficacia rituale».⁵⁷

Se Huizinga parla del rito come gioco in virtù dell'isolamento spazio-temporale che entrambi implicano⁵⁸ e dell'analogo atteggiamento di «*make believe*»,⁵⁹ ‘far credere’, da parte del credente o del giocatore, il presente saggio propone un percorso logico leggermente diverso per cui il gioco è un rito e in particolare gli scacchi, l'emblema del potere razionale e statale, possono essere ancora interpretati come lo spazio per giochi divini.

Tornando alle caratteristiche dell'arte rituale, nel vudù haitiano il *péristyle* è lo spazio delimitato per i rituali dove, attorno al *poteau-mitan*, il palo centrale, il credente traccia con la farina o la cenere dei disegni simmetrici, detti *vevè*, di cui non conta la precisione quanto la funzione di manifestazione diretta della presenza del *loa*.⁶⁰

Anche in questo caso, è evidente come il talento individuale sia messo in secondo piano rispetto all'efficacia dell'arte. Il vero “soggetto” che fa il rito, per quanto sia inesatto parlare di soggettività in senso cartesiano, è il *loa*. La

⁵⁴ Deren riferì agli amici di aver vissuto degli episodi di possessione legati al ballo e alle percussioni già nel periodo in cui lavorava con Dunham. Cfr. TRIVELLI, *Sulle tracce di Maya Deren. Il cinema come progetto e avventura*, cit., pp. 44-45.

⁵⁵ Non c'è un termine adatto con cui tradurre *hungan*, dato che questa figura incarna tre ruoli fondamentali: quello di sacerdote nelle cerimonie sacre, di guida sociale della comunità di fedeli e di medico-guaritore con competenze relative all'uso tradizionale delle erbe.

⁵⁶ Cfr. DEREN, *I cavalieri divini del vudù*, cit., pp. 257-272. La «bianca oscurità» è l'espressione con cui Maya Deren si riferisce alla sua presunta possessione da parte di Erzulie, *loa* dell'amore, ad Haiti.

⁵⁷ DI BERNARDI, “*A continuous awakening movement*”. *Note sul choreocinema di Maya Deren*, cit., p. 162.

⁵⁸ Deren cita gli scacchi per riflettere sull'analogia tra arte e gioco, soffermandosi sull'«allontanamento dal mondo», a sua volta simile a quello rituale, che entrambi implicano. Cfr. TRIVELLI, *Sulle tracce di Maya Deren. Il cinema come progetto e avventura*, cit., p. 109.

⁵⁹ HUIZINGA, *Homo ludens*, cit., p. 30.

⁶⁰ MÉTRAUX, *Il vodu haitiano*, cit., p. 167.

forte devozione del singolo fa sì che egli si trascenda nella religiosità collettiva⁶¹ non solo nel momento del rito, ma nello stesso pensarsi come individuo facente parte della *société*. Infatti, come Deren spiegherà in *Divine Horsemen*, fin dalla nascita del *serviteur*:

I *loa* [...] partecipano della natura della testa [sono ‘maestri di testa’, *mât-tête*] che li porta. [...] Un *loa* contiene allo stesso tempo il soggetto e l’oggetto, il vedente e la cosa vista. Nel vudù né l’uomo, né la materia sono divini. Un *loa* è un’intelligenza, una relazione dell’uomo con la materia.⁶²

Per Deren, la partecipazione del *loa* alla soggettività dal credente potrebbe essere il modello per uno sguardo cinematografico multiplo che debba trasporre un’esperienza di *trance*, così come lo saranno i movimenti delle danze afroamericane⁶³ nei film di *choreocinema*.

Nel vudù, i soggetti vivi e gli oggetti inanimati importanti per il culto (come i vasi o i tamburi rituali)⁶⁴ manifestano in egual misura la presenza del *loa*. L’anima del *serviteur* condivide con la materia l’*esprit*,⁶⁵ l’energia o “intelligenza” cosmica, mentre a livello individuale è suddivisa in *ti-bon-ange*,⁶⁶ coscienza morale, e *gros-bon-ange*,⁶⁷ l’anima-doppio immortale. La possessione intesa nel vudù come normale manifestarsi della divinità avviene appunto quanto il *loa* “monta”⁶⁸ il «se stesso» del credente e agisce al posto del suo *gros-bon-ange*.

Tuttavia, nei film di Deren la possessione passa anche attraverso il possesso (perduto o riacquisito) degli oggetti. Oltre alla Regina di *At Land*, per

⁶¹ HUIZINGA, *Homo ludens*, cit., pp. 30-33.

⁶² DEREN, *I cavalieri divini del vudù*, cit., pp. 104-105. Il *mât-tête* è il *loa* predominante nella psiche di un credente che gli deriva dai *loa*-principi degli antenati. Tornando alla tripartizione lacaniana dei registri, si potrebbe notare come il *loa* esprima quella relazione che, già espressa nel Reale dallo sguardo della regista su se stessa come protagonista, viene ripetuta nei doppi di Deren che si guardano a seguito del possesso “magico” della Regina.

⁶³ DI BERNARDI, “A continuous awakening movement”. *Note sul choreocinema di Maya Deren*, cit., p. 164.

⁶⁴ Cfr. MÉTRAUX, *Il vodu haitiano*, cit., p. 184 e ss.

⁶⁵ DEREN, *I cavalieri divini del vudù*, cit., p. 44.

⁶⁶ Ivi, p. 45.

⁶⁷ *Ibidem*.

⁶⁸ La metafora degli antenati come cavalieri, oltre a essere rappresentata nelle statuette cerimoniali di uomini a cavallo del Mali, della Nigeria e dell’ex Dahomey, luoghi d’origine del culto vudù, si esprime anche nell’abitudine del *serviteur* a dire di essere stato “montato” da un *loa*. Cfr. WARNER, *Dancing the white darkness: Maya Deren*, cit.

esempio, in *Meshes of the Afternoon* una chiave e un fiore di carta vengono più volte persi dalla protagonista (ancora una volta, la stessa Deren) nel suo rapporto con un uomo, finché il ritrovamento della chiave implicherà l'uccisione da parte della donna di uno dei suoi doppi. Anche in questo caso, la reiterazione ossessiva dei gesti e la passività degli esseri umani nei confronti dell'agire degli oggetti ci riportano alla forma ritualistica.⁶⁹

3. CONCLUSIONI

Nessuna delle partite che vediamo in *At Land* si conclude. Quando Deren torna nella sala da pranzo con la Regina, non può rimediare alla perdita del pezzo che aveva interrotto la prima partita. Ormai si tratta di un gioco diverso: questo gesto finale segna il tentativo della regista di riportare gli scacchi in quanto rito svolto sulla spiaggia nello spazio rigidamente strutturato che prolungava il gioco come rappresentazione delle regole sociali. Il percorso inverso, dal sacro al simbolico, non è più possibile, tanto che la restituzione non si attua perché l'oggetto restituito, ovvero la Regina, non è più investito del valore semantico che aveva sulla scacchiera, ma è prima diventato un semplice elemento della natura e poi, attraverso il "furto", un oggetto sacro e dotato di *agency* sull'ambiente e sulla soggettività delle giocatrici.

Non è un caso che il gioco sacro ed estatico veda la partecipazione delle donne in contrapposizione alla competizione individualistica dell'uomo solitario. A tal proposito, vorrei partire dalla lettura di genere di Pramaggiore per tentare di moltiplicare gli sguardi, ancora una volta, su questo film e stimolare altre possibili interpretazioni dell'azione filmata come gesto rituale e artistico.

Infatti, la liberazione finale della donna che, in quanto soggetto di diritti, si situa nell'ordine politico e sociale della scacchiera può essere estesa e portata al di là dell'ordine simbolico, verso un'interpretazione ritualistica del furto della Regina e quindi, anche, verso un superamento della soggettività individuale. Le donne, che in *At Land* diventano giocatrici e "sacerdotesse", si rendono partecipi di ciò che realmente prevale alla fine del film, ovvero la relazione tra credente e mondo, un tipo di «inerenza»⁷⁰ che supera la dicotomia "soggetto - oggetto" e viene espressa nel *loa* ma anche, concretamente e in una prospet-

⁶⁹ PRAMAGGIORE, *Performance and Persona in the U.S. Avant-Garde: The Case of Maya Deren*, cit., p. 28.

⁷⁰ Per il concetto di «inerenza», che potrebbe avvicinarsi all'aspetto fenomenologico espresso dal *loa* in quanto relazione con il mondo, cfr. MERLEAU-PONTY M., *Fenomenologia della percezione*, Milano, Bompiani, 2003, pp. 18-19.

va non credente, nell'imitazione collettiva dei comportamenti e nello stato di *trance* indotto che fondano l'efficacia e la verità del rito.⁷¹

La conclusione dinamica della partita, senza scacco per il Re ma con l'estrema mobilità della Regina, non ha vincitori, bensì riguarda la natura stessa del gioco.

L'incontro problematico tra il suo valore sacro e la sua funzione sociale mette in luce quello che Caillois nota a partire anche dal testo di Metraux, ovvero il prevalere nel «passaggio alla civiltà» della coppia *agon-alea*, competizione e caso, a discapito di *ilinx-mimicry*, vertigine e imitazione caratteristiche dei riti vudù.⁷² La *mimicry*, sebbene faccia parte della religiosità del credente e adempia a una funzione sociale,⁷³ rischia di venire occultata e condannata dal resto della società come pratica magica e quindi individualistica, esattamente come avviene oggi ad Haiti nel confronto tra fedeli cattolici e *serviteurs*. Analogamente, in *At Land* l'*agon* della prima scacchiera e l'*ilinx* della seconda non possono sovrapporsi.

L'intersezione tra scacchi e vudù dovrebbe portarci a ripensare al ruolo del soggetto all'interno del gioco sociale. La possessione fa sì che il soggetto si sottragga alla rigida coreografia⁷⁴ di rapporti che caratterizza «la vita quotidiana come rappresentazione», per citare il titolo di un saggio di Erving Goffman, e abbia la possibilità di accedere a un ordine non simbolico del reale, dove «essere» e «giocare» hanno lo stesso significato.⁷⁵

⁷¹ A questo proposito si rinvia alle pagine fondamentali di Marcel Mauss sul rito magico, cfr. MAUSS M., *Teoria generale della magia e altri saggi*, introduzione di C. Lévi-Strauss, trad. di F. Zannino, Torino, Einaudi, 2000.

⁷² CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, cit., p. 117.

⁷³ Ivi, p. 114.

⁷⁴ In *Ritual in Transfigured Time*, la coreografia a coppie attraverso cui la protagonista si fa strada è una metafora sociale analoga alla tavolata che prolungava le divisioni della scacchiera.

⁷⁵ HUIZINGA, *Homo ludens*, cit., p. 32.

Da Abu Ghraib ad Atlantic City: gioco, spazi liminali e nonluoghi in *The Card Counter* di Paul Schrader

ANTONIO DI VILIO

Università degli Studi di Napoli "L'Orientale"

1. INTRODUZIONE

Quarantacinque anni dopo l'apparizione di *Taxi Driver* (1976) nelle sale cinematografiche, il regista e sceneggiatore statunitense Paul Schrader continua a coltivare l'interesse verso un personaggio che ha contraddistinto la sua scrittura fin dagli esordi. *The Card Counter* (2021), che vede Oscar Isaac come protagonista, è infatti il secondo capitolo della trilogia dedicata al "Man in A Room", iniziata con *The First Reformed* del 2017 e terminata nel 2023 con *The Master Gardener*. Sebbene a questa figura sia ufficialmente dedicata una trilogia, è ragionevole ricercare l'origine del personaggio nel periodo di esordio di Schrader, ossia nel contesto più ampio della New Hollywood. Una simile caratterizzazione la ritroviamo certamente nel tassista veterano Travis Bickle, protagonista di *Taxi Driver* diretto da Martin Scorsese, a cui proprio Schrader, in una recente intervista riguardo la lavorazione di *The Card Counter*, fa risalire le origini del personaggio:

There is a kind of character that begun with *Taxi Driver*, a kind of loner in the room, sitting there, just waiting for something to happen. He is wearing a mask and the mask is profession: a taxi driver, a drug dealer, a minister, and in this case

is a poker player. He lives in a limbo. It doesn't have the courage to kill himself and he doesn't have the courage to start a new life, so he just waits, and then something happens.¹

Nel caso di *The Card Counter*, il gioco del poker – il gioco dell'attesa per eccellenza – diviene una metafora per il *limbo* in cui si trova il protagonista. Mentre Travis è un reduce del Vietnam, William Tell è un veterano di guerra ed ex inquirente militare nel contesto della guerra in Iraq; dopo aver partecipato agli interrogatori potenziati nelle carceri di Bagram e Abu Ghraib a Baghdad, William sconta 10 anni di detenzione nella prigione di Leavenworth, nello Stato di Washington, per gli atti di tortura commessi.² È qui che impara a contare le carte, diventando un abile giocatore d'azzardo; ma l'attributo più grande del suo stile di gioco è l'anonimato. Egli si muove da città a città, da casinò a casinò, senza dare troppo nell'occhio, pagando sempre in contanti; piccole vincite, niente grandi colpi, nessuna ambizione e soprattutto nessun legame. Tale anonimato suggerisce, innanzitutto, la sovraestensione della colpa di William a tutta la popolazione americana, di cui lui diviene simbolo incarnato (un'esemplificazione dell'Everyman);³ esso diviene, in secondo luogo, l'espressione sorda di un'auto-punizione spirituale che si aggiunge alla punizione del governo americano.⁴ La solitudine di William viene espressa, visivamente e metaforicamente, attraverso un rituale: ogni qual volta il protagonista arriva in un motel, ricopre tutti gli oggetti

¹ SCHRADER P., *The Card Counter. Interview with Writer & Director Paul Schrader*, Front Row Filmed Entertainment, 14 settembre 2021: <https://www.youtube.com/watch?v=p_VKNGecMA&ab_channel=FrontRowFilmedEntertainment>.

² Come è noto, le pratiche adottate dai militari statunitensi e dalla CIA ad Abu Ghraib furono un grande scandalo: gli interrogatori prevedevano vere e proprie torture, dalla depurazione del sonno alla musica ad alto volume, abusi fisici, stupri, sodomizzazioni e omicidi. In particolare, nel film, Gordo mostra uno dei programmi militari sviluppati durante la Guerra in Iraq: il SERE (acronimo di Survival, Evade, Resist, and Escape) fu sviluppato in Nicaragua e prevedeva la pratica del *water boarding* e altri metodi di tortura utilizzati durante gli interrogatori alla fine degli anni Novanta per allenare i militari a resistere in situazioni estreme nelle prigioni. Dopo l'11 Settembre, il SERE fu convertito in un programma da usare contro i soldati di Al Qaida. Cfr. AA.VV., *Post-Ethical Society: The Iraq War, Abu Ghraib, and the Moral Failure of the Secular*, Chicago, University of Chicago Press, 2013.

³ Inoltre, sul rapporto tra oscenità della tortura, potere e cultura pop americana, si veda ŽIŽEK S., *America oggi. Abu Ghraib e altre oscenità*, a cura di Lorenzo Chiesa, Verona, Ombre corte, 2005.

⁴ William cambia anche il suo cognome da Illich a Tell: il nome William Tell può riferirsi sia alla ribellione eroica di Guglielmo Tell, sia al *gambler's tell*, ovvero l'espressione involontaria – più spesso la mimica facciale – del giocatore d'azzardo che può rivelare i suoi pensieri.

della stanza con lenzuola bianche e nastro adesivo per non lasciare traccia di sé.⁵ Nell'asetticità delle stanze d'albergo lo vediamo seduto allo scrittoio intento a scrivere un diario. La sua voce si sovrappone ancora a quella di Travis Bickle: anche i suoi giorni passano «senza niente di nuovo uno dopo l'altro, impossibile distinguerli, tutti uguali, tutti in fila. Poi all'improvviso ecco il cambiamento».⁶ Se il cambiamento di Bickle è segnato dall'acquisto di un'arma come oggetto di transizione dall'apatia all'atto redentivo, ciò che spinge William Tell ad un'idea di redenzione – tema onnipresente nella scrittura di Schrader – è scongiurare la possibilità che l'ennesima violenza venga messa in atto. Infatti, William si imbatte casualmente in una conferenza militare che si svolge all'interno di un casinò, dove il suo superiore ai tempi di Abu Ghraib, Major Gordo (Willem Defoe) sta tenendo una lezione. Alla conferenza assiste anche il giovane Cirk (Tye Sheridan) che considera Gordo il principale responsabile del suicidio di suo padre, altro ex-militare e aguzzino nei centri di detenzione per prigionieri di guerra in Iraq. La redenzione di William Tell consiste quindi nel persuadere il ragazzo a rinunciare alla sua vendetta contro Gordo e aiutarlo, con le vincite del poker, a iniziare una nuova vita.

Il modo in cui Schrader ha insistito negli anni sul tema della redenzione e, più precisamente, sul binomio colpa-redenzione è da intendersi innanzitutto come tratto autobiografico che ricalca la rigida educazione calvinista ricevuta in gioventù. Da qui un moralismo pervasivo: Schrader è stato definito «l'ultimo moralista del cinema americano», da intendersi, come suggerisce Alberto Castellano, «come tensione morale, sguardo morale, approccio morale, guida morale».⁷ Se nel caso di *Racing Bull* (1980), diretto da Martin Scorsese e sceneggiato da Schrader, la pratica ludico-agonistica si esplicitava attraverso la boxe come tentativo di redenzione, di auto-punizione e persino di autoleisionismo, in *The Card Counter*, il binomio colpa-redenzione si esplicita in un modo inedito per il cinema di Schrader, ovvero attraverso il gioco d'azzardo, un gioco che si fa emblema di una impossibilità di stabilizzazione. Per Harvie Ferguson, infatti, «contemporary gambling is thus emblematic of the most advanced tendencies of modernity, the dematerialization of reality; the dis-

⁵ Nella sceneggiatura del film, questo rituale viene chiamato da Schrader «MOTEL ROOM ritual». Cfr. SCHRADER P. *The Card Counter*, Script, *Deadline Screenplay Series*, 2021, p. 5: <<https://deadline.com/2021/12/the-card-counter-script-paul-schrader-oscar-isaac-read-the-screenplay-1234901260/>> (consultato il 12.01.2025).

⁶ SCORSESE M., *Taxi Driver*, 1976.

⁷ CASTELLANO A., *Il trascendente nel cinema di Paul Schrader*, in Castellano A. (a cura di), *Paul Schrader. Il cinema della trascendenza*, Milano, Mimesis, 2016, p. 16.

solution of all its forms into transitoriness and transitions, characterizes every aspect of postmodern (un)reality».⁸ Da questa prospettiva, il saggio prova a dimostrare come il gioco d'azzardo e, più in generale, la dimensione ludica, si configurino sia come un momento temporaneo di redenzione per il protagonista sia come un circuito chiuso che lo riporta ad una condizione di perenne transitorietà: più precisamente, sono gli spazi che il giocatore-veterano negozia, prima, dopo, e durante il tempo di gioco, a rivelarsi improduttivi in tal senso. Sono infatti gli spazi liminali e i nonluoghi, ovvero spazi che per natura sono intermedi, asettici e di transizione, a essere coinvolti: se in un primo momento vengono temporaneamente convertiti in spazi di riscatto e di resistenza, ovvero nella possibilità per il protagonista di scendere a patti col proprio trauma, essi si rivelano spazi che impongono nuove esperienze di solitudine e marginalità. In altre parole, sebbene la narrazione suggerisca che tali spazi possano manifestarsi come spazi utopici, in cui il lato più brutale, competitivo e violento del sogno americano può essere temporaneamente contestato, essi finiscono in realtà per essere gli unici abitabili dal reduce traumatizzato che cerca di sopravvivere nell'America della guerra al terrorismo.

Prima di approfondire l'utilizzo degli spazi nel film e il loro significato, ritengo utile delineare la tradizione culturale del gioco d'azzardo negli Stati Uniti alla quale, in maniera più indiretta, il film si riferisce.

1.2 IL GIOCATORE E LA FRONTIERA

Il mito del *frontier gambler*, archetipo della frontiera americana del Diciannovesimo secolo, ci introduce all'esplorazione del rapporto tra giocatore e spazio nel corso della storia americana, ovvero tra giocatore d'azzardo e la frontiera. La figura del giocatore d'azzardo, come suggerisce Aaron Duncan, «is tied directly to the Frontier Myth, the myth of the self-made man, and the larger myth of the American Dream».⁹ Il gioco del poker, tradizionalmente il gioco del *self-made man* per eccellenza, è infatti storicamente associato al mito della frontiera americana e all'espansione verso il selvaggio West come delineato dal *Manifest destiny*,¹⁰ ovvero il concetto – legato fortemente a quelli di imperialismo ed eccezionalismo americano – secondo

⁸ FERGUSON H., *Preface: Gambling, chance, and the suspension of reality*, in Reith G. (a cura di), *The Age of chance: Gambling in Western culture*, New York, Routledge, 1999, pp. xiv - xix, p. xvii.

⁹ DUNCAN A.M., *Gambling with the Myth of the American Dream*, London, Routledge, 2015, p. 65.

¹⁰ Ivi, p. 68.

il quale gli Stati Uniti d'America hanno la missione (necessaria e divina) di espandersi lungo tutto il Nord-America e, in particolare, verso il Pacifico.

Nel contesto della guerra al terrorismo, all'indomani dell'11 Settembre 2001, tale concetto viene rinvigorito e ritrasferito nella missione nota come Operation Iraqi Freedom; come Donald Pease suggerisce nel suo famoso libro, *The New American Exceptionalism*, «this transnational consciousness was to have enabled viewers to transform Iraq into a peripheral U.S. border and the Middle East (as well as every other “developing” nation) into the United States’ political unconscious».¹¹ In *The Card Counter*, uno degli avversari più importanti e temuti da William Tell, è Mr. USA (Alexander Babara), uno spietato giocatore d'azzardo vestito con la bandiera a stelle e strisce e con lo sguardo tipico degli eroi western dei film di John Ford. Mr. USA si fa allegoria di ciò che Pease chiama il «cowboy western», ovvero quella figura che esprime l'atteggiamento assunto dagli Stati Uniti dopo l'entrata nel Nuovo Ordine Mondiale, profondamente legata agli imperativi del National Security State, nonché the «imaginary figure with whom U.S. citizens were encouraged to identify as they acquiesced to the state’s demands».¹² Se la figura del *frontier gambler*, nel panorama degli Stati Uniti del Diciannovesimo Secolo, era un altro modo per rappresentare l'etica e l'ideologia del cowboy, Mr. USA è per William Tell la rappresentazione allegorica degli Stati Uniti nel contesto paranoico della guerra al terrorismo, ovvero di quelle politiche che sono ricadute sulla sua attività militare e hanno segnato per sempre la sua vita. D'altro canto, William è il personaggio attraverso il quale Schrader costruisce uno sguardo morale che mira innanzitutto a decostruire ciò che viene definito *state fantasy*, l'inconscio politico americano plasmato dalla Guerra al terrorismo e la paranoia post-11 settembre come condizione ontologica.

In secondo luogo, William Tell è la figura della dannazione: su di essa Schrader proietta una contro-fantasia impossibile che è l'espiazione delle colpe di una nazione. Con le vincite del poker, William vorrebbe aiutare Cirk – l'orfano su cui William Tell proietta il proprio desiderio inconscio di reintegrazione in un'idea di società – a ricostruire una serie di valori umani che la guerra e la detenzione gli avevano negato. Ma il gioco del poker – e Schrader ne è consapevole – si mostra inadatto a tale missione: essendo un gioco dove il profitto individuale è l'unico valore reale, non può riconnettere il protagonista

¹¹ PEASE D.E., *The New American Exceptionalism*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009, p. 65.

¹² O'SULLIVAN J., “The Great Nation of Futurity,” *The United States Democratic Review*, 6, 1839, pp. 426-30; Cfr. PEASE, *The New American Exceptionalism*, cit., p. 75.

con un'idea di società organica e di solidarietà. Allo stesso modo, come cercherò di illustrare, i luoghi che il protagonista attraversa si rivelano luoghi dell'illusione e della simulazione che lo costringono a una transitorietà permanente.

2. IL GIOCATORE E LO SPAZIO LIMINALE

Partendo dal *manifest destiny* e dalla mitologia del West americano, ho introdotto la relazione tra gioco d'azzardo e frontiera: nel film di Schrader, a mio avviso, tale relazione rimanda all'atteggiamento politico degli Stati Uniti durante la guerra in Iraq e, più in generale, al mito della civilizzazione occidentale. Se, come afferma Stephen Mennell, «long-discussed story of the American western frontier can in certain respects be viewed as a complex phase of liminality»,¹³ attraverso questa associazione, *The Card Counter* presenta un rapporto più ampio, quello tra giocatore e spazio liminale. Questa relazione si esplicita, come vedremo, nel modo in cui Schrader insiste su esempi concreti e materiali di luoghi liminali; ma, in modo più figurato, è la frontiera il primo spazio liminale su cui il regista costruisce la complessa relazione tra il giocatore veterano e lo spazio. Per Mennell,

the advancing western frontier did constitute—both geographically and temporally—a situation in which [...], in order to facilitate a 'passage through' a particular limit all limits were removed, and thus the very structure of the society was temporarily suspended.¹⁴

La liminalità può essere intesa, quindi, come un momento di disorientamento e di sospensione di alcuni limiti e strutture della società; secondo l'antropologo Victor Turner – uno dei pionieri degli studi sulla liminalità e sulla sua relazione col gioco, «liminality is regarded as a time and place of withdrawal from normal modes of social action, it can be seen as potentially a period of scrutinization of the central values and axioms of the culture in which it occurs»,¹⁵ attraverso lo spazio liminale, quindi, il film riesce a restituirci alcuni valori, le prassi e i momenti culturali di una società, quella degli Stati

¹³ MENNELL S., *Liminality and the Frontier Myth in the Building of the American Empire*, in Horvath, A. – Thomassen B. – Wydra H. (a cura di), *Breaking Boundaries: Varieties of Liminality*, New York, Berghahn, 2016, pp. 112-128, p. 127.

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ TURNER V., *The Ritual Process, Structure and Anti-Structure*, New Brunswick, Aldine Transaction, 1996, p. 167.

Uniti agli inizi degli anni 2000. Soprattutto, il film ci mostra che la liminalità ha conseguenze durature e l'esperienza della frontiera – nel rapporto conscio o inconscio con uno *state fantasy* – non fa eccezione.¹⁶ Associando l'esperienza liminale della frontiera del West nell'America dell'Ottocento alla politica estera degli Stati Uniti nell'era contemporanea, Mennell scrive:

Americans' mythic belief in their essential character as a force for good in the world, with the myth of Western "civilization" triumphing over barbarism, has continued to play an essential part. [...] In the course of the 1990s and the early 2000s, the USA might be said to have entered another liminal phase. American governments, rather like individual people from early childhood onwards began to explore the limits of what they could get away with, and the result was the invasion of Iraq in 2003.¹⁷

L'esperienza del reduce in *The Card Counter* allude quindi a questa nuova fase liminale descritta da Mennell, in cui ogni tentativo di redenzione diviene un tentativo di ridefinire i *limiti*. Né il momento ludico né il gioco sociale si rivelano però produttivi in tal senso. Se la frontiera è un'evocazione inconscia, sottintesa, dello spazio liminale nel film, più concretamente e visivamente sono altri gli spazi attraverso i quali lo spettatore può percepire la condizione spaziale a cui è destinato il protagonista.

Secondo la classificazione di Bjorn Thomassen, le dimensioni spaziali della liminalità possono riguardare sia posti specifici, ovvero «thresholds, a doorway in a house, a line that separates holy from sacred in a ritual, specific objects» oppure aree più estese, come «'borderlands' or, arguably, whole countries, placed in important in-between positions between larger civilizations [...] monasteries, prisons, sea resorts, airports».¹⁸ I diversi casinò del Midwest attraversati da William si mostrano come spazi liminali che pervadono la narrazione ma sono spazi di transizione che contengono, al loro interno, altre azioni transitorie. Sebbene William si muova da un tavolo di poker a uno di Black Jack, da casinò a casinò, non è il movimento a caratterizzare la sua storia ma un continuo momento di stasi. Allo stesso modo, le numerose stanze di motel in cui William passa la maggior parte del tempo, da solo, a scrivere il suo diario, rappresentano l'inevitabile alienazione del protagonista: l'atto di coprire gli oggetti della stanza con lenzuola bianche esemplifica, dal punto di vista visivo,

¹⁶ MENNELL, cit., p. 127.

¹⁷ Ivi, p. 128.

¹⁸ THOMASSEN B., *Revisiting liminality: The danger of empty spaces*, in ANDREWS H. – ROBERTS L., (a cura di), *Liminal Landscapes: Travel, experience and spaces in-between*, London, Routledge, 2012, pp. 21-35, p. 26.

l'impossibilità di relazionarsi con un luogo specifico e di costruire una relazione permanente con lo spazio. Tutto ciò che egli attraversa è transitorio: il limbo, con cui Schrader identifica lo stato psicologico del personaggio, è per William l'unica dimensione materialmente possibile.

Persino nei pochi spazi aperti mostrati nel film il risultato è claustrofobico, come nella scena a bordo di una piscina quasi abbandonata, dove grigiore e sporcizia contornano la conversazione tra William e Cirk: la claustrofobia raggiunge la sua massima rappresentazione nelle sequenze che riprendono, in primo luogo, la prigione di Abu Ghraib – che caratterizza i numerosi flashback che ci permettono di entrare nel passato del reduce – e poi la prigione di Levensworth. Mentre l'utilizzo della steadicam e i movimenti di camera accompagnano William nel suo perenne viaggio di transitorietà – lo vediamo percorrere corridoi, androni, ingressi, parcheggi, in auto o a piedi –, durante le scene della prigione un distorto fish-eye cattura l'incubo di William in Iraq, con un sottofondo di musica metal ad alto volume. Lo spettatore ha quindi l'impressione di accedere ad una realtà virtuale – altra esperienza liminale – che drammatizza il disorientamento e la violenza fisica e psicologica nei corridoi della prigione di Abu Ghraib.

Tra flashback e presente narrativo, lo spettatore guarda il protagonista muoversi da carcere a carcere; assistiamo alla permanente identificazione di William con uno stato di *"in-betweenness"* e di transitorietà da cui non c'è ritorno. Anche il legame affettivo con l'unica donna del film, La Linda, si mostrerà illusivo e temporaneo: la scena finale nella *visiting room* della prigione, luogo liminale in cui il confine tra esterno e interno diviene più labile,¹⁹ mostra ancora l'impossibilità di William di tornare al sociale organico. Per il protagonista, la prigione è espressione non tanto di un'eterotopia foucaultiana, cioè di un posto altro, eppure penetrabile,²⁰ ma ciò che l'antropologo Arpad Szakolczai indica come *«permanent liminality, a temporal permanentization of liminal conditions that at a given moment 'freeze' and turn into structure»*.²¹

¹⁹ Quando William ritorna in prigione, dopo l'omicidio di John Gordo, incontrerà La Linda nella sala visite della prigione, definita da Rebecca Foster come uno degli spazi liminali per eccellenza, in cui «visitors are in a position of being neither free nor prisoner, but are somewhere in between». Cfr. FOSTER R. (2019). *'Doing the Wait': An exploration into the waiting experiences of prisoners' families*, in «Time & Society», 28 (2), pp. 459-477. Cfr. MORAN, *Between Outside and inside? Prison Visiting Rooms as Liminal Carceral Spaces*, in «GeoJournal», 78 (2), 2013, pp. 339-351.

²⁰ Cfr. FOUCAULT M., *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*. Milano, Mimesis, 2002.

²¹ THOMASSEN, *Revisiting liminality*, cit., p. 30. Cfr. SZAKOLCZAI A., *Reflexive Historical Sociology*, London, Routledge, 2000.

È per questo che il gioco del poker si mostra come un'adesione alle stesse logiche di sospensione della realtà: come afferma Spariosu, «play is a form of liminality, but not all liminal activities or experiences are ludic – in other words, liminality contains, but is not contained by, the ludic».²² Da una parte questa sospensione è per William un'utopia, una temporanea sospensione dal peccato e dal senso di colpa e dalla realtà; d'altra parte, però, il gioco si rivela produttivo non in quanto spazio di gioco ma in quanto spazio liminale²³ che risponde alle logiche della società capitalista e consumista. Vale la pena tornare quindi su un concetto chiave che diversi studiosi hanno osservato rispetto al rapporto tra gioco e liminalità nella società moderna. A tal proposito, Spariosu insiste sulle debolezze del discorso di Victor Turner che differenzia fenomeni liminali e fenomeni 'liminoidi', dove i primi hanno luogo all'interno dei processi societari e istituzionali, pur rappresentandone una sorta di anti-struttura, mentre i secondi sarebbero fenomeni estranei alle strutture societarie ma allo stesso tempo legati ai consumi e al mercato; in *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play* (1982), Turner afferma: 'One works at the liminal, one plays with the liminoid'.²⁴ È qui che per Spariosu cade la differenziazione che Turner fa tra liminale e 'liminoide', proprio perché la distinzione diviene ora quella tra lavoro e gioco, tra momento ludico e seriosità, una differenza impossibile nella società industriale avanzata, proprio per l'ubiquità del fenomeno liminale.²⁵ In altre parole, Spariosu discute di una questione già presente nelle teorie di Huizinga, cioè

²² SPARIOSU M., *Exile and Utopia as Liminal Play. A Cultural-Theoretical Approach*, in MACLEAN M. – RUSSELL W. – RYALL E., (a cura di), *Philosophical Perspectives on Play*, London, Routledge, 2017, pp. 13-26, p. 18.

²³ Benché, in questa accezione, il gioco si avvicini maggiormente alla categoria del liminoide (nel suo essere esperienza individuale o riservata a un gruppo ristretto e nel suo essere isolato rispetto alla comunità nella sua interezza), la mia analisi predilige, anche in questo caso, la categoria del liminale proprio per la necessità di insistere sull'onnipresenza del fenomeno liminale nella società industriale avanzata.

²⁴ TURNER V., *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*, New York: PAJ Publications, 1982, p. 55.

²⁵ Cristina Di Maio, a proposito della differenziazione turneriana scrive: «Turner stesso a definire i fenomeni liminoidi come un prodotto e un sintomo della società industriale, e non esita a utilizzare per essi il termine *commodity*: essi sono pertanto anche inequivocabilmente merce, frutto del privilegio, connessi al profitto. È pertanto legittimo interrogarsi sul potenziale antisistemico di fenomeni di questo tipo di rivelarsi antisistemici: difficilmente essi paiono favorire cambiamenti su scala societaria, essendo infatti il portato di spinte creative spiccatamente individualiste intrinsecamente legate al mercato» Cfr. DI MAIO C., *La posta in gioco. I giochi e il ludico nei racconti di Toni Cade Bambara, Rita Ciresi e Grace Paley*, Napoli, La scuola di Pitagora editrice, 2021, p. 75.

il problema – all'interno delle società avanzate – di un gioco che si pone al di fuori della vita ordinaria e che risponde a regole proprie. Ciò mi riporta alla caratterizzazione del protagonista schraderiano, 'the Loner in a Room', il cui attributo principale è quello di indossare una maschera – come afferma Schrader – e questa maschera è la professione: William Tell è un giocatore ma è al contempo un lavoratore. Nel contesto della società capitalista avanzata, dove l'economia basata sulla produzione diventa un'economia basata sul consumo, il gioco e il ludico non possono essere definiti in opposizione al lavoro.²⁶ Il gioco non può essere, per il protagonista, il mezzo attraverso il quale raggiungere una completa redenzione proprio perché non lo svincola dalle logiche di consumo, le stesse che regolano gli spazi liminali che William attraversa e "subisce". Non a caso, Bjørn Thomassen, riprendendo Szokolczai, insiste sul fatto che la modernità è di per sé un tipo di liminalità permanente: «a continuous testing, a constant research for self-overcoming, an incessant breaking down of traditional boundaries and an existential sense of alienation and loss of being at home that in the modern episteme establishes itself as normality».²⁷ Il ritorno di William in prigione è, in effetti, il momento in cui il protagonista ritorna ad uno stato di liminalità *permanente* che va ad amplificare la sua iniziale alienazione. Questo momento, però, può essere letto anche come l'accettazione di una colpa e la presenza di un'etica di predestinazione calvinista, etica presente – data l'educazione del regista – in molte delle sue pellicole. Il conflitto tra momento ludico e momento lavorativo sarebbe per William Tell una sovrapposizione tra i due momenti, che come afferma Cristina Di Maio «mal si concilia con la rigida ripartizione calvinista del lavoro come momento etico produttivo e del gioco come atto disimpegnato in cui si indulge quasi peccaminosamente».²⁸

Inoltre ciò che si può considerare una situazione di permanenza della liminalità nella società moderna è inevitabilmente legata a un'altra condizione spaziale; come afferma Thomassen, «it is increasingly evident that the modern

²⁶ D'altronde, tale sovrapposizione tra gioco e lavoro nella società moderna era già stata una preoccupazione estetica dei Francofortesi riguardo lo spazio del tempo libero nella società dei consumi. In *Aesthetic Theory*, Adorno scrive: «the social need for amusement and what is called relaxation is exploited by a society whose involuntary members would otherwise hardly put up with the burden and monotony of their life and who in their allotted and administered leisure time are hardly capable of taking in anything but what is forced on them by the culture industry». Cfr. ADORNO T.W., *Aesthetic Theory*, London, Bloomsbury, 2013, p. 221.

²⁷ THOMASSEN, cit., p. 30.

²⁸ DI MAIO, cit., p. 75.

world is characterized by a constant proliferation of empty spaces or non-spaces, a movement whereby the liminal becomes central and establishes itself as normality».²⁹ La condizione di solitudine a cui William è destinato sembra essere regolata non solo dalla natura dello spazio liminale ma anche da ciò che Marc Augé identificava come nonluoghi, cioè quegli spazi che per definizione non creano «né identità singola, né relazione, ma solitudine e similitudine».³⁰

3. IL GIOCATORE E IL NONLUOGO

L'attenzione che Schrader riserva ai nonluoghi è certamente un modo per caratterizzare l'impossibilità del veterano di relazionarsi di nuovo con ciò che l'antropologo Marc Augé chiama luoghi antropologici, ovvero quei luoghi «che si vogliono identitari, relazionali e storici».³¹ Il casinò, il tavolo da poker, il motel e la prigione, sono i luoghi perfetti per rappresentare l'impossibilità dell'utopia intesa come legame sociale, dell'identità e della storia. Ciò mi riporta a una delle definizioni che Marc Augé fornisce rispetto al nonluogo; per Augé, «il nonluogo è il contrario dell'utopia: esso esiste e non accoglie alcuna società organica».³² Al contrario dello spazio della modernità, quello della surmodernità, per Augé, è segnato da una contraddizione, ovvero l'allontanamento da quei luoghi in cui gli individui attuano la socialità. Tale spazio,

ha a che fare solo con individui (clienti, passeggeri, utenti, ascoltatori), ma questi sono identificati, socializzati e localizzati (nome, professione, luogo di nascita, indirizzo) solo all'entrata o all'uscita. Se i nonluoghi sono lo spazio della surmodernità, occorre spiegare questo paradosso: il gioco sociale sembra svolgersi lontano dagli avamposti della contemporaneità.³³

È interessante come Augé utilizzi il termine gioco – 'gioco sociale' – quasi ad indicare il gioco come metafora di un rituale di socializzazione, o meglio dell'entrata a far parte di un'idea di comunità che, nel caso di William Tell, appare più come una reintegrazione. Quella che ho precedentemente definito una condizione di anonimato del protagonista viene quindi ulteriormente alimentata dai nonluoghi che egli attraversa: il casinò, il motel,

²⁹ THOMASSEN, cit., p. 30.

³⁰ AUGÉ M. *Nonluoghi*, trad. it. di D. ROLLAND e C. MILANI, Milano, Elèuthera 2009, p. 44.

³¹ AUGÉ, cit., p. 44.

³² Ivi, p. 99.

³³ *Ibidem*.

la prigione sono tutti (non)luoghi in cui il protagonista è percepito solo in quanto cliente o utente, come esemplificato dalle sequenze in cui vediamo William cambiare i soldi in fiches e viceversa.

Ma questo continuo movimento tra i corridoi del casinò e tra le stanze dei motel appare allo spettatore tutt'altro che frenetico: sarebbe un errore, infatti, accostare il film di Schrader a uno degli antesignani dell'esplorazione cinematografica del casinò americano, ovvero *California Split* (1974) di Robert Altman: se la regia di Altman mostrava attenzione alla frenesia dei giocatori e alla compulsione del gioco, quella di Schrader privilegia l'alienazione e la riflessione, avvicinandosi maggiormente alle atmosfere di un altro film dalla simile ambientazione, ovvero *Hard Eight* (1996) di Paul Thomas Anderson. Anche quando William non è il solo personaggio presente nel campo e nelle varie inquadrature, sembra invece navigare da solo in una realtà ovattata. Non a caso, secondo Alexander Dynan, il direttore alla fotografia del film, durante i sopralluoghi a Biloxi in Mississippi per le riprese di *The Card Counter*, Schrader affermò di sentirsi come «almost floating as they moved between the casinos. Paul said he felt like he was existing in these *non-places*; being guided». ³⁴ L'impressione che si ha nel guardare William Tell muoversi all'interno dei corridoi dei casinò, dei motel e delle prigioni è che il protagonista non scelga "attivamente" dove dirigersi e come muoversi: il suo movimento è invece forzato, 'guidato' come da un'entità superiore. In altre parole, il suo rapporto con il luogo è sempre mediato, proprio perché i nonluoghi «mediatizzano tutto un insieme di rapporti con sé e con gli altri che derivano dai loro fini solo indirettamente: se i luoghi antropologici creano un sociale organico, i nonluoghi creano una contrattualità solitaria». ³⁵ Il ritorno di William alla prigione di Leavensworth sancisce tale contrattualità: analogamente al finale di altre due pellicole di Schrader, *American Gigolo* (1980) e *Light Sleeper* (1983), il film si conclude nella sala visite dove è un divisore di vetro a separare la mano del detenuto da quella di La Linda: l'uno può ancora vedere la mano dell'altra, entrambi consapevoli che non potranno toccarsi.

³⁴ Il film viene girato in 26 giorni, quasi interamente *on location*, eccezione fatta per la prigione di Abu Ghraib ricostruita in studio. Cfr, MUTTER Z., *Alexander Dynan/ The Card Counter*, in «British Cinematographer», 2021: <<https://britishcinematographer.co.uk/alexander-dynan-the-card-counter/>> (accessed 10.02.2025).

³⁵ AUGÉ, cit., p. 87-88.

Note conclusive

Qualche nota sul gioco contemporaneo, ovvero: chi vince non sa cosa si perde^{*}

STEFANO BARTEZZAGHI
Università IULM di Milano

1. IL GIOCO COME LIVELLO DI REALTÀ

Voglio dire preliminarmente che sul gioco - sul concetto di gioco in genere e su alcuni aspetti particolari - ho lavorato già in anni passati e dunque intendendo ripercorrere sinteticamente alcuni temi che sono stati al centro della mia ricerca passata e che sono utili a introdurre la presente.¹

^{*} Il mio intervento al convegno dottorale *Faites Vos Jeux* dell'Università di Udine del marzo del 2023 è una veloce rassegna di temi che ho poi sviluppato in un libro che al momento in cui scrivo queste righe (settembre 2023) sta per essere consegnato all'editore (BARTEZZAGHI S., *Chi vince non sa cosa si perde. Agonismo, gioco, guerra*, Milano, Bompiani, uscita prevista nei primi mesi del 2024).

¹ Mi riferisco in particolare ai miei: *Lezioni di enigmistica*, Torino, Einaudi, 2001; *Incontri con la Sfinge. Nuove lezioni di enigmistica*, Torino, Einaudi, 2004; *Immensi ingranaggi. Caillois, il gioco, la circoscrizione dell'assoluto*, in «Riga», 23, 2004. *L'orizzonte verticale. Invenzione e storia del cruciverba*, Torino, Einaudi, 2007, 2^a ed. 2010; *La posta in gioco*, Torino, Einaudi, 2007; *Combinazioni segrete e figure di parole. La Metametrica di Caramuel e l'impossibile storia dell'enigmistica*, in «Engramma», 55, 2007, www.engramma.it; *Il gioco infinito. Forme, linguaggi, sconfinamenti, patologie*, in «Aut Aut», 337, 2008; *Indagini sul gioco*, Milano, Il Saggiatore, 2008; voci: «Anagramma», «Barzellette», «Bisticci di parole», «Enigmistica», «Giochi di parole», «Indovinelli e enigmi», «Lingue inventate», «Palindromi», «Parole crociate», «Rebus», «Sciarade», «Scioglilingua» in

Il primo è quello ormai classico e che normalmente si formula come rapporto tra gioco e realtà. Da semiologo ho sempre avuto una certa perplessità al riguardo: il gioco si distingue dalla realtà ma ne fa parte. Se questa è un'opposizione il gioco ne è il termine marcato.

Io invece preferisco vedere quelli che chiamiamo gioco e realtà come piani di enunciazione. E questa è la prima nota che appunto dai miei lavori precedenti. Piani di enunciazione? Se non avete voglia di pensare a Algirdas Greimas,² e vi capisco, vi rinvio alla straordinaria conferenza sui livelli di realtà con cui Italo Calvino ha chiuso il suo *Una pietra sopra*.³ Ripeto come un mantra o come un *koan*, quegli indovinelli dello *zen* che piacevano tanto a John Cage, l'aneddoto con cui Johan Huizinga nel suo *Homo ludens* elude le trappole filosofiche della definizione del confine tra gioco e realtà.⁴ Arrivato al momento di parlarne dice: se ne potrebbero dire tante cose ma io mi limito a ricordare quel mio amico che rincasato dal lavoro va a salutare suo figlio di quattro anni e lo trova seduto sulla prima di una fila di sedie che sta giocando a fare il treno. Il figlio lo ammonisce: "Papà, non devi baciare la locomotiva, altrimenti i vagoni pensano che non sia una cosa seria".

2. IL LUDICO FIN DE SIÈCLE.

Non c'è male, per uno come Huizinga che aveva inaugurato la riflessione novecentesca sul gioco con una conferenza intitolata al confine tra "il serio e il ludico".⁵ Davvero geniale, anche nell'aver riformulato l'alternativa impiegando aggettivi sostantivati. È una pista ottima per quello che sarebbe successo alla

Enciclopedia dell'Italiano, a cura di R. Simone, Roma, Istituto dell'Enciclopedia Italiana Treccani, 2009-2010; *Scrittori giocatori*, Torino, Einaudi, 2010; *Luce, ombra, calembour. Verso una teoria del gioco con le parole*, in AA.VV., *Le relazioni irresistibili. Scritti in onore di Nunzio La Fauci*, Pisa, Ets, 2014; *La ludoteca di Babele. Dal dado ai social network: a che gioco stiamo giocando*, Milano, Utet, 2016; *Parole in gioco. Per una semiotica dei giochi linguistici*, Milano, Bompiani, 2017.

² GREIMAS A. J., *À propos de jeu*, in «Acts Semiotiques», 13, 1980. GREIMAS A. J. – COURTÉS J., *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, 1979; ed. it. a cura di P. Fabbri, *La Casa Usher*, [1986]; nuova edizione it. a cura di P. Fabbri, Milano, Mondadori, 2007.

³ CALVINO I., *Livelli di realtà in letteratura* ora in *Una pietra sopra. Discorsi di letteratura e società*, Torino, Einaudi, 1980.

⁴ HUIZINGA J., *Homo ludens*, trad. it. di Arrigo Vita, Torino, Einaudi, 1973.

⁵ HUIZINGA J., *Sui limiti del gioco e del serio nella cultura* [1933], trad. it. di A. Liberati, in «Aut Aut», 337, *Indagini sul gioco*, Milano, Il Saggiatore, 2008.

fine del secolo. Nel 1998 tenni per alcuni mesi un diario dei giochi (non dei giorni) dell'anno.⁶ Da poco erano state introdotte in Italia le lotterie istantanee, cioè il gratta-e-vinci; la mia figlia maggiore scopriva di non essere portata all'accudimento a spese del suo *Tamagotchi* (oggi è una madre assai scrupolosa, a dimostrazione che i videogiochi non distorcono i caratteri), dal dicembre precedente era stato introdotto il *Jackpot* dell'Enalotto e all'inizio di gennaio il SuperEnalotto faceva notizia e anzi scalpore per l'entità del montepremi (il 18 gennaio fu assegnata la prima vincita, circa 17 miliardi lire; nessuna lotteria aveva mai superato i 7 miliardi); sull'incunabolistica Internet pre-Duemila debuttava un sito che riproduceva al ritmo di un fotogramma al minuto la ripresa di una webcam montata nella camera da letto di una ragazza londinese. Io avevo invece notato che nel mio personal computer - che era da qualche anno il mio principale strumento di lavoro - erano presenti dei giochi.

Quello di cui mi accorgevo è che l'organizzazione fino ad allora abbastanza stabile dei livelli di realtà stava mutando e nel nuovo assetto il confine tra gioco e realtà era assai meno marcato, nello spazio e nel tempo, tant'è vero che, come scoprii con esultanza, alcuni videogiochi erano provvisti di un pulsante chiamato *Panic Button* sempre presente nella schermata. Premendolo il videogioco andava in pausa e scompariva istantaneamente mentre sul monitor arrivava un file preordinato dall'utente. Serviva per i casi in cui il capufficio decide di fare una visita proprio mentre stai giocando anziché lavorare. Dal tavolo di gioco al tavolo di lavoro in un click.

Il gioco era diventato il ludico: una categoria un po' meno sostantiva, più frattale, interstiziale. Anche il serio si vestiva sempre più spesso di ludico, con il *design* e il *packaging* sempre più allusivo verso l'universo dei *gadget*, dalla Fiat Multipla che pareva progettata a Topolinia a oggetti come il Merdolino di Stefano Giovannoni per Alessi o alle pubblicità dei prodotti freschi dell'Esselunga curate dall'agenzia Pirella che riempivano di arguti *calembour* visivi il panorama urbano di Milano. Del resto io tenevo una rubrica giochi che usciva sull'ultima pagina dell'inserito culturale del sabato della Stampa di Torino: in quegli anni sono arrivato a pubblicare anagrammi di politici a pagina tre: anche i giochi di parole erano risaliti verso le fonti del discorso che si riteneva più serio e che in quegli anni invece si era riempito di sghignazzi, colore, turpiloquio, barzellette, irrisioni verbali.

Tutte le conclusioni sull'infantilizzazione del mondo adulto le lasciavo a chi avesse voglia di farne, cercavo di tenere concentrata la mia attenzione sui fenomeni.

La seconda nota è: il gioco si è frammentato nel ludico.

⁶ Ora in BARTEZZAGHI, *La ludoteca di Babele...*, cit.

3. GAME / PLAY

Per quanto riguarda il gioco, il XX secolo si è chiuso con la pubblicazione nel 1999 dell'*Enciclopedia dei giochi* di Giampaolo Dossena (Utet), l'opera in cui il massimo esperto di giochi italiano ha riversato un quarto di secolo di studi, esperienze, pubblicistica a proposito dei giochi. Ha giocato e recensito tutti i giochi tradizionali, tutte le novità uscite, fermandosi alle soglie di due generi di giochi, che ha conosciuto senza ritenere di approfondire: i giochi di ruolo e i videogiochi. Oltre a due modi diversi di essere immateriali questi generi hanno una caratteristica comune: perlopiù non hanno regole vere e proprie, che si possano e debbano imparare prima di giocare. I limiti posti al raggio d'azione e al comportamento del singolo giocatore emergono nel corso del gioco stesso, nella forma non di una applicazione regolamentare ma di un'esperienza. Nei termini del semiologo Jurij Lotman sarebbe un passaggio da una cultura "grammaticalizzata" a una "testualizzata". Nel primo caso il richiamo a regole prescritte fa procedere il comportamento da un codice, appunto una grammatica; l'alternativa è riferirsi a un "testo" cioè alle esperienze del passato - come per la giurisprudenza anglosassone. Forse quello che disorientava Dossena era appunto questo passaggio dalle regole al modo di giocare: in termini saussuriani, dalla *langue* alla *parole* del gioco; nei termini della prefazione di Umberto Eco a *Homo ludens* di Johan Huizinga, dal *game* al *play*.⁷

4. PLUG AND PLAY

Ovunque si è poi riscontrato il primato della *performance* sulla competenza. Le regole trattate come lacci e laccioli e tenute sempre sotto stress; l'enfasi sul "fare", di cui fa parte sia l'azione di gioco sia l'applicazione della regola.

Nello sport il momento della regola è quello in cui l'arbitro fischia o non fischia. A questo oggi seguono ripetizioni infinite di moviole, occhi di falco, dibattiti e inchieste su quell'attimo che viene reiterato in eterno. Perché l'arbitro ha fischiato quello o non quello? Perché la magistratura ha indagato su questo e non su quello? La regola si è fatta remota e la sua applicazione si è fatta contendibile essendo anche questa una prassi.

Oltre che l'agonismo ludico e quello sociale vediamo succedere lo stesso in molti altri giochi. Da anni abbiamo imparato che la finanza può essere

⁷ ECO U., *Homo ludens*, oggi, introduzione a HUIZINGA J., *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 1973.

creativa e che comunque un bilancio aziendale può contenere un tasso di ambiguità che ingenuamente ci si potrebbe aspettare solo nell'ambito artistico e poetico. Una volta non c'era dispositivo che si potesse far funzionare senza averne letto le istruzioni per l'uso. Ora prevalgono le tecnologie *plug and play* (dove il verbo *play* si impiega anche quando non si tratta di giochi), in cui lo si collega e il sistema va.

Ovunque l'esperienza fa aggio sull'applicazione, la prassi sulla norma, il testo sulla grammatica, il *play* (il gioco giocato) sul *game* (il gioco come matrice regolamentare). La legittimità, se non addirittura la legalità, è divenuta materia contendibile.

5. MODI DI STARE AL GIOCO

Eco rimproverava a Huizinga di aver considerato il gioco più nel suo aspetto di comportamento che in quello di struttura: era il 1973 e c'era una partita in corso tra behaviorismo e strutturalismo. Oggi è forse invece il caso di guardare proprio ai modi di stare al gioco. Il rapporto con le regole, per esempio, mostra l'esistenza, del tutto controintuitiva, di un legame tra l'abitudine e la creatività.⁸ Due termini che la mentalità e la retorica vogliono opposti e invece sono processualmente legati, poiché è l'abitudine alla regola che genera l'agio nel gioco e solo chi è a proprio agio con i fondamenti del gioco ha la capacità di elaborare nuove tattiche e strategie mentre gioca. Ancor più euristico è poi considerare i diversi modi di infrangerle, le regole.

6. MODI DI NON STARE AL GIOCO

Tutte le analisi classiche del gioco parlano della figura del "guastafeste" e della figura del "baro" e mostrano così come a differenza del primo il secondo per certi versi stia al gioco: la sua slealtà è dissimulata, appare come un giocatore leale e tanto basta ai suoi scopi. Il guastafeste invece è colui che rompe il gioco: non vuole determinarne l'esito bensì l'interruzione. Con grande finezza Maurice Blanchot ha fatto notare che quando si dice a un bambino che il suo cavallo non è un cavallo ma un manico di scopa non gli si rivela

⁸ LANDOWSKI E., "Pour l'habitude", in *Cuaderno de trabalhos*, São Paulo, Centro de pesquisa sociosemióticas, 1998; trad. it. di A. Perri in *Semiotica in nuce*, a cura di P. Fabbri, G. Marrone, volume II. Teoria del discorso, Roma, Meltemi, 2001.

nulla che non sappia. Il bambino sa benissimo com'è fatto un cavallo, non si inganna al proposito. Solo che sta *giocando* a cavallo e dicendo che il cavallo è un manico, o baciando la locomotiva, si introduce pesantezza in una dimensione, quella del gioco, che non la tollera.⁹

Il baro riconosce la regola e la elude in segreto; il guastafeste non riconosce la regola e fa crollare l'impalcatura leggera del gioco. Ci sono poi casi in cui la regola è riconosciuta ma viene infranta in tutta evidenza. Nello sport questi sono i "falli". Anche qui c'è una distinzione preliminare da fare.

Negli sport che prevedono contatto fisico tra gli avversari si distinguono di solito "falli di gioco" e falli più gravi, spesso denominati con la forma spreghiativa di "fallacci". "Falli di gioco" è un modo di dire strano, come lo sarebbe "reati di legge": perché li fa apparire irregolarità che in qualche modo rientrano nelle regole. In realtà si tratta di quelle irregolarità che sono connesse al gioco, perché dipendono dall'irruenza mal controllata oppure da qualche analogo sconfinamento, tale da far superare la soglia della punibilità a un'azione perfettamente regolare. Sono oltranzze del gioco, sconfinamenti: non sono sabotaggi.

A essere considerati "antisportivi" sono i comportamenti che danneggiano l'avversario non come giocatore ma come persona.

7. I LIMITI DELL'AGONISMO

Possiamo dunque dire che nel gioco l'agonismo ha un limite e questo limite è costituito non tanto dalle regole ufficiali del gioco quanto dal *fair play*.

L'agonismo impone di prevalere sull'avversario. Il *fair play* richiede che gli sforzi agonistici, cioè gli sforzi per prevalere, si limitino a quelli previsti dal gioco, alle irregolarità semplici, "falli di gioco" e non "fallacci". L'agonismo consente e anzi richiede di ostacolare l'avversario; il *fair play* aggiunge la specificazione: a essere ostacolato deve essere l'avversario ma senza che ciò implichi di danneggiare la persona dell'avversario.

La persona del giocatore è quella che smette i suoi panni civili per indossare una divisa di gioco, si registra da un arbitro, scende in campo, stringe la mano all'avversario, aspetta il segnale di inizio partita. Espletate queste formalità diventa un giocatore, nel senso che assume un ruolo nel gioco e la sua identità di persona è come messa in secondo piano. Ritorna in primo piano alla fine del tempo del gioco o quando il gioco viene sospeso per un infortunio fisico, o per qualche

⁹ BLANCHOT M., "L'attrait, l'horreur du jeu", in Nrf N°65, 1958; trad. it. di D. Gorret in «Aut Aut», 337, cit.

altro fatto che ha oltrepassato i confini più larghi del gioco. Gesti di stizza per un'azione sfortunata, esultanze troppo sfacciate per un risultato ottenuto, gesti di scherno sono altrettanti esempi di rottura del *fair play*. L'insulto personale è una *provocazione*: ha come obiettivo quello di far retrocedere l'avversario dallo stadio di giocatore a quello di persona, la cui reazione alla provocazione stessa determinerà un danno alla squadra per cui gioca (è il presumibile caso della reazione violenta di Zinedine Zidane a una provocazione dell'avversario Marco Materazzi, nella finale dei campionati del mondo del 2006).

8. BISOGNA SAPER PERDERE

Il mio interesse attuale va proprio all'agonismo e innanzitutto agli statuti del vincere e del perdere. Mi appoggio anche a canzonette.

“Bisogna saper perdere
non sempre si può vincere
e allora, cosa vuoi?”
(canzone)

All'edizione 1967 del Festival di Sanremo The Rokes e Lucio Dalla parteciparono con la stessa canzone, intitolata *Bisogna saper perdere*. La canzone parlava di contese amorose che al momento non sono pertinenti per il nostro discorso. Va però sottolineato come il titolo della canzone proponesse una condizione del tutto particolare. In termini modali “bisogna sapere” si traduce in un “dover sapere” ossia “non poter non sapere”. Ma se al vincere la competenza del sapere si riferisce in modo del tutto pacifico, non si può dire lo stesso del perdere. In altri termini, siamo abituati a pensare che si può “saper vincere” o “non saper vincere”: “sapere” è parte della competenza necessaria al raggiungimento di uno scopo. In che senso il fallimento richiederebbe un “sapere”?

9. LA STORIA DELL'AGONISMO

La teoria semiotica canonica dell'azione a cui sto facendo riferimento è quella elaborata da Algirdas J. Greimas, nella sua analisi del racconto *Deux amis* di Guy de Maupassant.¹⁰ In questa teoria ogni azione è un “programma narrati-

¹⁰ GREIMAS A. J., *Maupassant. La sémiotique du texte: exercices pratiques*, Seuil, Paris 1976; trad. it. di G. Marrone e G. Bassano, Milano, Bompiani, 2019.

vo”, presuppone l’aver dato valore (positivo o negativo) a un oggetto e consiste nel conseguente tentativo di congiungersi con esso o disgiungersi da esso.

Possiamo definire l’agonismo come il genere di storie il cui oggetto di valore è la vittoria. Una volta che un soggetto riceve (da sé stesso, da motivatori esterni) il mandato di vincere, e a vincere è perciò persuaso o costretto (secondo le modalità del volere o del dovere), cerca di acquisire le competenze che glielo consentano, secondo le modalità del potere e del sapere. La terza fase sarà quella dell’azione vera e propria (in semiotica: “performance”), in cui il soggetto si congiungerà o non si congiungerà con l’oggetto della vittoria.

Sono pensabili programmi narrativi in cui perdere sia un oggetto di valore: ma questi non sarebbero più programmi narrativi agonistici. Si può segretamente voler far vincere l’avversario, se costui è un bambino o un principiante da incoraggiare o se si ritiene di poter avere dalla sconfitta un vantaggio maggiore di quello che deriverebbe dalla vittoria. Ma certo non è questo ordine di vantaggi quello a cui si riferisce il titolo “Bisogna saper perdere”.

Possiamo ora ammettere di aver capito la canzone: per “saper perdere” si intende una competenza che non precede la performance ma ne consegue. Il proprio “saper perdere” va messo in campo non prima di aver giocato ma dopo, cioè quando *si è già perso*.

Nei programmi narrativi greimasiani i passi non sono tre, bensì quattro: dopo il mandato, dopo l’acquisizione della competenza, dopo l’evento della performance si apre la fase conclusiva della “sanzione”. È il momento in cui l’acquisizione o la mancata acquisizione del valore è appunto ufficialmente sancita. Nello sport è il momento del podio e, alle Olimpiadi, dell’inno nazionale. Quando cioè si riconosce al vincitore, a colui che è prevalso nella competizione, una ricompensa venale o simbolica, che sarà l’incarnazione materiale della sua “affermazione”; appunto una “ricompensa competente”.

10. UNA COMPETENZA ULTERIORE

Chi ha perso dovrebbe parimenti ammettere la sconfitta o, come si dice, “riconoscerla”. Quando tale ammissione viene a mancare è come se il doppio programma narrativo restasse senza una delle due sanzioni. Come una mano tesa a cui non ne va incontro un’altra; o come un capo della stringa troppo lontano per essere annodato all’altro.

È alla fase conclusiva della sanzione che allude il “bisogna saper perdere”, che in una traduzione un po’ più orientata semiotica denuncia con maggior evidenza il proprio carattere paradossale: “bisogna saper aver perso”. Sa aver

perso chi non dimentica di riconoscere la sconfitta pur nel momento in cui prova il bruciore passionale della frustrazione.

11. NO TIME FOR LOSERS

Purtroppo dieci anni dopo la canzone “Bisogna saper perdere” non aveva lasciato traccia di sé, tranne che nella mia memoria, mentre proprio nel 1977 ne usciva un’altra che tuttora, quasi mezzo secolo dopo, è un inno epocale e ci esorta a cantare in coro “We Are the Champions / No Time for Losers”. Si era alla soglia dei fatali anni Ottanta e si stava determinando o perfezionando un cambiamento di mentalità che lasciava traccia anche nel lessico.

Tra le altre conseguenze, tale svolta ha segnato uno slittamento semantico non vistoso ma decisivo nel valore del participio, aggettivo e sostantivo «vincente».

Nella sua accezione tradizionale, “vincente” è sinonimo di “vincitore” e di “vittorioso”. È quindi una qualificazione terminativa: qualcosa che giunge alla fine di un’azione. Sembra inoltre in relazione più stretta con la dimensione puntuale della “vincita” (“il cavallo vincente”, “la schedina vincente”, il “numero vincente”) piuttosto che con la dimensione più durativa della “vittoria”, che si correla più frequentemente al “vincitore”. Si è vincenti subito dopo la contesa; vincitori lo si rimane per gli annali.

Solo dagli Ottanta in poi è parsa diffondersi e prevalere un’accezione al contrario incoativa, quella secondo cui “vincente” nomina la condizione di chi è “abituato a vincere”, ha “il giusto atteggiamento per vincere” e alla fine dei conti è addirittura “destinato a vincere”. Questa accezione capovolge l’ordine logico e cronologico dell’azione: non è più il vincere che fa il vincente, ma è il vincente che fa il vincere. “Risultare vincente” è la constatazione di un esito agonistico; “essere vincente” è ora una propensione, un’inclinazione, una “mentalità”, un tratto di carattere (un *ethos*). Lo stesso, naturalmente, è capitato anche al termine opposto di “perdente”.

Nello stesso periodo si è saldata una nuova solidarietà fra l’agonismo ludico e sportivo e l’agonismo sociale, all’interno di un processo complessivo di nuova pervasività della dimensione del ludico, la stessa di cui parlavo all’inizio, ma con un’enfasi specifica portata sulla competizione. È stato, quello, anche il periodo in cui alla dimensione politica della “lotta” fra classi si è sostituita la visione delle relazioni sociali come “competizione” fra simili (imprese, gruppi, squadre, individui). Una competizione pervasiva e frattale, diffusa in ogni ambito.

Nel 1999 Romano Prodi fondò il movimento “I democratici”, con cui avrebbe fatto concorrenza anche elettorale al partito dei Democratici di Sinistra, suo tradizionale alleato. Fu in quell’occasione che affermò: “Competition is competition”. La maliziosa tautologia raggiunse il microfono teso da un telecronista dopo essere passata dalla fenditura del largo sorriso dell’ex presidente del Consiglio. Con quella dichiarazione Prodi ricordava che nella circostanza della gara non si conoscono fratelli e sorelle, le amicizie si sospendono, si lotta per prevalere, senza alcuna possibile deroga.

12. CAPOVOLGIMENTI

Abbiamo dunque osservato due inversioni: un sapere che non precede ma consegue all’azione e una sanzione che non consegue ma precede l’azione. Possiamo prenderli come paradossi possibili nel linguaggio quotidiano che probabilmente si possono sciogliere con l’analisi. Ma possiamo trattarli anche in forma indiziaria, come lapsus, inciampi della *parole* che invitano a guardare nella *langue*.

Un altro paradosso è quello del nostro titolo: “chi vince non sa cosa si perde”. Ha una prima ambiguità nel pronome “si” che può essere considerato in modo intensivo (come quando il Napoli vinse il primo scudetto: “Cosa vi siete persi”) o in modo impersonale (“Giocando male si perde la partita”). Ma la vera ambiguità è quella del verbo “perdere” che non è solo l’opposto di “vincere”; c’è anche un perdere senza vittorie altrui, come il drammatico “perdere tempo” e il persino peggiore “perdere l’occasione”. Ora mi fermo perché non si spiegano le barzellette: ma quando si adotta un motto come mantra o koan mi pare sia lecito e anzi doveroso spiegare perché lo si è scelto. E proviamo una commutazione con un’altra coppia di opposti reciproci: Chi dona non sa cosa si riceve. Per i lettori di Marcel Mauss potrebbe essere un *bon mot*, no?

13. CON, CONTRO

Il titolo “Chi vince non sa cosa si perde” è sia ambiguo (anzi, doppiamente ambiguo) sia paradossale, ma ha anche un vantaggio: dice subito che il gioco non ha mai una faccia sola e parlarne richiede sempre di impegnarsi a sbrogliare una quantità di fili intrecciati.

Un primo imbroglio riguarda proprio la figura di chi può vincere o perdere, cioè le persone che stanno giocando. Vanno considerate avversarie o compagne

di gioco? Pensare al motivo per cui si gioca aiuta a rispondere. Si può infatti giocare per giocare o giocare per vincere o persino giocare per “stravincere”.

Sembra allora ragionevole giungere a una prima conclusione: tra compagni, si gioca per giocare (*con*); tra avversari, si gioca per vincere (*contro*). Ora stiamo soltanto parlando di parole, d'accordo, e oltretutto ci sono casi in cui distinguere quando si gioca *con* e quando si gioca *contro* sembra del tutto facile. Per esempio quando si gioca *con* i propri compagni di squadra *contro* gli avversari dell'altra squadra. Se però due persone amiche decidono di affrontarsi in una partita a scacchi, a briscola, a tennis, a backgammon il loro modo di stare assieme (*con*) consisterà nel misurarsi l'una (*contro*) l'altra. Non è più adeguato dirle sia compagne sia avversarie? Compagne nel giocare, avversarie dentro al gioco.

14. GIOCARE PER VINCERE

Si parla di agonismo quando un gioco prevede un esito con vincitori e vinti e quando, almeno in linea di massima, vincere o perdere dipende dal merito individuale, in termini di abilità (forza, agilità, calcolo, rapidità). Anche alla lotteria o alla roulette si vince e si perde, ma non accade per merito.

Se seguiamo Roger Caillois¹¹ e classifichiamo non i giochi ma i tipi di impulso che ci portano a giocare ci accorgiamo che nei giochi agonistici si gioca per vincere e cioè per sancire il proprio primato, per dimostrare la propria superiorità o proclamarla. Nei giochi detti “d'azzardo” come la *roulette* e le lotterie si gioca invece per sfidare la sorte, motivazione al gioco che Caillois non rubrica nella categoria dell'*agon* ma in quella dell'*alea*.

15. VINCERE PER ESSERE IL MIGLIORE

Prima di un importante incontro di calcio, allo spiritoso allenatore triestino Nereo Rocco fu augurato l'usuale “Che vinca il migliore!”. Lui rispose in dialetto: “Speremo de no”. Sappiamo infatti che anche in contesti fortemente agonistici non sempre vince il migliore: possono intervenire elementi aleatori che ribaltano i valori in gioco. E poi, chi è il migliore *a priori*? Come si stabilisce una graduatoria di merito (se non appunto attraverso l'agonismo)?

¹¹ CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard 1958; 2^a ed.: 1967; trad. it. di Guarino L., Milano, Bompiani, 1981.

Lo si vede nei casi in cui ai giochi primari se ne sovrappongono di secondari: scommesse sull'andamento di partite - giochi di *alea* su giochi di *agon*. Gli scommettitori hanno a disposizione un'elevata quantità di informazioni e statistiche minuziose: l'età e il peso di cavalli e *boxeur*; gli *score*, cioè i punteggi raggiunti da ogni singolo contendente, gli aggiornamenti sulle sue prestazioni recenti; i "record", che prendono il nome dalla registrazione dei risultati ottenuti. Questi dati consentono a ogni scommettitore di considerare tutti i valori in campo; l'insieme delle singole scommesse determina poi le quote degli allibratori che finiscono così per fungere da possibile indicatore su chi sia ritenuto essere il favorito, se non proprio il migliore. Per questo genere di status si usano locuzioni come: "migliore sulla carta".

"Agone" è innanzitutto il nome del campo di gioco, cioè il luogo tipico dove avviene la prova: dove la preparazione, i dati della carriera e lo stato di forma attuale di ogni concorrente possono trasformare il favorito in vincitore o no. Ci si può ritenere o essere ritenuti migliori prima della prova e uscirne sconfitti, e viceversa. Non c'è mai un passaggio diretto dallo status di "migliore sulla carta" allo status di "vincitore": il gioco si definisce anche e soprattutto per la sua imprevedibilità e per la possibilità di veder ribaltato qualsiasi pronostico, anche il meno audace. È proprio per questa imprevedibilità che è possibile appassionarsi passivamente (da spettatori) al gioco primario (l'*agon*) e attivamente al gioco secondario (l'*alea*) delle puntate.

Nei termini dello schema narrativo canonico della semiotica la competenza non può mai essere direttamente determinante nei confronti della performance, traduzione tecnica del principio per cui a vincere non è sempre "il migliore" (sul piano della competenza). Questo del resto è sempre valido anche per le narrazioni in senso stretto, in cui le due fasi (competenza e performance) sono separate proprio perché non c'è narrazione senza un livello almeno minimo di suspense fra la preparazione dell'azione e il suo compimento. Tanto più questo deve essere valido nello sport, che è gioco con spettatori e che dunque non sarebbe avvincente se il suo esito finale non fosse effettivamente contendibile.

Tra il valore presunto prima della prova e l'esito della performance si apre dunque uno scarto senza il quale peraltro non sarebbero possibili le opposte tattiche preventive (le "pretattiche" del gergo dei giornali sportivi): fingere di essere più forti di quanto si è (per intimorire) o al contrario dissimulare la propria forza per manipolare la preparazione dell'avversario (indurlo a un comportamento di sufficienza).

Nell'ambito delle attività spettacolari - quelle per assistere alle quali c'è un pubblico disposto a pagare - lo sport si caratterizza proprio per questa incertez-

za nell'esito. La differenza con la suspense che si determina in un film o una *pièce* è che questa è preordinata, così come preordinato è il percorso di tensioni e distensioni di un concerto musicale o di uno spettacolo di danza. *Suspense* e percorso tensivo, nello sport, sono invece aperti nell'esito. Questo è l'elemento che tiene ancorato lo sport alla dimensione del gioco, così come la potenziale presenza di pubblico pagante lo introduce nella dimensione dello spettacolo.

16. "AFFERMARSI"

Una volta concluso il gioco, chi lo vince ottiene, tra gli altri conseguimenti, il diritto di proclamarsi appunto vincitore. Non si tratta di mera tautologia, è invece un punto cruciale dell'inarcatura narrativa dello sport.

Vincere è un *affermarsi*, si dice: l'espressione non è tra le meno acute che il lessico italiano mette a nostra disposizione. Il *Grande dizionario dei sinonimi e dei contrari* (Zanichelli, 2013) definisce l'"affermarsi" (nell'accezione relativa alla persona) come equivalente di: "imporsi, avere successo, farsi un nome, farsi una posizione, distinguersi, segnalarsi, emergere, arrivare, sfondare". Solo due i termini contrari: "fallire, far fiasco". La differenza quantitativa fra i molti sinonimi e i pochissimi contrari non pare trascurabile e questo perché è effetto e segno di una differenza qualitativa. Chi vince, "si afferma": dunque si segnala, emerge, si distingue, si impone anche all'attenzione; la sua azione ha avuto "successo", cioè ha avuto séguito e così è "arrivato" (verrebbe quasi da dire: è arrivato ad arrivare). Quasi tutti i sinonimi elencati dal dizionario alludono ognuno a proprio modo a una acquisizione di realtà e non è un caso se il gergo sportivo usa "realizzare" nel senso di segnare un punto, far fruttare un'occasione.

Chi perde, invece, "fallisce", cioè non riesce nel suo intento; oppure "fa fiasco" (secondo un modo di dire pittoresco ma di origini insondabili). In questo senso specifico "Fallire" non è nulla di sostanziale, non è altro che la negazione dell'affermarsi: è il non essere arrivato, non essere emerso, non essersi distinto, non aver avuto successo, cioè non aver ottenuto alcun seguito alla sua azione. Visto nei termini dell'affermarsi, perdere non ha un senso autonomo: è semplicemente non aver vinto.

Che la fama arridesse al vincitore - e solo a lui, senza secondi e terzi posti su alcun podio - era un fatto già negli sport antichi. Sin da allora la fama è considerata in funzione della circolazione del nome, il far parlare di sé: il nome del vincitore era l'unico che si diffondeva nella società e rimaneva nella memoria collettiva.

"Fama volat", dice Virgilio nell'Eneide: la fama era considerata come entità divina, autonoma e sovrana. L'accezione agonistica di "affermarsi" interviene in-

vece nella nostra lingua solo con la modernità, come francesismo (come già accadeva con altri termini, come “banalità” e “creatività”). Ci vuole insomma una società borghese, con i suoi organi di stampa, perché vincere diventi un affermarsi.

“Affermarsi, farsi un nome. Oh, che brutta parola! ‘Lei si è affermato!’ (Alfredo Panzini, *Dizionario moderno delle parole che non si trovano nei dizionari comuni*, 1904). Esattissima però la diagnosi tratta con malevolenza dallo stesso Panzini: “Questa *affermazione* sarebbe un surrogato della gloria” (corsivo nell’originale).

La gloria è l’apice della fama, la fama assoluta e universale; l’affermarsi ne è il surrogato perché non ha più nulla di trascendente, rinvia alla nuda scena del mondo e della vanità sociale. La gloria è attribuita dagli dèi, l’affermarsi è opera dello stesso soggetto.

17. TRE MODI DI VINCERE E DUE CONSEGUENZE DELLA VITTORIA

Possiamo dunque dire che nell’agonismo si gioca per vincere e si vince nei confronti di tre istanze: rispetto alla persona avversaria (è il prevalere); rispetto agli astanti (è l’affermarsi); rispetto a sé stessi (è il trascendersi). Abbiamo perciò una concezione estroflessa e una introflessa della vittoria: la fama con il suo grado superlativo della gloria e il trascendimento del sé, con l’avversario che è il mediatore fra le due dimensioni: l’Altro come porta fra sé e mondo.

Voglio allora chiudere con le parole che David Foster Wallace fa dire al capo degli allenatori dell’accademia tennistica *Infinite Jest*, Gerhardt Schtitt.¹²

Il vero avversario, la frontiera che include, è il giocatore stesso. C’è sempre e solo l’io là fuori, sul campo, da incontrare, combattere, costringere a venire a patti. Il ragazzo dall’altro lato della rete: lui non è il nemico; è più il partner della danza. Lui è il *pretesto* o l’*occasione* per incontrare l’io. E tu sei la sua occasione. Le infinite radici della bellezza del tennis sono autocompetitive. Si compete con i propri limiti per trascendere l’io in immaginazione ed esecuzione. Scompari dentro al gioco: fai breccia nei tuoi limiti: trascendi: migliori: vinci.

¹² WALLACE D. F., *Infinite Jest*, New York, Little, Brown and company, 1996, 1997; trad. it. di E. Nesi, Roma, Fandango, 2000.

Ringraziamenti

Desideriamo esprimere la nostra riconoscenza a tutti coloro che hanno reso possibile la realizzazione di questo volume e, ancor prima, del convegno “*Faites vos jeux. Gioco e spazio nei testi e dei testi*”, svoltosi a Udine dal 22 al 24 marzo 2023.

Un sentito ringraziamento va anzitutto alla Prof.ssa Elena Polledri (Università di Udine) e al Prof. Leonardo Buonomo (Università di Trieste), rispettivamente Coordinatrice ed ex Coordinatore del Corso di Dottorato interateneo in “Studi Linguistici e Letterari” (Università degli Studi di Udine/Università degli Studi di Trieste), così come al Collegio di Dottorato, per aver accolto con entusiasmo e sostenuto, anche finanziariamente, la nostra iniziativa.

Siamo profondamente grati ai membri del Comitato Scientifico, che hanno seguito e supportato il progetto sin dai suoi esordi, accompagnandoci con costante dedizione attraverso le varie fasi della sua organizzazione e del suo sviluppo. Desideriamo dunque ringraziare, in ordine alfabetico, la Prof.ssa Sergia Adamo (Università di Trieste), il Prof. Leonardo Buonomo (Università di Trieste), la Prof.ssa Nadine Celotti (Università di Trieste), la Prof.ssa Silvia Contarini (Università di Udine), la Prof.ssa Margherita De Michiel (Università di Trieste), il Prof. Alessio Decaria (Università di Udine), la Prof.ssa Alessandra Ferraro (Università di Udine), il Prof. Neil Anthony Harris (Università di Udine), la Prof.ssa Renata Londero (Università di Udine), la Prof.ssa Marella Magris (Università di Trieste), il Prof. Paolo Panizzo (Università di Trieste), la Prof.ssa Elena Polledri (Università di Udine), la Prof.ssa Federica Rocco (Università di Udine) e la Prof.ssa Francesca Todesco (Università di Udine); un ringraziamento va an-

che al Prof. Simone Costagli (Università di Udine), alla Prof.ssa De Michiel e alla Prof.ssa Claudia Di Sciacca (Università di Udine), che hanno generosamente contribuito alla moderazione dei panel.

Ringraziamo dunque i diversi Dipartimenti coinvolti in entrambi gli atenei, con i rispettivi Direttori e le rispettive Direttrici: la Prof.ssa Fabiana Fusco per il Dipartimento di Lingue e Letterature, Comunicazione, Formazione e Società di Udine; la Prof.ssa Linda Borean per il Dipartimento di Studi Umanistici e del Patrimonio Culturale di Udine; la Prof.ssa Elisabetta Vezzosi, prima, e il Prof. Massimo Degrassi, poi, per il Dipartimento di Studi Umanistici di Trieste; il Prof. Gian Paolo Dolso per il Dipartimento di Scienze Giuridiche, del Linguaggio, dell'Interpretazione e della Traduzione.

Desideriamo infine rivolgere un caloroso ringraziamento agli autori e alle autrici degli articoli presenti in questo volume, nonché a tutti i relatori e le relatrici che, con i loro preziosi contributi, hanno reso il convegno un'importante occasione di dialogo e confronto. Tra questi, vorremmo dedicare un ringraziamento speciale ai *keynote speakers* del convegno, il Prof. Stefano Bartezzaghi (Università IULM di Milano), la Prof.ssa Adele Cipolla (Università degli Studi di Verona) nonché la Prof.ssa Anne Duprat (Université de Picardie- Jules Verne). La nostra riconoscenza va anche a Beniamino Sidoti, scrittore e giornalista, e al Prof. Bill Moran (University of Minnesota) per aver arricchito il convegno con degli interventi estremamente originali. La presentazione del *Dizionario dei giochi* (A. Angiolino/B. Sidoti, *Dizionario dei giochi. Da tavolo, di movimento, di carte, di parole, di ruolo, popolari, fanciulleschi, intelligenti, idioti e altro ancora. Più qualche giocattolo*, Milano, Unicopli, 2022) e l'introduzione alla mostra "Types of insects – Letterbugs by Bill Moran", coniugando creatività e rigore scientifico, hanno offerto spunti di riflessione profondi e contribuito in modo significativo al dialogo interdisciplinare del nostro incontro. Ringraziamo, a questo proposito, anche la Tipoteca Italiana di Cornuda, che ci ha gentilmente concesso di esporre le stampe di Bill Moran in una mostra temporanea allestita presso il II atrio di Palazzo Antonini in occasione del nostro convegno (Udine, 22 marzo-22 aprile 2023). Un sentito ringraziamento va anche a Gabrielle Barfoot, per l'accurata revisione linguistica della versione inglese della call for papers e per l'entusiasmo condiviso.

Siamo inoltre riconoscenti alla Segreteria del Corso di Dottorato di Ricerca interateneo in "Studi Linguistici e Letterari", in particolare alla Dott.ssa Giovanna Sgro e alla Dott.ssa Stella Silvestro, per il loro attento supporto burocratico e amministrativo.

Biografie: autori e autrici

Sofia Agnello è dottoranda in *Scienze dell'antichità e Archeologia* presso l'Università di Pisa, in collaborazione con il centro di Antropologia e Mondo Antico di Siena. Il suo progetto, diretto da Mario Lentano e Maurizio Bettini, si propone di fornire un'analisi antropologica delle pratiche di scrittura a Roma, in un periodo compreso tra le origini della letteratura latina e il I secolo d. C. Il suo titolo provvisorio è "*Usus litterarum*. Antropologia della scrittura a Roma".

Camilla Baldi, dopo la laurea in Storia dell'Arte all'Università di Pisa, con una tesi focalizzata sullo studio del manoscritto trobadorico M.819 della Morgan Library & Museum di New York, ha conseguito il dottorato di ricerca presso l'Università degli Studi di Firenze specializzandosi in storia della miniatura medievale e Digital Humanities.

Stefano Bartezzaghi (Università IULM, Milano). Indirizzi di ricerca: semiotica, creatività, enigmi, rapporti tra scrittura e figura. Pubblicazione recente: *Chi vince non sa cosa si perde. Agonismo, gioco, guerra* (Bompiani, 2024).

Filippo Bazzocchi è dottorando in Studi linguistici e letterari (Università di Udine-Trieste) con un progetto sui prefissi verbali russi in prospettiva tradut-

tologica. È interprete professionista (IT, RU, EN), docente di russo (CIELS Bologna) e cultore della materia (SSLMIT Trieste). Si occupa di linguistica russa, traduzione e questioni di culturologia nei contesti di Russia, Ucraina e altri Paesi dello spazio post-sovietico.

Silvia Boraso, addottoratasi all'Università Ca' Foscari Venezia in cotutela con l'Université Paris-Est Créteil, è assegnista di ricerca presso l'Università di Genova. S'interessa di letterature francofone, scrittura religiosa femminile e digital humanities. Nel 2025 pubblica *Haïti: Terre et regards. Une analyse écopoétique du paysage chez les premiers romanciers (1859-1923)*, Paris, Honoré Champion.

Rose Borel is a former student of the ENS (École normale supérieure) de Lyon. She began a PhD in 2021 at Bordeaux Montaigne University and is a member of the research team CLIMAS. Under the direction of Pascale Antolin, she studies the dynamics between identity and alterity in Ernest Hemingway's work.

Erika Capovilla è assegnista di ricerca in Letteratura Tedesca e docente a contratto presso l'Università di Udine. Nel 2024 ha conseguito il dottorato presso lo stesso ateneo, in cotutela con la Paris Lodron Universität Salzburg, con una tesi sull'umanesimo nella vita e nell'opera di Stefan Zweig. Tra i suoi interessi di ricerca figurano la letteratura di lingua tedesca, soprattutto austriaca, dalla *Jahrhundertwende* alla contemporaneità, l'umanesimo, il romanzo giallo e il saggismo.

Adele Cipolla is Professor of Germanic Philology at the Department of Foreign Languages and Literatures, University of Verona. She specialises in medieval Germanic languages and cultures (in particular Middle High German and Old Norse); palaeography and codicology; textual criticism and digital philology; intertextuality and intercultural relations; modern reception of medieval works; text and image in medieval manuscripts.

Valentina Corosaniti è attualmente dottoranda in lettere presso l'Università di Torino, dove ha conseguito anche la laurea magistrale in Cinema, Arti della Scena, Musica e Media. Il suo progetto di tesi verte sulla figura e l'opera di Edoardo Sanguineti, di cui ha indagato soprattutto il rapporto con il gioco, tema frequente delle sue ricerche, insieme a cinema e nuovi media.

Tommaso Dal Monte è dottorando di ricerca in Italianistica all'Università di Udine-Trieste, con un progetto sulla rappresentazione della pedofilia nella

letteratura italiana contemporanea. Ha partecipato a convegni e pubblicato articoli sulla narrativa italiana del Novecento (Svevo, Pasolini, Sapienza) e su autori dell'estremo contemporaneo (Siti, Lagioia, Sortino, Tarabbia).

Federica Di Giuseppe ha conseguito il dottorato in Filologia Germanica presso l'Università di Udine con una tesi incentrata su studio ed analisi dello strumento retorico della lista negli scritti di Wulfstan di York (946x966 – 1023). A tale argomento ha dedicato una serie di interventi in convegni e seminari, nonché contributi pubblicati in volumi miscellanei e rivista.

Antonio Di Vilio è assegnista di ricerca presso l'Università di Napoli L'Orientale e dal 2023 è docente a contratto di letteratura anglo-americana presso l'Università di Napoli "Federico II". Nel 2024 ha conseguito il dottorato di ricerca tra le Università di Udine e di Trieste e nel 2023 è stato Visiting Scholar alla University of California, Los Angeles. Tra i suoi interessi di ricerca figurano il noir, la letteratura Californiana, gli anni Sessanta, la cultura pop, il postmodernismo, il post-Marxismo e l'Anarchismo.

Susanna Ivaldi è dottoranda in Linguistica Generale presso l'Università di Udine. La sua tesi dottorale si concentra sul tema del blending lessicale e la sua produzione e comprensione da parte di parlanti italiani. Ha già pubblicato diversi articoli sul blending, che ha presentato a congressi internazionali. I suoi interessi di ricerca includono la morfologia, la psicolinguistica e il bilinguismo.

Emanuela Li Destri è una dottoranda in Studi linguistici e letterari presso l'Università degli Studi di Udine. Il suo progetto di ricerca ha l'obiettivo di investigare la costruzione perifrastica 'verbo di movimento + *a* + infinito' in italiano. I suoi interessi comprendono la sociolinguistica, la linguistica dei corpora, la morfosintassi, la linguistica storica e la linguistica computazionale.

Giorgia Lo Nigro è assegnista di ricerca in Studi francesi e francofoni e docente a contratto presso l'Università di Udine. Nel 2024, ha conseguito un dottorato tra le Università di Udine e di Trieste, in co-supervisione con l'Université Saint-Joseph de Beyrouth, con una tesi sulle letterature siriana e libanese di espressione francese. I suoi interessi di ricerca spaziano dalle letterature francofone del Maghreb e del Mashrek alla scrittura religiosa femminile del Seicento.

Ilaria Manenti è Dottoranda in Studi Linguistici, Letterari e Interculturali in Ambito Europeo ed Extraeuropeo presso l'Università degli Studi di Mila-

no. Il suo progetto di ricerca esamina e compara gli scritti di Elias Canetti e Thomas Bernhard in prospettiva geoletteraria. I suoi ambiti di ricerca comprendono la letteratura contemporanea di lingua tedesca, la storia del teatro tedesco e le possibili intersezioni tra letteratura e geografia.

Valeria Marino is a postdoctoral researcher with the Department of Humanities at the University of Turin. In her book, *Atene sulla Senna* (Edizioni dell'Orso, 2022), she examines the trajectory and reception of Greek francophone authors. Her research, inspired by the methods of the sociology of literature, focuses on contemporary French literature and explores the connections between literature and multilingualism, as well as the aesthetics of reception.

Sara Nocent è una ricercatrice indipendente, laureata in Italianistica all'Università di Udine. Si occupa principalmente di filosofia e psicoanalisi; attualmente lavora su Maya Deren e sulla voce come spettralità in letteratura. Ha collaborato con Alenka Zupančič e Sergia Adamo, con cui ha tradotto l'ultimo libro della filosofa slovena, *Disconoscimento* (Meltemi, 2024).

Iwan Paolini è dottorando in Studi Linguistici e Letterari presso le Università degli Studi di Trieste e di Udine; studia le relazioni fra architettura e letteratura italiana nel Novecento, oltre che la modalità fantastica. Si è occupato in occasione di convegni e pubblicazioni di Landolfi, Masino, Savinio, Ortese; ha preso parte a un gruppo di ricerca europeo sulla rivista fiumana *La battana*.

Giulia Pedrini è attualmente assegnista di ricerca presso l'Università di Trieste nonché docente a contratto presso l'Università di Trieste, l'Università di Milano e la Stiftung Universität Hildesheim. Si è addottorata in Studi linguistici e letterari presso le Università di Udine-Trieste nel 2024. I suoi interessi di ricerca includono la linguistica contrastiva, gli studi sulla traduzione, la semplificazione linguistica e la lingua della medicina, su cui ha pubblicato una monografia (Frank & Timme, 2024).

Rachele Puddu è dottoranda in Letteratura Angloamericana presso l'Università di Udine/Trieste e Fulbright Visiting Student Researcher presso la Rutgers University, New Brunswick. Il suo progetto verte sul tema della spettralità nell'ultima produzione degli autori statunitensi Toni Morrison, Philip Roth, e Don DeLillo. Ha studiato al Trinity College di Dublino e si è laureata con lode all'Università degli Studi di Siena nel 2022. Da ottobre 2023 è co-chair dell'AISNA Graduates Forum.

Monika Riedmann è dottoranda presso il Dipartimento di Studi Romanzi dell'Università di Innsbruck. È membro del "DC Borders" e beneficia dell'"Exzellenzstipendium" del Vicerettorato dell'Università di Innsbruck. La sua ricerca si concentra sulla fantascienza distopica italiana, spagnola e catalana, con particolare attenzione alle prospettive femministe e alle dinamiche di genere all'interno di tali narrazioni.

Lancelot Stücklin is pursuing a PhD in Comparative Literature at the University of Geneva, focusing on the work of French novelist Marcel Proust. His research integrates existential phenomenology (Maurice Merleau-Ponty) with cognitive approaches to literature, engaging with the concept of *embodied cognition*. His articles have been published in international journals, including *L'Esprit Créateur*, *Quaderni Proustiani* and *Colloquium Helveticum*.

Clemens Woldan is currently a doctoral candidate at the Department of German Studies at the Paris Lodron University of Salzburg. His research focuses on the practice of marriage in Viennese comedies around 1900 with regard to processes of exchange and conversion of capital into social, linguistic and gestural forms of action. His areas of interests include Austrian literature, the genre of comedy, psychoanalysis, the history and theories of the comic and performativity.