

Irene Chirico

IL GIOCO DELLA E NELLA «COMMEDIA»

*Così sarai tuttor donna del giuoco**(Il Fiore CLVI, 14)*

In via preliminare è utile formulare una indicazione di metodo, anche al fine di delimitare gli ambiti della mia indagine. Il tema del rapporto gioco-letteratura¹ (per noi lo stesso che gioco-arte), per la ricchezza degli intrecci e delle analogie cui rimanda (finzione, scherzo, maschera ed altro ancora), ha dilatato la vastità e complessità del suo oggetto, rischiando di impegnare multidisciplinarmente settori di studio ben oltre il campo strettamente letterario. Capita così che orientarsi con coerenza all'interno della relativa trattatistica riesca talvolta fuorviante. In età contemporanea è stato un Grande che ben si intendeva di poesia — Baudelaire — ad individuare come coesistente alla natura umana un rapporto simbiotico tra le manifestazioni ludiche e quelle letterarie, con una osservazione tanto elementare quanto ricca di esiti molteplici e complessi: «le joujou est la première initiation de l'enfant à l'art»². E più recentemente Dino Buzzati (tanto per rimanere all'interno della grande letteratura) scrive: «l'arte, per gli artisti, è il più delizioso dei giochi»³, col tono di chi 'gioca', appunto, a rivelare un segreto che segreto non è, perché noto *ab immemorabili*. La celeberrima *Epistola ai Pisoni*, testo di partenza per ogni discorso sull'arte, aveva consacrato una sua tassonomia: «aut prodesse volunt aut delectare poetae», insegnare («prodesse») o giocare («delectare») sono i due modi del fare poesia. Ma è anche vero, come rileva Michelangelo Picone⁴, che al rigore tassonomico del primo verso segue in attenuazione «aut simul et iucunda et idonea dicere vitae» e con una assiomatica conclusione «omne tulit punctum qui miscuit utile dulci»⁵, che sembra aver tracciato una pista battutissima dalla letteratura medievale dell'Occidente europeo, fino ai giorni nostri. A provarlo sarebbe facile percorrere un lungo elenco di autori e di opere che immaginando o ipostattizzando una società armoniosa e perfetta costruiscono uno spazio e un tempo felici, nei quali il gioco è regola permanente per garantire il *transfert* della morale, della religione, delle virtù civiche e perfino dell'igiene dall'ambito dell'astratta precettistica, dura a digerirsi intellettualmente, sul terreno dell'indisciplinata forza vitale che muove le cose del mondo e la concretezza del vivere. A mo' d'esempio ricordo, pur col limite del riferimento al solo mondo femminile, il *Reggimento e costumi di donna* di Francesco da Barberino, un testo dalle molteplici possibilità di approccio, manuale di formazione, romanzo allegorico, silloge di precettistica femminile, narrativa aneddotica e novellistica, ma tutte con l'evidente obiettivo di controllare l'immaginario, col gioco a far da mediatore. Interessante e intelligente la lettura dell'opera di Claude Cazalé Bérard, dove è sottolineato che

¹Per la definizione e limiti di gioco e letteratura cfr. R. JAKOBSON, *Saggi di linguistica generale*, a cura di I. HEILMANN, Feltrinelli, Milano 1966, in particolare le pp. 181-218; L. WITTGENSTEIN, *Ricerche filosofiche*, a cura di M. TRINCHERO, Einaudi, Torino 1967; F. BRIOSCHI, C. DI GIROLAMO, *Elementi di teoria letteraria*, Principato, Milano 1984 e ancora F. BRIOSCHI, *Un mondo di individui. Saggio sulla filosofia del linguaggio*, Unicopli, Milano 1999; ID., *La mappa dell'impero*, Il Saggiatore, Milano 2006². Sul rapporto gioco-letteratura segnalo anche per la ricca bibliografia, lo studio di S. BALLERIO, *Gioco e letteratura. Alcune riflessioni*, in «Enthymema», I, 2009, pp. 4-24.

²*La Morale du joujou* di C. BAUDELAIRE è del 1853, oggi in C. BAUDELAIRE, *Oeuvres*, a cura di Y.-G. LE DANTEC, Gallimard, Paris 1954, p. 683.

³D. BUZZATI, *Mestiere fortunato*, in *L'arte del gioco: da Klee a Boetti*, a cura di P. BELLASI, A. FIZ, T. SPARAGNI, Mazzotta, Milano 2002, p. 298.

⁴M. PICONE, *Gioco e/o letteratura. Per una lettura ludica del 'Decameron'*, in *Passare il tempo. La letteratura del gioco e dell'intrattenimento dal XII al XVI secolo*. Atti del Convegno di Pienza 10-14 settembre 1991, Salerno editrice, Roma 1993, vol. I, pp. 105-106.

⁵ORAZIO, *Ars poetica*, vv. 333-334 e v. 343.

Sulla scia di Dante [...] egli cerca in definitiva, nel suo trattato, di ipostatizzare una società ideale armoniosa e felice di uomini e donne, nel giardino d'amore, con la segreta e paradossale convinzione – non certo esplicitata ma riservata all'élite degli intendenti – che la "rigenerazione" si attui attraverso la mediazione della donna «Vergine e madre eternamente»⁶.

Altrettanto innegabile la presenza di una robusta componente giocosa va riconosciuta nello sviluppo della lirica cortese. È proprio vero che nelle corti di Provenza «la festa cortese, momento privilegiato per la trasmissione e il consumo della nuova letteratura [...] si propone come un raffinato *balancement* di gioco e di cultura, di tratti ludici e di spunti, o motivi, letterari»⁷. Ovviamente la componente giocosa segue l'evoluzione del modello lirico-cortese, accreditando nel modificarsi delle situazioni anche una sua componente popolare di consistenza variabile in relazione alla rilevanza politica o economica dell'ambito considerato. Resta pur tuttavia con una sua immanente vigenza il principio secondo il quale «le jeudétache l'homme de son destin pour affirmer son existence individuelle, sa vocation pour l'artificiel, son droit à l'imaginaire», secondo la suggestiva sintesi di Poirion⁸. Sono tutti eventi, dati e testi dei quali Dante, in più passi della sua opera, dimostra di essere ampiamente a conoscenza, se arriva nel *De vulgari eloquentia*⁹ perfino a commentare l'esponente di quella scuola poetica che tutti consideravano *maistre del trobadors* e che egli ritiene sommo *poeta rectitudinis*, intendo Guiraut de Bornelh¹⁰. Non solo, anzi su di lui Dante ritorna esplicitamente, in *Purg.* XXVI, a proposito di una questione relevantissima, se non fondamentale per la interpretazione della *Commedia* e la sua ricollocazione come poesia nuova rispetto a tutte le scuole poetiche anteriori e coeve. Il giudizio su Giraut de Bornelh, incondizionato nel *De vulgari eloquentia*, è qui modificato profondamente a vantaggio di Arnaldo Daniello, esplicitamente definito «miglior fabbro del parlar materno» (v. 118), qualificando «stolti» coloro «che quel di Lemo sì credon ch'avanzi» (v. 120)¹¹. Per Michelangelo Picone Dante nella *Commedia* soggiace alla «necessità strutturale [...] di dover sostituire la figura del poeta della *virtus* mondana (Giraut) colla figura del poeta della *virtus* divina (Folchetto) con la quale ultima immagine il nuovo poeta Dante, *summa* di tutta la ricerca culturale e letteraria romanza, pienamente si identifica»¹². Preme tuttavia rilevare che è proprio in questo stesso canto, all'interno di un vero e proprio discorso di teoria e storia della poesia, che Dante ha modo di qualificare, attraverso le parole di Guido Guinizelli, i caratteri della poesia in aperta condivisione con lui: «rime d'amore usar dolci e leggiadre» (v. 99) ribadendo poi, in replica emozionata e partecipata al v. 112 dello stesso canto, il primo dei due aggettivi: «E io a lui: "Li dolci detti vostri,». Annotò bene Francesco Torraca:

Dicendo *dolci* le rime o i *detti* (v.112) del Guinizelli, Dante allude al suono, ovvero al numero; e dicendole *leggiadre* allude alle costruzioni e ai vocaboli. Non tocca punto della materia o argomento, né dell'ispirazione né dell'ingegno dello scrittore: ma rimane nel campo, ben più ristretto, della forma poetica. Dante, del resto, mostra a chiare note, che i

⁶C. CAZALÉ BÉRARD, *Lo spazio ludico femminile e le regole del gioco sociale nel 'Reggimento e costumi di donna' di Francesco da Barberino*, in *Passare il tempo. La letteratura del gioco e dell'intrattenimento dal XII al XVI secolo*. Atti del Convegno di Pienza 10-14 settembre 1991, Salerno Editrice, Roma 1993, vol. II, p. 509. Per il testo del *Reggimento* cfr. FRANCESCO DA BARBERINO, *Reggimento e costumi di donna*, ed. critica a cura di G.E. SANSONE, Loescher-Chiantore, Torino 1957. Sulle occupazioni letterarie e sulle attività di gioco delle donne è di utilissima consultazione *Histoire des femmes en Occident. Le Moyen Age*, a cura di C. KLAPISCH-ZUBER, Laterza, Roma-Bari 1990.

⁷Così M.L. MENEGHETTI, *Giullari e trovatori nelle corti medievali*, in *Passare il tempo*, cit., vol. I, p. 76.

⁸Cfr. J.M. MEHL, *Les jeux au royaume de France, du XIII^e au début du XVI^e siècle*, Fayard, Paris 1990, dove è sviluppato un ampio e articolato discorso teorico sulle funzioni simboliche e rituali dei giochi e una rivisitazione delle categorie dei giochi, già affermatesi per comune consenso dai due testi classici di Huizinga (*Homo ludens. Versucheiner Bestimmung des Spiel elementes der Kultur*, Pantheon, Amsterdam 1939) e di Caillois (*Les Jeux et les hommes*, Gallimard, Paris 1958).

⁹*De vulgari eloquentia*, II, V, 4; II, VI, 6; II, XI, 9.

¹⁰Per i suoi testi cfr. R. V. SHARMAN, *La Cansos and Sirventes of the Troubadour Giraut de Bornelh*, Cambridge University Press, Cambridge 1989.

¹¹La questione fu dibattuta magistralmente da C. DE LOLLIS, *Quel di Lemosi*, in *Scritti vari di filologia. A Ernesto Monaci*, Forzani, Roma 1901, pp. 353-375, poi riedito in ID., *Scrittori di Francia*, a cura di G. CONTINI, V. SANTOLI, R. RICCIARDI, Milano-Napoli 1971, pp. 29-75, ma cfr. anche G. CONTINI, *Dante come personaggio poeta della «Commedia»*, in ID., *Varianti e altra linguistica. Una raccolta di saggi (1938-1968)*, Einaudi, Torino 1970, pp. 335-361.

¹²M. PICONE, *Girault de Bornelh nella prospettiva di Dante*, in «Vox Romanica», 39, 1980, pp. 22-43.

suoi elogi sono relativi, non assoluti, quando immagina che Guido stesso si affretti a temperarli, pur essendogliene grato¹³.

Insomma quel «dolci e leggiadre» non sembrano qualificare un'attività di sacro spessore e tale da impegnare la totalità dell'essere per il suo carattere sacro. La leggiadria è qualità che per sua natura s'accompagna a comportamenti piuttosto evasivi che impegnati, i quali, se non sono sempre 'gioco' vero e proprio, al gioco rassomigliano molto più che ad una missione. In tal senso, a me pare, un'impronta ludica, nel senso di invenzione per gioco, è presente nel passo famosissimo richiamato, con una sua diffusiva influenza non sempre immediatamente percepibile, ma comunque operante nella tecnica complessiva della 'invenzione'dantesca. Varrà dunque la pena di avviare una riflessione, ben consapevole della difficoltà di utilizzo di strumenti non esclusivamente letterari.

Delle categorie del gioco più comunemente individuate dagli studiosi del tema – *agon*, *alea*, *minicry*, *ilinx* –, al di là delle possibili intersezioni che si possono verificare tra le stesse, in questa sede saranno considerate soprattutto le prime due con l'obiettivo di indagare in che misura, con quali modalità rappresentative, nonché con quale percezione valoriale, esse trovano posto nella cultura di Dante e nella rappresentazione della *Commedia*, influenzando di lì in avanti la costituzione di un segmento della tradizione letteraria.

Le quattro categorie indicate corrispondono alla classificazione dei giochi alla quale – come è noto – perviene Roger Caillois nel suo fondamentale saggio sul gioco del 1958, pubblicato in Italia nel 1981 per la casa editrice Bompiani in traduzione di Laura Guarino, con il titolo *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Un testo fondamentale sull'argomento che ci riguarda, pur se meno noto dell'altro famosissimo ed essenziale per chiunque si occupi delle connessioni tra concetto e pratica del gioco e la nozione di arti, in particolare di poesia e letteratura in genere: mi riferisco al lavoro di Johan Huizinga, *Homo ludens*, del 1938, più volte tradotto in italiano dagli anni Sessanta in poi. In questo secondo testo l'autore rintraccia nel gioco l'elemento culturale fondamentale di ogni organizzazione sociale, a partire da quella animale, configurandolo, pertanto, addirittura come fattore preculturale. Va osservato che nei titoli di entrambi i volumi la presenza della parola 'uomo' indica ed implica l'intenzionalità di un'indagine che tenga conto non solo del rapporto uomo-gioco, ma anche dei complessi condizionamenti che il secondo — il gioco — opera sull'uomo che inizia a giocare nel libero esercizio della propria volontà. Egli è talvolta sollecitato dal naturale sentimento di competizione, come accade quando il gioco rientra nella categoria dell'*agon*, cioè quando i giocatori concorrono facendo leva sulle proprie abilità fisiche e mentali per vincere, mostrare la propria superiorità, conquistare un premio o altro guiderdone come onore tra i contemporanei o ricordo e fama presso i posteri. Tali, ad esempio, sono le competizioni sportive. Altre volte è l'esercizio della facoltà immaginativa a stimolare la rappresentazione e la creazione di altre realtà, realtà spesso fittizie, illusorie che, tuttavia, talvolta rappresentano con modalità mimetiche situazioni reali del vissuto (come quando si gioca 'a fare la mamma' piuttosto che il poliziotto), ed è appunto il caso di quella categoria di gioco definita con il termine *mimicry*. Il travestimento, la maschera che si indossa per apparire altro da quel che si è, non ha però, nella pratica di questi giochi, fini ingannevoli: la illusorietà delle situazioni che si creano, o si ricreano, è, per così dire, a tal punto esplicita da palesare, comunque e sempre, la vera natura del soggetto che gioca ad essere 'altro', mentre nel contempo resta se stesso. Anche in questo caso sotteso e stimolante la tensione alla dimensione ludica o agonistica resta il soddisfacimento del proprio piacere, piacere a primeggiare, nel caso dell'*agon*, piuttosto che piacere della scoperta di altri modi d'essere. L'exasperazione di questa ricerca del piacere può talvolta condurre ad un irrazionale distacco dalla realtà, al desiderio, per così dire, di perdersi nel vortice del niente, a quella panica vertigine che provocano solo i giochi nei quali la esaltazione delle nostre abilità e capacità è condotta al parossismo. Tale è il gioco che rientra nella categoria della *ilinx*, nel cui ambito rientrerebbero oggi gli sport cosiddetti 'estremi'. Solo nel gioco inteso come *alea* il giocatore si affida completamente alla sorte, che decide del suo destino nel bene e nel male, senza che la volontà possa in alcun modo interagire con quanto il caso ha in serbo per il giocatore. Questo, per lo meno, secondo la tassonomia di Caillois. Ma poiché non tutto è convincente e i caratteri di una categoria di gioco talvolta si sovrappongono o coincidono con quelli di un'altra, qualche osservazione al riguardo sarà evidenziata nel prosieguo delle presenti riflessioni.

¹³F. TORRACA, *Il canto XXVI del Purgatorio* [1900], in ID., *Lecture dantesche. Purgatorio*, a cura di G. GETTO, Sansoni, Firenze 1958, pp. 532-533.

Mi pare evidente comunque che le definizioni di Caillois possono connotare – *mutatis mutandis* – la stessa idea di letteratura ed applicarsi per gran parte anche alla poesia della *Commedia*. Un ineludibile sentimento agonistico, in vario modo, è ravvisabile nei grandi autori della nostra letteratura: di *certamina* è costellato l'intero nostro panorama letterario e sostanzialmente costruiti sul sentimento di successo in un agone letterario, dopo lungo impegno e diuturna fatica, sono — per esempio — i versi di *Par. I*, 13-33 e *XXV*, 1-9, passi nei quali, più intensamente che altrove, Dante si attende il premio della sua fatica poetica, la corona di alloro conseguita nel suo bel San Giovanni. Vi sono, in questi versi, tutti gli ingredienti di chi sviluppa impegno e fatica per il raggiungimento di un premio egregio per valore, dignità e gloria imperitura a chi l'ha conseguito:

O buono Appollo, a l'ultimo lavoro
fammi del tuo valor sì fatto vaso,
come dimandi a dar l'amato alloro.
Infino a qui l'un giogo di Parnaso
assai mi fu; ma or con amen due
m'è uopo intrar ne l'aringo rimaso.
Entra nel petto mio, e spira tue
sì come quando Marsia traesti
dela vagina de le membra sue.
O divina virtù, se mi ti presti
tanto che l'ombra del beato regno
segnata nel mio capo io manifesti,
venirvedra' mi al tuo diletto legno
e coronarmi allor di quelle foglie
che la materia e tu mi farai degno.
Sì rade volte, padre, se ne coglie
Per trionfare o cesare o poeta,
colpa e vergogna de l'umane voglie,
che parturir letizia in su la lieta
delfica deità dovria la fronda
peneia, quando alcun di sé asseta. (*Par. I*, 13-33)

Se mai continga che 'l poema sacro
al quale ha posto mano e cielo e terra,
sì che m'ha fatto per più anni macro,
vinca la crudeltà che fuor mi serra
del bell'ovile ov'io dormi' agnello,
nimico ai lupi che li danno guerra;
con altra voce omai, con altro vello
ritornerò poeta, e in sul fonte
del mio battesimo prenderò 'l cappello (*Par. XXV*, 1-9).

A sottolineare il carattere agonistico è presente – a me pare – un ardore di sfida nell'osare affrontare il tema più alto di quelli finora affrontati. L'insistenza del ragionamento non potrebbe essere maggiore, con particolari trascurabili se presi ciascuno per sé, ma che nel loro insieme si potenziano a vicenda, sì che l'«aringo rimaso», il campo di gara, finisce per evidenziare il significato di agone presente nell'intero ragionamento.

Quanto al carattere trasfigurativo e tuttavia mimetico della realtà rintracciabile in molte opere letterarie; alla ricerca della 'vertigine' e della perdita di sé caratterizzante altre (penso alla ricerca esasperata del senso del meraviglioso fino allo straniamento della poesia barocca), se questo, in quanto esercizio gratuito e libero della volontà, si definisce 'gioco', gioco è dunque anche l'empito descrittivo che fa esclamare a Dante, accedendo ad una nuova foresta, ben diversa dalla selva nella quale si disperse

Trasumanar significar per verba
non si poria, però l'esemplo basti
a cui esperienza grazia serba (*Par. I, 70-72*)

volendo indicare la trasmutazione ad una condizione sovraumana («[...]consorto [...] de li altri Dei», *Par. I, 69*): un gioco di invenzione che un altro Poeta del mistero, Pascoli, tentò di spiegare così:

Dante è entrato muovendo da sé nella foresta che è la felicità; ma essa è la felicità di questa vita [...]. Egli è per gustar l'altra, mordendo in certa guisa a quell'erba che fa sommergere nell'abisso dell'altitudine, in quel mare che è il cielo¹⁴.

D'altra parte, Huizinga stesso, connotando il gioco come

un'azione, o un'occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti di tempo e spazio, secondo una regola volutamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in se stessa; accompagnata da un senso di tensione e di gioia e dalla coscienza di essere fuori (differenti) dalla vita ordinaria¹⁵

evidenza che queste qualità sono proprie anche della creazione poetica, fino ad affermare «Chi chiama la poesia un gioco, come fa Paul Valery, gioco con parola e lingua, non adopera una figura metaforica, ma coglie il senso più profondo della parola stessa poesia», gioco, secondo regole ben precise, di significati e significanti, di sensi e suoni¹⁶. Davvero, in quest'ottica, «l'arte, per gli artisti, è il più delizioso dei giochi», secondo la felice affermazione di Dino Buzzati più su riportata¹⁷.

Va ricordato che tra le connotazioni del gioco, incontrate nella lettura dei due testi indicati (Huizinga e Caillois), vi è con molta accentuazione segnalata quella del rapporto col pubblico, coi compagni di gioco, con gli spettatori, insomma con gli altri, ravvisandosi come connotato essenziale dell'attività ludica una qual certa categoria della alterità. Orbene, anche in questo la letteratura si muove in parallelo, naturalmente con le modalità e i mezzi che le sono propri. Valga anche qui un riferimento alla *Commedia*. In ogni fase del suo viaggio il Poeta non trascura mai i suoi lettori, tiene conto del loro interesse e li sollecita di frequente con quella modalità che i dantisti hanno definito appelli, l'*Enciclopedia Dantesca* ne segnala 19 certi e 4 pur essi da considerare tali: *Inf.* VIII, 94-96; IX, 61-63; XVI, 127-132; XX, 19-26; XXII, 118; XXV, 46-48; XXXIV, 22-27; *Purg.* VIII, 18-21; IX, 70-72; X, 106-111; XVII, 1-9; XXIX, 97-105; XXXI, 124-126; XXXIII, 136-138; *Par.* II, 1-18; V, 109-114; X, 7-27; XIII, 1-21; XXII, 106-111; e ancora *Par.* IX, 10-12; X, 7-15 e 22-27. Perché così numerosi e così quantitativamente vari? Dall'unico verso di *Inf.* XXII, 118 («O tu che leggi, udirai nuovo ludo») ai venti versi di *Par.* X, 7-27

Leva dunque, lettore, a l'alte rote
meco la vista dritto, a quella parte
dove l'un moto e l'altro si percuote;
e lì comincia a vagheggiar ne l'arte

¹⁴G. PASCOLI, *Scritti danteschi*, Mondadori, Milano, 1952, vol. 2.2, p.1582.

¹⁵J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Einaudi, Torino, 1973, p. 55.

¹⁶Ivi, p. 155.

¹⁷D. BUZZATI, *Mestiere fortunato*, cit.

di quel maestro che dentro a sé l'ama,
 tanto che mai da lei l'occhio non parte.
 Vedi come da indi si dirama
 l'oblico cerchio che i pianeti porta,
 per sodisfare al mondo che li chiama;
 che se la strada lor non fosse torta,
 moltavirtù nel ciel sarebbe in vano,
 e quasi ogni potenza qua giù morta;
 e se dal dritto più o men lontano
 fosse'l partire assai sarebbe manco
 e giù e sù de l'ordine mondano.
 Or ti riman, lettor, sovra 'l tuo banco,
 dietropensando a ciò che si preliba,
 s'esser vuoi lieto assai prima che stanco.
 Messo t'ho innanzi: omai per te ti ciba;
 ché a sé torce tutta la mia cura
 quella materia ond'io son fatto scriba. (Par. X, 7-27)

è evidente la preoccupazione di mantenere vivo il feeling col lettore, proprio come oggi per i campioni degli stadi, quando i loro virtuosismi sono finalizzati a non 'addormentare la partita'. Che sia anche un gioco mi sembra evidente, come altrettanto evidente è che si tratta di un gioco estremamente serio. Nella retorica classica appelli di tal genere corrispondevano alla figura retorica della apostrofe, la quale, come Dante aveva appreso da Brunetto Latini (*Rettorica*, 102), serviva a mantenere «intenti» lettori ed uditori, spiegando che «intenti li faremo dimostrando che in ciò che noi diremo siano cose grandi o nuove o non credevoli, o che quelle toccano a tutti o a coloro che l'odono o ad alquanti uomini illustri, ai dei immortali, a grandissimo stato del comune»¹⁸:

Dunque la letteratura, oltre ad essere luogo di rappresentazione del gioco, può essere essa stessa intesa come gioco, ovviamente un gioco che per effetto delle sue regole interne e delle sue finalità può spesso trasformarsi in attività seria ed impegnativa. Come è stato a ragione osservato

c'è un tipo di opera (non un genere) che mette in evidenza *imprevedibilmente* il gioco, lo scarto ludico che si avverte all'interno di una struttura diversamente articolata, per finalità serie. La *Commedia* dantesca è il caso più clamoroso. Il suo circuito epico è segnato entro la dimensione del sacro [...]. Ma il sacro dantesco è tutto contagiato dalla realtà che lo profana [...]. Questa profanazione nell'*Inferno* è più evidente [...], rappresentando il male e insieme esorcizzandolo [...]. Il gioco è uno degli esorcismi del male messi in atto dal poeta, ed è sintomatico che anch'egli vi partecipi. Come spettatore Dante entra in gioco per distrazione dal viatico della ragione¹⁹.

Il Poeta sembra provare gusto e divertimento, fino al compiacimento, nell'osservare lo scontro fisico e verbale tra mastro Adamo e Sinone, rispettivamente falsificatore di monete e falsario di parola, rappresentato nel canto XXX dell'*Inferno* (VIII cerchio, X bolgia). Qui sono puniti i falsificatori della persona, condannati a correre mordendo gli altri peccatori, e i falsificatori di monete e di parola. I primi, come maestro Adamo, sono tormentati dall'idropisia che ne deforma i corpi, procurando una gran sete, mentre dal corpo dei secondi, come Sinone, si sprigiona un fumo puzzolente. Canto di significativa varietà tonale e linguistica, esso trapassa dalla descrizione grottesca del corpo di mastro Adamo che l'idropisia deforma «a guisa di leuto» (v. 49) gonfiandogli la pancia e smagrendogli viso e arti, procurandogli una sete ossessiva. Le sue parole intonate nell'incipit addirittura sul passo biblico del *Libro delle Lamentazioni* (I 12) «guardate e attendete a la miseria del maestro Adamo», esprimono in prosieguo una rabbia incontenibile contro chi lo indusse a falsificare fiorini, i conti Guidi di Romena appunto. Ad essi attribuisce ogni responsabilità della propria colpa (anche qui continuando a falsificare la sua vera natura), fino alla messa in

¹⁸ Cito dall'edizione di F. MAGGINI, Tip. Galletti e Cocci, Firenze 1915.

¹⁹ N. BORSELLINO, *La tradizione del gioco: tipologie del disimpegno*, in *Passare il tempo*, cit., vol. I, pp. 5-6.

scena della rissa con Sinone, il bugiardo che imbrogliò i troiani per far accettare loro il cavallo di Troia. È in questo contrasto triviale, una vera e propria tenzone costruita per smascherare il degrado morale dei personaggi, che si rivela la parte comico-realistica dell'episodio, rispetto al quale Dante spettatore mostra compiacimento ad ascoltare il basso eloquio dei personaggi e ad osservare la loro zuffa. Ma dallo spettacolo di questa specie di gioco Virgilio lo richiama rimproverandolo «perché quel passatempo è indizio di una memoria d'infamia che sopravvive nel nuovo impegno»²⁰ e – aggiungerei – nella serietà di esso.

Altrove il gioco dell'inganno coinvolgerà lo stesso Virgilio, gabbato dai diavoli nella compagine di Malebolge, creando una situazione davvero di *divertissement*. Sono i canti XXI e XXII dell'*Inferno*, quinta bolgia dell'ottavo cerchio, nella quale sono puniti i barattieri, coloro cioè che arraffavano denaro sottobanco o ottenevano favori con la frode. Sono puniti nella pece vischiosa e i diavoli hanno il compito di uncinare chi tenta di uscirne. Sono proprio loro, rappresentati traendo ispirazione dalla tradizione popolare invece che da quella classica, a mettere in scena (è il caso di sottolinearlo perché di una commedia da palcoscenico qui si tratta) situazioni comiche molto divertenti, alle quali sembrano alludere già i loro nomi: Alichino, che diventerà l'Arlecchino della commedia popolare, o Farfarello, diavoli che sembrano indurre al riso più che alla paura del male. Proprio il capo di questa pattuglia di diavoli, Malacoda, riesce a darla a bere a Virgilio facendogli credere che il ponte attraverso il quale i due pellegrini dovrebbero passare è crollato sul fondo della bolgia; mettendosi alla guida della propria pattuglia egli si presta ad accompagnare i due pellegrini non dopo avere dato un segnale, sconcio, alla truppa di diavoli che li avrebbe scortati: «ed elli avea del cul fatto trombetta» (v. 139). Qui il comico, e dunque il divertimento, la poesia come gioco, la fa da padrone. Virgilio stesso è «partecipe necessariamente (e goffamente) del gioco, è coinvolto in un'azione che si sviluppa come farsa»²¹. Ma anche in questo caso occorrerà sottolineare la serietà di questo gioco che, a tacere d'altro e senza farne chiave di lettura critica, evoca un amaro dato della biografia del poeta, ingiustamente accusato di baratteria. Vero è che anche per la *Commedia* il momento ludico rappresenta elemento complementare del complesso dell'impianto poetico, avvalorando – perfino per un'opera così, potremmo dire, 'seria' – l'aneddoto riferito da Huizinga nella *Prefazione* al suo *Homo ludens*, quando ad ogni presentazione della sua conferenza dal titolo *L'elemento giocoso della cultura* era costretto a ristabilire la preposizione 'della' corretta in 'nella' dai suoi ospiti. In effetti ciò che interessava allo storico olandese non era l'indagine relativa al ruolo del gioco fra gli altri fenomeni culturali, ma l'essenza e l'origine ludica della cultura stessa. Gioco 'della' letteratura, dunque.

In Dante, tuttavia, non c'è solo, disseminato qua e là nel suo poema, il compiacimento per il gioco 'della' letteratura, c'è anche, in alcuni passi significativi della *Commedia* la rappresentazione del gioco: il gioco 'nella' letteratura.

Qui l'attenzione va soprattutto al gioco d'azzardo, al gioco dissipatore dei beni e ai suoi effetti. Non a caso il poeta annovera tra i violenti contro se stessi le anime di coloro che sperperarono le proprie sostanze, collocandoli nel secondo girone del settimo cerchio infernale (*Inf.* XIII, 109-129), insieme con i suicidi. Lano da Siena e Iacopo da Sant'Andrea – i due scialacquatori che Dante vede correre tra i cespugli della selva dei suicidi – sono inseguiti da cagne nere e fameliche che, raggiuntone uno, appiattito dietro a un cespuglio, ne fanno brandelli:

Ed ecco due da la sinistra costa,
nudie graffiati, fuggendo sì forte,
che de la selva rompienoogne rosta.
Quel dinanzi: “Or accorri, accorri, morte!”
E l'altro, cui pareva tardar troppo,
gridava: “Lano, sì non furo accorte
le gambe tue a le giostre dal Toppo!”
E poi che forse li fallia la lena,
di sé e d'un cespuglio fece un groppo.
Di dietro a loro era la selva piena
dinere cagne, bramose e correnti
come veltri ch'uscisser di catena.

²⁰ Ivi, p. 6.

²¹ Ibidem.

In quel che s'appiattò miser li denti,
e quel dilaceraro a brano a brano;
poi sen portar quelle membra dolenti. (*Inf.* XIII, 115-129)

La pena inflitta è tale che una delle anime urla invocando la morte, la 'seconda morte' di *Inf.* I, 117. Il desiderio di questa morte definitiva nell'annichilimento totale di sé, insieme con la dissipazione delle membra di questi dannati, ci pone di fronte alla rappresentazione di un processo di straniamento realizzato in poesia ma caratteristico anche delle attività di gioco.

Ancor più esplicito è il riferimento al gioco d'azzardo in *Purg.* VI. Siamo nell'Antipurgatorio dove le anime dei negligenti permangono tanto tempo quanto vissero, in modo da espiare i propri peccati dei quali si pentirono in ritardo. Espiano le loro colpe, pertanto, per analogia, dovendo attendere il tempo della loro vita prima di poter accedere al secondo regno ultramondano. Il canto si apre con Dante circondato da una folla di anime postulanti suffragi da amici e congiunti ancora in vita. La situazione è narrata dal Poeta con una similitudine tratta dalla quotidianità della vita medievale, con una scena che nelle piazze medievali doveva essere consueta:

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;
el non s'arresta, e questo e quello intende;
a cui porge la man, più non fa pressa;
e così da la calca si difende.
Tal era io in quella turba spessa,
volgendo a loro, e qua e là, la faccia,
e promettendo mi sciogliea da essa. (*Purg.* VI, 1-12)

Con un registro efficacemente e vivacemente realistico, piano e dimesso, Dante associa alla sua situazione quella del giocatore del gioco dei dadi, non però del perdente nel gioco, ma di chi ha vinto. È intorno al vincitore, appunto, che si accalca da ogni parte la gente – di dietro, davanti e di fianco – anzi lo segue quando va via. E ogni uomo di questa folla gli 'sta addosso' afferrandolo per le braccia o per i vestiti, raccomandandosi perché non si dimentichi di lui: l'usanza dell'epoca, infatti, voleva che il vincitore mostrasse la propria generosità elargendo un po' di denaro vinto, una mancia, a chi, tra coloro che erano stati presenti alla partita, glielo richiedesse. Egli, il vincitore, affretta il passo e, continuando ad ascoltare le richieste dei postulanti, tenta di accontentare ciascuno come meglio può, in modo da difendersi dalla ressa. Dante è come il vincitore e come tale si comporta, promettendo preghiere in ricordo alle anime che le richiedono. Il canto, com'è noto, procede poi affrontando, dopo la spiegazione di Virgilio relativa alla dottrina dei suffragi e delle indulgenze, come per ogni sesto canto delle tre cantiche, il tema politico, con le famose invettive all'Italia e a Firenze. I toni sono violenti e amaramente sarcastici, come raramente in altre circostanze similari, in contrasto proprio con l'apertura del canto, tutta giocata (è il caso di dire) in un'atmosfera di rilassante e tranquilla quotidianità. Ancor più se si considera che, mentre sul piano narrativo la similitudine si concentra su Dante e il vincitore del gioco dei dadi, l'occhio del poeta non abbandona «colui che perde», lo segue con lo sguardo e osserva che è triste mentre si arrovella raffigurando e ripetendo nella sua mente le giocate, dalle quali amaramente impara come avrebbe dovuto regolarsi. Ma soprattutto è solo e la sua solitudine sembra dissolvere l'elemento di socievolezza che pure dovrebbe caratterizzare il gioco, che invece è causa di isolamento e quasi ghettizzazione del perdente. Ma qui il gioco dei dadi è gioco d'azzardo²² – siamo nella categoria dell'*alea* – come ricorda la parola stessa *zara* dall'arabo *zahr*, da cui

²²L. ZDEKAUER, *Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV e specialmente in Firenze*, in «Archivio Storico Italiano», s. 4, XVIII (1886), pp. 20-74.

sembrerebbe derivare *azzardo*. La bravura, in effetti, consisteva nell'indovinare la combinazione più probabile, ma la pratica ci mostra e dimostra quanto invece la casualità, la sorte, la faccia da padrona: governi l'*alea*.

Vero è che la rappresentazione dantesca è ben più dettagliata di quella che Tamassia rintraccia nel testo di un noto giurista bolognese, Odofredo, morto nel 1265, che la addita come esempio della «facile generosità di chi dona cosa guadagnata a spese altrui»²³, palesando un giudizio di valore negativo sul gioco dei dadi in quanto elemento destabilizzante di una compagine sociale fondata sul lavoro come fonte di sostentamento proprio e di costruzione anche del benessere altrui. Entrambi i testi, quello dantesco e questo di Odofredo, avvalorano l'ipotesi che si tratta di una pratica molto diffusa nel Medioevo. Ma questo stigmatizza la considerazione della quale godeva quel gioco, riprovevole esempio appunto di un mal costume diffuso. Resta da capire la ragione per cui, a fronte di questioni teologiche profondamente serie come le richieste di suffragio da parte di anime desiderose di transitare al Paradiso e a fronte di una drammatica rappresentazione dei mali d'Italia, il Poeta abbia scelto di aprire il canto con una similitudine tanto frivola e con un linguaggio così colloquiale per tono e contenuto. Che si tratti di una modalità per esibire l'arte di miscelare scherzo e serietà, gioco e letteratura sulla scena di un solo ed unico spettacolo? E' stato osservato che Dante «coglie al vivo gli atti e lo spirito di quella scena purgatoriale, con la scena più simile che in terra sia dato di vedere [...]. Un'ombra di sorriso passa in questi versi; e noi dobbiamo accettarla, perché non è tutto rigorosamente serio nella *Commedia*»²⁴, anzi essa realizza l'unità di vita e poesia anche mediante l'unità di gioco e letteratura.

²³N. TAMASSIA, *Una nota dantesca*, in «Giornale storico della letteratura italiana», XXI, 1893, p. 457.

²⁴ Cfr. DANTE ALIGHIERI, *La Divina Commedia, Purgatorio*, Commento di A.M. CHIAVACCI LEONARDI, Milano, Mondadori, 2010, 172, n. 10.

BIBLIOGRAFIA

- ALIGHIERI DANTE, *La Commedia secondo l'antica vulgata*, a cura di G. PETROCCHI, Le Lettere, Firenze 1994.
- ALIGHIERI DANTE, *La Divina Commedia, Purgatorio*, Commento di A.M. CHIAVACCI LEONARDI, Mondadori, Milano 2010.
- BALLERIO S., *Gioco e letteratura. Alcune riflessioni*, in «Enthymema», I, 2009, pp. 4-24.
- BAUDELAIRE C., *La Morale du joujou*, in ID., *Oeuvres*, a cura di Y.-G. LE DANTEC, Gallimard, Paris 1954, pp. 681-687.
- BORSELLINO N., *La tradizione del gioco: tipologie del disimpegno*, in *Passare il tempo. La letteratura del gioco e dell'intrattenimento dal XII al XVI secolo*, Atti del Convegno di Pienza 10-14 settembre 1991, Salerno editrice, Roma 1993, vol. I, pp. 3-11.
- BRIOSCHI F., DI GIROLAMO C., *Elementi di teoria letteraria*, Principato, Milano 1984.
- BRIOSCHI F., *La mappa dell'impero*, Il Saggiatore, Milano 2006².
- BRIOSCHI F., *Un mondo di individui. Saggio sulla filosofia del linguaggio*, Unicopli, Milano 1999.
- BRUNETTO LATINI, *La Rettorica*, ed. critica a cura di F. MAGGINI, Tip. Galletti e Cocci, Firenze 1915.
- BUZZATI D., *Mestiere fortunato*, in *L'arte del gioco: da Klee a Boetti*, a cura di P. BELLASI, A. FIZ, T. SPARAGNI, Mazzotta, Milano 2002, p. 298.
- CALLOIS R., *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, trad. it. di L. GUARINO, Bompiani, Milano 1981.
- CALLOIS R., *Les jeux et les hommes. La masque et la vertige*, Gallimard, Paris 1958.
- CAZALÉ BÉRARD C., *Lo spazio ludico femminile e le regole del gioco sociale nel 'Reggimento e costumi di donna' di Francesco da Barberino*, in *Passare il tempo. La letteratura del gioco e dell'intrattenimento dal XII al XVI secolo*. Atti del Convegno di Pienza, 10-14 settembre 1991, Salerno Editrice, Roma 1993, vol. II, pp. 475-509.
- CONTINI G., *Dante come personaggio poeta della «Commedia»*, in ID., *Varianti e altra linguistica. Una raccolta di saggi (1938-1968)*, Einaudi, Torino 1970, pp. 335-361.
- DE LOLLIS C., *Quel di Lemosì* [1901], in *Scrittori di Francia*, a cura di G. CONTINI, V. SANTOLI, R. RICCIARDI, Milano-Napoli 1971, pp. 29-75.
- F. TORRACA, *Il canto XXVI del Purgatorio* [1900], in ID., *Lecture dantesche. Purgatorio*, a cura di G. GETTO, Sansoni, Firenze 1958, pp. 521-537.
- FRANCESCO DA BARBERINO, *Reggimento e costumi di donna*, ed. critica a cura di G.E. SANSONE, Loescher-Chiantore, Torino 1957.
- HUIZINGA J., *Homo ludens* [1946], trad. it. di C. von Schendel, con saggio introduttivo di U. Eco, Einaudi, Torino 1973.
- HUIZINGA J., *Homo ludens. Versucheiner Bestimmungdes Spielelementes der Kultur*, Pantheon, Amsterdam 1939.
- KLAPISCH- ZUBER C. (a cura di), *Histoire des femmes en Occident. Le Moyen Age*, Laterza, Roma-Bari 1990.
- MEHL J. M., *Les jeux au royaume de France, du XIII^e au début du XVI^e siècle*, Fayard, Paris 1990.
- MENEGHETTI M. L., *Giullari e trovatori nelle corti medievali*, in *Passare il tempo. La letteratura del gioco e dell'intrattenimento dal XII al XVI secolo*. Atti del Convegno di Pienza, 10-14 settembre 1991, Salerno Editrice, Roma 1993, vol. I, pp. 67-89.
- PASCOLI G., *Scritti danteschi*, Mondadori, Milano 1952, vol. 2.2.
- PICONE M., *Gioco e/o letteratura. Per una lettura ludica del 'Decameron'*, in *Passare il tempo. La letteratura del gioco e dell'intrattenimento dal XII al XVI secolo*, Atti del Convegno di Pienza, 10-14 settembre 1991, Salerno editrice, Roma 1993, vol. I, pp. 105-127.
- PICONE M., *Girault de Bornelh nell' prospettiva di Dante*, in «Vox romanica», 39, 1980, pp. 22-43.
- JAKOBSON R., *Saggi di linguistica generale*, a cura di I. HEILMANN, Feltrinelli, Milano 1966.
- SHARMAN R. V., *La Cansos and Sirventes of the Troubadour Giraut de Borneil*, Cambridge University Press, Cambridge 1989.
- TAMASSIA N., *Una nota dantesca*, in «Giornale storico della letteratura italiana», XXI, 1893, pp. 456-457.
- WITTGENSTEIN L., *Ricerche filosofiche*, a cura di M. TRINCHEIRO, Einaudi, Torino 1967.
- ZDEKAUER L., *Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV e specialmente in Firenze*, in «Archivio Storico Italiano», s. 4, XVIII (1886), pp. 20-74.