

vigarello@katamail.com

Secondo la concezione storiografica di Huizinga, la teoria della cultura come gioco si impone come fuga dalla realtà e rifugio in uno spazio nettamente delimitato, per un tempo circoscritto con precisione, in cui il giocatore si sottomette liberamente a regole molto strette, senza perseguire altri fini se non il gioco stesso il quale, per la tensione che provoca e la gioia cui si accompagna, lo impegna fino al momento in cui lo libera interamente. Nel sottolineare il valore simbolico dell'attività ludica, Huizinga sostiene che il terreno di gioco è il tempio assoluto, inizio di un altro regno, affermazione di altre leggi e di altri costumi; è il cerchio magico in cui il non-giocatore non può entrare, come non vi entrano le cure del mondo, e che all'osservatore esterno pare il luogo di un'attività irragionevole, come possono parergli irragionevoli i gesti della liturgia o l'uomo assorbito nella contemplazione di una superficie variopinta. Al gioco viene riconosciuto l'imprimatur di attività infruttifera, non interessata né finalistica, una funzione puramente consolatoria. Per l'eclettico studioso francese Roger Caillois, il cui punto di vista rappresenta forse una delle più complete teorie sociologiche del gioco, lo studio dei giochi nella storia rende possibile risalire *all'essenza* del gioco, cioè alle sue rilevanze sociali, nella nuance di quella che poi sarà la foucaultiana *archeologia del sapere*: i giochi servono da rivelatori di istinti che vi si mostrano in modo più leggibile che non altrove. Caillois si impegna in una riflessione che gli servirà per costruire una sociologia che parta dai giochi, in cui egli individua un sintomo significativo, un "segno" connotato delle caratteristiche di una società e una misura di fondo delle differenze tra le diverse concezioni del mondo che esse esprimono.

Partendo dalle osservazioni di Caillois su una particolare *categoria ludica*, il *gioco d'azzardo*, mi propongo di analizzare il concetto di *basard* in due testi chiave della narrativa europea, *La pelle di zigrino* di Honoré de Balzac e *Il giocatore* di Fëdor Michajlovič Dostoevskij. Emile Benveniste definisce il gioco come "toute activité regalée qui a sa fin en elle-même et ne vise pas à une modification utile du réel" (Benveniste 1947:21). Caillois, nel constatare che il gioco d'azzardo è profondamente radicato nella natura umana, avverte i limiti di una simile affer-

mazione se è vero che “le jeu n’est pas du tout sans conséquences sur la réalité, puisqu’il enrichit le joueur ou le ruine, si bien et dans de telles conditions que l’honneur l’oblige parfois à se suicider” (Caillois 1950:209). La riflessione di Caillois è fondamentale per comprendere il rapporto drammatico che lega talvolta il gioco al destino umano del giocatore. La portata di tale investimento ci permette di affermare che delle quattro grandi categorie ludiche individuate da Caillois – giochi competitivi (*agon*), gioco di simulazione (*mimicry*), vertigine (*ihynx*) e giochi d’azzardo (*alea*), è senza alcun dubbio la quarta categoria quella che ha offerto agli scrittori lo spunto più intrigante per le loro narrazioni. I giochi d’azzardo appaiono i giochi umani per eccellenza. Attendere passivamente e deliberatamente la decisione di una fatalità, rischiare su di essa un bene per moltiplicarlo in proporzione alle possibilità di perdita, è proprio dell’uomo.

Nei testi di Balzac e Dostoevskij, l’uomo, visto in quella grande metafora della vita che è la *sala da gioco* (la pallina della roulette in entrambi i romanzi è il centro dello sguardo dello spettatore per la rigorosa imprevedibilità del suo movimento), imprime fatalmente ai suoi atti il carattere dell’incoerenza e della debolezza. Il giocatore viene messo a confronto con le leggi del caso e del possibile, della libertà e della servitù, del finito e dell’infinito. *La pelle di zigrino* e *Il giocatore* hanno entrambi per protagonisti individui che cedono al fascino della roulette con la speranza di guadagnare facile denaro, rinunciando – secondo Caillois – “au travail, à la patience, à l’épargne, en faveur d’un soudain coup de chance qui apportera ce que n’obtient pas une vie de travail épuisant et de privation” (Caillois 1958:140).

Il protagonista del romanzo balzachiano, Raphaël de Valentin, gioca in un’ottica puramente egoistica mentre Aleksej Ivanovič, il giocatore del romanzo di Dostoevskij, cede al fascino infernale della roulette per motivi parzialmente altruistici, riscattare cioè l’amata Polina dagli ingenti debiti contratti. Nella società russa ottocentesca il rispetto del singolo dipendeva dalla situazione patrimoniale e il tavolo da gioco era il luogo dove si poteva guadagnare molto denaro in molto poco tempo. Ne *Il giocatore* Aleksej distingue due tipologie di frequentatori delle sale da gioco, il gentleman e il giocatore plebeo. I gentlemen, che non giocano mai per puro lucro ma per diletto e distrazione, costringono il giocatore plebeo (colui che sente imminente l’onta che comporta la china verso la miseria) a perdere la sua fragile stabilità per riconquistare la loro stima; ma ciò è una trappola, un miraggio che cela la palude nella quale il maldestro plebeo s’impantana e si inabissa. Un giocatore plebeo non lo è per proprio piacimento ma lo è perché spinto da quei gentlemen che lo incatenano a questa ruota perché ha commesso il crimine di aver avuto rovesci di fortuna. Aleksej gioca perché è *un giocatore*, un’anima volitiva e contraddittoria che si lascia trascinare nel baratro delle sensazioni, anche quelle più negative secondo la morale corrente, pagandone poi le conseguenze. Si reca al casinò per Polina, la

figlia del generale, che si coprirebbe di vergogna se giocasse lei stessa, cosicché lo incarica di giocare per lei, e poi accompagna la vecchia zia, diventando quindi al cospetto dello strumento di gioco il delegato di tutta la famiglia del generale. Se l'attrazione torbida per il gioco d'azzardo è spesso generata da becere finalità di un facile guadagno, nondimeno bisogna cercare altrove le cause del fascino che esso suscita nei personaggi. In effetti, la passione per il gioco d'azzardo può talvolta dissimulare un atteggiamento di rivolta contro gerarchie sociali e valori materialisti della società; perché il gioco non è solo il riflesso di rapporti finanziari e di considerazione reciproca tra le persone ma esterna il suo potere di illuminazione ai rapporti umani in generale, in particolare alle relazioni tra uomini e donne, ed è in quanto metafora d'amore che trova su se stesso la sua ultima giustificazione. Non è certamente un caso se in una moltitudine di romanzi e racconti che narrano la psicologia del gioco – tra i quali è doveroso annoverare *Un joueur* di Paul Bourget – il tipo letterario del giocatore ricalchi fortemente il prototipo del personaggio romantico: Raphaël e Aleksej hanno entrambi 25 anni e sono energici dissacratori dei valori borghesi del lavoro e del lucro. Nel romanzo di Dostoevskij questo aspetto è ricondotto allo status temperamentale russo che viene messo a confronto con quello occidentale. Il desiderio di gioco coinvolge profondamente solo le anime russe, meno razionali, più disposte a sfidare la sorte e ad accogliere quel brivido gelido dell'emozione:

[...] nel catechismo delle virtù e dei meriti del civilissimo uomo occidentale è entrata storicamente, e quasi sotto l'aspetto di importante caposaldo, la capacità di acquistare capitali. Il russo, invece, non solo non è capace di procurarsi capitali, ma, anzi, li disperde senza riflettere e in modo scandaloso. Nondimeno i denari sono necessari anche ai russi – aggiunti – e, di conseguenza, siamo molto compiaciuti e molto desiderosi di tali mezzi, come per esempio, della *roulette*, che rendono possibile arricchirci di colpo, in due ore, senza alcuna fatica, e ne siamo sedotti. (Dostoevskij 1867:62)

Questo altero disprezzo si tinge di tonalità ancor più romantiche in Raphaël de Valentin, orfano e povero, ambizioso, incapace di affrontare la vita, deciso di farla finita con una vita fallimentare e fermamente risoluto nella sua scelta di suicidarsi. È nel dicembre 1830 che il tema fantastico della magica pelle di zigrino si incontra nel febbrile laboratorio balzachiano con l'amara consapevolezza dei meccanismi spietati della vita moderna, nel clima euforico della Francia dei banchieri e degli industriali seguito alle giornate di luglio; la vicenda grottesca dell'ingenuo Raphaël de Valentin, convertito al fantastico e vittima della propria credulità, diventa il romanzo tragico di un giovane disperato che nella Parigi del 1830 consuma lentamente il proprio suicidio. Sin dalle prime pagine del romanzo, quando l'aspirante suicida Raphaël attraversa tutta Parigi in marsina, saltellando sulle punte per non inzaccherarsi gli scarpini di vernice e camminando sullo sdrucioloso lungosenna, il lettore è subito immerso in un'atmosfera di

sordida esistenza ordinaria con continui riferimenti a elementi di volgare umanità. In particolare, nella scenario di Palais-Royal, la sala da gioco in cui il giovane entra e in cui perderà gli ultimi denari, la presenza di Raphaël viene vissuta dai giocatori come una presenza di morte. In lui si vede un angelo senza aureola, un individuo che infonde negli increduli spettatori un indefinibile senso di spavento: un orribile mistero sul volto del novizio, una vaga grazia avvolge i suoi giovani lineamenti, il suo sguardo lascia intendere esperienze di sacrifici traditi, mille speranze deluse. Non essendo stato baciato dalla fortuna al gioco, il giovane malinconico esce dalla sala e comincia a camminare come in mezzo a un deserto, sfiorato da uomini che non vede, ascoltando unicamente, pur nel clamore della folla, la voce della morte: si stringe al parapetto di un ponte e osserva l'acqua con sinistra espressione. Decide di non suicidarsi annegandosi perché una morte in pieno giorno sarebbe stata ignobile. Raphaël, assalito da mille pensieri che gli attraversano la mente come un turbinio di bandiere strappate in mezzo a una battaglia, medita sul valore che la società avrebbe attribuito al suo suicidio: da morto, il suo nome avrebbe avuto una seppur minima risonanza poiché il suo cadavere, a chi lo avesse recuperato nelle torbide acque della Senna, avrebbe fruttato ben cinquanta franchi; da vivo non era altro che un uomo di talento senza protettori, senza amici, senza casa, senza fama, una vera nullità sociale inutile a un'umanità che di lui non si curava affatto. Egli offre una modica cifra di denaro all'amico Rastignac, nella speranza che lui possa vincere al gioco d'azzardo, e da tale vincita i due giovani uomini possano ricavare sostegno per gli ultimi brandelli di una vita da condurre voluttuosamente. Si capisce quindi come il denaro, per Raphaël e Aleksej, oltre al contingente valore in se, è una sorta di negazione gerarchica della morale sociale. La roulette rappresenta per i due protagonisti un punto di fuga rispetto a un destino precostituito, è l'ultima possibilità per cambiare radicalmente le loro sorti e sfidare la storia che tende a indirizzare i percorsi vitali in un'unica direzione. Raphaël vuole essere ricco per morire in modo grandiosamente dissoluto e Aleksej può così affermare:

No, non m'importava del denaro! In quel momento desideravo soltanto una cosa: che l'indomani tutti i vari Hinze, tutti quei capi-camerieri, tutte le grandi dame di Baden parlassero di me, raccontassero la mia storia, mi ammirassero, intonassero le mie lodi e si inchinassero di fronte alla mia nuova vincita! Erano tutti sogni e pensieri infantili... ma, chi lo sa? Forse avrei incontrato Polina, le avrei raccontato, e lei avrebbe creduto che ero al di sopra di tutti quegli assurdi colpi del destino. (Dostoeskij 1867:202)

La notte in cui Aleksej guadagna più di centomila fiorini, la buona società, in effetti, si prostra ai suoi piedi, ne fa un idolo effimero. Ed è così, che in pochi istanti, l'*alea* del gioco sopravanza e ribalta l'*alea* costituttrice della posizione sociale, cioè della nascita e della discendenza. È in questo senso che Benveniste può sostenere che il gioco sia “*opération désocialisante*” poiché deride

l'ordine sul quale si fonda la società, rimanendo nel contempo esteriore alla logica economica per il suo carattere improduttivo, spostandone i valori senza produrne nuovi. Il fascino del gioco genera il solipsismo dell'individuo, lo priva del contatto umano con i suoi simili e della loro pietà. Balzac descrive così un giocatore incallito:

Quest'uomo, con la faccia bianca e lunga che sembrava nutrita solo delle minestre gelatinose di Darcet, era l'immagine della passione ridotta ai suoi minimi termini. In quelle sue rughe si scorgevano tracce di vecchie torture, il magro stipendio certamente se lo giocava il giorno stesso in cui lo riscuoteva. Simile ai ronzini ormai indifferenti ai colpi di frusta, niente lo faceva trasalire; i gemiti sordi dei giocatori che uscivano rovinati, le loro mute imprecazioni, gli sguardi inebetiti, a tutto questo egli ormai era insensibile. Era l'incarnazione del GIOCO. (Balzac 1830:16).

Parimenti, ne *Il giocatore*, un personaggio si rivolge con aria severa a Aleksej:

Siete diventato di legno, - notò lui, - non solo vi siete distaccato dalla vita, dagli interessi vostri personali e da quelli della società, dai vostri doveri di uomo e di cittadino, dai vostri amici (e ne avevate degli amici!), non soltanto avete rinunciato a qualsiasi altro scopo se non a quello di vincere al gioco, ma avete rinunciato anche ai vostri ricordi. Io vi rammento in un momento fervido e drammatico della vostra vita, ma sono sicuro che avete dimenticato le migliori vostre impressioni di quei giorni; i vostri sogni, i vostri desideri di oggi, anche i più ardenti, non vanno al di là di *pair et impari, rouge, noir*, le dodici cifre centrali e così via... Ne sono certo!(Dostoevskij 1867:202)

La passione esclusiva che il giocatore prova dinanzi il tappeto verde provoca degli spasmi fisici che Dostoevskij analizza in modo clinico: “Ero anch'io un giocatore, lo capii in quel preciso istante. Le braccia e le gambe mi tremavano, sentii come un colpo alla testa” (Dostoevskij 1867:206).

Il carattere virtuale della rivolta contenuta nel gioco può assumere una valenza metafisica, valenza che spiegherebbe il carattere malefico attribuito ai giochi d'azzardo e la loro proibizione in alcune religioni, quella islamica in particolare. In effetti, se S.Agostino ha potuto affermare che i dadi sono un'invenzione del diavolo è perché i giochi d'azzardo mutano valori e rapporti consolidati nel mondo. È in accordo con la sua tesi della non-sostanzialità del male che S.Agostino vede nel gioco un principio diabolico, poiché *le basard* è la pura contingenza, e si oppone all'essere *necessario – ens necessarium* – del divino, identificandosi nel male visto come vuoto assoluto. Questo carattere malefico del gioco non sfugge a Balzac e Dostoevskij. Il narratore protagonista del romanzo di Dostoevskij si chiede se sia impossibile avvicinarsi al tavolo da gioco senza subirne immediatamente il contagio della superstizione. Balzac paragona la sala da gioco a una sordida arena in cui ridicoli impavidi cavalieri vengono torturati:

Se la Spagna ha le sue corride, se Roma ha avuto i suoi gladiatori, Parigi può andar fiero del suo Palais-Royal le cui eccitanti roulettes danno il piacere di vedere il sangue scorrere a fiotti, mentre i piedi degli astanti non corrono il rischio di scivolarvi. Lanciate un'occhiata furtiva su questa arena, entrate... Tutto vi è spogliato! I muri, rivestiti ad altezza d'uomo di un'unta tappezzeria, non offrono una sola immagine che dia sollievo all'anima. Nemmeno un chiodo per facilitare il suicidio. [...] Quaggiù niente è perfetto, tranne la sventura. (Balzac 1830:16)

A parte la tematica infernale di questo passaggio, in cui la roulette assurge a strumento di tortura, è interessante rilevare il tema dell'illusione¹, attraverso cui il rischio della perdita nel gioco affascina l'uomo e ne fa la vittima di un altro scenario diabolico; tra il giocatore e il gioco s'instaura una sorte di patto faustiano, uno scambio sproporzionalmente impari se è vero che l'uomo vi perde molto più di ciò che riesce a vincere. Quando il portiere del Palais-Royal, vecchio Cerbero immagine della passione, secondo il costume, chiede a Raphaël di consegnargli il cappello al momento del suo ingresso in sala, Balzac acutamente osserva:

Quando entrate in una sala da gioco, la legge comincia col portarvi via il cappello. È questa una parabola evangelica e provvidenziale? O piuttosto non è un modo di concludere con voi un contratto infernale esigendo una specie di garanzia? [...] Ma, sia ben chiaro, non appena avrete fatto un passo verso il tappeto verde, il cappello già non vi appartiene più, così come voi non appartenete a voi stessi: siete in gioco voi, i vostri averi, il copricapo, il bastone, il mantello (Balzac 1830: 14)

In virtù di questo patto scellerato, il giocatore che si addentra per la prima volta in una sala da gioco riesce a vincere inaspettatamente denaro, si lascia vincere da questa passione vorticoso e finisce poi, di disastro in disastro, col ritrovarsi rovinato. È il caso, ne *Il giocatore*, della vecchia contessa Tarasevičeva, che dopo aver guadagnato dodicimila fiorini in occasione della sua prima puntata al casinò, perde successivamente la quasi totalità del suo immenso patrimonio.

Secondo un'intuizione di Huizinga ripresa poi da Caillois, "beaucoup de jeux et des plus communs ont une origine sacrée" (Caillois 1950:214). Tale origine, comprovata dalle conferme di studi etnologici, può essere ricondotta alla volontà della casta sacerdotale di riassorbire e canalizzare questa pericolosa tendenza oppure – come sostiene lo stesso Huizinga – insistendo sulle omologie tra il ludico e il liturgico, la visione malefica che alcuni moralisti attribuivano al gioco altro non era che una parodia del rapporto gioco-sacro. Tale somiglianza, di fatto un riflesso inverso per essere il gioco e il sacro due categorie

¹ Il termine "illusione", dal latino *illusio*, per geminazione da *in-lusio*, assume il significato etimologico di "entrata nel gioco" (*ludus*). Nella filosofia hindù, i termini di illusione e gioco sono entrambi utilizzati per definire la natura del cosmo: esso, è in effetti illusione (*maya*) in rapporto all'assoluto, e gioco (*lila*) del divino mediante le apparenze transitorie.

antitetiche, si riflette nell'atteggiamento stesso dei partecipanti e degli spettatori con, questi ultimi, raccolti come dei parroccchiani e i primi simili a gerofanti:

Particolarmente odiosa, fin dal primo sguardo, appariva in tutta quell'accozzaglia di gente da roulette, l'ostentato rispetto per quel che stavano facendo, la serietà e, addirittura la deferenza con cui tutti stavano attorno ai tavoli. (Dostoevskij 1867:49).

Anche Balzac nota tra gli spettatori del Palais-Royal una sorta di orrore sacralizzato che li immobilizza: essi sono "silenziosi, immobili, quegli sfaccendati stavano là attenti, come il popolo in place de Grève quando il boia mozza la testa" (Balzac 1830:19). Il narratore stabilisce un paragone ancor più esplicito quando la sua attenzione si sofferma su un osservatore che viene macchinalmente catturato dalla successione dei numeri che escono alla roulette, "che con il vizio e il pericolo si comportava, insomma, come i giovani preti con l'Eucarestia, quando celebrano messe bianche" (Balzac 1830:21).

Sacro o diabolico, all'origine del fascino del gioco vi è quindi una dimensione che rasenta il soprannaturale proprio in virtù dello spazio illimitato del Possibile. In effetti, il mortale brivido che il giocatore prova dinanzi la roulette è generato dalla visione interna dell'abisso della Possibilità di cui si ammanta il gioco. In rapporto alla vita reale, dove le leggi della logica e della causalità restringono il campo del possibile, il gioco – non obbedendo ad alcuna causalità razionale – fa esplodere il quadro limitato dello spazio esistenziale dove si muove l'individuo. Questa strana sensazione è particolarmente piacevole per chi, come Aleksej, è insoddisfatto della vita: "Qui il fatto è che, con un solo giro di ruota, tutto cambierebbe e quegli stessi moralisti per primi verrebbero con amichevoli scherzi a congratularsi con me" (Dostoevskij 1867:201).

Il gioco appare allora come una formidabile chance di rivincita sul reale, facendo trionfare il possibile con una rilevante economia di mezzi e di tempo sebbene la roulette non possa invece che offrire una gamma limitata di possibilità. Ma, ed ecco svelatone il fascino prodigioso, l'evoluzione e il passaggio della faticida biglia tra questi numeri è un'immagine eminentemente diretta del passaggio costante – di cui è tessuta l'esistenza umana – dal possibile al reale. È così che la vecchia contessa Tarasevičeva, seduta al tavolo da gioco, "a stento stava ferma al suo posto, non staccava gli occhi ardenti dalla pallina, che saltellava tra le tacche della ruota che girava" (Dostoevskij 1867:125).

Anche nel romanzo di Balzac, il medesimo trepidante stato d'animo colpisce i giocatori del *trente et quarante*: "In quell'ora maledetta vi imbatterete nella calma di occhi che atterriscono, di volti che vi attirano, di sguardi che sollevano le carte e le divorano" (Balzac 1830:17).

Il reale è sotto i nostri occhi una straordinaria contrazione del Possibile, prodotto alchemico di una possibilità unica che si rinnova a detrimento di tutte le sue innumerevoli alternative: la biglia che interrompe il suo moto e si ac-

comoda sul giaciglio di un numero particolare e la carta che con trepidazione viene mostrata, rendono concreto questo passaggio restrittivo dal possibile al reale e fanno accedere l'uomo a una dimensione esplorabile solo con un pensiero astratto. Più il numero delle possibilità che il gioco dispiega aumentano più accresce il fascino perturbante sul giocatore. Tale situazione è portata al suo paradosso in uno dei racconti dello scrittore argentino Borges che, in *La lotteria a Babilonia*, racconto allucinante del ciclo *Finzioni*, descrive la "Compagnia" che modifica le regole della lotteria affinché i limiti del Possibile inerenti il gioco siano indefinitamente differiti:

Se la lotteria è un'intensificazione del caso, una periodica infusione del caos nel cosmo, non converrebbe fare intervenire il caso in tutte le fasi del gioco, e non in una sola? Non è ridicolo che il caso detti la morte di qualcuno e che le circostanze di questa morte – pubblica o segreta, immediata o ritardata d'un secolo – non siano anch'esse soggette al caso? (Borges 1941: 670)

L'esperienza funzionale tentata da Borges è una dimostrazione *ab absurdo* del principio di fascino esercitata dal gioco che, lui solo, può rendere tangibile l'illimitatezza del possibile. In questo senso, riallacciandomi alla classificazione sui giochi operata dal sociologo Caillouis, non sarebbe illegittimo sostenere che i giochi d'azzardo sono *ipso facto* giochi vertigine: *alea* implica *ihinx* per sua stessa natura². L'ebbrezza dell'infinito possibile deve in parte la propria seduzione al principio di libertà che gli è inerente. Il possibile è lo spazio stesso della libertà, è là che risiede uno dei paradossi più sconcertanti del gioco: per il giocatore, l'atto del gioco è l'affermazione suprema e derisoria della sua libertà. La sorte è un modo di essere in familiarità con il non-familiare, in confidenza con ciò che sta al di fuori di ogni sicurezza, di ogni fiducia. Essendo in se stessa leggerezza infinita, la sorte salva-guarda la pura spensieratezza del gioco, mantenuto al di fuori della vita confusa, dal rigore della sua organizzazione formale. L'accettazione costante del rischio, nella sua massima estensione e grandezza, legittima moralmente il giocatore nel credere di poter abbattere i muri della costrizione e dell'umiliazione eretti dalla triste realtà quotidiana e la susseguente vincita gli appare come semplice e logica ricompensa per il suo eroico atto d'indipendenza. Tale è l'opinione del protagonista de *Il giocatore*: "Sì, in simili istanti si dimenticano tutti gli insuccessi passati! Questo io l'avevo ottenuto rischiando più della vita: avevo avuto il coraggio di rischiare ed ecco, ero di nuovo un uomo tra gli uomini!" (Dostoevski 1867:202). Ritrovando ai suoi occhi la dignità che gli proviene dal suo atto libero, il felice giocatore avverte

² L'esempio più calzante di gioco d'azzardo che funziona come gioco vertigine è la roulette russa. Nel romanzo di Dostoevskij, Mr Astley, finanziere britannico, non senza humour noir si rivolge a Alexsej dicendogli che la roulette è il gioco russo per eccellenza. (NdA)

la sensazione di accedere a una vita autentica da cui sono esclusi gli esseri pavidì e miserabili: “Che cosa sono io, adesso? Uno zero. Che cosa sarò domani? Domani posso risorgere dai morti e ricominciare la vita! Posso trovare in me l'uomo, finché esso non è perduto” (Dostoevskij 1867:203).

Non è un caso se il gioco e il suicidio sono categorie molto spesso legate da un indissolubile rapporto, come ne *La pelle di zigrino*, dove il viso di Raphaël, al momento del suo ingresso in sala, è segnato “dalla cupa impassibilità del suicidio” (Balzac 1830:20). Similmente al gioco, il suicidio è un atto supremo di libertà e l'uomo capace di giocare sembra dover essere capace di rinunciare alla sua vita. Ma è evidente, che questa libertà che il giocatore fieramente rivendica con toni prettamente prometeici, si carica di valenze problematiche: è una libertà assurda e vuota, un'illusione mortale. Il paradosso del gioco è esattamente il paradosso del suicidio, nel corso del quale pretendiamo, con decisione puramente umana, di disporre dell'assolutamente indeciso, quell'altro incontro sempre fortuito che si compie nell'occasione e nel caso della morte. Una libertà infinita come diabolico stratagemma sotto il quale potrebbe celarsi il demone del rischio e del caso. La marcia di avvicinamento del giocatore verso il tavolo da gioco è contraddistinta da un labile autocontrollo di colui che sfida la sorte: vi è condotto da una sorta di ipnosi che, in ultima analisi, altro non è che un meccanismo di autodistruzione. L'attesa del giocatore è questo modo di mantenersi con una decisione puramente umana in rapporti di familiarità con l'indecisione puramente inumana; l'attesa non è soltanto attesa della fortuna, ma è la fortuna stessa che tocca il giocatore nell'intimità da lei aperta con l'inatteso.

Come sottolinea Balzac, “ma sia ben chiaro, non appena avrete fatto un passo verso il tappeto verde, il cappello già non vi appartiene più, così come voi non appartenete a voi stessi: siete in gioco voi, i vostri averi, il copricapo, il bastone, il mantello” (Balzac 1830:16). Questo breve passaggio svela con particolare perspicacia il principio di alienazione legato al gioco. L'abisso ludico dissolve l'identità umana. In questo universo kafkiano non può esservi che una caricatura sinistra del concetto di libertà se è vero che il paradosso del giocatore è di rinunciare spontaneamente alla sua libertà rimettendola scientemente nella mani del più arbitrario dei tiranni. Nella mente e nell'anima del giocatore, all'ebbrezza del possibile si sovrappone l'ebbrezza della prostrazione tale da spingere la vecchia contessa Tarassevič a puntare, con appassionata e viscerale energia, sul numero zero:

– Ma guardalo! – esclamava la nonna, irritata, - uscirà presto, sì o no, questo maledetto zero? Voglio morire se non starò qui ad aspettare lo zero! Quel dannato d'un croupier ricciuto lo fa apposta; non gli esce mai! Aleksej Ivanovič, punta due monete d'oro in una sola volta! Ne perdi tanti che, se anche uscirà lo zero, non prenderai niente! Sullo zero, sullo zero! Di nuovo sullo zero! Punta più che puoi. Quanto ab-

biamo? Settanta federici? Non facciamo economia, punta venti federici alla volta. (Dostoevskij 1867:126)

Per una crudele ironia del gioco, il numero zero è un numero fausto per il giocatore perché raddoppia trentacinque volte la posta e spinge così la contessa a puntare svariate volte su di esso, vincendo inizialmente, perdendo rovinosamente poi. Il niente, nella sua espressione numerica, ammalia il giocatore che si lascia sopraffare irrazionalmente dal fascino stregato del numero a tutto tondo. Sacrificando tutti gli averi sull'altare del caso, il giocatore abdica qualsiasi pretesa di controllo razionale sul proprio destino assaporando una morbosa eccitazione di morte fittizia:

Ero quasi febbricitante: misi tutto quel mucchio di denaro sul rosso e, di colpo, mi riebbi! Una volta sola, nel corso della serata e per tutta la durata del gioco, mi percorse col suo brivido gelido la paura, che mi fece tremare le mani e le gambe. Con terrore percepiti e compresi allora immediatamente quello che avrebbe significato per me perdere in quel momento! Ricordo che in seguito puntai ancora sulle cifre di centro duemila fiorini e persi. Fui preso dall'ira: afferrai gli ultimi fiorini che mi restavano e li puntai sui primi dodici numeri, così, a casaccio, senza riflettere, senza far nessun conto! L'attesa, del resto, fu solo di un attimo, simile forse, come impressione, a quello che dovette provare Mme Blanchard quando, a Parigi, precipitò al suolo da un pallone aerostatico (Dostoevskij 1867:172)

È forse in presenza di questo imminente pericolo di annientamento che Freud ha affermato che per Dostoevskij il gioco era altresì un metodo di autopunizione benché ne *Il giocatore* il pericolo del crollo sia ricercato per la viltà morbosa che conferisce al giocatore. Il processo autodistruttivo spinge Aleksej a dubitare della sua condotta umana fino a mettere in dubbio il senso della propria esistenza:

Fu qualche cosa di strano, di scandaloso e anche di tragico, almeno per quanto mi riguarda. Mi sono accadute cose che avevano quasi del miracoloso: così almeno le vedo ancor oggi, quantunque, considerandole sotto un altro punto di vista e in particolar modo tenendo conto del turbine nel quale allora ero travolto, esse fossero semplicemente fuori dal comune. Ma la cosa più miracolosa per me, è come io stesso mi sia comportato di fronte a tali avvenimenti! Ancor oggi non riesco a capirmi. E tutto è volato via come un sogno, anche la mia passione, che pure era sincera e reale... Ma dov'è, essa, ormai? Davvero, talvolta mi balena un pensiero: non ero forse pazzo allora e forse non sono stato tutto quel tempo in un manicomio e non ci sono forse ancor oggi, cosicché tutto mi è "parso", e ancora mi "pare" soltanto? (Dostoevskij 1867:153)

Tale è la conseguenza estrema della funzione derealizzante del gioco. Lungi dall'essere espressione di libertà incondizionata, il gioco è piuttosto concentra-

zione estrema di *Ananké*, cieco destino che spinge l'uomo sconfitto e impotente verso il baratro della perdita: gioco come tragico puro, messo a nudo nella sua implacabile efficacia. Il destino e il caso, nella loro veste arbitraria, si alleano per sfuggire al controllo dell'uomo-animale razionale. La roulette, strumento simbolico che decide positivamente o negativamente le sorti del giocatore, evoca il fantasma medievale della ruota della Fortuna. La roulette crea e distrugge fortune effimere, suggerendo con il suo movimento circolare, l'instabilità e la fragilità dell'umana esistenza. Da una simile prospettiva, la ruota è simbolo e strumento di tortura; simbolo nella leggenda della ruota di Ixion e spaventoso reale strumento di tortura sotto l'Ancien Régime in cui alcuni condannati venivano arrotati. Semplice casualità o puntuale riferimento analogico? Sappiamo che nella simbologia hindù e buddista, la ruota (*samsara*) è l'immagine riflessa del Cosmo, luogo di sofferenza e erranza. Se il caso o *azzardo* si presenta al giocatore come entità cieca e insondabile, pur tuttavia si manifesta con una logica retributiva poiché il giocatore, moderno Prometeo, che cerca magicamente di fenderne le tenebre per ottenere la vittoria sul campo di gioco, si vede trafitto, per una spietata legge del contrappasso, dagli strali del castigo assoluto. Questa monumentale immagine simbolica la ritroviamo esemplificata a livello diegetico nel bellissimo racconto di Alexander Puškin, *La dama di picche*, in cui un giocatore che è riuscito a estorcere a una vecchia dama il segreto di tre carte vincenti perde tutto il denaro vinto per aver giocato erroneamente – in realtà perché vittima di un maleficio sovrannaturale – una dama di picche al posto dell'asso che sapeva essere la carta vincente. Questo tema è ugualmente presente nel romanzo balzachiano analizzato, poiché il temibile talismano (*pelle di asino*) permette poi a Raphaël di realizzare i suoi desideri senza dover più ricorrere alla roulette. Il magico talismano si sostituisce al caso ma solo per uccidere il protagonista alla fine della vicenda.

Concludendo, attraverso i romanzi di Balzac e Dostoevskij, abbiamo potuto analizzare la complessa problematica del gioco d'azzardo. Malgrado le differenze che separano i due protagonisti, un punto comune li accomuna: nella letteratura de *l'alea* non incontriamo giocatori felici. Attanagliati nella morsa del cieco destino ludico, il giocatore vede dissolvere la sua esigenza di razionalità e la coerenza del suo rapporto con il mondo, divenuto indecifrabile. È la sorte finale di Aleksej che viene a sapere di essere amato da colei dalla quale credeva essere disprezzato ma l'inerzia e la passione per il gioco lo trattengono dal raggiungerla. Ecco perché *le hasard*, secondo la geniale formula di Borges, è “un'infusione di caos nel cosmo” che si tratti indistintamente del mondo esterno o del cosmo interno della psiche. L'azzardo, nelle sue spoglie ludiche, colloca l'uomo ai bordi di un abisso e gli fa prendere coscienza della sua limitatezza. Il gioco d'azzardo, con la sua cattiva reputazione, più dei giochi civilizzatori della competizione, più dei giochi sacri dello spettacolo, intrat-

tiene un rapporto privilegiato con noi. L'attesa, il rischio, la sorte segnano in quali punti il gioco incontra l'uomo e appartiene a lui solo. Il caso è una necessità nell'economia dell'universo.

BIBIOGRAFIA

- Balzac, H. De(1830), *La peau de chagrin*, trad. ital. di Cosimo Ortesta (1995), *La pelle di zigrino*, Milano, Garzanti.
- Benveniste, E. (1947), *Le jeu comme structure*, «Deucalion», XI, Paris, pp.12-36.
- Borges, J.L. (1941), *La loteria de Babilonia* in *Ficciones*, trad.ital di Porzio D (1984), *La lotteria a Babilonia* in *Finzioni. Opere di Borges*, Milano, Mondadori.
- Caillois, R. (1950), *L'Homme et le sacré*, Paris, Gallimard.
- Caillois, R. (1958), *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard.
- Dostoevskij, F. (1867), *ИИПОК*, trad. ital. G. De Dominicis (1997), *Il giocatore*, Milano, Rizzoli.
- Freud, S. (1927), *Dostoevskij und die Vaterötung*, trad.it *Dostoevskij e il parricidio* in *Inibizione, sintomo e angoscia e altri scritti, Opere complete*, vol.X, C. Musatti (a cura di: 2000) Torino, Bollati Boringhieri.
- Huizinga, J. (1939), *Homo ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der kultur*, Amsterdam, Pantheon Akademische Verlagsanstalt, trad. ital. A. Vita. (1982), *Homo ludens*, Torino, Einaudi.