

# Piero Chiara e la sua sentenziosa affabulazione allegorico-picaresca

Autor(en): **Sala, Giancarlo**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Quaderni grigionitaliani**

Band (Jahr): **67 (1998)**

Heft 1

PDF erstellt am: **12.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-51692>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

# Piero Chiara e la sua sentenziosa affabulazione allegorico-picaresca

Quinta parte

## 2.4. LA REPUBBLICA DEL GIOCO<sup>62</sup>

Siccome la vita a Luino è monotona e sonnacchiosa, comunque “sotto la cenere”, bisogna inventare qualcosa per passare il tempo e “sfogare l’avidità di danaro senza pericolo”. Nulla di meglio che ricorrere al gioco d’azzardo per “moltiplicare” il danaro, trasformando il gioco in un sogno, in un “fine/mania”, a cui è difficile ribellarsi<sup>63</sup>, se non prendendo, più o meno deliberatamente, delle decisioni drastiche come quella dell’esilio volontario. Nella precarietà dell’esistenza dei personaggi, il vuoto, la noia e l’ozio la fanno da padroni; non c’è buonsenso; non c’è speranza di salvezza perché non c’è voglia di lavorare, di impegnarsi, di costruire un futuro con le proprie mani. Nella smisurata inoperosità viene a galla il desiderio e la necessità di divertirsi incondizionatamente, di giocare accanitamente gli uni contro gli altri. I luinesi, presi dalla febbre del gioco, quando stanno a “denti stretti” ai tavoli, si azzannano tra loro come lupi affamati. Sorge il dubbio, in questo frangente, che Chiara con la sua tagliente ironia voglia regolare qualche conto personale rimasto in sospeso con la ‘pettegola’ e avida gente di Luino, scagliando una sorta di invettiva contro tutti i viziosi del paese.

*“I luinesi, così irrequieti e avventurosi, quando non potevano andare a lavorare o a cercar fortuna in Francia o altrove, oppure fino a quando non avevano trovato la forza o il pretesto per lasciare il paese, si azzannavano tra loro nel gioco, derubandosi feroce-mente, accordandosi in due per spogliare un terzo o in tre per spogliare un quarto, e mutando poi composizione, finché - uno alla volta - si erano spogliati e rifatti tutti quanti, salvo qualcuno che finiva col vendere l’autocarro o la bottega, o magari il letto della madre, come fece il mio amico Protaso, un giorno che la povera donna era in giro a cercargli un posto di lavoro”<sup>64</sup>.*

---

<sup>62</sup> È il narratore che parla di una “dimenticata repubblica del gioco” a p. 104.

<sup>63</sup> Il gioco è un fenomeno di massa e gli italiani sono un popolo di giocatori: lo confermano i dati del Ministero delle Finanze; in Italia nel 1994 si è giocato per una spesa complessiva di 14’900 miliardi, ai quali si devono aggiungere altri 6 miliardi di ‘scommesse nere e bische clandestine’, gioco nero in mano ai racket mafiosi.

<sup>64</sup> P. Chiara, op. cit., p. 6.

Il rituale della spoliazione reciproca è un circolo vizioso, interrotto bruscamente dalla tragica ma prevedibile fine del perdente nato. Il malloppo passa da un giocatore all'altro, ma la mania del gioco costringe chi vince a volerne sempre di più e non permette di investire il denaro altrove, se non nel piacere sfrenato di effimere evasioni, attuate per mostrarsi almeno momentaneamente più ricco degli altri; perché subito dopo, al tavolo da gioco, si lascerà passare il resto del bottino, nuovamente in altre mani. Ma a cosa serve allora il denaro vinto? Dovrebbe servire a poter godere la vita e permettersi ciò a cui si deve solitamente rinunciare. I soldi vinti al gioco (guadagnati senza sforzo) consentono sì il piacere puro, ma senza il dovuto apprezzamento; quindi li si risponde presto in beni superflui, appagando dei desideri materiali a lungo repressi e non pensando neppure lontanamente a investimenti in beni duraturi. C'è poi, nella emblematica Luino, chi di denaro ne ha comunque tanto e trova subito qualche ambizioso che gli si avvicina di soppiatto, nell'intento di poter forse beccare qualche briciola rimasta nel piatto; per esempio il Càmolà che era "sempre in compagnia di gente che faceva la bella vita" (p. 127). Finché anche l'io narrante se ne va a Milano dopo aver vinto al gioco:

*"Preso in quelle follie e in quel ritmo veloce di spogliazioni al tavolo da gioco, io stesso andai una volta, per una settimana, a far vita a Milano<sup>65</sup> con una pelliccia di castorino che avevo vinto al Furiga [...] So che appena tornato a Luino riaffondai nel gioco e la pelliccia cominciò a passare da uno all'altro"* (p. 7).

*"Da quel buco andai un pomeriggio a guardare anch'io, perché mi accadde d'incontrare il Tolini (Tetàn) a Milano dove andavo per la seconda volta in vita mia a spendere dei soldi vinti al gioco"* (p. 123).

Questo gioco d'azzardo fine a se stesso, che impone alterne fortune ai singoli giocatori, è una sfida continua, una sorta di contagio a cui non ci si sottrae, un estremo tentativo di fuga da un'esistenza vuota e monotona. Il gioco è l'oppio dei poveri; e siccome alla fine del romanzo non ci sarà più una lira in giro, si smetterà definitivamente di giocare. L'io narrante si sofferma a descrivere umoristicamente questi fatti per descriverci a sua volta i diversi destini a cui lui stesso andava soggetto; e la pelliccia 'ambulante' diventa un surrogato del benessere raggiunto, un simbolo del travestimento mancato, di fuga dalla realtà, dei singoli giocatori impigliati nella ruota inarrestabile della fortuna. Vincere la pelliccia, significa essere almeno in quell'istante un vincente che per un giorno o due può sentirsi un "nababbo" e recarsi a Milano a "far vita".

---

<sup>65</sup> Milano è la capitale del piacere; è la metropoli che promette ogni sorta di divertimento; conquistare Milano significa conquistare il mondo, perché mèta lontana e agognata da tutta la gioventù luinese. P. es.: Mamarosa, tenutaria del casino, è milanese; il Prevosto è milanese; entrambi sono personaggi grassi e goderecci che rappresentano il benessere tipico della loro opulenta città di provenienza. Pure la citazione dialettale a pag. 33: "Chi volta el cù a Milan volta el cù al pan" è significativa per il lombardo mito metropolitano.

### 2.4.1. LO CHEMIN DE FER

I giocatori più anziani, esperti del gioco e della vita, avevano portato col loro rientro a Luino, oltre a una miriade di racconti avventurosi, anche la moda di giocare al favoloso gioco dello *chemin de fer*<sup>66</sup>, magari per ovviare allo *spleen* a cui andavano soggetti dopo il loro ritorno al paese, e l'avevano insegnato ai più giovani. I giocatori di *chemin* sfidano il banchiere uno dopo l'altro come se si trovassero lungo i binari di una ferrovia. Va notato il parallelismo tra il nome del gioco e il fatto che chi lo giocava erano innanzitutto degli emigranti tornati al paese, cioè gente che la *strada ferrata* aveva appunto portato lontano; quindi di nuovo abbiamo un ulteriore legame [gioco = vita] che appaga l'innato desiderio d'avventura dei luinesi. Alcuni giocatori anziani, come il Rimediotti, hanno fatto del gioco una ragion d'essere, e dimostrano scaltrezza nel giocare e nel barare. Nessun gioco è più affascinante e coinvolgente dello *chemin de fer* che numericamente ruota intorno al quadrato di tre (numero ritenuto perfetto già in Dante): nove sono i giocatori, nove è il massimo dei punti, nove si deve avere per vincere<sup>67</sup>.

*“Ma bastava che la parola chemin venisse fatta scivolare nel gruppo perché ricominciasse a serpeggiare la febbre. Il Nove splendeva in alto come un sole; e non c'erano scope d'assi, ramini, scalequaranta, tressetti semplici o ciapa no e neppure tarocchi o mitigatti*

<sup>66</sup> Detto così perché chi tiene il banco, appena perde lascia il posto al giocatore che è alla sua destra e questo sistema di rotazione ricorda il circolo delle ferrovie in miniatura. (Diz. etim. Zanichelli, pag. 229.) Lo *Chemin de fer* è una variante del baccarà, salvo il fatto che il tavolo non prevede due diversi tableaux, ma uno unico. Si gioca con sei mazzi di carte francesi, senza jolly, per un totale di 312 carte. I mazzi mischiati sono sistemati in un apposito contenitore, il sabot, (usato per evitare ogni trucco con il mazzo) dal quale vengono estratte una alla volta dal banchiere. Le carte mantengono il loro valore, tranne le figure che valgono zero. Il valore della somma di più carte è sempre inferiore alla decina (ad esempio, sommando due cinque non si ottiene 10 ma 0). Il massimo valore ottenibile è, quindi, 9 (5 + 4 o 7 + 2 ecc.). I giocatori siedono attorno ad un tavolo numerato da uno a nove, in senso antiorario, in modo che il n. 1 sia alla destra del banchiere, il n. 9 alla sua sinistra. Il banchiere dichiara la somma che vuole giocare, uno dei giocatori accetta la puntata 1. (se nessuno copre interamente la somma messa in gioco dal banco, è possibile accettare più puntate, fino a coprire il banco). 2. Il banchiere distribuisce le carte all'avversario e a se stesso (una alla volta, alternativamente), l'avversario guarda, senza farle vedere, le sue carte e se ha 8 o 9, “batte” (in gergo significa mostrare l'otto o il nove ricevuto dal banco). In caso contrario “sta” se ha più di 5 punti, o chiede “carta” se ha meno di 5. Il banchiere dà l'eventuale carta richiesta coperta, e l'avversario la scopre solo dopo averla guardata. Dopo che l'avversario ha fatto il suo gioco, il banchiere guarda le sue carte le scopre, quindi decide se dare un'altra carta a se stesso (“tirare”) o “restare”. Alla fine anche il suo avversario gira le sue carte. Vince chi ha il punteggio più vicino al 9, in caso di parità, il gioco è nullo. Il banchiere gioca contro un solo avversario alla volta.

Il banchiere può passare il banco in ogni momento al giocatore alla sua destra che, a sua volta, è libero di accettare o rifiutare. In caso di sconfitta il banco va passato obbligatoriamente.

Nei casinò si gioca su un apposito tavolo ovale su cui sono segnati nove posti per i giocatori più uno per il croupier. Il sabot si sposta dal posto 1 al posto 9, in senso antiorario, come un trenino sui binari (da qui il nome *chemin de fer*). Da: Paolo Alasci, *Tutti i giochi con le carte*, Brancato Editore, Catania 1991.

Lo *chemin de fer* è un gioco dalle regole semplicissime, ma prevede altresì un ricco regolamento: l'azzardo può raggiungere cifre notevoli. Tutto è in mano al caso, la vincita dipende dalla sorte anziché dalla bravura del giocatore, e perciò simili giochi d'azzardo sono vietati dalla legge.

<sup>67</sup> Potenza di tre, il nove è annoverato tra i numeri maggiormente dotati di carica simbolica. Nella tradizione occidentale si ricordano i nove cori degli angeli e le nove sfere dell'immagine cosmologica medioevale. Inoltre nella “sapienza del nove” si è visto spesso un potenziamento magico del numero tre; (“ogni trinità è perfetta”; “tutte le cose buone sono sempre tre”).

*che potessero farci dimenticare l'emozione del grande mazzo di trecentododici carte che butta come una sorgente gli otto, i nove e tutte le altre potenti combinazioni, governate da un fluido che è la sorte pura, l'azzardo" (p. 47).*

Nella repubblica del gioco si gioca di tutto, di regola però solo giochi a carte; qualche altra rara volta si parla del bigliardo<sup>68</sup>. Lo *chemin* è il gioco che lega assieme i giocatori, così come la ferrovia tiene collegati i luinesi al resto del mondo. La vita è come l'andare sulle rotaie: l'unica cosa che si può fare è quella di accelerare, frenare, fermarsi, scendere alla stazione e eventualmente 'cambiar treno'. Grazie alla ferrovia e alla stazione i legami sociali sono più vasti e profondi, quasi a dire 'internazionali'. Luino è zona di frontiera, zona limite tra nazioni diverse, zona chiave per i traffici commerciali. Il particolare cosmopolitismo luinese consente inoltre il dilagare di attività illecite o al limite della legalità, come il gioco d'azzardo, il contrabbando, il bordello. La vita a Luino è appunto "sotto le ceneri" (vita = anche 'gestione del potere'), alla luce del sole affiora solo il tedio, l'ozio e la noia. Prendere il treno alla stazione di Luino significa fare uno sforzo per cercare di capire dove sia la "vera vita"; aspettarlo significa attendere un cambiamento dall'esterno che non sempre arriva.

L'io-narrante è solitamente un testimone interno ed esterno al contempo, "confidente di ognuno", che in alcuni casi si nomina esplicitamente nel testo in prima persona, sostituendo il collettivo e più corale noi:

*"[...] io stesso andai una volta [...]" (p. 7), "[...] mi fermai [...]" (p. 23), "[...] lasciammo, io e il Peppino [...]" (p. 24), "[...] solo io tuttavia dovevo conoscere [...]" (p. 53), "Solo io, confidente di ognuno, seppi la verità in tutti i suoi particolari." (p. 136), "[...] con me e con gli altri giocatori [...]" (p. 136), "[...] con me e col Benini [...]" (p. 140).*

Pur credendo in un primo tempo che si tratti di Chiara stesso, si trovano qua e là nel testo delle esplicite smentite, e quindi ci si rende conto che si tratta in effetti di una sottile tecnica narrativa, adottata dall'autore per distanziarsi di volta in volta e trovarsi sempre come testimone oculare o uditivo sul posto degli accadimenti:

*"Dovetti giurare su mio fratello morto due anni prima che non avrei parlato mai" (p. 136).*

*"In un cascinale vicino io sono stato 'baglito' dalla Lena e cullato al suono delle bocce contro l'asse e delle bestemmie dei giocatori di morra" (p. 19).*

*"[...] dietro le cascine diroccate dove stava una volta la mia balia" (p.24).*

---

<sup>68</sup> A pag. 31 si dice: "non potendo giocare ad altro che al bigliardo, che in quel tempo non era in auge tra noi - perché ogni gioco nei paesi ha i suoi momenti di favore e di sfavore - si disertava il *Metropole*." Il gioco d'azzardo più praticato in Italia nel 1994 è stato il Lotto, seguito nell'ordine dalle scommesse alle corse di cavalli, dal Totocalcio e da altri giochi di Casinò.

Si sa che Chiara non ebbe mai un fratello (era figlio unico); autobiografico risulta invece il riferimento alla balia<sup>69</sup>. È evidente che l'io narrante può ben essere altro da colui che scrive. Del resto l'oscillazione tra l'autobiografico e il fantastico in Chiara è sempre costante. Egli potrebbe essere riconoscibile di volta in volta in vari personaggi: nell'io narrante, nel Càmolà<sup>70</sup>, nell'amico del Tolini o di altri, nel confidente, o nel testimone casuale dei fatti. In realtà, qualsiasi supposizione, qualsiasi tentativo di identificare Chiara nei personaggi del romanzo è destinato a fallire, perché la fusione tra elementi realistici e elementi fantastici, tipica dell'operazione poetica, impedisce una qualsivoglia lettura referenziale del testo.

Riguardo al gioco, l'io narrante insiste nell'illustrare le regole, ma soprattutto insiste nello spiegare l'atteggiamento psicologico, o meglio la condotta da assumere durante il gioco, per vincere o per non perdere tutto. Siccome il gioco è d'azzardo, tutto dovrebbe essere in mano alla sorte, ma si cerca di far capire che è possibile influenzarla. Una specie di *'mise en abyme'* per il destino dell'uomo e del luinese: chi è furbo, chi non si fa sorprendere, può, volendo, influenzare il destino. È evidente che i personaggi giocatori non hanno un destinatore perché vivono inconsapevolmente e si abbandonano passivamente nelle mani del caso. La voce narrante, che con una saggezza data dall'esperienza di vita, lancia un allarme per tentare di salvare i perdenti, assume un ruolo di avvisatore, di trasmettitore d'esperienza. Anche se nel gioco d'azzardo ('azzardo', dall'arabo *zahr* = 'dado') non ci sono particolari attitudini o abilità da adottare per vincere, ci sono comunque atteggiamenti autoprotettivi da assumere, tacite regole da seguire, briciole di saggezza di cui far tesoro per salvarsi. L'io-narratore ne parla a più riprese, mescolando presto e volentieri dati tecnici del gioco, descritti con minuzia di particolari, a suggerimenti di condotta; dà qui degli avvertimenti utili per saper giocare e per non perdere la partita e non toccare il fondo:

*“Non ci si accorge che a due passi, fuori dalle finestre, c'è il lago e la campagna. Si sta legati ai tavoli a denti stretti e neppure si pensa che lo studio, o un mestiere qualsiasi, potrebbero rompere quell'inceppo...”* (p. 3).

Qui si tratta di una riflessione a sfondo moralistico, in cui si avverte che il gioco certamente non porta alla salvezza, che ci sono altre cose intorno (la campagna e il lago)

---

<sup>69</sup> In un'intervista rilasciata al *Giornale* il 6.3.1986, Chiara afferma: “Fin da piccolo ero predestinato ad avere rapporti con la Svizzera: la mia balia, una donna veramente prosperosa, stava in una cascina a Fornasette, proprio sul confine e io piccolissimo venivo palleggiato dai doganieri...” Forse non è un caso che la prima raccolta di poesie di Chiara *Incantavi*, edita a Poschiavo nel 1945, fosse intitolata così. ‘Incantavi’ sono dei cascinali sopra i colli dei Baranzelli (p. 24), corrispondenti ai luoghi della primissima infanzia di Chiara, dove appunto è stato ‘baglito’.

<sup>70</sup> Nella trasmissione radiofonica succitata, i luinesi coetanei di Chiara affermano che Chiara di soprannome fosse proprio detto il “Càmola”; camola in dialetto è sinonimo di ‘baco/larva’, (calza a pennello colla psicologia del personaggio), ciò che dimostra come la scelta dei nomi in Chiara sia sempre ricercata e non casuale. Nel racconto “Le voci”, apparso in *Fiera letteraria*, n. 7, 1971, p.11, l'autore scrive: “[...] di mio zio Peppino che si era arricchito ad Oleggio, dei suoi due figli che morirono prima di lui, di mio zio Pietro detto il Càmolà”. Ecco la prova che il Càmolà de *Il piatto piange*, può sì, essere Chiara stesso, ma può anche essere un altro membro della famiglia.

degne di essere osservate, vissute e godute; che il lavoro o lo studio renderebbero con tutta probabilità più nobili e più appagate le aspirazioni di ognuno. E' necessario 'vegliare', procedere con prudenza per non cadere nel vortice delle facili promesse di guadagno al tavolo da gioco, per vincere l'inerzia del tempo e l'angustia dello spazio è necessario fare "uno sforzo" che non tutti però sono in grado di fare. Ma perché si gioca? Ecco una spiegazione:

*"Bel momento dunque quando ci si mette al tavolo, ma ancora più bello quando esce la prima spartizione di carte, quando si prendono in mano e si palpano un poco prima di guardarle, come una lettera che può contenere soldi, o l'annuncio di un guadagno, di un amore. In quel momento tutti i pensieri estranei se ne vanno: le noie di casa, l'avvenire, la minaccia di un impiego o di un mestiere. Si è davanti alla sorte con tutta la fiducia che si ha ogni volta, all'atto di tentarla" (pp. 30-31).*

Questo apparente stato verginale davanti alla sorte è paragonabile al mito della prima volta con una donna<sup>71</sup>; la perdita della verginità per l'uomo comporta gli stessi rischi di una partita a carte: non si sa mai come andrà a finire, *l'iniziando* spera sempre che la fortuna lo assista. Il narratore dà importanza al congenito ottimismo primordiale dei giovani, alla loro speranzosa ed esuberante gioia di vivere, espressi a questo punto nella similitudine della "lettera" che porta buone nuove e che promette inattese felicità terrene. In questa fase tutto è ancora possibile. Più avanti l'amarezza insita nell'esistenza viene svelata col procedere diacronico della narrazione: quando, ad avventure finite, sopraggiungono la vecchiaia e la morte, il bilancio si fa ineluttabilmente tragico<sup>72</sup>.

Quindi la voce narrante descrive spesso il gioco dello *chemin de fer*, con l'intenzione di sviscerare non solo le regole del gioco, ma rappresentare una sorta di iniziazione, rivolta da un lato alla comprensione delle azioni e dall'altro a riflettere sulla condizione umana. Nelle seguenti citazioni seguiremo questo percorso iniziatico, estrapolandone gli intenti didascalici, dal principio fino al punto in cui la combriccola dei giocatori, posseduta da quella forma maniacale che è lo *chemin*, stanca infine, cessa di giocare. Ci limitiamo qui a rinviare a dopo il discorso sul luogo e le circostanze in cui si gioca.

Non ci vuol molto per allestire delle bische clandestine:

*"Su quel tavolo si gettava un tappeto verde e in mezzo appariva il mazzo delle trecentododici carte dello chemin de fer, posato sopra un cartone che serviva in luogo del sabot per farlo girare da un banchiere all'altro [...] Gettoni non se ne adoperavano ma danaro contante..." (p. 7).*

---

<sup>71</sup> Più avanti, nel capitolo dedicato al casino, si tornerà a parlare dell'argomento deflorazione come rito dell'iniziazione. Si intende qui accentuare il parallelismo tra i due tipi di iniziazione al gioco (vita) e alle donne (sottomissione).

<sup>72</sup> Chiara afferma in una sua intervista televisiva: "Il mondo non è mai allegro. Ha dei momenti di allegria o di spensieratezza, ma in fondo naturalmente è triste, perché la vita passa, la vita travolge gli uomini, distrugge la loro gioventù, le loro speranze, e quindi lascia un fondo amaro; ed è questo fondo amaro che c'è nei miei libri e che c'è probabilmente anche nella pittura dei luinesi." (Archivio della RTSI, T.T.T., "Sulla strada di Luino con la gente di Chiara", Doc. di G. Pecorini / G. Pellegrini, 1986).

“Appena dentro l’uscio, nel salotto, un tavolo rotondo con otto o nove sedie ci aspettava, coperto da un tappeto di quelli figurati con scene di turchi e illuminato da una lampada, col piatto bianco di porcellana pieghettata. [...] In mezzo al tavolo era già pronto\* un bel mazzo di trecentododici carte, Modiano o Armanino, già depurato degli jolly e collocato sopra una pattina di cartone che serviva per farlo girare torno torno” (p. 49); (\*la “*taille rasoir o séquence infernale*” di p. 53?; cfr. anche p. 115).

L’uso di “danaro contante” sottolinea l’alleanza malfida tra gli scommettitori (gioca solo chi ha denaro), non è lecito barare; poi il “tappeto verde” (simbolo di ogni vero tavolo da gioco) conferisce al luogo la sacralità, nel nostro caso illegale, dei grandi casinò.

“Quando si giocava in più di nove si facevano due tavoli; ma di solito il tavolo era unico” (p. 8).

I personaggi-giocatori che verranno descritti non saranno molti più di nove, anche perché per abitudine, come si è già costatatato, il gruppo sembra essere sempre lo stesso.

“Allo *chemin de fer* è la condotta di gioco che conta. Il gioco in sé non richiede alcuna abilità. Non ci sono calcoli da fare, sparigli da tenere a mente o mosse da prevedere. Ci vuole solo carattere, cioè ponderatezza, freno. Bisogna saper seguire il gioco e capirne l’andamento. Intuire quando le carte tendono a dare la serie o quando si ostinano nelle intermittenze, quando il banco è da passare o quando è da tenere” (p. 14).

Lo *chemin* non è un gioco come gli altri, dove solitamente vien richiesta una certa abilità, è sempre soggetto all’alea; basta l’intuizione, il buonsenso; basta una specie di ‘intelligenza sociale’. Dalle minuziose descrizioni della condotta di gioco, espresse con mirato intento didattico (il narratore mette in guardia), si traggono saggi insegnamenti di vita. Sono sottolineati gli aforismi più significativi nelle citazioni seguenti:

“Se si perde il colpo è uno smacco, e lo smacco può essere la porta d’entrata della sfortuna” (p. 14).

È fondamentale nel gioco d’azzardo non subire uno “smacco”. Lo smacco è qualcosa di umiliante, mentre chi vuole sfidare la sorte con successo dev’essere sicuro e spavaldo. E’ dunque lo smacco che fa intuire l’andamento: si tratta di un segnale premonitore in cui uno può influenzare il corso degli eventi ed evitare di oltrepassare la porta infernale della iettatura, della scalogna più nera.

“In poche parole, ciò che è in corso è facile che continui” (p. 15).

“Bisogna, in conclusione, non aver paura di arrischiare quando si vince e sapersi contenere e anche ritirare quando si perde” (p. 15).

“Senza far caso ai presentimenti che sono quasi sempre ingannatori” (p. 15).



Il corso del gioco è paragonabile al corso della vita: dipende dal destino, ma anche da un certo senso di moderazione. Il gioco è scienza non presentimento, è razionalità non irrazionalità. Il presentimento va evitato dal giocatore con “carattere” perché da un lato è un’intuizione troppo vaga e rischiosa che può portare in pochi minuti alla rovina e dall’altro scema la freddezza con cui si dovrebbe cercare di dominare il destino per essere vincenti. In poche parole, chi si lascia trascinare dai presagi in un subconscio vortice di drammatiche figurazioni irrazionali, perde l’autocontrollo e cade irrimediabilmente in balia della fortuna. L’argomentazione procede in tono aforistico-sentenzioso, come se quanto affermato fosse vangelo:

*“Non si dice di andar via se non va subito bene, perché qualche volta a metà partita le cose cambiano per un motivo misterioso, ma si può imporsi della prudenza, chiudersi, non azzardare troppo, fare un gioco d’attesa. La cosa più inutile è cambiare posto. La sfortuna, quando c’è, segue come una puzza il giocatore sfortunato. E’ l’uomo che segna, non la carta” (p. 15).*

Siccome la fortuna veniva raffigurata con in mano una ‘cornucopia’ e un timone, ritta su di una sfera o su di una ruota, con una vela o con ali che mutano direzione a seconda del vento, ecco che le cose possono anche nel nostro caso, cambiare per un “motivo misterioso”<sup>73</sup>; basta saper riconoscere il momento opportuno per coglierla, per acciuffarla. La prova che la ruota della fortuna giri di continuo, favorendo ora l’uno ora l’altro di quei ‘poveri’ giocatori di provincia, trova attendibilità nella pelliccia di castorino che cambia in modo tragicomico continuamente di proprietario, in un moto circolare di alterne fortune. Una circolarità che si riscontra anche nel regolare e puntuale saltar fuori della “polizza del Bottelli”<sup>74</sup>, che decreta l’imminente fine della partita e dei soldi al tempo stesso. Una circolarità che a un certo punto in una delle tante riflessioni in sordina (p. 60), diventa “gorgo” al posto di vizio e depravazione; Sberzi, dopo aver prestato dei soldi, rientra nel “gorgo” (p. 13); altrove (p. 92) si parla di “tromba d’aria” di “turbine”, ma a proposito di amore. Il “gorgo” è una parola carica di straordinaria tensione narrativa; ‘gorgo’ qui inteso come: abisso/voragine morale che travolge, che fa sprofondare; simbolo di massa o di forza travolgente, ineluttabile; il dibattersi nei gorgi della passione, ove si sprigionano forze irresistibili e incalcolabili, significa entrare nel vivo di una situazione trasgressiva; “gorgo” per: baratro, voragine, vortice, mulinello e risucchio (tromba d’aria e turbine compresi) che inghiotte ciò che si trova lì presso; il terribile gorgo dei vizi: il totale abbandono a una vita dissoluta. Di nuovo la mania-

---

<sup>73</sup> Cfr. In Pirandello *Il fu Mattia Pascal*, nel capitolo intitolato “Tac tac tac...” ci sono alcuni parallelismi con le descrizioni di Chiara: a partire dal *‘Méthode pour gagner à la roulette’* che ne *Il piatto piange* diventa “una guida per correggere la sorte ed assicurare un guadagno” del vecchio Rimediotti (p. 55); o appunto in Pirandello “I misteriosi suggerimenti” per cui si segue “così infallibilmente la variabilità imprevedibile nei numeri e nei colori” che nella citazione de *Il piatto piange* diventa “motivo misterioso”; o ancora la stessa ‘roulette’ citata a p. 56 ne *Il piatto piange* e tutti i rimanenti francesismi della descrizione del baro Rimediotti. Inoltre v’è da ricordare che anche in Pirandello si avverte il lettore/giocatore: chi non smette in tempo di giocare (per colpa dell’alternarsi naturale della fortuna) perde infine tutto; infatti il capitolo sul gioco si chiude con la descrizione del giovane suicida abbandonato cadavere davanti al casinò.

<sup>74</sup> “Quando veniva fuori la polizza del Bottelli voleva dire che il gioco era quasi alla fine e stava per prenderci quel momento di sonno che viene verso l’alba [...]” (p. 58).

malattia affiora alla superficie come un male incurabile e il giocatore è dannato. In realtà i luinesi fondano troppo sulla fortuna le loro speranze di un'esistenza migliore, dimenticando che a volte la fortuna può anche abbandonarci del tutto come Protaso (p. 6) che ha dovuto vendere l'autocarro, la bottega e il letto della madre. Cosa non si farebbe per il 'dio denaro'? Il giocatore avveduto (qui ci si rivolge a un immaginario 'Tu', lettore/giocatore universale) deve però sapere che la fortuna gira e ricordarsi che:

*“Quando sei incudine statti, quando sei martello batti”* (p. 16).

Qui finalmente il climax didascalico ascendente raggiunge l'apice con la sintesi totale dell'ammaestramento. Rielaborando reminiscenze di antiche saggezze popolari, dal modo di dire “essere tra incudine e martello” (cioè vessati da due parti contemporaneamente) scaturisce un nuovo motto per giocare e vivere. Nello *chemin* come nel *poker*, bisogna essere cattivi, perché bisogna battere e martellare chi sta perdendo, mentre invece il giocatore scaltro (quello che ama il rischio calcolato) si tira fuori quando la posta in gioco è alta. Infierire sulla “vittima di turno” è contro la morale, ma è vitale per la sopravvivenza. Sono gli stessi amici a tendere una micidiale trappola intorno al perdente. E' al tavolo da gioco (anche se solo per denaro) che si immola la vittima e si consuma tribalmente il sacrificio del vizio. L'atteggiamento egoista e auto-difensivo è quindi insito nella natura stessa di questi giochi.

In conclusione: l'uomo per impadronirsi del proprio destino, deve intuire le tendenze del momento; quando sente di esser fortunato deve agire, quando invece sente di essere sfortunato deve dominare se stesso e tenersi in disparte, finché la ruota della fortuna torna a favorirlo. L'io narratore (qui maestro dello psicologismo individualistico), infondendo nelle figure dei protagonisti, presi dalla passione del gioco, una verità drammatica inconsueta, intende mostrare come l'umanità sia in grado di salvarsi dal gorgo dei vizi, se resta costante, prudente e saggia.

(continua)