Zeitschrift: Quaderni grigionitaliani
Herausgeber: Pro Grigioni Italiano
Band: 67 (1998)
Heft: 2

Artikel: Piero Chiara e la sua sentenziosa affabulazione allegorico-picaresca
Autor: Sala, Giancarlo
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-51703

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 02.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

GIANCARLO SALA

Piero Chiara e la sua sentenziosa affabulazione allegorico-picaresca

Sesta parte

C'è spesso nel romanzo, sia in segmenti brevi che lunghi, un continuo evolversi rapido e progressivo della narrazione, convergente verso un esito finale, che trasforma, restringendola gradualmente, la situazione d'esordio; così, ad esempio, in descrizioni di sequenze come quella in cui si percorre in breve la terminologia numismatica, (il denaro è un tema centrale di tutto il romanzo); lì si riesce con pochi sostantivi a rappresentare lo spirito di un'intera epoca, ormai passata, perché quelle monete e banconote sono fuori corso al momento della narrazione:

"Gettoni non se ne adoperavano, ma danaro contante: 'aquilotti', decioni (quelli d'argento con la biga), patacche da venti lire (col re soldato sul recto e sul verso la scritta 'meglio vivere un giorno da leone che cento anni da pecora')[75]*. Venivano poi sul tavolo, con l'avanzare del gioco, i 'verdoni' o biglietti da cinquanta lire e i biglietti da cento che già a Luino si chiamavano sacchi. Correvano anche, ma più rari i biglietti da cinquecento e quelli da mille lire, grandi come tovaglioli e chiamati garibaldini perché ne erano rimasti ben pochi in circolazione*[76]*" (p. 8).*

L'enumerazione comincia coi gettoni (i quali non possono essere usati perché hanno solo un valore simbolico e nessun giocatore si fida dell'altro) per arrivare subito al denaro contante: "aquilotti, decioni, patacche da venti lire"; ed ecco la progressione dinamica della narrazione: "con l'avanzare del gioco", che corre parallela alle somme puntate, quasi ad osservare che più dura il gioco e più aumenta la posta in gioco (più il piatto aumenta di valore), più qualcuno vince e più qualcun altro perde; "biglietti da

---

[75] In questo motto fascista appaiato con l'ancora più famoso "Dio, Patria e Famiglia" è contenuta la filosofia esistenziale di un'intera epoca; epoca descritta sapientemente, alla quale vengono attribuite delle connotazioni cronologiche precise, grazie a un discorso sociale sviluppato sui rapidi mutamenti delle valute; un breve percorso numismatico che scandisce il rapido trascorrere del tempo e lo svalutarsi del denaro e degli ideali umani; emerge inoltre l'ironia come chiave di lettura dei fatti storici, mentre si prende in giro l'esasperato eroismo dettato dal regime, ma completamente 'estraneo' ai luinesi.

[76] Nell'elzeviro del Corriere intitolato *Il profumo dei soldi* Chiara riprende questo discorso e scrive: "[...] ma il forte olezzo che hanno ceduto ai biglietti di banca si è perduto per sempre con l'andata fuori corso delle vecchie banconote: le cinque lire bianche e verdi color stracchino, le dieci lire rossicce, le cinquanta lire color muffa chiamate anche 'verdoni', le cento lire color paglierino, i fogli da mille con le volute ornamentali e la grande emme d'un bel marrone scuro a sinistra col bollo bianco della filigrana a destra, simili a un diploma, e quand'erano nuovi, inamidati al pari di un tovagliolo. Profumati come sgualdrine, i vecchi biglietti avevano qualche cosa di equivoco e di misterioso che i nuovi, strapazzati, gualciti e tenuti nelle tasche dei pantaloni a mazzetti, non hanno più" (pp. 180-181).

cinquanta, da cento, da mille"; mille lire di allora, "grandi come tovaglioli" (si ha una dimensione ambigua del valore: banconota enorme, ma ora di carta straccia) "chiamati garibaldini "(relitti di un'epoca trascorsa: il denaro non è un bene rifugio perché si svaluta), erano una somma ingente per una tavolata di 'squattrinati'! Ma non finisce qui. Improvvisamente saltava fuori la "polizza del Bottelli", un pezzo di carta che si deprezzava anch'essa gradualmente, passando da un giocatore all'altro e che sostituiva i contanti alla fine della partita, quando:

"[...] Cominciavano i prestiti, le contestazioni, le questioni tra quelli che volevano andar via perché vincenti e gli altri che volevano trattenerli per rifarsi" (p. 58).

L'uomo, all'inizio della propria esistenza, è in possesso di una miriade di possibilità per vivere la vita; invecchiando, il campo delle evenienze positive si restringe, le grandi occasioni (strade del destino) si riducono via via, come in una partita a carte che prima o poi deve finire. Chi fa le prime mosse sbagliate è probabile che non vincerà più, a meno che qualche imprevisto non torni a rovesciare la sorte.

"Solo io tuttavia dovevo conoscere – qualche anno più tardi – il segreto della taille rasoir o séquence infernale, cioè la regola secondo la quale si può ordinare un mazzo di carte da chemin o da baccarat in modo che dall'ultima uscita di ogni mano è possibile stabilire se il colpo successivo sarà vinto o perso dal banco" (p. 53).

"Mai giocare [...] con gente che non si conosce o in bische clandestine. Quasi sempre c'è il baro" (p. 54).

Il pericolo che incombe costante anche sul giocatore più esperto è comunque quello di doversi confrontare con un baro, cioè con qualcuno che vìola le regole e si comporta in modo disonesto. Rimediotti è "volpone" (p. 47) e "serpe" (p. 53), ma non "ladro vero" (p. 48). 'Saper giocare' significa contemporaneamente 'saper barare', o per lo meno essere coscienti dei pericoli a cui si viene esposti. La '*mise en abyme*' di tutti i capitoli sul gioco, nell'ottica di una preterintenzionalità didascalica dell'enunciatore, (pretestuosamente non si pubblica la cabala della sequenza infernale per non esporsi al pericolo di creare "una piccola banda di bari da strapazzo" e decretare così la fine del gioco stesso, perché non resterebbero più vittime) si trova a pag. 54, dove egli riceve apparentemente in dono dal baro Rimediotti (già nel nome è nascosto tutto un programma) poco prima di morire un calepino segreto dal significativo titolo *Le mie preghiere* (ricorda vagamente il ben più famoso *Le mie prigioni*) che induce l'io narrante ad abbandonare per sempre le carte. Eccone la stimolante introduzione:

"Questo non è un trattato sulle probabilità, ma una guida per correggere la sorte e assicurare un guadagno.

Non è un testo dell'imbroglio ma un manuale utile ad insegnare la difesa dai tanti accorgimenti escogitati dall' ingegno umano per lo sfruttamento del gioco. Non è un'opera scritta a tutela del fesso, che è giusto che venga punito e salassato, ma per mettere il galantuomo amante del gioco su un piede di parità con il frippone che tenta derubarlo[77]".

---

[77] Il Rimediotti 'italianizza' parole dal francese, la lingua del gioco per eccellenza, come ad esempio "frippone" per 'furfante', dal fr. 'friponne'.

Questi consigli rappresentano nel loro insieme una metafora di vita: così ci si deve comportare nel gioco, così ci si deve comportare nella vita per essere vincenti. Questa finzione fatta testo serve per elevare il gioco quasi a materia accademica. Per trasformarlo in nobile arte, per renderlo importante[78]. Vanno inoltre notati gli ossimori, ad es.: -testo dell'imbroglio vs manuale d'insegnamento-, espressi in una serie di eufemismi introdotti in sequenza binaria avversativa di "non" e "ma". Ciò che il manuale del Rimediotti sarebbe per i giocatori, lo è in parte allo stesso modo *Il piatto piange* per i lettori: un libro di iniziazione alla vita; qualcosa di cui non si può fare a meno; un libro che insiste con compiacenza sugli aspetti e i modi di una vita dissipata, un libro in cui attraverso la rappresentazione comica e caricaturale dei personaggi focalizzati all'occhio di bue, si impara a trovare la vera felicità. Felicità che consiste tutta nell'avere abbastanza denaro e nell'esaltazione dei piaceri terreni e materiali. *Il piatto piange* ricorda per contenuti e descrizioni di 'quadretti di vita quotidiana' la poesia comico-realistica del toscano Cecco Angiolieri[79], che, alla stregua dei Goliardi, apparentemente senza intendimenti letterari, oltre a capovolgere l'ideale femminile stilnovistico della donna 'angelicata', metteva al centro degli interessi il "dado", cioè il gioco d'azzardo. Nel romanzo del Nostro però, non ci si limita a descrivere il piacere che si prova nel tentare la sorte, si cerca di aiutare e di prevenire il potenziale giocatore dai pericoli di un mondo dei furbi. Anche se si trasgredisce in parte la morale cristiana (il romanzo sembra infatti un'anti-parabola), al fine di salvare la propria pelle, si avverte di assumere un atteggiamento astuto, autoprotettivo, quasi aggressivo nei confronti degli avversari, e soprattutto si consiglia di non fidarsi mai completamente di nessuno, per non diventare troppo facili vittime dell'umana malizia. *Dulcis in fundo*: la miglior cosa, è quella di abbandonare definitivamente il gioco d'azzardo. Il narratore attua una sorta di riflessione morale, interviene psicologicamente e didatticamente sul lettore, svelando le contraddizioni e i paradossi dell'apparente realtà e definendo modelli comportamentali che vanno ben al di là del gioco stesso. Volutamente Chiara raffigura a tinte forti i protagonisti, avventurandosi nello studio della loro morbosa psicologia e estrapolandone efficaci antidoti al vizio.

Non si sa comunque (e non lo si saprà mai) con certezza, se l'io narratore abbia infine

---

[78] I giocatori che Rimediotti cita sono tutti dei nobili o ricchi signori: "Edoardo VII, Re Giorgio di Grecia, Re Milano di Serbia, il milanese Cesare Perelli, l'inglese Hower, Agesilao Greco, il Barone Rodanò..." p. 55; dopo aver frequentato i personaggi più famosi del mondo, (era tra l'altro l'amico anche del famoso tenore Tamagno, di cui si narra il macabro aneddoto dell'imbalsamazione, p. 48), in vecchiaia gioca colla gente del suo paese. (Cfr. la similitudine del "direttore d'orchestra" p. 56). Mussolini stesso intervenne legislativamente, decretando l'apertura di case da gioco per evitare la fuga di ingenti capitali all'estero nei vari casinò d'Europa. In Svizzera nel 1996 si è appena fatta la stessa cosa! In un certo qual modo v'è contraddizione tra uno Stato che da un lato proibisce per costituzione le bische clandestine private, mentre dall'altro è a sua volta biscazziere dei Casinò.

[79] C. Angiolieri ci dà in alcuni suoi sonetti delle rivelazioni importanti sugli aspetti più 'terreni' e goderecci dell'esistenza; ecco quale citazione significativa riferibile anche ai contenuti de Il piatto piange : "Tre cose solamente m'ènno in grado/le quali possono non ben ben fornire/cioè la donna, la taverna e 'l dado:/ queste mi fanno 'l cuor lieto sentire. [...]", o "[...] S'i' fosse Cecco com'i' sono e fui/torrei le donne giovani e leggiadre/ le zoppe e vecchie lasserei altrui." (Da: C. Segre/C. Martignoni, Testi nella storia, I Vol., B. Mondadori, Milano, 1991, pp. 294/296)

fatto uso del manuale segreto assieme ai dadi falsi, presumibilmente donatigli dal Rimediotti in punto di morte; si sa solo che lui non svelerà tutto, prendendosi le dovute precauzioni.

Di Rimediotti si dice che ha una gran classe, è un gran prestigiatore, un illusionista[80], (è colui che lascia un'eredità perché rappresenta l'aspetto professionale e signorile del gioco) un maestro di quest'arte, uno che sa barare al punto da far morire:

"Raccontava la storia di una terribile partita a poker da lui giocata a Nizza con un americano e due spagnoli, finita a rivoltellate, con tutti e tre i suoi compagni di gioco morti sotto il tavolo. I due spagnoli avevano creduto che l'americano barasse e gli avevano sparato a bruciapelo dopo un alterco; ma poi uno dei due capì che il baro era l'altro compagno e gli sparò mandandolo a finire sotto la sua sedia da dove il caduto prima di spirare sparò in alto, contro il sedile, trapassando verticalmente il suo uccisore. La verità era che nessuno dei tre barava; barava lui, il Rimediotti" (p. 57).

Da questa sconcertante storia trapela nuovamente la differenza tra provincia e 'grande mondo', tra Luino e "Nizza, Montecarlo, Biarritz, Ostenda, Baden-Baden, Spa, Wiesbaden", tra bische autentiche (località internazionali con famose stazioni balneari che offrono ai loro ricchi 'pazienti', oltre all'occasione di curare la propria salute e i propri affari, anche lo svago del gioco nei casinò) e bische clandestine (allestite in luoghi appartati di provincia per "spogliarsi a vicenda" del poco che si ha); tra giocatori veri e giocatori improvvisati. Insomma, a nessuno di quest'ultimi nelle cantine del *Metropole* verrebbe in mente di sparare dopo una partita finita male, anche se talvolta parrebbe mancarci poco.

Il Rimediotti, "ladro internazionale", uomo dallo "splendido passato di dissolutezza", (ha vissuto/goduto la vita fino in fondo) è morto in povertà perché non è stato nemmeno in grado di restituire i soldi prestatigli dall'io narrante; ma in fondo gli ha restituito molto di più:

"Ridotto allo stremo, non mi restituì mai quei pochi soldi, <u>ma mi lasciò consigli preziosi</u> che m'indussero ad abbandonare per sempre le carte" (p. 54).

La quintessenza di tutto il discorso sul gioco è effettivamente contenuta nell'insegnamento che si lascia enucleare dalla descrizione dei due giocatori principali, Sberzi (prepotente) e Rimediotti (per chi bara c'è la bara), che il vizio del gioco ha irremissibilmente perduti. Anche se i personaggi sono sostanzialmente diversi tra loro, i due giocatori hanno un comune destino: quello di essere entrambi perdenti alla fine delle loro vicissitudini. Entrambi sono esemplari per la caratterizzazione di tipologie diverse di giocatori e nel contempo di caratteri umani:

---

[80] Anche il narratore è un illusionista: scrive quasi con la stessa imprevedibilità di come si gioca a carte, è quindi un prestigiatore della narrazione. Le regole del gioco sono per tutti le stesse, il mazzo di carte è sempre lo stesso, ma la costellazione dei giocatori (personaggi) cambia, così come la sorte a cui sono sottomessi.

Sberzi giocatore dilettante	vs	Rimediotti baro professionista
-emigrato cameriere in Inghilterra (è lui quello delle posate rubate)		-vecchio baro di quasi ottant'anni (emigrato prestigiatore-giocatore)
-prepotente e volgare (scorreggia e offende)		-raffinato, parla francese, esperto
-giocatore bilioso, emotivo, "passionale"		-giocatore calmo, regolare, astuto
-giocatore sfortunato in balia della sorte		-maestro dalle "mani prodigiose"
-"gli viene la "voluttà di perdere"[81] (specie di masochistica terapia d'urto)		-"contegno freddo, pacatezza, signorilità" (bara per piacere)
-smette la prima volta e fa a pezzi le 312 carte, ma poi rientra in gioco		-chiede alla voce narrante dei piccoli prestiti che non restituirà mai
-smette per sempre di giocare dopo aver perso una somma ingentissima[82]		-muore malamente "senza ricchezze, in un odore di uomo vecchio e di piscia"
-viene lasciato "nudo come un verme"		
-è un drogato del gioco		-è un 'sistemista'
-dimostra la brutta fine che può fare uno che si incaponisce		-conosce a fondo il lato psicologico del gioco

Rimediotti, perdendo la sua dignità, e Sberzi, perdendo oltre a quella, anche materialmente, sono dei modelli negativi della società luinese; essi rappresentano la tragica fine alla quale è destinato chiunque si abbandoni al gioco; indipendentemente se per mania o per professione. I giocatori sono suddivisibili in tre categorie: il vero giocatore, il baro, e la "natura perdente"[83]. All'ultima categoria appartiene lo Sberzi che perde anche mentre sta vincendo, perché con il suo volgare comportamento insulta e umilia i suoi compagni di gioco, ma vien a sua volta deriso e beffato dagli altri, che non solo l'offendono a parole, ma anche con un comportamento incivile, cioè orinando "nel primo andito, contro la porta della dispensa e del corridoio, ben chiuso, dove c'erano le bottiglie piene" (p. 10). Nelle pagine che descrivono la 'discesa' dello Sberzi verso l'abisso (i biglietti da mille gli si "sfarinano" in mano), il narratore

[81] Il narratore fa uso ripetuto di similitudini 'campagnole' dalle forti tinte realistiche per drammatizzare al meglio le catastrofi umane di alcuni personaggi, ad es. : mentre il giocatore Sberzi sta perdendo rovinosamente "[...] si fa sotto come un capretto al macellaio e dà sangue finché ne ha" p. 17; il Camola, nella camera da letto dell'Aurelia "[...] se ne stava accartocciato e intirizzito come un pollo morto sul banco di marmo di una bottega."; e più avanti nel contesto amoroso, sarà l'adolescente Flora che, caduta nella rete tesale dal Tetan, similmente "[...] ormai avrebbe ceduto come una pecora al macellaio" (p. 131).

[82] Negli Stati Uniti sono state di recente aperte delle cliniche psichiatriche specializzate nel recupero di giocatori incalliti (drogati del gioco) che non sanno smettere di giocare. Questo, in aperto contrasto con la politica economica di città come Las Vegas, che favoriscono un vero e proprio turismo del gioco con infrastrutture gigantesche, con giocatori provenienti da tutte le parti che continuano a dare i numeri e corrono impavidi l'alea in Casinò pieni di roulettes e slot-machine.

[83] Un innominato pretore che frequentava la cantina era "natura perdente" p. 11; il Tetan che da "natura perdente" diventa "natura vincente" (p. 136).

focalizza sempre la stessa scena, ma da vari punti di vista, per mantenere alta la tensione, facendola infine esplodere in un dramma umano, espresso efficacemente col "pallore" quasi mortale (p. 21). Già prima però, durante il percorso narrativo, il narratore interviene spesso psicologicamente:

"Era una gara a provocarlo, forti del fatto che chi vince non si offende mai" (p. 12).

"Si rideva e ci si insultava fra mille oscenità, lo Sberzi da una parte e noi dall'altra, tutti solidali contro di lui che era un uomo grande e grosso, prepotente" (p. 12).

L'errore che Sberzi commette è quello di giocare contro il "banco", ma anche contro il 'branco' (è lui la "vittima di turno" a p. 15); vorrebbe essere "martello" ma finisce per essere "incudine", cioè la preda (vittima sacrificale). Quando Sberzi comincia a perdere rovinosamente (giocatori esperti affermano con un pizzico di superstizione che una semplice contestazione al tavolo può cambiare repentinamente l'andamento del gioco) si fa sorprendere dalla "voluttà di perdere", a un punto tale che gli altri devono quasi vergognarsi (per pietà), a mostrare ostentatamente la loro soddisfazione per essersi finalmente potuti vendicare nel modo più 'neutrale' dalle angherie subìte; Sberzi diventa un ammonimento per tutti quelli che non sanno contenersi al gioco. La sorte vuole che (per 'contrappasso', come nelle bolge dantesche), a causa della sua prepotenza, Sberzi venga lasciato "nudo come un verme", diventando una "cosa inutile" (p. 12). La disfatta totale di lui, fa godere agli altri il trionfo (dolce vendetta, espressa in "lazzi crudeli": per esempio l'ossimoro "ha la scalogna in favore", p. 14) sulla prepotenza, ma li rammarica nel contempo "perché una sera simile poteva capitare a chiunque una volta nella vita" (p. 17). Avuta quella lezione, lo Sberzi imparerà, dopo aver toccato il fondo, a non giocare mai più e darà un addio definitivo alle carte. Dato che non sa perdere, il suo è da considerarsi senz'altro un atteggiamento infantile; efficace resta la beffa nei suoi confronti che brucia più ancora della perdita materiale. I sentimenti in lui, giocatore passionale, hanno il sopravvento sulla ragione; prevale quindi l'indignazione, la rabbia, l'ira, (la sensazione di una prossima rivalsa lo costringe subito a riprovare), sulla matematica freddezza del vero giocatore che sa sempre istintivamente "capire se è in serata giusta". Lo Sberzi "entrando in acqua fino alle caviglie" (p. 13, metafora della sconfitta), spezzetta il mazzo delle 312 carte con rabbia (l'avvicinarsi della fine del gioco è lenta: "la coda del gioco è lunga", p. 59), non con la consapevolezza di fare un'opera di carità alla combriccola che così potrebbe ravvedersi, tornando ad occupazioni più sensate, ma per pura vendetta.

Il gruppo dei giocatori prova invece nei confronti del Rimediotti un dignitoso rispetto e si comporta più umanamente; per tutti egli è ancora, nonostante l'età, una specie di maestro, un mito da emulare:

"[...] Il Rimediotti era una specie di ladro internazionale che parlava un po' tutte le lingue, conosceva tutti i Casinò d'Europa e aveva avuto amicizia con ogni sorta di gente celebre" (p. 47).

"[...] Pur subodorando la trappola, nessuno si rifiutava di accettare la sua 'uscita' quando era di mano. Gli riconoscevano tutti il diritto a quel balzello nascosto: per la

sua età di ottant'anni circa, per simpatia verso l'imbroglio ben fatto, ma più che altro per rispetto al suo splendido passato di dissolutezza. In fondo era lui che ci insegnava a stare al tavolo. Da lui imparammo la terminologia del gioco e le sue regole precise" (p. 53).

Anche un giocatore del gruppo dei "cinque", il dottor Raggi, che andava spesso di nascosto a Montecarlo – vittima del suo vizio – farà la stessa fine di Sberzi e Rimediotti, perdendo tutto ai tavoli da gioco (p. 150). Più fortuna avrà il Poldino (quello del cavallo), che per miracolo, grazie alla "bestia che conosceva il padrone [...] salva la metà del capitale" (p. 24). In questo frangente la situazione è nuovamente rovesciata: non è il padrone che conosce la bestia ed è saggio, bensì la bestia che salva entrambi. Dal gioco ci si può aspettare solo una catastrofe, perché ognuno di noi è soggetto ad alterne fortune, tanto che chi non sa smettere in tempo di giocare, non sa quanto vincerà, ma nemmeno quanto perderà. Bisogna giocare per gioco (e non è un bisticcio di parole), per poco tempo, consapevoli del rischio a cui si va incontro. Il gioco è una "cosa vana", come vano potrebbe rivelarsi il cercare un senso nella vita. Il giocatori sono doppiamente nella "morsa": quella del gioco e quella del destino; "guarda qui cosa si trova: ancora da giocare! Semper cart, semper cart! L'è un gran destin!" (p. 25). Sono le carte a rincorrere l'uomo...

La prima volta (bisca del *Metropole*) si smette di giocare perché s'era dato scandalo, la seconda volta (bisca Rimediotti) si smette di giocare per nausea e perché arriva la primavera che fa uscire dalla "tana" i protagonisti delle salaci avventure. Alla fine del romanzo si smette perché i giocatori sono "freddi e quasi schifati" (p. 137) e nessuno ha più voglia di rischiare i propri soldi al gioco. Ben due volte si gettano platealmente (gesto altamente simbolico come quello di fumare l'ultima sigaretta) le carte nell'acqua del lago (per fare giustizia bisogna eliminare gli strumenti del vizio) cercando di dare un addio definitivo al vizio-schiavitù che attanaglia brutalmente.

1. Bisca

"Ce ne volle per spezzettare trecentododici carte, ma infine ci riuscì, con quella forza che gli permetteva di stracciarne venti in un sol colpo. Era un segno solenne di ripudio del passato che quasi non ci dispiaceva. E lo Sberzi, finalmente calmo e silenzioso, aveva l'aria di uno che avesse fatto giustizia per sempre" (p. 14).

2. Bisca

"[...] e così dicendo raccolse le carte già uscite, le mise insieme a quelle del mazzo e a passo calmo andò verso la terrazza. Nessuno lo seguì; e il Càmola credendosi guardato da tutti, con un largo gesto le gettò nel lago, restando a fissarle mentre a cavallo delle piccole onde si avviavano lentamente lungo il filo di corrente che rade il muraglione. Il gioco gli era finito nelle mani, per esaurimento come una cosa vana; e le carte se ne andavano al largo tutte insieme, come una processione di piccole anime rassegnate" (p. 174).

L'addio al gioco è definitivo[84]; segno di un'epoca che si sta chiudendo. Le carte buttate nel lago segnano il rifiuto del passato; la grande stagione del divertimento si chiude così com'era cominciata: senza sapere perché. In questo senso il romanzo si chiude dieci anni prima dell'accadere di tutti i fatti più drammatici della guerra e della morte dei protagonisti principali. Per esempio nella prolessi sul Càmola (cap. XVII), personaggio che intreccia amore e gioco, dove si sospetta che egli si sia suicidato gettandosi in un piccolo burrone, ci si ritrova nel 1943, mentre l'addio definitivo al gioco vien dato molto prima. Certo è, che se anche nel suo caso, si fosse trattato di una disgrazia, la vanità della sua breve e 'movimentata' esistenza di giocatore-amante serve inevitabilmente da monito al lettore.

(Continua)

[84] Come già visto, l'io narrante si è formato per esperienza di vita al Caffè, quasi a confermare il suo ruolo di anima ciarliera, sfaccendata e allegramente pettegola. Artisticamente si è invece formato leggendo i classici, fra cui spicca in questo contesto Carlo Goldoni, con la commedia La bottega del caffè (1750), dove, in modo analogo si vuol rieducare il giocatore incallito: -Rid. "[...] Questa che V.S. tiene, è la vera strada di andare in rovina. Presto presto si perde il credito, e si fallisce. Lasci andar il giuoco, lasci le male pratiche, attenda al suo negozio, alla sua famiglia, e si regoli con giudizio. Poche parole, ma buone, dette da un uomo ordinario, ma di buon cuore; se le ascolterà, sarà meglio per lei."(Atto I, Scena XI), che infine riesce a tornare virtuoso: -Eug. "Credete, amico, ch'io era stufo di far questa vita, ma non sapeva come fare a distaccarmi dai vizi. Voi, siate benedetto, m'avete aperto gli occhi, e un poco coi vostri consigli, un poco coi vostri rimproveri, un poco colle buone grazie, e un poco coi benefizi, mi avete illuminato, mi avete fatto arrossire: sono un altr'uomo, e spero che sia durabile il mio cambiamento, a nostra consolazione, a gloria vostra, e ad esempio degli uomini savi, onorati e dabbene, come voi siete" (Atto III, Sc. XVIII).