



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MACERATA

DIPARTIMENTO DI STUDI UMANISTICI

**CORSO DI DOTTORATO DI RICERCA  
IN  
STUDI LINGUISTICI, FILOLOGICI, LETTERARI**

Curriculum: Letterature antiche e moderne

XXXIII CICLO

Fuori e dentro il gioco. I giochi e il 'ludico' nei racconti di Toni Cade Bambara, Grace Paley e Rita Cirisi

RELATORE

Chiar.mo Prof. Giuseppe Nori

DOTTORANDA

Dott.ssa Cristina Di Maio

COORDINATRICE

Chiar.ma Prof.ssa Patrizia Oppici

ANNO 2021

## Indice

- “In principio era il gioco”: Introduzione ..... p. 1
- Capitolo Uno: Di cosa parliamo quando parliamo di gioco.....p. 9
  - § 1.1 Delucidazioni terminologiche: gioco ≠ ludico.....p. 10
  - § 1.2 Il gioco come cultura..... p. 12
  - § 1.3 Prospettive filosofiche dell’antichità: Platone e Aristotele...p. 12
  - § 1.4 Il ‘ludico’ per Johan Huizinga.....p. 14
  - § 1.5 Le categorie ludiche di Roger Caillois.....p. 19
  - § 1.6 Il corpo in gioco: il carnealesco di Michail Bachtin.....p. 22
  - § 1.7 Il ‘flow’ di Mihaly Csikszentmihalyi.....p. 29
  - § 1.8 Victor Turner: il liminoide irrompe nel ludico.....p. 30
  - § 1.9 Appendice. Altri percorsi ludici: la teoria matematica dei giochi e i Game Studies.....p. 32
- Capitolo Due: Il gioco come metafora.....p. 36
  - § 2.1 Dall’antichità alle soglie della modernità: Eraclito e Nietzsche.....p. 36
  - § 2.2 I giochi linguistici di Wittgenstein.....p. 38
  - § 2.3 “Questo è un gioco”. Paradossi e metacomunicazione in Gregory Bateson.....p. 40
  - § 2.4 Eugen Fink: una finestra tra gioco e realtà.....p. 43
  - § 2.5 Erving Goffman e la ‘membrana porosa’.....p. 45
  - § 2.6 Il ‘libero gioco’ di Derrida.....p. 47
  - § 2.7 Bernard Suits, ovvero lezioni di gioco da una Cicala morente.....p. 49
  - § 2.8 Giocare tutti (*bene*) assieme: Bernard De Koven e il New Games Movement.....p. 52
  - § 2.9 Pierre Bourdieu e la teoria del campo sociale.....p. 55
  - § 2.10 Le retoriche di Brian Sutton-Smith.....p. 61
- Capitolo Tre: Il gioco come arte e bellezza: note sulla concezione estetica del gioco.....p. 64
  - § 3.1 Forme ludiche nella filosofia romantica di Kant e Schiller p. 64
  - § 3.2 Il ‘ludico’ come bellezza e arte in Huizinga.....p. 68
  - § 3.3 Connessioni tra arte e gioco in Hans-Georg Gadamer.....p. 71

- § 3.4 Un'estetica ludica? Prospettive sul gioco della Scuola di Francoforte ..... p. 73
- § 3.5 Il ludico, l'estetico e l'irenico in Mihai Spariosu.....p. 84
- Capitolo Quattro: Una ricognizione sul gioco e il 'ludico' in letteratura.....p. 88
  - § 4.1 Gli anni Ottanta.....p. 88
  - § 4.2 Gli anni Novanta.....p. 95
  - § 4.3 Game Studies, teoria dei giochi e letteratura.....p. 101
  - § 4.4 La scena italiana tra gioco e letteratura.....p. 103
    - § 4.5 Una postilla metodologica: Brian Upton e la critica ludica.....p. 105
- Capitolo Cinque: L'eterotopia del gioco in Toni Cade Bambara.....p. 109
  - § 5.1 Significato e valore dei giochi nella poetica di Toni Cade Bambara.....p. 112
  - § 5.2 Giocare con la lingua: duelli verbali in "The Hammer Man".....p. 116
  - § 5.3 L'impossibilità di giocare in "Happy Birthday" e "Basement".....p. 127
  - § 5.4 Le conseguenze del gioco in "The Lesson" e "Raymond's Run".....p. 133
  - § 5.5 Conclusioni: il gioco attraverso lo specchio. ....p. 149
- Capitolo Sei: Giochi e guastafeste nei racconti di Grace Paley.....p. 152
  - § 6.1 L'intreccio tra giochi e politica nella poetica di Grace Paley.....p. 157
  - § 6.2 I pericoli del gioco in "A Subject of Childhood".....p. 161
  - § 6.3 Enormous Changes at the Last Minute: "Samuel" e "Faith in a Tree".....p. 167
  - § 6.4 La politica è un gioco da grandi? "Anxiety" e "Ruthy and Edie".....p. 181
  - § 6.5 Conclusioni: lo strappo alla regola.....p. 189
- Capitolo Sette: Configurazioni del gioco in Rita Ciresi.....p. 191
  - § 7.1 La soglia del gioco in *Sometimes I Dream in Italian*.....p. 197
  - § 7.2 Il gioco come rituale e la 'linea del colore' in "Why Girl".....p. 200
  - § 7.3 Cianfrusaglie, ere glaciali e imitazioni: i limiti del gioco in "The Little Ice Age".....p. 211

- § 7.4 Conclusioni: alle soglie del gioco .....	p. 216
• Capitolo Otto: Forme ludiche dell'arte in Bambara, Paley, Ciresi .....	p. 218
- § 8.1 Giocare secondo le regole, nel 'ludico' .....	p. 221
- § 8.2 Conclusioni: il 'ludico' oltre la norma.....	p. 247
• Capitolo Nove: <i>Gorilla, My Love</i> , le <i>Collected Stories</i> e <i>Sometimes I Dream in Italian</i> attraverso la lente ludica: un'analisi della trasgressione.....	p. 250
- § 9.1 In conclusione: commenti finali sul gioco e sul 'ludico' ...	p. 261
• Bibliografia.....	p. 264

## **“In principio era il gioco”: Introduzione.**

La mia fascinazione per la ludicità ha un’origine antica e ha lavorato in me in maniere profonde fin dall’infanzia, quando un evento scatenante – ovvero una protesta articolata con modalità inequivocabilmente ludiche – me ne ha indicato le potenzialità. Avevo quattro o cinque anni e frequentavo l’asilo del mio quartiere, un’ex area operaia alla periferia occidentale di Napoli. Non ricordo con sufficiente precisione la genesi della protesta un po’ per l’età che avevo, un po’ perché non avevo mai interpretato i numerosi sacchetti dell’immondizia quotidianamente depositati davanti all’ingresso della mia scuola, al mattino, come un evento inaspettato: facevano semplicemente parte dell’arredo urbano, per me che puntualmente li trovavo lì. Erano un’immagine consueta, di cui ero conscia solo a livello superficiale (lo diventavo soprattutto nelle calde mattine primaverili, quando i sacchetti imponevano anche olfattivamente la propria presenza). Non sapevo quindi da quanto si fosse consolidata l’abitudine di abbandonarli davanti alla scuola (non avevo mai colto nessuno nell’atto di farlo), né per quanto andò effettivamente avanti; né avevo mai assistito al prelievo di quell’immondizia, cosa che pure per fortuna talvolta avveniva. Notai però, dopo un tempo imprecisato, l’apparizione di un cartello scritto dalle mie maestre e affisso al cancello della scuola, le cui parole (che non avevo ancora del tutto imparato a decifrare) invitavano i trasgressori a gettare la propria immondizia altrove; tuttavia, il suggerimento rimase a lungo ignorato.

Nonostante io e i miei compagni di classe non dessimo molto peso a questo ripetuto incidente, la protesta che ne seguì rimane per me una delle memorie più vivide della mia infanzia. Le maestre ci spiegarono che avremmo svolto assieme delle attività per lamentarci di quell’immondizia abbandonata, che no, teoricamente non avrebbe dovuto giacere davanti ai nostri cancelli ogni mattina, e che era giusto che noi bambini insegnassimo agli adulti a smettere di lasciarla lì. Questo progetto avrebbe occupato alcuni giorni: avremmo preparato dei cartelli (molti di noi li avrebbero poi indossati al collo o come pannelli *sandwich*, trasformandosi in colorati slogan semoventi) con disegni, scritte e *collage*, ma non solo. Avremmo infatti composto un inno: per motivi a me allora sconosciuti, ma che retrospettivamente considero brillanti, la canzone prescelta fu “Sì, la vita è tutta un quiz”, sigla di apertura dell’allora famosissimo programma di Renzo Arbore *Indietro Tutta*, le cui parole cambiammo in “Sì, la puzza è tutta qui/Portate via la spazzatura/Altrimenti ci arrabbiamo/E per giunta ci ammaliamo”. Il motivo era orecchiabile e noto a tutti noi e ricordo che ci divertimmo molto a trovare delle parole che allo stesso tempo rispettassero la metrica, rimassero e veicolassero la nostra indignazione (a quel punto mi ero ormai convinta che tutto quel lavoro servisse a una buona causa, che mi decisi ad appoggiare incondizionatamente). Ma una cosa mi entusiasmò più di tutte: le maestre ci

annunciarono che siccome non sapevamo chi fossero i responsabili dell'illecito, avremmo dovuto far arrivare il nostro messaggio a tutto il quartiere, e per questo avremmo fatto *una manifestazione*. Scoprii presto che il significato di questa parola implicava saltare un giorno di scuola e marciare per le vie del quartiere in una specie di processione, cantando la nostra canzone e mostrando a tutti i nostri bei cartelli; una via di mezzo tra una gita e una recita teatrale itinerante. E durante quell'attività non avremmo dovuto essere silenziosi e stare in fila per due, né restare coi grembiulini tra le mura protettive dell'edificio scolastico: al contrario, lo scopo era proprio farsi vedere e sentire da più persone possibile cantando a squarciagola e sventolando i nostri manifesti – sarebbe stata la scuola a diffondersi nel quartiere, non viceversa. Tutto questo mi sconvolse in modo indescrivibile: questa improvvisa sovversione del modello didattico che avevo evidentemente già introiettato era una delle cose più elettrizzanti che mi fossero mai capitate. Nei giorni che seguirono, non smisi di raccontare a chiunque mi capitasse a tiro cosa avevamo in serbo a scuola, coinvolti ogni familiare nella preparazione dell'evento e mi assicurai che mia madre e mia nonna fossero stabilmente installate alla finestra durante il mattino prescelto, per non perdersi neppure un attimo della nostra gloriosa *performance*. Il giorno della manifestazione ero praticamente in estasi: il tempo era bello, al nostro rumoroso, allegro passaggio tutte le finestre si aprivano e il nostro pubblico (prevalentemente composto da donne, perché quelli tra i nostri papà che avevano un lavoro non erano in casa a quell'ora) sorrideva e applaudiva – nessuno pareva offendersi per il fatto che, in sostanza, stessimo contestando 'i grandi' per la loro sporcizia e noncuranza.

Quest'esperienza mi aveva coinvolta e divertita immensamente al punto che mi sarebbe già bastato quest'assaggio per volerla ripetere all'infinito, ma con mia grande sorpresa il nostro trambusto organizzato sortì un effetto pratico: i sacchetti dell'immondizia sparirono dall'ingresso della scuola per sempre. La meraviglia e il senso di trionfo che si allargarono tra noi bambini, in seguito alla scoperta della nostra vittoria, furono folgoranti: fino a quel momento, non ci era mai parso concepibile che le istanze di un gruppo di bambini (sapientemente convogliate da due maestre coraggiose e creative) potessero davvero avere delle ricadute misurabili nella vita degli adulti, tanto più che noi bambini avevamo sostanzialmente preso tutto quel lavoro, appunto, come *un gioco*. Quest'episodio ha piantato in me (e presumibilmente anche nei miei compagni di scuola) il germe di una consapevolezza importante, ovvero l'idea che la natura del gioco si rifiuti di restare vincolata ai margini della cornice ludica: essa è invece dilagante ed eccentrica, nonché, potenzialmente, un potente ed efficace veicolo di rivendicazioni socio-politiche. Non mi è parso né accidentale né singolare, quindi, che decenni dopo i miei interessi di ricerca si condensassero proprio attorno a questa tematica, evidenziando

una continuità con la mia intuizione infantile e indagandone le dinamiche e gli esiti nel testo letterario.

Lo scopo di questa ricerca è di esplorare le funzioni narrative, ma anche sociali, estetiche ed esistenziali dei giochi e del 'ludico'<sup>1</sup> nella narrativa breve di Toni Cade Bambara (1939-1995), Grace Paley (1922-2007) e Rita Ciresi (1961-); le raccolte di racconti che costituiscono il mio *corpus* sono rispettivamente *Gorilla, My Love* (1972), le *Collected Stories* (pubblicate in un unico volume nel 1994, ma edite singolarmente a partire dal 1959) e *Sometimes I Dream in Italian* (2000). Questo studio intende indagare la ricorrenza del gioco e del 'ludico' come elementi tematici nelle tre raccolte, interrogandosi sulla loro funzione testuale; al contempo, viene perseguito l'obiettivo di misurare la portata socio-politica del gioco e del 'ludico' nella narrativa di queste tre autrici, interpretando entrambi come una precisa scelta poetica veicolante posizioni politiche.

Nella mia trattazione, le riflessioni teoriche sul gioco vengono impiegate come strumento critico per decodificare le rappresentazioni e le funzioni del gioco e del 'ludico' nella narrazione; in tal modo, vengono considerate nel testo letterario le demarcazioni e le dinamiche spaziotemporali, i ruoli svolti dai giocatori, i processi, le regole, gli obiettivi, le svolte previste ed impreviste del gioco. Questa manovra ermeneutica ha messo in evidenza alcuni dati rilevanti: attraverso l'attivazione di un metalinguaggio specifico tramite la teoria del gioco, gli elementi testuali vengono risignificati come chiavi di lettura alternative dei giochi/del 'ludico' e dei fattori che caratterizzano entrambi all'interno del testo, col risultato che anche gli elementi instabili e destabilizzanti nell'economia del gioco/'ludico' all'interno dei racconti vengono illuminati da un'angolazione differente. Tali componenti sottolineano i punti in cui le idee astratte del gioco e del 'ludico' nella narrazione non aderiscono alle configurazioni extratestuali di questi ultimi, rivelando come questi nessi instabili corrispondano a quelle intersezioni di genere, classe, razza, appartenenza etnica e come essi abbiano un impatto significativo sullo svolgimento del gioco, come si vedrà nel corso della mia analisi. Questa tensione interpretativa non si esaurisce entro i margini del testo, relativamente ai racconti del *corpus* da me selezionato, ma individua una strategia estetica intenzionalmente adottata da Toni Cade Bambara, Grace Paley e Rita Ciresi, che connette la 'ludicità' nel testo alle loro posizioni autoriali e a delle politiche testuali dirompenti, con risultati differenti a seconda dell'autrice.

La mia prospettiva metodologica recupera in modo solo tangenziale il precedente lavoro critico in chiave ludica svolto negli anni Novanta riguardo alla letteratura postmodernista,

---

<sup>1</sup> Per 'gioco', si intende un'attività ludica inquadrata in una cornice spaziotemporale, con mosse e ruoli chiaramente individuabili ed esiti misurabili; per 'ludico' si intende invece l'aspetto di *performance* di un'attività riconoscibilmente giocosa, ma non inscritta in una cornice formale rigida e dagli esiti non misurabili. La differenza tra queste due categorie viene definita dettagliatamente all'inizio del primo capitolo.

rispetto al quale si situa in parallelo: infatti, il gioco ed il 'ludico' sono stati indagati in tale corrente letteraria soprattutto a livello tematico e formale, così da dedicare poca attenzione alle ricadute sociopolitiche di quest'analisi. Inoltre, il *corpus* di testi letterari esplorati attraverso la teoria del gioco e del 'ludico' è finora composto in larga maggioranza da opere di autori maschi e bianchi – presupposto che apre all'ulteriore quesito su quali nuclei della narrazione, come pure del discorso stilistico e del rapporto col campo letterario, vengano messi in rilievo in un *corpus* di testi differente, e con quali esiti. Alcuni critici includono nella loro campionatura di riferimento autrici come Angela Carter (Brian Edwards) o Louise Erdrich (Steven D. Scott), considerandone però esclusivamente l'appartenenza alla corrente postmodernista e tendenzialmente soffermandosi sulla 'giocosità' formale del romanzo postmoderno; altri ancora, pur affrontando la questione delle dinamiche di genere in relazione al gioco, non prendono in considerazione opere scritte da autrici, finendo peraltro per concettualizzare il gioco delle donne, sia nella narrazione che dal punto di vista teorico, come una *risposta* quasi involontaria e ideologicamente dipendente da quello maschile. Questo studio delinea invece una traiettoria differente, ovvero quella di ampliare il raggio di osservazione oltre gli aspetti puramente stilistici e tematici o estetico-etici che caratterizzano il legame del gioco e del 'ludico' col postmodernismo (ovvero, rispettivamente, l'idea di una manipolazione giocosa della lingua e dei generi letterari, la ricorrenza del gioco come metafora dell'assurdità dell'esperienza umana e la narrativizzazione della ludicità come risposta alla 'morte di dio' ed allo spaesamento esistenziale) – ed estendere l'analisi a un gruppo di testi differente. Nell'applicare la lente critica della teoria del gioco e del 'ludico' in stretta correlazione coi nuclei discorsivi della classe, della razza/etnicità e del genere, la mia proposta si pone in una prospettiva intersezionale;<sup>2</sup> in tal senso si giustifica anche la scelta di concentrarsi su un *corpus* di scrittrici *working class* e di varia appartenenza etnica. La chiave interpretativa qui proposta dissipa consapevolmente binarismi essenzialisti, enfatizzando il carattere universale del gioco e del 'ludico' nelle formulazioni astratte di entrambi ed evidenziando come le dinamiche di genere assumano un peso rilevante nella realizzazione concreta del gioco/'ludico', non nella loro teorizzazione. Una prospettiva di questo genere auspica così di poter contribuire al radicamento della categoria del gioco nella critica letteraria ed ampliare le applicazioni della teoria del gioco al campo della letteratura.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Come è noto, per 'intersezionalità' si intende una cornice analitica che considera l'identità come una combinazione simultanea di diversi fattori ed esplora i modi in cui più istituzioni oppressive, sovrapponendosi simultaneamente, incidono sulle identità marginalizzate

<sup>3</sup> Un ulteriore obiettivo collaterale di questa ricerca è quello di evidenziare il possibile nesso tra la teoria del gioco e quella femminista. Laddove infatti una corrente di studi femministi e di genere si è solidamente stabilita nell'ambito dei *Game Studies*, indagando la rappresentazione delle donne nei giochi digitali e la loro *performance* come *gamers* (un testo per tutti, il recente *Feminism in Play*, curato da Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees ed Emma Vossen), l'intersezione tra la teoria femminista e teoria del gioco è



L'ipotesi che la mia ricerca elabora è appunto che l'analisi del tema ricorrente del gioco/'ludico', esplorato attraverso la cornice concettuale della teoria del gioco applicata ad un *corpus* di testi differente da quelli finora interpretati dalla critica letteraria, sottolinei in modo sistematico e inedito dinamiche di genere, razza<sup>4</sup> e classe fondamentali sia alla narrazione che alla costruzione del testo; al contempo, leggere i testi letterari attraverso la teoria del gioco ridisegna il ruolo di quest'ultimo nella definizione delle complesse relazioni sociali rappresentate nei testi, in quanto elemento che deriva da e simultaneamente caratterizza la cultura, ed è inoltre strettamente connesso a configurazioni estetiche. Ciò che viene messo in luce da quest'operazione a livello tematico è una ciclica stigmatizzazione e frustrazione dei giochi e del 'ludico' sia nelle loro premesse che nei loro esiti, che vengono prescrittivamente manipolati e ricondotti ad una serie di regole, ruoli, forme di interazione, stili precostituiti; eppure, gli stessi racconti rivelano come il gioco e, soprattutto, il 'ludico' posseggano una carica destrutturante e rivoluzionaria talvolta latente, talvolta consapevolmente impiegata dai protagonisti e dalle protagoniste.

La scelta della narrativa breve di autrici come *corpus* d'elezione per questa ricerca è stata operata in virtù del fatto che la condensazione semantica della forma racconto porta inevitabilmente in primo piano le dinamiche ludiche ed evidenzia la performatività del sistema sociale, esperita con particolare asprezza dai personaggi femminili, che tuttavia si distinguono come referenti primarie di istanze ludiche nella narrazione. Esse emergono così come creatrici di esperienze ludiche, frequentemente imbrigliate in una codificazione delle stesse preesistente e frustrante, *contro* la quale riescono comunque ad elaborare una prospettiva originale, non irreggimentata e foriera di potenziali destabilizzazioni/sovversioni dei tradizionali paradigmi del gioco e del 'ludico'. In particolare, oltre alla comune identità etnica non WASP, le tre autrici su cui la mia analisi si concentra condividono un vissuto sociale *working class*, la presenza assidua di elementi autobiografici (seppur indiretti) all'interno della narrazione e la rappresentazione di protagoniste ricorrenti nei racconti. Naturalmente, fattori quali l'etnicità, l'estrazione sociale e l'appartenenza culturale esercitano un impatto significativo sulla tematizzazione del gioco e del

---

ancora tecnicamente inesplorata, ad eccezione del lavoro delle teoriche del femminismo su alcune specificità del gioco infantile e su giocattoli 'femminilizzanti' come la Barbie. Persiste dunque la mancanza di un testo primariamente dedicato all'impatto delle dinamiche di genere sul gioco: la sua trattazione all'interno dei testi teorici di riferimento appare episodica e insufficiente, oltre ad essere stata sostanzialmente ignorata fino agli anni Sessanta.

<sup>4</sup> Sebbene il termine 'razza' sia connotato negativamente in italiano, rimandando immediatamente al razzismo e alla discriminazione tra persone in base a caratteri biologici, l'utilizzo che ne faccio in questa trattazione è in linea con quello vigente nel mondo anglofono, dunque è più ampio e complesso e non designa un insieme di caratteristiche biologiche. Non mi riferisco difatti a una tassonomia tipologica costituita sulla base della differenza etnica, bensì ad un costrutto sociale che è il prodotto di determinate circostanze storiche, economiche e politiche – ed è pertanto intrinsecamente relazionale.

‘ludico’ nei testi e, di conseguenza, sulla interpretazione critica di essi; tuttavia, queste differenze sono da considerarsi come aspetti arricchenti delle esperienze di gioco e ludiche, le quali agiscono da minimo comune denominatore in tutte le esperienze umane, quantomeno in potenza.

Nel capitolo di *Sporting with the Gods: The Rhetoric of Play and Game in American Culture* dedicato alla relazione tra il gioco/‘ludico’ e la controcultura, Michael Oriard ha definito gli anni Sessanta del Novecento negli Stati Uniti come un momento di “enshrinement of play”,<sup>5</sup> seguito da successivi decenni di valutazione retrospettiva di quell’esperienza. Lo studioso non manca di osservare che in realtà ogni espressione controculturale possiede, in una certa misura, una connotazione ludica che preme contro modelli culturali più misurati e spesso repressivi; tuttavia è indubbio che nel decennio in questione la spinta controculturale sia stata definita da un lato da un’accezione ludica e dall’altro da un radicalismo politico e culturale entrambi senza precedenti.<sup>6</sup> Non appare casuale che proprio gli Stati Uniti si configurino come teatro di questa rivoluzione (contro)culturale che coinvolge finanche la vita politica della nazione: è lo stesso Johan Huizinga, riconosciuto in modo unanime come il padre degli studi sul gioco, a individuare negli Stati Uniti uno dei luoghi d’elezione del gioco pure nelle sue modalità di attuazione della politica, in quanto caratterizzata da un fattore competitivo ed un “entusiasmo di massa” sconosciuti ai movimenti europei.<sup>7</sup>

I segnali di questo fervore culturale di natura ludica appaiono molto nitidamente nella scrittura di Toni Cade Bambara e Grace Paley: le due autrici sono per concomitanza biografica tra le protagoniste di questo importante attivismo estetico, culturale e politico, il quale, in parallelo con l’incedere baldanzoso del movimento per i diritti civili e del movimento femminista *second* e *third-wave*, apporta preziosi contributi anche allo svecchiamento e alla revisione del canone letterario.<sup>8</sup> Si dirà invece che la raccolta di Rita Ciresi, pubblicata nel 2000, entra ‘in gioco’ in un momento in cui questa ludicità culturale ed estetica sembra essersi fortemente ridimensionata, o quantomeno pare ormai convogliata in forme più ‘innocue’, mentre l’ampliamento del canone letterario e l’adeguamento della storiografia letteraria ufficiale hanno

---

<sup>5</sup> Michael Oriard, *Sporting with the Gods: The Rhetoric of Play and Game in American Culture*, New York, Cambridge University Press, 1991, p. 358.

<sup>6</sup> Esempi celebri della convergenza di ludicità ed attivismo politico di questo periodo sono i movimenti dei Merry Pranksters e degli Yippies, i cui eventi e metodi di protesta includono scherzi, *performance* teatrali e trovate antiautoritarie, deliberatamente rivolte a provocare e ridicolizzare il conformismo repressivo della società e degli organi di rappresentanza istituzionali.

<sup>7</sup> Cfr. Johan Huizinga (1938), *Homo Ludens*, Torino, Einaudi 2003, p. 244.

<sup>8</sup> La revisione del canone letterario è tuttavia un’operazione lungi dal dichiararsi conclusa e presenta importanti zone grigie. Sui limiti politici della cosiddetta ‘apertura del canone’ e il dibattito critico relativo, rimando alle pp. 18-20 di Vincenzo Bavaro, “Una Storia Etnica”? *Capitale culturale e performance etnica nella letteratura degli Stati Uniti*.

già abbondantemente avuto inizio; eppure, questo dato risulta significativo per varie ragioni. Innanzitutto, l'assenza di una esplicita connotazione politica nei racconti di Ciresi (dato che si può estendere a tutta la sua produzione letteraria) è attribuibile proprio, tra le altre cose, alla particolare temperie sociale e culturale statunitense che segue gli anni Sessanta e Settanta. Molto si potrebbe argomentare a questo proposito, ma basterà in questo contesto accennare alla generale percezione di 'raggiungimento dell'obiettivo' delle battaglie per i diritti civili, in seguito a cui si genera un altrettanto generale ripiegamento su posizioni individualistiche, con ricadute che spaziano dall'ambito politico ed economico, dall'avvento della cosiddetta '*Reaganomics*' in poi, alla cultura di massa, sempre più mercificata ed improntata ad un consumismo ipertrofico, anche esperienziale ed emozionale.<sup>9</sup> Sul piano della produzione letteraria delle donne, ciò comporta un graduale e indicativo sganciamento (o una minore attenzione critica ed editoriale) dalle tematiche care al femminismo, le cui acquisizioni vengono considerate ormai definitive, dunque vengono sempre meno riproposte e problematizzate; le eco delle battaglie politiche condotte collettivamente sono ormai deboli e l'esperienza femminile viene sempre più tematizzata come intimistica, privata. In tal senso, diventa particolarmente interessante considerare le tre raccolte di Bambara, Paley e Ciresi come tre punti di osservazione da cui esaminare la trasformazione della categoria ludica, così da valutarne mutamenti etici, formali ed estetici.

Questo studio si divide quindi in due parti: la prima effettua una ricognizione teorica sullo studio del gioco nei campi della filosofia, dell'antropologia e della sociologia, in quanto questi tre campi disciplinari si rivelano maggiormente proficui nell'ottica della lettura dei testi che compongono il *corpus* letterario di questa tesi; la seconda parte approfondisce le ricadute di questa speculazione teorica nei testi letterari scelti, attraverso un *close reading* dei racconti che si sofferma sulle tematizzazioni testuali del gioco e del 'ludico'. Questi ultimi vengono infatti indagati non solo come elementi narrativi, ma anche come metafora della società e delle sue dinamiche (con particolare attenzione alle categorie di genere, razza e classe). La sezione conclusiva della tesi approfondisce il nesso tra le pratiche trasgressive messe in atto per sottrarsi agli esiti precodificati del gioco e del 'ludico' a livello intradiegetico e la dimensione extratestuale, identificata nelle strategie autoriali di Toni Cade Bambara, Grace Paley e Rita Ciresi.

Non è l'obiettivo primario di questa tesi di dottorato tendere a una definizione esaustiva del gioco e delle sue estensioni ludiche, data la consapevolezza della scivolosità di questo concetto monumentale; ciononostante, nella prima parte di questo studio, tracciandone

---

<sup>9</sup> Sul senso di smarrimento e la malinconia derivante dalla perdita della spinta idealistica degli anni Sessanta e Settanta, si veda il numero 6 (2020) della rivista *de genere* "Kids Don't Just Wanna Have Fun. Material Girls, Wild Boys, and the Melancholic Eighties" e la sua ricca bibliografia.

l'evoluzione nel lavoro dei teorici principali, si ambisce a identificarne alcuni tratti ricorrenti e comuni alle varie teorizzazioni – tratti che serviranno da parametri per orientarsi nel discorso che seguirà e riguarderà specificamente le rappresentazioni degli aspetti più significativi del gioco e dell'elemento ludico che emergono dai racconti delle tre autrici del *corpus*. L'esplorazione sarà condotta associando il lavoro degli studiosi presi in considerazione in tre aggregazioni principali: tre percorsi all'interno dei quali, in una prospettiva diacronica, si esamineranno i lavori a cui soggiace una visione del gioco affine. Nel primo capitolo viene effettuata una ricognizione degli studi che hanno inteso il gioco come cultura, identificando i due come interdipendenti e spiegandone la relazione; nel secondo verranno illustrate le trattazioni che interpretano il gioco come metafora della società e, in alcuni casi, della vita stessa (con particolare attenzione al contesto in cui il gioco si svolge e alle "cornici ludiche"). Nel terzo capitolo incontreremo la categoria che identifica le connessioni tra gioco ed estetica, particolarmente significativa nella traiettoria teorica di questa tesi. Si vedrà, in ogni caso, come alcune teorie cardinali (quali ad esempio quelle di Johan Huizinga e Roger Caillois) siano state e vengano tutt'oggi reinterpretate e riattualizzate, anche con finalità critica, e intersechino di frequente i tre raggruppamenti menzionati. L'ultima sezione di questa prima parte della tesi si occuperà infine di passare in rassegna i testi critici di varia natura (libri, riviste, articoli) che si sono dedicati all'indagine sulle relazioni tra gioco e letteratura.

La seconda parte della tesi accoglie l'indagine sulle rappresentazioni e le dinamiche di gioco/del 'ludico' nei racconti delle specifiche autrici incluse nel *corpus*. Il quinto, il sesto ed il settimo capitolo accolgono le analisi testuali sui giochi rispettivamente in *Gorilla, My Love*, nelle *Collected Stories* e in *Sometimes I Dream in Italian*: la lettura delle rappresentazioni e delle funzioni del gioco viene svolta alla luce dei contributi teorici esplorati nella prima parte della ricerca e si snoda attraverso tre concetti che condensano e attivano l'interpretazione dei giochi nei racconti, rispettivamente quella dell'eterotopia, del guastafeste e della soglia. L'ottavo capitolo, dedicato alla tematizzazione del 'ludico' in tutte e tre le raccolte, argomenta la connessione di esso con la creazione artistica (nello specifico, vengono esplorate le declinazioni ludiche della danza, della musica, della poesia e dello *storytelling*) e la sua funzione trascendentale/trasgressiva, sia a livello tematico che extratestuale. Quest'ultima viene analizzata più nel dettaglio nella sezione conclusiva di questo studio, distinguendo il tipo di politiche testuali trasgressive attive in Bambara, Paley e Ciresi ed identificandole rispettivamente nel legame con la teoria femminista e nazionalista nera, nell'attivismo politico come tema narrativo e nello sperimentalismo letterario, ed infine nell'impiego dell'ironia come atto performativo di autodeterminazione.

## **1. Di cosa parliamo quando parliamo di gioco**

Tutto il filone di studi che si occupa della categoria del gioco, tanto nei suoi presupposti teorici quanto nelle sue attualizzazioni recenti ed economicamente spendibili (una fra tutte, la *gamification*, ovvero la traslazione di prassi ludiche in ambiti come quello aziendale, commerciale, museale) è tormentato dallo stesso assillo: quello di pervenire ad una definizione universale e definitiva del ‘gioco’. Non un singolo autore o teorico si è sottratto a questo compito arduo e le introduzioni ai testi sul gioco (nelle sue più svariate declinazioni) pullulano di formulazioni che aspirano a fornire una descrizione dell’attività ludica il più possibile completa ed inclusiva, quindi necessariamente generale, delimitando successivamente il campo d’indagine ai singoli aspetti pertinenti a ciascuna ricerca. Se questa “ossessione definitoria”, come la battezza Mauro Salvador nel suo *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*,<sup>1</sup> è del tutto giustificata dal bisogno di inscrivere il proprio discorso in una cornice rigorosa e dalle precise coordinate teoriche, è altresì vero che il gioco è un oggetto di indagine per sua (molteplice) natura interdisciplinare, variabile diacronicamente e culturalmente, e che l’elemento ludico, in attività non immediatamente identificabili come ‘giochi’, si manifesta con diversi gradi di intensità: pertanto, il gioco risulta indomabile e irriducibile ad un’unica enunciazione unanime e perennemente valida, proprio in quanto svincolata dal contesto di riferimento.

Questo lavoro di tesi non si propone uno studio esaustivo della speculazione filosofica e teorica sul gioco, che mi allontanerebbe dall’obiettivo principale di questa ricerca, ma non può certamente prescindere dal delineare alcuni concetti chiave che costituiranno delle vere e proprie categorie operative in base alle quali interpretare le immagini e le funzioni del gioco individuate nei racconti delle tre autrici in esame.<sup>2</sup> In questo capitolo verrà effettuato innanzitutto un necessario chiarimento di natura lessicale dei due termini ‘gioco’ e ‘ludico’, dualismo utilmente segnalato da Umberto Eco nel 1973 nel suo saggio introduttivo a *Homo Ludens* di Johan Huizinga, pubblicato ad Amsterdam nel 1938 e unanimemente ritenuto il testo fondante degli studi sul gioco: tale divergenza terminologica e concettuale costituirà la premessa interpretativa e anche strutturale dell’analisi del gioco e dell’elemento ludico in due sezioni distinte di questa

---

<sup>1</sup> Mauro Salvador, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Milano, Mimesis, 2015, p. 13.

<sup>2</sup> La ricognizione sulla teoria del gioco che ho operato per tutti e tre i filoni concettuali del gioco esaminati in questa parte della tesi, è stata guidata non da una, bensì da varie fonti: prima fra tutte, il recente *Handbook of the Study of Play*, uscito nel 2015 in due volumi e comprendente contributi di natura interdisciplinare sul passato, il presente ed il futuro della teoria del gioco. Molto utile, sebbene più sintetica, è stata inoltre la voce “gioco” del dizionario di filosofia Treccani (2009), nonché il già citato testo di Mauro Salvador, che nella prima parte propone una snella ed efficace esplorazione delle più importanti investigazioni sul gioco in numerosi ambiti della conoscenza.

tesi. Seguirà un'ampia ricognizione dei testi sul gioco appartenenti ai diversi ambiti che questo argomento interseca: il gioco, proprio in virtù del suo carattere di inevitabilità nella vita di ogni essere umano, è stato infatti oggetto di interesse da parte di filosofi, antropologi, semiologi, psicologi e sociologi, che lo hanno variamente interpretato attraverso la lente del proprio settore di riferimento. Il fatto che talvolta gli stessi studiosi di gioco abbiano un profilo accademico ibrido conferma ulteriormente l'interdisciplinarietà di quest'oggetto di ricerca, il quale spesso proprio per questa sua eterogeneità viene trattato in maniera, per così dire, 'olistica'. Verrà peraltro fatto cenno, in sezioni specifiche, alla prospettiva dei *Game Studies* e alla teoria dei giochi matematica, tratteggiandone le linee essenziali. È invece esclusa da quest'analisi tutta la ricerca sul gioco sviluppata nell'ambito degli studi pedagogici, psicologici e psicanalitici: nonostante i significativi contributi sul gioco e sul 'ludico' (anche in senso transdisciplinare) di numerosi pensatori afferenti a questo campo di studi, includendoli in questa ricerca si incorrerebbe nel rischio di non proporre una disamina esaustiva. Oltretutto, un impegno di questo genere esulerebbe dallo scopo di questa tesi e condurrebbe questo studio decisamente fuori traccia, dal momento che in esso non viene applicata una metodologia psicanalitica nell'interpretazione dei testi del *corpus* letterario. Nondimeno, ci imbattemmo nel corso di quest'analisi in alcuni studiosi attivi anche nel campo della psicologia e ne esamineremo il lavoro in sezioni dedicate: tratterò questo percorso perché i prodotti della loro ricerca pongono alcune questioni interpretabili come elementi cardinali, con cui è indispensabile confrontarsi nell'ambito di una discussione sul gioco e che, in alcuni casi, informano esplicitamente la mia angolazione teorica.

### **Delucidazioni terminologiche: gioco ≠ ludico**

Questa precisazione preliminare riguardo alle due distinte nozioni di 'gioco' e di 'ludico' si salda all'esplicitazione della differenza (semanticamente evidente) dei due termini inglesi '*game*' e '*play*', permettendo così di non incorrere nell'ambiguità metodologica che ha generato profonda confusione nell'interpretazione del lavoro di Johan Huizinga. Nel saggio introduttivo all'edizione italiana del 1973 di *Homo Ludens*, Umberto Eco osserva come Huizinga nel suo libro tratti quello che è in realtà l'elemento ludico (*play*) nella cultura, anziché il gioco o i giochi (*games*), oscillando però pericolosamente dall'uno all'altro termine. Eco specifica che quella di Huizinga non sembra essere una confusione ermeneutica, bensì una colpevole omissione del suo effettivo intento, dovuta alla sua preferenza presumibilmente inconscia del *play* come oggetto di studio, a sfavore dei *games*: paradossalmente, pur dedicando l'intero secondo capitolo di *Homo Ludens* alla disamina della parola 'gioco' in diverse lingue, nella parte relativa all'inglese Huizinga omette completamente di illustrare il significato della parola *game*, trasferendone tutte le implicazioni (soprattutto relative al gioco agonale) sul termine *play*. Nonostante questo limite venga

ulteriormente motivato dalla lingua in cui l'opera è stata scritta (il tedesco, che come l'italiano ha una sola parola, *Spiel*, per i due concetti), Eco dimostra, con una certa enfasi strutturalista, come questa mancanza sia stata imperdonabile tanto per il disordine interpretativo che ha generato, quanto per le limitazioni intrinseche che essa ha imposto allo stesso testo di Huizinga.

Sofferamoci dunque sull'analisi di questi due termini, partendo proprio dall'enunciazione che ne ha proposto Eco. Il semiologo spiega infatti che la parola 'gioco' (*game*) rimanda ad un "oggetto astratto" in cui l'insieme delle regole che lo organizzano è fondamentale e costitutivo del gioco stesso: in esso "viene evidenziato l'aspetto di *competence*"<sup>3</sup> e, oltre alle regole, esso prevede "schemi di azione, matrici combinatorie di mosse possibili".<sup>4</sup> Data

l'insistenza sulle norme che lo disciplinano, questa visione del gioco come matrice è sostanzialmente legata alla visione del gioco come competizione, lotta a colpi di strategia, avente come obiettivo finale la vittoria. Al concetto di *play*, che in questa sede verrà indicato come 'ludico', corrisponde invece piuttosto il *comportamento* che un giocatore adotterà nel giocare e la sensazione di piacere che ne deriva: ludiche sono, tendenzialmente, le attività non iscritte in una cornice normativa formale e il cui relativo fine è costituito non da una vittoria, ma dal fatto stesso di svolgere tali attività. Eco sottolinea come il semplice attenersi all'uso corrente dei termini *game* e *play*, 'gioco' e 'ludico', sia sufficiente ad "individuare *due sfere precise*".<sup>5</sup> Una volta che le due sfere vengono così determinate insieme allo spazio che occupano, sarà evidente come esse attraggano a sé specifici concetti e definizioni, che arricchiscono di volta in volta l'una e

l'altra sfera. Ad esempio, la nozione di 'gioco' viene associata da Huizinga (seppur inconsapevolmente, alla luce della già discussa confusione terminologica tra *game* e *play*) a quella celebre di 'cerchio magico', nel primo capitolo di *Homo Ludens*, ovvero l'idea che il gioco sia separato dalla vita reale da uno spazio fisico, un tempo ed un codice normativo definito – e proprio la 'teoria del cerchio magico' sarà una delle più contestate nelle recenti evoluzioni della teoria del gioco, come vedremo successivamente. L'idea di 'cerchio magico', soprattutto nelle teorie post-huizinghiane, si applica invece difficilmente a quella di 'ludico', che si caratterizza piuttosto come una modalità di svolgimento di determinate azioni non necessariamente individuabili come 'giochi'. Parallelamente, la nozione di *flow* elaborata nel 1975 da Mihaly Csikszentmihalyi,<sup>6</sup> ovvero lo stato di totale immersione creativa che spesso assorbe i soggetti coinvolti in attività a forte connotazione ludica, è più agevolmente ascrivibile alla sfera del

---

<sup>3</sup> Umberto Eco, "'Homo Ludens' oggi", in Johan Huizinga (1938), *Homo Ludens*, Torino, Einaudi 2003, p. XVIII.

<sup>4</sup> *Ibid.*

<sup>5</sup> *Ibid.*

<sup>6</sup> Cfr. Mihaly Csikszentmihalyi, (1975), *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*, London and San Francisco, Jossey-Bass, 1985.

‘ludico’, in quanto l’espressione è usata per descrivere la qualità procedurale con cui il giocatore si dedica ad una determinata attività, piuttosto che la strutturazione del gioco in quanto tale.

In breve, questa necessaria eppure basilare differenza terminologica è un fattore fondamentale per la sistematizzazione di un discorso sul gioco, e a partire da Roger Caillois – che, pur impiegando altri termini, nel suo *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine* (1958) tratteggerà i contorni della questione proponendo i due concetti polarizzati di *ludus* (gioco spontaneo, creativo e anarchico) e *paidia* (gioco regolamentato e strategico) – tutti i teorici del gioco si sono misurati con queste due sfere. Questa tesi terrà ben presente la distinzione tra ‘gioco’ e ‘ludico’ nella lettura e nell’interpretazione dei racconti, indagandone le rappresentazioni e gli esiti in capitoli separati; tuttavia, non mancheranno riflessioni relative alle interazioni tra le due categorie, che mettono in luce gli elementi di instabilità e potenzialità in entrambe.

### **Il gioco come cultura**

Lo studio sul gioco affonda le sue radici in tempi antichissimi e ha chiaramente esercitato una notevole fascinazione su molti filosofi, che sono stati i primi ad interrogarsi su di esso. In questa prima sezione, ci dedicheremo a una disamina dei testi sia filosofici, sia sociologici e antropologici, che hanno indagato la relazione tra il gioco (nella sua doppia accezione di ‘gioco’ e di ‘ludico’) e la cultura. In *Homo ludens*, Johan Huizinga scrive: “La cultura non nasce dal gioco come frutto vivo che si svincoli dal corpo materno, ma si sviluppa nel gioco e come un gioco”.<sup>7</sup> Se dunque, notoriamente, Huizinga ha proposto un’idea di gioco letteralmente sovrapposta e equivalente alla cultura, attribuendo addirittura una rilevanza generativa maggiore al primo rispetto alla seconda, le sue riflessioni in tal senso sono state precedute e seguite da numerosi studiosi, i quali si sono interrogati su altri aspetti cruciali della relazione gioco-cultura, come quello controverso e dibattuto tra gioco e serietà. Vediamo dunque quali siano state le tappe fondamentali di questo percorso teorico, seguendone l’evoluzione in senso cronologico e concettuale.

#### **Prospettive filosofiche dell’antichità: Platone e Aristotele.**

La nostra ricognizione del gioco come espressione della cultura comincia nell’antica Grecia, e più precisamente con Platone (428/427 a.C. – 348/347 a.C.). Nel settimo libro della sua ultima opera, i dodici volumi delle *Leggi*, egli descrive l’uomo come un “giocattolo fabbricato dagli dei”<sup>8</sup> ed in quanto tale gli assegna la prerogativa del gioco, definito appunto la parte

---

<sup>7</sup> Johan Huizinga, cit., p. 204.

<sup>8</sup> Platone, *Leggi*, <[http://www.miti3000.it/mito/biblio/platone/leggi\\_7.htm](http://www.miti3000.it/mito/biblio/platone/leggi_7.htm)>, ultimo accesso 26/04/19.



migliore in lui: tutte le azioni dell'uomo saranno pregne di un inevitabile, anzi, divino elemento ludico e la vita stessa è descritta come un susseguirsi di giochi, canti e balli tesi ad onorare gli dei. Questa definizione, che sembra svilire le facoltà intellettive e decisionali dell'essere umano, nobilita in realtà l'istinto del gioco così com'esso si presenta nell'uomo fin dai primi mesi di vita, attribuendogli origine divina e investendolo del sacro compito di animare le azioni umane.<sup>9</sup> Non a caso, dunque, Platone dedica alla descrizione dei tipi di giochi e attività ludiche ampio spazio nelle *Leggi*, attribuendo ad essi una cruciale funzione pedagogica;<sup>10</sup> è inoltre interessante notare come il filosofo sostenga l'apprendimento da parte di maschi e femmine di diversi tipi di giochi/attività ludiche che solo nei secoli successivi sarebbero stati codificati a seconda del genere.

Se Platone attribuisce al gioco un significato pedagogico, funzionale allo sviluppo cognitivo e alla formazione di bravi cittadini, Aristotele (384 a.C. o 383 a.C. – 322 a.C.) pare essere di diverso avviso. Nel decimo libro dell'*Etica Nicomachea*, egli accomuna il gioco alla felicità (identificata come il 'sommo bene'), e quest'ultima alla virtù: le tre nozioni associate sono concettualizzate in chiave attiva, pertanto non come uno stato desiderabile in cui dimorare, ma come una condotta da seguire secondo virtù, che reca piacere e benessere proprio nel suo aspetto procedurale. Tuttavia Aristotele è il primo a proporre di fatto una netta dicotomia tra gioco e lavoro: sia nell'*Etica Nicomachea* che nella *Politica*, opera in cui riprende quest'argomentazione, egli puntualizza che il gioco non costituisce il fine della vita in sé, anzi è

---

<sup>9</sup> Platone, cit., "In conseguenza di questa concezione, ogni uomo e ogni donna devono vivere giocando al meglio possibile questo gioco (...)"

<sup>10</sup> In ambito pedagogico, la teoria del gioco delineata da Platone ha avuto grande seguito. Tra la fine del Settecento e l'inizio dell'Ottocento, Friedrich Fröbel ha dato rilievo all'importanza del gioco ai fini dello sviluppo umano e non come attività puramente distensiva. Fröbel ha accentuato la dimensione estetica dell'esperienza ludica, il cui sviluppo avviene in due fasi (prima infanzia e fanciullezza) e consiste pure in una manifestazione del divino nello sviluppo umano. Fautrice di una visione del gioco come strumento d'apprendimento è stata anche l'educatrice italiana Maria Montessori, per la quale il gioco nell'infanzia è il corrispettivo del lavoro nella vita adulta; in quest'ottica, dunque, il gioco è un lavoro molto serio e non un momento di mera ricreazione e disimpegno, ed è lungi dall'essere contestualizzato unicamente all'infanzia. Un altro nome influente in tal senso è quello di Karl Groos, il primo studioso ad individuare nel gioco il serissimo scopo di esercitare l'essere umano allo sviluppo ottimale delle proprie capacità; quest'importante compito si attua in chiave mimetica, tramite il replicamento di comportamenti osservati negli adulti di riferimento e già percepiti come naturali istintivamente, non escludendo in ogni caso il piacere recato dall'attività ludica. Quest'idea è stata confutata dopo pochi anni, all'inizio del Novecento, da Stanley Hall, psicologo statunitense secondo il quale l'istinto del gioco si manifesta nei bambini e negli adolescenti come residuo di pulsioni ancestrali, che quindi presentano una marcata enfasi sull'esercizio corporeo e non necessariamente preparano alla sopravvivenza e allo sviluppo in una società industriale, ma "ricapitolano" in un certo senso lo sviluppo dell'umanità. Questa teoria è detta appunto "della ricapitolazione", e forma la base d'appoggio da cui partirà John Dewey, che ha coniugato il pragmatismo darwiniano ad una visione montessoriana del gioco nell'infanzia. Dewey ha infatti combinato la pedagogia al gioco e alla vita adulta, e proposto un 'attivismo pedagogico' che abbia la funzione sociale di preparare il bambino al lavoro tramite il gioco in contesto scolastico; di qui l'adozione di uno spirito ludico anche nell'esecuzione di compiti "seri", che incoraggi la creatività dei bambini rendendoli al contempo consapevoli del valore intrinseco delle azioni svolte.

da intendersi come un sollievo dalle fatiche procurate dal lavoro. Aristotele tiene dunque nei confronti del gioco un atteggiamento ambivalente: se da un lato ne esalta le caratteristiche di autonomia, gratuità e libertà, equiparandolo al ‘sommo bene’, dall’altro lo confina ad un ruolo marginale e ad una funzione puramente ricreativa, in netto contrasto con la serietà del lavoro. Questa distinzione fondamentale tra etica lavorativa e disimpegno ludico avrà molta fortuna nelle concezioni successive del gioco, che per secoli tenderanno a insistere sui confini di spazio e tempo che delimitano le attività ludiche, separandole dalla realtà e dalla serietà e relegandole ad un ruolo accessorio; al contrario, questo modello verrà ampiamente confutato dalle teorie sul gioco contemporanee, che abbattano questa polarizzazione e sono inclini ad assegnare al lavoro un carattere risolutamente ludico, posto il realizzarsi di determinate circostanze. Infine, un’ulteriore elaborazione concettuale che Aristotele formula nella *Politica* e che avrà cruciale risonanza presso studiosi contemporanei come Pierre Bourdieu è quella dell’equivalenza tra il gioco e la società intesa come divisa in campi da gioco, in cui i soggetti giocanti agiscono secondo norme prestabilite.

### **Il ‘ludico’ per Johan Huizinga**

La ricerca sul ‘gioco’ e sul ‘ludico’ vera e propria comincia convenzionalmente nel 1938, con la pubblicazione del già citato *Homo Ludens* di Johan Huizinga. La nozione centrale di quest’opera interdisciplinare, che intreccia antropologia, sociologia, etnografia e linguistica, è che il gioco sia un elemento strutturale e fondativo della cultura a livello universale, in quanto fisiologico in tutti gli esseri umani e mammiferi: nelle varie sezioni del libro, Huizinga esamina appunto la funzione e le evoluzioni del gioco, declinandolo nelle varie espressioni della cultura (lingua, letteratura, teatro, guerra, diritto, scienza, religione, filosofia, musica, sport), al punto che il libro stesso è stato definito da alcuni una ‘morfologia del gioco’.<sup>11</sup> Al fine di fornirne una definizione univoca, che accomuni tutte le espressioni culturali di cui secondo Huizinga il gioco stesso è costitutivo (e sappiamo quanto quest’ambizione gli costerà cara presso i teorici del gioco che gli succederanno), nel primo capitolo del libro egli individua le seguenti caratteristiche del gioco, riportate di seguito in forma schematica:

- 1) il gioco è libero: si sceglie di parteciparvi autonomamente.
- 2) il gioco è al di fuori della “serietà” e della consuetudine, tuttavia può assorbire completamente il giocatore.
- 3) il gioco è disinteressato: non genera profitto o guadagno, e il vantaggio che ne deriva è intrinseco, ha valore esclusivamente nel gioco stesso.

---

<sup>11</sup> Cfr. Robert Anchor, “History and Play: Johan Huizinga and His Critics”, *History and Theory* 17, (1978), pp. 63-93, p. 78.

- 4) il gioco è collocato in un tempo ed uno spazio circoscritti.
- 5) il gioco è organizzato da regole inderogabili: crea un limitato e temporaneo ordine e senso in un mondo confuso ed imperfetto.
- 6) il gioco tende a essere bello: il lessico impiegato per definirlo è in gran parte lo stesso adoperato in riferimento all'estetica.
- 7) il gioco crea comunità: esiste una naturale tendenza dei giocatori all'aggregazione, e questa tendenza si estende generalmente oltre la durata del gioco.
- 8) i giocatori indossano spesso maschere, divise o travestimenti che accentuano l'appartenenza al mondo del gioco (in contrapposizione alla "serietà" del proprio aspetto ordinario).

Leggere *Homo Ludens* ai giorni nostri richiede innanzitutto la consapevolezza della temperie culturale in cui il libro è stato scritto, ed implica inoltre passare in rassegna le critiche metodologiche e contenutistiche mosse negli ultimi ottant'anni a quest'importante e, in ogni caso, pionieristico trattato. Si è già detto del giudizio di Umberto Eco riguardo alla terminologia impropria utilizzata da Huizinga, e della confusione a cui quest'ultima ha dato luogo. Un'ulteriore critica mossa al libro è stata quella di proporre una visione, in fin dei conti, risolutamente negativa della società occidentale ad esso contemporanea:<sup>12</sup> Huizinga idealizza il gioco come componente preziosa e lodevole della cultura, il cui lato oscuro però implica una degenerazione di questa componente ludica che non lascia speranza né possibilità di redenzione. Bisogna tuttavia ricordare che egli scrive nel cuore di un'Europa appena entrata nel secondo conflitto mondiale: l'Olanda, il suo paese, sarebbe stato invaso subito dopo la pubblicazione di *Homo Ludens* e Huizinga stesso morirà alla fine della guerra – tutti aspetti che giustificano ampiamente la vena cupa che attraversa il trattato e ne contraddistingue soprattutto le conclusioni.

Un'altra importante contestazione alla teoria del gioco huizinghiana è stata mossa da Roger Caillois, il quale, pur riconoscendo l'originalità e la funzione avanguardistica di *Homo Ludens*, ne segnala due grossi limiti. Innanzitutto, secondo il sociologo francese Huizinga avrebbe minimizzato l'importanza di altre forme di gioco per indagare prevalentemente la qualità creativa che anima lo spirito ludico di *alcuni* tipi di giochi, precisamente quelli di carattere competitivo; inoltre, Huizinga avrebbe omesso di fornire una classificazione precisa dei giochi, ripartendoli in diverse categorie. Se nel suo *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine* Caillois sopperisce al secondo limite, proponendo una meticolosa tassonomia che rimane tuttora ineguagliata per precisione descrittiva e analitica, il primo limite della teoria del gioco di Huizinga è stato a lungo dibattuto e sviscerato dagli studiosi successivi, che sulla scia di Caillois hanno

---

<sup>12</sup> Cfr P. Geyl, "Huizinga as accuser of his Age", *History and Theory* 2 (1963), pp. 231–62; J. Katz, 'A reply to J. Huizinga on the form and function of history', *Journal of the History of Ideas*, 5 (1944), pp. 369–73.

teso a stigmatizzare l'enfasi posta sulla componente agonale del gioco. Quest'ultima, infatti, tenderebbe ad infiltrare pervasivamente l'analisi dello studioso olandese, limitandola anche in aspetti cruciali, come quello del gioco cooperativo con finalità non agonali – quest'ultimo molto presente tanto nel mondo animale, quanto tra gli esseri umani. Questo tipo di approccio insistente sulla competizione tradirebbe altresì una visione fortemente eurocentrica ed etnocentrica del gioco, orientamento in parte ammissibile se considerato nel contesto temporale e geografico in cui *Homo Ludens* è stato scritto, ma completamente anacronistico a partire dal secondo dopoguerra e, soprattutto, dagli anni Sessanta del Novecento.

L'approccio competitivo al modello ludico prospettato da Huizinga in realtà non è che una sfaccettatura di una questione più ampia che ogni singolo studioso di gioco trova insormontabile in *Homo Ludens*, ovvero la dogmatica tendenza al binarismo di idee. Il dualismo più problematico è quello relativo al punto 2) del nostro elenco precedente, ovvero quello che contrappone lo 'spirito ludico' del gioco alla serietà della 'vita reale' – dicotomia di chiara matrice aristotelica e confermata anche da Caillois, ma destinata ad essere semplicemente irricevibile nella società contemporanea, in cui – come vedremo – un binarismo del genere perde ogni sfumatura antitetica, e viene tematizzato piuttosto come una soglia fluida, in cui i due elementi costitutivi convergono e possono contaminarsi vicendevolmente. Il primo a puntualizzare la natura aristocratica e concettualmente superata del contrasto tra gioco e serietà è Jacques Ehrmann nel numero di *Yale French Studies* dedicato al gioco e al ludico, pubblicato nel 1968: anno spartiacque e paradigmatico di un 'ludic turn' nella storia culturale dell'Occidente, che verrà approfondito in un capitolo successivo. Nel suo lungo saggio in rivista, Ehrmann asserisce che è illogico considerare il gioco semplicemente come ciò che avviene in assenza di realtà, in quanto il concetto stesso di 'realtà' non viene da Huizinga (e neppure da Caillois, vent'anni dopo) esplicitato o costruito criticamente, cosa che risulta chiaramente un controsenso, in quanto la realtà stessa è un'espressione della cultura tanto quanto il gioco. Secondo Ehrmann la segregazione del gioco dalla serietà del 'reale' potrebbe in qualche modo ancora aver senso se riferita alla società occidentale a lui contemporanea, ancora ripartita rigidamente in momenti di lavoro e momenti di svago caratterizzati dal gioco, che lo studioso arriva a definire "the Sunday of life";<sup>13</sup> tuttavia una separazione così assoluta tra gioco e realtà non è esportabile a tutte le epoche e le culture, come lo stesso Huizinga afferma quando riferisce in merito alle origini del gioco nelle culture antiche, ed è pertanto impossibile da considerare una spaccatura ontologicamente data.

---

<sup>13</sup> Jacques Ehrmann, "Homo Ludens Revisited", *Yale French Studies* 41 (1968), pp. 31-57, p. 45.

Il concetto huizinghiano più contestato in anni recenti dagli studiosi di gioco e soprattutto dalla ludologia o *Game Studies*, ovvero il fecondo filone di studi che si occupa del gioco a partire dagli anni Novanta del Novecento, resta quello di ‘cerchio magico’: vale la pena approfondirlo brevemente in questa sede, in quanto questa nozione ha molto a che fare con i confini della ludicità e le regole che ne permettono (o impediscono) l’esistenza, problema centrale in questa tesi. L’idea di ‘cerchio magico’, dunque, è relativa al punto 4) dell’elenco di caratteristiche che Huizinga attribuisce al gioco, ovvero il fatto che il gioco sia delimitato da precisi confini spazio-temporali (e sia di conseguenza anche esterno o ‘altro’ rispetto alla realtà quotidiana e alle attività serie). Secondo questo criterio, qualora i confini del ‘cerchio magico’ vengano varcati, e le regole del punto 5) infrante, il gioco cesserebbe di esistere. La feroce avversione verso questo principio, riproposto praticamente negli stessi termini anche da Caillois, si traduce per gli studiosi di *Game Studies* in una crociata contro il testo di Huizinga, percepito come un vero e proprio maestro da uccidere per pervenire allo *status* di ludologi.<sup>14</sup> La natura di questa avversione da parte dei ludologi è del tutto evidente: giacché i *Game Studies* si occupano principalmente di giochi digitali, alla cui ininterrotta popolarità debbono il loro *boom* a partire dagli anni Novanta,<sup>15</sup> un concetto come quello di ‘cerchio magico’ risulta assolutamente inadeguato e castrante, se rapportato ad un ambiente in cui i confini fisici e temporali tra gioco e realtà sono sempre più sfumati – per non parlare di quelli tra gioco e serietà. Tuttavia, è proprio Eric Zimmerman, *game designer* e vero padre del concetto di ‘cerchio magico’, a chiarire alcuni punti fondamentali relativi a questa nozione in un recente articolo uscito in versione italiana su doppiozero.com, e le sue riflessioni in merito risulteranno utili anche a questa discussione su giochi ed elemento ludico, nonostante essa non si situi nel campo della ludologia.

Zimmerman rintraccia innanzitutto l’origine dell’espressione, che sebbene sia ricorrente in più occasioni in *Homo Ludens*, non ne diventa mai uno dei concetti chiave: si tratta piuttosto di una delle fonti di ambiguità del lavoro di Huizinga, che da un lato evidenzia i confini spazio-temporali del gioco e dall’altro più volte individua il gioco (ovvero, in realtà, il ‘ludico’) come materia che preesiste, consiste e dà origine alla cultura. Insomma, ancora una volta la mancata demarcazione in *Homo Ludens* tra ‘gioco’ e ‘ludico’ rilevata da Eco interviene a sciogliere uno dei

---

<sup>14</sup> Cfr. a questo proposito Eric Zimmerman, “Preso in giro dal ‘cerchio magico’. Fare pulizia dieci anni dopo”, <<https://www.doppiozero.com/materiali/speciali/game-presoin-giro-dal-%E2%80%9Ccerchio-magico%E2%80%9D>>, ultimo accesso 03/05/19.

<sup>15</sup> Qui occorre una precisazione, in quanto il filone noto come *Game Studies* comprendeva inizialmente lo studio relativo a qualsiasi tipo di gioco, nonché relativo ai giocatori e al loro ruolo nella cultura: nel campo rientrerebbero pertanto a pieno titolo anche i giochi analogici. Tuttavia, in seguito all’espansione incontenibile dei videogiochi a partire dal 1980 circa, l’espressione *Game Studies*/ludologia ha cominciato a designare prevalentemente per lo studio sulla configurazione, l’utilizzo, la ricezione e la funzione dei giochi digitali nella cultura.

nodi di indeterminatezza di questo trattato. Zimmerman stesso rivendica la paternità dell'idea del 'cerchio magico' nel suo libro, scritto nel 2003 con Katie Salen, *Rules of Play*: un celebre manuale di *game design* in cui i due ludologi, attingendo a Huizinga e Caillois, hanno proposto l'idea del 'cerchio magico' approcciandola "dal punto di vista della semiotica e dal design – due discipline che si trovano sicuramente agli antipodi rispetto agli studi di Huizinga".<sup>16</sup> Non soltanto quindi la nozione di 'cerchio magico' è stata fabbricata in un contesto temporale e disciplinare diverso e con scopi differenti rispetto a quelli originari, ma Zimmerman ci fornisce alcune preziose indicazioni ulteriori alla fine del suo articolo: egli, citando un saggio di Jesper Juul che dimostra il fraintendimento del concetto presentato in *Homo Ludens* e *Rules of Play*, associa il contrasto dentro/fuori del 'cerchio magico' ad un binarismo teorico che la "sensibilità critica tipica degli anni Novanta, l'era della decostruzione e del poststrutturalismo, durante la quale si sono formati molti degli studiosi di giochi"<sup>17</sup> ha particolare interesse a distruggere. Per concludere, alla fine del suo articolo Zimmerman propone una riflessione particolarmente illuminante, ovvero che "il cerchio magico, come spiegato in *Rules of Play*, è l'idea relativamente semplice che durante il gioco si creino nuovi significati. Questi significati nascono dall'unione di elementi intrinseci al gioco ed altri che risiedono al di fuori di esso".<sup>18</sup> Vedremo, a questo proposito, come il sociologo Erving Goffman rappresenti questa dialettica attraverso l'immagine della *membrana porosa*, e come proprio questa dialettica tra il ludico e il non ludico, tra gli elementi intrinseci e quelli estrinseci al gioco, ed i nuovi significati da essa creati, si rivelerà determinante in questa tesi.

Tirando le somme, appare innegabile che a distanza di ottant'anni dalla sua pubblicazione, *Homo Ludens* sia sopravvissuto all'attacco di una meticolosa dissezione interpretativa arrivata da tante parti quante sono le discipline su cui verte la sua argomentazione. Resta un testo con cui è essenziale confrontarsi fin dai primissimi passi nella teoria del gioco, e non è azzardato sostenere che la chiave della sua persistente statura come riferimento teorico risieda proprio nella sua interdisciplinarietà e, in qualche misura, anche nella sua ambiguità. Paradossalmente, infatti, proprio le (vere o presunte) ingenuità, le zone grigie e i limiti del discorso di Huizinga continuano a offrire spunti di elaborazione a studiosi contemporanei, anche a seconda del filtro ermeneutico adottato nella lettura del testo. Alcune delle letture del gioco che vengono presentate in questa tesi sono sicuramente debitorie *anche* a spunti nati proprio dalla rilettura di *Homo Ludens*, che continua a fungere da pietra d'appoggio per le più sviluppate e meglio argomentate formulazioni successive; nello specifico, infine, l'intuizione che vede il

---

<sup>16</sup> Eric Zimmerman, cit.

<sup>17</sup> *Ibid.*

<sup>18</sup> *Ibid.*

‘ludico’ come latore di valore culturale e l’interpretazione, seppur abbozzata da Huizinga, di taluni campi artistici come pregni di ludicità, sono argomentazioni irrinunciabili a questa ricerca.

### **Le categorie ludiche di Roger Caillois**

Esattamente vent’anni dopo *Homo Ludens*, il francese Roger Caillois pubblica una nuova indagine sul ‘gioco’ ed il ‘ludico’ dal titolo *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*, in cui si pone in dialogo diretto con l’opera di Huizinga, della quale offre una minuziosa rilettura e di cui non rinuncia a criticare incoerenze e mancanze. Come già accennato, pur dichiarando l’imprescindibilità del testo di Huizinga, Caillois intende spingere oltre la riflessione sul gioco, e lo fa con metodi pertinenti a quello che è il suo ambito d’elezione, ovvero la sociologia. Per quanto riguarda la definizione del ‘gioco’ e del ‘ludico’, Caillois recupera e mantiene sostanzialmente immutate le caratteristiche individuate da Huizinga, aggiungendone una, ovvero quella secondo la quale il gioco è incerto: il suo corso ed esito sono nelle mani del giocatore e/o del caso, e nel momento in cui l’incertezza viene meno, è lo stesso ‘spirito ludico’ ad esaurirsi. Più interessante è invece il lavoro che Caillois fa a proposito della classificazione dei giochi. Se, come già detto, una delle inadempienze che rimprovera a Huizinga è quella di una mancata sistematizzazione coerente dei tipi di gioco, che lo induce ad accomunare troppo semplicisticamente tipi di giochi con caratteristiche differenti e a descriverne le dinamiche piuttosto che spiegarne il funzionamento, ecco che Caillois si impegna in una classificazione senza precedenti del gioco, e dei giochi, in quattro distinte categorie, dette ‘ludemi’: *agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*. L’*agon* è la categoria che comprende tutti i giochi legati alla competizione (fisica o intellettuale), che presuppongono un’uguaglianza di partenza e prevedono una vittoria finale. L’*alea* invece riguarda tutti i giochi il cui esito è affidato al caso (ad esempio i giochi d’azzardo), mentre la *mimicry* annovera i tipi di giochi che implicano un ‘come se’, un’adesione ad un sistema ludico in cui un determinato ruolo, travestimento o simulazione abbia valore di ‘realtà’. Questa categoria include non solo i giochi infantili, ma anche i diversi tipi di celebrazioni rituali mascherate. L’*ilinx*, infine, è una categoria particolare in cui rientrano i giochi e le attività adrenaliniche, che provocano vertigine o ebbrezza, come una corsa a perdifiato o gli sport estremi.

Questa catalogazione, per quanto indubbiamente utile, non è stata esente da critiche presso i teorici successivi. Numerosi autori hanno infatti accusato Caillois di aver ridotto con la sua tassonomia il discorso sul gioco a pura sistematizzazione, a partire dallo stesso Ehrmann, che dopo dieci anni dalla pubblicazione de *I giochi e gli uomini* rimproverava a Caillois di aver

proposto un'elaborazione troppo schematica e troppo “sociologizzante”,<sup>19</sup> evidenziando altresì la portata eccessivamente ambiziosa del suo progetto. Ciononostante, la brillante intuizione di Caillois è stata indubbiamente quella di aver concepito ogni gioco o attività ludica come animata da due principi fondamentali, ovvero *paidia* e *ludus*: per *paidia* si intende l'esuberanza creativa libera e non irreggimentata, mentre *ludus* designa un impulso disciplinante. Caillois non colloca giochi e attività ludiche sotto l'uno o l'altro polo, ma piuttosto ipotizza una gamma di differenti sfumature, che colorino ogni gioco/attività ludica a seconda delle gradazioni variabili di *paidia* e *ludus* che le animano. Laddove non si può affermare che Caillois porti avanti questo ragionamento di per sé molto moderno e fecondo con convinzione,<sup>20</sup> l'introduzione di questi due principi è sicuramente un primo passo verso la decompartmentalizzazione del discorso teorico sul gioco e suggerisce una problematizzazione giustamente più complessa dei giochi e delle attività ludiche, implicando anche la possibilità che esistano gradazioni di ludicità *all'interno* di uno stesso gioco, e non ultimo il fatto che un gioco, pur essendo tale, possa essere svuotato della sua valenza ludica.

Per Caillois, in ogni caso, non ci sono dubbi: le società più avanzate sono quelle in cui “l'elemento ordinatore, il *ludus*, s'impone progressivamente su quello liberamente creativo e sregolato, dando luogo alle espressioni più mature della civiltà, dalle competizioni sportive, all'arte dello spettacolo, alle lotterie”.<sup>21</sup> Il sociologo riconosce al gioco un impulso civilizzatore rispetto alla natura caotica della ‘realtà’ – Agnese Silvestri lo definisce “un meccanismo di autodifesa della società”,<sup>22</sup> ma esclusivamente nella misura in cui questo avvenga secondo una canalizzazione produttiva dell'istinto ludico. Caillois infatti, pur tradendo un'indubbia fascinazione verso di essa, stigmatizza la *paidia* come insidiosa, in quanto improduttiva e sostanzialmente dispersiva di energia, dato il suo carattere anarchico: la *paidia* permetterebbe l'irruzione del reale nel mondo ideale (ed idilliaco) del gioco, e questa contaminazione darebbe esito ad una corruzione di questo mondo, per cui il gioco resterebbe privo della sua portata

---

<sup>19</sup> Cfr. Ehrmann, cit., p. 32.

<sup>20</sup> Si può piuttosto sostenere che *nonostante* quest'idea, Caillois non abbia rinunciato ad una bipartizione razionalistica dei giochi *à la* Huizinga, come rileva Agnese Silvestri nel numero della rivista *Igitur* del 2002 dedicato al gioco, p. 27: “Caillois stabilisce con cura tutta una serie di combinazioni e di relazioni possibili, rigorosamente improntate ad un principio binomiale e antinomico: alla “conjonction fondamentale” dell'*agon* e dell'*alea* – i quali “occupent le domaine de la règle” – si oppongono simmetricamente l'unione di *mimicry* e *ilinx* – che “supposent un monde dérégulé” (Caillois 1967b: 151-152) –, mentre all'interno di queste coppie, Caillois discerne un principio attivo e fattore di cultura – la volontà di competere e lo spirito di imitazione – da cui derivano istituzioni stabili e prestigiose, opposto ad uno passivo e rovinoso – rappresentato dal caso e dalla vertigine – generatore di passioni paralizzanti e distruttive (Caillois 1967b: 154-155)”.

<sup>21</sup> Agnese Silvestri, “*I giochi e gli uomini* secondo Roger Caillois, un tentativo di mettere ordine”, *Igitur* 3, 2002, p. 28.

<sup>22</sup> Agnese Silvestri, cit., p. 22.



culturale originaria e degenererebbe al rango di intrattenimento accessorio. È evidente come anche a questa argomentazione sia soggiacente lo stesso impulso razionalistico di *Homo Ludens* e la stessa profonda convinzione riguardo alla necessità della segregazione del gioco dal mondo ‘reale’, al fine di mantenerlo puro: le stesse critiche avanzate a Huizinga in tal senso si dimostrano dunque valide anche per Caillois. Nonostante infatti Caillois si impegni ad operare un salto concettuale rispetto al testo di Huizinga, sistematizzando il gioco non come un’entità astratta ma calandolo nella cultura da cui esso deriva – in opposizione all’idea huizinghiana di un elemento ludico comune a *tutte* le culture, dunque atemporale e svincolato dall’ambiente in cui si manifesta – nel suo libro permane l’esigenza contraddittoria di considerare il gioco e l’elemento ludico come spazi insulari, al riparo dalle conseguenze delle dinamiche della società. Resta comunque preziosa l’inedita equiparazione, operata da Caillois, che mette in relazione le dinamiche della società e quelle dei giochi: se per Caillois questa prospettiva diventa vantaggiosa in senso sociologico, permettendogli così di diagnosticare l’essenza di ogni cultura tramite le proprie forme ludiche, per studiosi come Bourdieu questa deduzione apre la strada ad un’analisi ermeneutica della realtà come campo di gioco in cui rientrano a pieno titolo anche i rapporti di potere che determinano gli esiti del ‘gioco’ e del ‘ludico’, argomentazione che si dimostrerà particolarmente fertile nell’economia di questa tesi. Il passaggio che Caillois non arriva a – o non intende – fare è quello di congiungere il funzionamento dei giochi, ed il loro destino, al funzionamento e al destino delle pratiche sociali: in Caillois non si trova mai una specifica dichiarazione, né tantomeno un’osservazione, del fatto che le seconde impattano sui primi.

Desidero concludere questa sezione soffermandomi su un punto del modello teorico ludico di Caillois piuttosto discutibile, ovvero l’assunto (presente nell’*Enciclopedia dei giochi* e riportato da Ehrmann nel suo saggio) secondo il quale “The hungry man does not play”. Quest’affermazione viene agilmente confutata da osservazioni fisiologiche empiriche del comportamento di ogni mammifero, ma anche dalla fallacia logica del discorso in sé, secondo quanto efficacemente argomentato da Ehrmann: “If play as the capacity for symbolization and ritualization is consubstantial with culture, it cannot fail to be present wherever there is culture. We realize then that play cannot be defined as a luxury. Whether their stomachs are full or empty, men play because they are men”.<sup>23</sup> Molta letteratura scientifica è stata prodotta a sostegno di quest’argomentazione: in questa sede vorrei menzionare uno dei saggi che ho trovato particolarmente affascinanti in merito, ovvero quello di George Eisen sulle attività, le modalità e le funzioni del gioco dei bambini nei ghetti e nei campi di concentramento durante

---

<sup>23</sup> Ehrmann, cit., p. 46.

l'Olocausto.<sup>24</sup> Questa tesi verte precisamente sull'esplorazione di un'attualizzazione del 'gioco' e del 'ludico' anche in contingenze sfavorevoli, in una chiave interpretativa che intende il gioco come un baluardo di cultura che talvolta arriva ad *emergere* dal disagio sociale come strumento di sopravvivenza e resistenza. Vedremo dunque ciò che succede quando 'the hungry men and women do play': il modo in cui lo faranno, le strategie che adotteranno, i ruoli che accetteranno, rifiuteranno o sovvertiranno e, infine, come finiranno le loro partite.

### **Il corpo in gioco: il carnevalesco di Michail Bachtin.**

L'inclusione di Michail Bachtin in questo percorso che si snoda tra i teorici del gioco come cultura può essere interpretata come una scelta singolare: nella sua monumentale produzione critica, Bachtin non lavora sulla teoria del gioco in senso stretto, per cui rischia di figurare, non del tutto a torto, quasi come un *outsider* in questo di riferimento. Tuttavia, nel già citato numero di *Yale French Studies* "Game, Play and Literature" troviamo un capitolo a firma di Michail Bachtin dedicato al gioco in Rabelais: se è vero che suddetto capitolo altro non è che un estratto delle parti dedicate ai giochi del terzo capitolo di *Rabelais and His World*, uscito proprio quell'anno negli Stati Uniti in traduzione inglese, non passa inosservata l'inclusione in un testo che tributa la sua attenzione sistematica al gioco, in un periodo di tale fermento critico attorno alla tematica. Inoltre, osservare il gioco attraverso una lente bachtiniana, come suggerisce il titolo dell'interessante capitolo di Lynn E. Cohen in *The Handbook of the Study of Play*, permette di illuminare dei nodi concettuali fondamentali clamorosamente pertinenti al discorso sulle regole e la trasgressione; come sottolinea Cohen stessa, "applying Bakhtin's scholarship to play is an underdeveloped but potentially very promising resource for studying play".<sup>25</sup> Laddove però nel capitolo Cohen dedica largamente la sua attenzione alle implicazioni ludiche dei concetti di dialogismo ed eteroglossia, io non intendo guardare al lavoro di Bachtin nella prospettiva di una filosofia del linguaggio, in coerenza con l'operazione analoga che svolgerò a proposito di Ludwig Wittgenstein, dalla cui filosofia del linguaggio estrapolerò elementi di filosofia del gioco. Pertanto, come in diverse occasioni è già stato fatto,<sup>26</sup> mi soffermerò maggiormente sui modelli del carnevalesco e grottesco, poiché ritengo che proprio in questi concetti in qualche misura marginali della teoria bachtiniana (se rapportati agli imponenti lavori sul romanzo polifonico, la voce, la teoria dei generi letterari) risieda il maggiore potenziale di novità, qualora vengano

---

<sup>24</sup> George Eisen, "Coping in Adversity: Children's Play in the Holocaust", in *Meaningful Play, Playful Meaning*, a cura di Gary Alan Fine, Champaign, IL, Human Kinetics Publishers, 1987.

<sup>25</sup> James E. Johnson, Scott G. Eberle, Thomas S. Henricks, David Kushner, a cura di, *The Handbook of The Study of Play*, vol. 1, Lanham, Md, Rowman & Littlefield, 2015, p. 215.

<sup>26</sup> Cfr. Brian Edwards, *Theories of Play and Postmodern Fiction*, cap. 2, e Maria Øksnes, "We sneak off to play what we want!'. Bakhtin's carnival and children's play", in Ryall, Emily, Wendy Russell, Malcom MacLean, a cura di, *The Philosophy of Play*, London and New York, Routledge, 2013.

ripercorsi tenendo come orizzonte critico quello del gioco. Oltretutto, due cruciali aspetti della teoria dialogica, quello dell'incompiutezza e quello della prosaicità, sono legati a doppio filo al carnevalesco ed al grottesco.

Ampio e ricchissimo studio che abbraccia filosofia, storia culturale, antropologia e teoria letteraria, *L'opera di Rabelais e la cultura popolare* è stato scritto negli anni Trenta del Novecento come tesi dottorale, ma la sua pubblicazione non è stata permessa fino al 1965 per via del dissenso generato dalla sua pionieristica argomentazione (e a Bachtin fu di fatto negato il titolo di dottore per quella ricerca, per la quale gli fu attribuito un titolo inferiore). Nel suo trattato, Bachtin reinterpreta l'opera dell'autore rinascimentale François Rabelais secondo criteri completamente differenti rispetto alla lettura canonicamente attribuita dalla critica al romanzo francese, riconfigurando i due parametri principali attraverso cui leggere le vicissitudini di Gargantua e Pantagruel: il carnevalesco ed il grottesco. La sua tesi opera una tale rivoluzione copernicana relativamente alla lettura di quello specifico testo, concepito in chiave storico-filosofica, ed è dotata di tale profondità argomentativa, da restare come caposaldo per le successive letture critiche che si sono potute avvalere di queste due categorie per mettere in nuova luce il corpo, il comico, la festa, la risata e i livelli di cultura nelle opere letterarie. Questo mutamento di paradigma ha anche avuto l'effetto centripeto di portare al centro del discorso letterario testi classicamente ritenuti marginali e adesso investiti di significati inediti.

Possiamo rintracciare due distinti *filis rouges* all'interno della trattazione bachtiniana, quello del ludico e quello del gioco: essi corrono paralleli l'uno all'altro, intrecciandosi tra loro a più riprese e ricongiungendosi ai due temi portanti del grottesco e del carnevalesco. Partiamo quindi da questi ultimi, esplicitando in entrambi i casi le connessioni col ludico e con il gioco. In Bachtin la nozione di "carnevale" non si limita ad una festa specifica, ma a tutte le feste popolari accomunate da una determinata atmosfera, che lo studioso definisce appunto carnevalesca: tratti comuni sono lo svolgimento in una dimensione pubblica e collettiva, caotica al punto da essere anarchica, l'abbattimento completo di codici di condotta ufficiali e gerarchie, il sovvertimento delle categorie rappresentative e interpretative, la contaminazione del sacro e del profano, dell'alto e del basso. Bachtin ripercorre questa tradizione carnevalesca dalle origini (i Saturnalia romani) al suo trionfo nel Carnevale medievale, e ne segue la trasposizione in quella che egli definisce 'carnevalizzazione della letteratura', individuandone alcuni testi e autori come esponenti privilegiati (tra cui, appunto, Rabelais). Caratteristici dell'atmosfera carnevalesca sono alcuni elementi ambivalenti e simbolici della rinascita e del rinnovamento tanto dell'individuo quanto della società intera, quali la maschera,<sup>27</sup> e soprattutto il corpo grottesco: quest'ultimo è

---

<sup>27</sup> Michail Bachtin, *L'opera di Rabelais e la cultura popolare: riso, carnevale e festa nella tradizione medievale e rinascimentale*, Torino, Einaudi, 2001, p. 47: "Ancora più importante è il motivo della *maschera*. È il motivo

concettualizzato da Bachtin come categoria 'reale' in opposizione al corpo classico, emblema della definizione, del limite preciso e misurato, della finitudine perfetta. Il corpo grottesco, al contrario, "non è separato dal resto del mondo, non è chiuso, né determinato, né dato, ma supera se stesso, esce dai propri limiti"<sup>28</sup>. L'enfasi dunque è posta sulla rappresentazione di tutte le fasi del corpo in transizione (come la nascita, la pubertà, la morte), anche fuse tra loro, e sulla materialità del corpo anche soprattutto nelle sue fasi eccessive, escretive, legate agli orifizi; il corpo grottesco non è separato né finito, non è individuale, ma si amalgama, sconfinava e si moltiplica nel corpo dell'intera collettività, che è in perenne divenire. Il contrappeso metaforico a questa visione materiale è lo sberleffo delle concezioni ideologiche dominanti, la sovversione delle strutture, la caotica incompiutezza che apre al rinnovamento.

Proprio l'irrisione delle classi dominanti e del potere gerarchico, assieme all'enfasi sul carattere iperbolico, dinamico e in divenire del corpo grottesco sono elementi che Bachtin identifica positivi e come fortemente, immancabilmente ludici:

I tratti caratteristici che Rabelais mette in risalto nella trattazione di questo tema non sono soltanto l'ambivalenza, ma anche la predominanza evidente del polo positivo rigeneratore. È un gioco libero e allegro con le cose e i concetti, ma il cui scopo porta lontano. Lo scopo è quello di dissipare l'atmosfera di serietà cupa e ingannevole che circonda il mondo e ogni sua manifestazione, fare in modo che il mondo appaia completamente diverso, più materiale, più vicino all'uomo e al suo corpo, più intellegibile nella sua fisicità [...].<sup>29</sup>

L'esperienza del carnevale medievale richiede forma mutabile e giocosa, che denunci con la propria indeterminatezza l'illusione di fissità del principio egemonico di precisione classica, e coinvolga nel proprio festoso relativismo anche le concezioni ideologiche, denunciandone la natura autoritaria e repressiva. Nel realismo grottesco che contraddistingue il Carnevale, il sopra *gioca* col sotto, il sacro con il profano, l'alto con il basso; la sua potenzialità eversiva, l'apertura ad un futuro utopico si situano proprio nella zona liminale indefinita, incompiuta e caotica che connette le due sfere. E l'attualizzazione di questa zona liminale, ossia

---

più complesso e più ricco di significato della cultura popolare. La maschera è legata alla gioia degli avvicendamenti e delle reincarnazioni, alla relatività gaia, alla negazione gioiosa dell'identità e del significato unico, alla negazione della stupida coincidenza con se stessi; la Maschera è legata agli spostamenti, alle metamorfosi, alle violazioni delle barriere naturali, alle ridicolizzazioni, ai nomignoli (accompagnati dai nomi); in essa è incarnato il principio gioioso della vita; alla sua base sta il rapporto del tutto particolare della realtà e dell'immagine, caratteristico di tutte le forme più antiche di riti e spettacoli".

<sup>28</sup> Michail Bachtin, cit., p. 32.

<sup>29</sup> Michail Bachtin, cit., pp. 417-418.

la dimensione carnevalesca stessa, è *resa possibile* dal suo carattere essenzialmente ludico; quest'atmosfera ludico-carnevalesca si burla delle cornici di significato, abusandone e scompigliandole fino a creare una cornice aperta, affacciata su un significato completamente nuovo ("l'accento è messo sul futuro il cui aspetto utopico si ritrova sempre nei rituali e nelle immagini del riso popolare durante la festa").<sup>30</sup>

L'immagine pregnante che salda l'elemento ludico con quello del gioco in Bachtin è la figura del fanciullo Eracliteo, che gioca in maniera casuale con il tempo della vita, associando così in un'unica immagine mitopoietica il gioco, la libertà ed il tempo. Quest'immagine ritorna varie volte nel trattato di Bachtin e finanche apre il terzo capitolo sulle forme popolari-festive, in epigrafe. Lo studioso russo mette in relazione i rituali festivi che celebrano attraverso vari tropi l'incompiutezza, l'evoluzione, la morte e la rinascita con quello che egli definisce "il gioco del tempo", che rielabora il vecchio nel nuovo, unisce morte e vita in due aspetti di un unico fluire e impedisce di fatto qualsivoglia pretesa di eternità. Questo gioco è incarnato per Bachtin dal fanciullo di Eraclito, "il quale detiene il potere supremo nell'universo ("la supremazia appartiene al bambino")":<sup>31</sup> situandosi dunque nel panorama filosofico che vedremo essere comune a Friedrich Nietzsche (di cui, del resto, recupera anche il tema dionisiaco) e Eugen Fink, anche Bachtin affida all'immagine di un bambino – essere incompiuto, in potenza e in trasformazione – la facoltà di modificare il tempo e il gioco, i quali si ricreano mentre si svolgono.

Proprio il terzo capitolo è quello in cui Bachtin dedica maggiore spazio ai giochi, individuandoli come colonna portante delle attività della piazza mercatale, luogo di attualizzazione del Carnevale per eccellenza. Il filosofo russo riconosce ai giochi sfrenati e osceni, che collocano oggetti simbolici idealizzati o sacri in diretta associazione con immagini di fluidi corporei ed erotismo, il ruolo di criticare e destabilizzare le ideologie ufficiali e il sacro in maniera diretta. La lingua è un ulteriore veicolo di questa critica, in quanto anche dichiarazioni ufficiali come giuramenti e preghiere vengono contaminate con elementi linguistici profani, allo scopo di suscitare nei partecipanti al Carnevale la risata carnevalesca, che tutto deride e sovverte. Nel terzo capitolo, Bachtin si dedica altresì ad un'analisi dei 217 giochi giocati dal gigante Gargantua dopo cena, a proposito dei quali illustra:

Il gioco è strettamente legato al tempo e al futuro. Non è un caso che i pezzi basilari del gioco – carte e dadi – servano anche a predire la sorte, cioè a conoscere l'avvenire. Non c'è bisogno di dilungarsi sulle lontane radici genetiche delle immagini della festa e del

---

<sup>30</sup> Michail Bachtin, cit., p. 93.

<sup>31</sup> *Ibid.*

gioco: non è importante la loro parentela genetica quanto piuttosto la *comunanza di significato* di queste immagini, che era stata sentita e compresa perfettamente all'epoca di Rabelais. Era compresa pienamente l'universalità delle immagini del gioco, il loro rapporto con il tempo e l'avvenire, con il destino, con il potere statale, il loro esprimere una concezione del mondo (...) Nelle immagini di gioco si vedeva una sorta di formula concentrata e universale della vita e del processo storico: fortuna-sfortuna, ascesa-caduta, acquisizione-perdita, incoronazione-detronizzazione. Era come se nei giochi si svolgesse tutta una vita in miniatura (tradotta in un linguaggio di simboli convenzionali), e in più senza ribalta. Il gioco inoltre faceva uscire dai binari della vita ordinaria, liberava dai legami e dalle regole, sostituiva alla convenzionalità della vita un'altra convenzionalità più concisa, allegra e rilassante.<sup>32</sup>

Bachtin rileva come questo tipo di giochi, rientranti a pieno titolo nelle forme del carnevalesco, conservino pertanto il loro aspetto profondamente filosofico e risultino quindi non assimilabili a frivolezza e mero intrattenimento. Egli ricorda tuttavia che il destino storico di questo tipo di giochi è stato quello di essere assorbiti dalla sfera del privato, perdendo del tutto la propria dimensione collettiva e la propria valenza universale – una tonalità profonda che il Romanticismo ha provato a reintrodurre in letteratura, ma con intensità ridotta.

Ancora una volta, ciò che affiora dal testo bachtiniano è l'immagine elusiva dell'elemento ludico e dei giochi. Oggetti costantemente dinamici, incompiuti e in mutamento, come del resto è il Carnevale di cui sono parte; l'elemento ludico che da un lato è creativo, libero ed *in fieri*, e dall'altro risulta sfuggente, a tratti fumoso; il gioco che è in festosa lotta con le regole che ribalta e in relazione ambigua col contesto in cui pure si svolge – un contesto che in ogni caso lo confina ad un tempo (quello della festa) ed un luogo (quello della piazza mercatale) ben precisi. È dunque la trasgressione carnevalesca, e con essa il gioco e il ludico, illusoria e temporanea, in Bachtin? Lo studioso offre una risposta quanto mai evasiva, nel suo trattato. Se a più riprese ribadisce la delimitazione spaziotemporale e la transitorietà del Carnevale e dei suoi corollari, altrettanto ripetutamente insiste sul carattere trascendentale, utopico, foriero di rivoluzioni e inesauribile del Carnevale stesso: “il principio della festa popolare del carnevale è indistruttibile. Pur ridotto e indebolito, esso continua egualmente a fecondare i diversi campi della vita e della cultura”.<sup>33</sup> Quest'ambivalenza irrisolta movimentata domande preziose per questa ricerca, soprattutto in relazione alla questione della trasgressione nei giochi e nel ludico, e la lente bachtiniana offre la

---

<sup>32</sup> Michail Bachtin, cit., pp. 256-257.

<sup>33</sup> Michail Bachtin, cit., p. 41.

possibilità di leggere in una chiave destrutturante alcune scene cruciali dei racconti, strappando alla marginalità dettagli della narrazione che possono rovesciare l'interpretazione del gioco e delle sue funzioni.

### **Il 'flow' di Mihaly Csikszentmihalyi**

Anche lo psicologo ungherese Mihaly Csikszentmihalyi<sup>34</sup> è un'aggiunta peculiare a questa ricognizione teorica sul gioco. Egli infatti non ha lavorato specificamente sul tema, ma la sua ricerca si è concentrata su un aspetto distinto (o tangenziale) della ludicità che ha studiato a fondo, inquadrandolo in dei parametri più specifici e denominandolo 'flow'. Tuttavia, già nel secondo paragrafo del suo *Beyond Boredom and Anxiety* (pubblicato nel 1975), lo psicologo dichiara che l'oggetto del suo interesse è una condizione raggiunta specificamente in situazioni ludiche, attirando così l'attenzione di numerosi studiosi di gioco, i quali hanno letto e commentato sovente le sue ricerche. Quello di 'flow' dunque si rivela un concetto utile (anche se elusivo), con cui è importante confrontarsi per misurare anche in base ad esso la nostra comprensione del concetto di 'ludico'.

Cominciamo con l'illustrarlo, riportando quanto Csikszentmihalyi designa con il termine 'flow':

From here on, we shall refer to this peculiar dynamic state—the holistic sensation that people feel when they act with total involvement—as flow. In the flow state, action follows upon action according to an internal logic that seems to need no conscious intervention by the actor. He experiences it as a unified flowing from one moment to the next, in which he is in control of his actions, and in which there is little distinction between self and environment, between stimulus and response, or between past, present, and future. Flow is what we have been calling “the autotelic experience”.<sup>35</sup>

Svariati elementi che abbiamo già incontrato in precedenza ritornano in questa concettualizzazione, mentre alcuni (che a breve incontreremo) vengono qui proposti proletticamente: la percezione del 'flow' come stato quasi estatico eppure dinamico, che è presente in teoria del gioco fin da Aristotele nella nozione di felicità; la doppia condizione di giocatore completamente immerso nel gioco, che viene giocato dal gioco stesso (come abbiamo

---

<sup>34</sup> È doveroso ricordare in questa sede ciò che Csikszentmihalyi stesso ha ricordato in più occasioni e nel suo stesso libro del 1975, ovvero che le sue ricerche si sono avvalse del sostanzioso aiuto di diversi collaboratori: sua moglie Isabella Selega Csikszentmihalyi, Ronald Graef, Jean Hamilton Holcomb, Judy Hendin e John MacAloon.

<sup>35</sup> Mihaly Csikszentmihalyi, cit., p. 36.

visto in Bachtin e ritroveremo in Hans-Georg Gadamer); la sospensione delle barriere spaziotemporali e tra il sé e l'altro e la pulsione creativo-generativa, pure presenti nel Carnevale bachtiniano; l'idea di un'attività trascendentale, che ha fine in se stessa, rintracciabile come vedremo in Immanuel Kant, Friedrich Schiller, Johan Huizinga, Eugen Fink e Bernard Suits. Ci troviamo pertanto al cospetto di una categoria non pienamente identificabile con il gioco, ma incontrovertibilmente ludica. Csikszentmihalyi elabora ulteriormente sul nesso tra 'flow' e gioco, specificando che, sebbene i giochi e le attività ludiche siano il sito esperienziale del 'flow' per eccellenza, l'intraprendere un gioco non garantisce sistematicamente un'esperienza di 'flow'; al contrario, il 'flow' è sperimentato frequentemente in attività creative (dunque ludiche, come la musica e la danza), ma anche in attività che di ludico hanno ben poco, come la ricerca scientifica, alcune professioni del ramo scientifico (Csikszentmihalyi adduce finanche l'esempio del chirurgo in sala operatoria), nonché attività spirituali come la preghiera, lo yoga, la meditazione. L'esperienza del 'flow' dunque sembra tagliare trasversalmente il gioco, soffermandosi anche di più nel 'ludico', per proiettarsi in realtà ben oltre l'uno e l'altro.

Nel suo fondamentale testo teorico *The Ambiguity of Play*, Brian Sutton-Smith dedica grande rilevanza alla ricerca di Csikszentmihalyi, collocandola tra gli studi più influenti tra la fine degli anni Settanta e la fine degli anni Novanta, nondimeno evidenziandone alcune debolezze metodologiche. Sutton-Smith infatti contesta come ingenua l'affermazione dei coniugi Csikszentmihalyi che il raggiungimento del 'flow' sia qualcosa di comune a tutte le culture, implicando una comunanza neurobiologica alla base di questo stato psicofisico: egli afferma che una dichiarazione del genere non tiene conto della propensione, in antropologia, ad ammettere una certa relatività di comportamenti ed esperienze variabile da cultura a cultura – utilizzando una folgorante analogia tra 'flow' e orgasmo, Sutton-Smith spiega che sostenere che tutti i tipi di 'flow' siano in realtà riconducibili alla stessa esperienza equivale a sostenere che l'orgasmo è sempre e comunque, in tutti gli individui e le culture, identico a se stesso. Sutton-Smith altresì rimarca che, “from a play theorist's point of view, a criticism might be that in these terms play at its best, at its peak, would no longer be distinct from work at its best, at its peak”.<sup>36</sup> Quest'ultima posizione appare audace e intrigante, ma scientificamente insostenibile; del resto Csikszentmihalyi stesso la confuta a più riprese nel proprio lavoro, sostenendo che a differenza del lavoro, nel gioco è sempre chiaro al giocatore l'obiettivo, e che ricevere dei riscontri continui è cruciale per tenere alta la motivazione e la concentrazione sulla propria attività, elementi che a dire dello stesso psicologo ungherese è raro trovare in contesti lavorativi. Resta innegabile comunque, per dirla con Sutton-Smith, che la ricerca sul 'flow' “is remarkable for attempting to

---

<sup>36</sup> Brian Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play*, Cambridge, MA, Harvard University Press, 1997, p. 186.



bridge the dualism of work and play with which our society is obsessed and which on all accounts seems to be quite ethnocentric”.<sup>37</sup>

Un'altra osservazione rilevante è quella elaborata da Maria Øksnes nel suo capitolo “‘We sneak off to play what we want!’. Bakhtin’s carnival and children’s play”, nel volume *The Philosophy of Play* (2013), che si avvale di una prospettiva bachtiniana nell’osservare rituali di gioco dei bambini in età prescolare e scolare. La studiosa indica con precisione il discrimine tra il Carnevale bachtiniano e il concetto di ‘flow’, asserendo che quest’ultimo “is grounded on a logic that we are in control of what we are doing. For him [Csikszentmihalyi] flow is the point where participants live out their optimal abilities. This means that we reach an ever higher level for excitement that will increase our experience of competence. Such flow demands certain abilities in which we need to be competent in order to experience it”.<sup>38</sup> Per Øksnes, invece, nel Carnevale bachtiniano (e, si potrebbe aggiungere, nell’esperienza ludica secondo Gadamer), la ‘competenza ludica’ e libertà individuale che ad essa si associa non hanno vero valore: in particolare, la libertà individuale si fonde nel vivo di un evento collettivo, il cui sottotesto è precisamente la critica alla società che promuove un tipo di gioco che esalta in maniera esasperata proprio quella medesima libertà individuale. Øksnes suggerisce l’immersione nel gioco come un momento caotico, in cui sono impossibili controllo e misura, un gioco da cui si è inghiottiti e travolti – in termini gadameriani, giocati.

In conclusione, la nozione di ‘flow’ si conferma un parametro senza dubbio interessante da tenere in considerazione nell’indagine sul ‘ludico’, soprattutto riguardo al modo in cui quest’ultimo favorisce una trascendenza da determinati fattori contestuali; fare coincidere perfettamente il ‘flow’ con il ludico rischia nondimeno di risultare riduttivo e limitante. Questa sovrapposizione taglierebbe infatti fuori tutte le fasi intermedie, rivelatrici della pratica ludica intrapresa per il piacere stesso della pratica, e i gradi di competenza che è necessario attraversare per l’acquisizione della maestria nell’esecuzione, che come abbiamo visto è una delle caratteristiche principali del ‘flow’. Questa formalizzazione pare risentire, a tratti eccessivamente, dell’intensità rivoluzionaria (anche in campo teorico) delle intuizioni sessantottine, concentrando però la riflessione unicamente sulla dimensione creativa e in un certo senso eterotopica dell’esperienza di ‘flow’; nell’ambito di questa tesi, vedremo piuttosto se e come il raggiungimento di uno stato di ‘flow’ possa interagire con una cornice socialmente determinata e in condizioni non necessariamente favorevoli.

---

<sup>37</sup> *Ibid.*

<sup>38</sup> Maria Øksnes, “‘We sneak off to play what we want!’. Bakhtin’s carnival and children’s play”, in Ryall, Emily, Wendy Russell, Malcom MacLean, a cura di, *The Philosophy of Play*, London and New York, Routledge, 2013, p. 149.

### **Victor Turner: il liminoide irrompe nel ludico**

Un ulteriore contributo alle teorie sul gioco, destinato ad avere grande risonanza per la sua duttilità e le potenzialità che ha dischiuso in molteplici campi del sapere, avviene all'inizio degli anni '80 grazie all'antropologo scozzese Victor W. Turner, con la pubblicazione del suo *From Ritual to Theatre* (in italiano *Dal rito al teatro*), il cui sottotitolo in inglese recita: *The Human Seriousness of Play*. Il capitolo più interessante del libro ai fini della nostra discussione è il primo, nel quale, partendo dagli studi di van Gennep sulla liminalità nelle società tribali, Turner elabora a lungo sulle potenzialità dello stadio liminale nei riti di iniziazione: durante questa fase di transizione, disordinata e antigerarchica, le potenzialità di un nuovo ordine emergono dal caos,

ed emergono *in maniera ludica*. Turner si spinge ad affermare che ogni stato liminale è per antonomasia uno spazio-tempo ludico, e lo fa basandosi su alcune riflessioni condotte da Brian Sutton-Smith nel suo intervento all'American Anthropological Association Meeting di dieci anni

prima. L'antropologo neozelandese aveva relazionato in quell'occasione sulle potenzialità creative e fondative del disordine, in situazioni di gioco "antistrutturali"; Turner applica le stesse considerazioni alle fasi liminali, che nella sua ottica sono in grado di gettare semi di vera e propria creatività culturale, in virtù della sospensione delle strutture gerarchiche e dei ruoli sociali che le caratterizza: nelle fasi liminali Turner individua l'ispirazione ad una ricombinazione di elementi familiari in assetti ludici che, defamiliarizzandoli, ne fanno emergere tutto il potenziale di novità.

Nonostante l'indubbio fascino della discussione intorno alla liminalità di Turner e l'originalità del suo metterla in relazione con il 'ludico', i problemi nella sua elaborazione teorica si presentano già all'interno del capitolo in oggetto, nel momento in cui lo studioso scozzese procede a delineare, analizzare e giustapporre alla categoria del 'liminale' quella del 'liminoide'. In questa fase infatti la sua argomentazione si fa confusa, introducendo alcuni passaggi che

contraddicono apertamente affermazioni precedenti: i due casi più emblematici riguardano l'annosa opposizione tra lavoro e gioco (da lui prima esecrata e successivamente, in qualche modo, riscattata relativamente ai fenomeni liminoidi) e il passaggio che inizialmente vede nella liminalità un potenziale terreno di sovversione in chiave ludica, per poi sottrarre questo elemento distintivo alla liminalità, attribuendolo al 'liminoide'.

Ma andiamo con ordine. Turner procede argomentando per punti, e la prima distinzione che opera (questa sì, netta e irrevocabile) tra 'liminale' e 'liminoide' riguarda il tipo di società in cui le due categorie di fenomeni si manifestano: i primi sono propri di società tribali di piccole dimensioni, mentre i secondi sono generati da e nelle società industriali e postindustriali nei contesti nordeuropeo e nordamericano (a tale proposito, l'autore fa anche un'utile e interessante digressione che ne motiva l'ascendenza in connessione all'etica protestante e alla natura capitalistica dell'industria dell'intrattenimento, citando apertamente Max Weber). Nel punto

successivo, Turner definisce i fenomeni liminali come collettivi e ciclici, in contrapposizione ai fenomeni liminoidi, che si pongono invece come rappresentazioni individuali non cicliche, bensì situate nelle ambientazioni spaziotemporali specifiche del tempo libero. Già in questo passaggio si possono riscontrare delle incongruenze, in quanto nonostante i fenomeni liminoidi abbiano origine da e nel tempo libero (quindi in opposizione al tempo del lavoro), poco prima nel testo viene evidenziato come spazi fertili per la loro genesi possano essere le università e i laboratori – luoghi, questi, dove si verifica necessariamente un’ibridazione o una sovrapposizione tra gioco e lavoro, creatività e serietà, che ricorda piuttosto la concezione latina dell’*otium* e mal si concilia con la rigida ripartizione calvinista del lavoro come momento etico produttivo e del gioco come atto disimpegnato in cui si indulge quasi peccaminosamente. La questione si fa ancora più spinosa quando Turner dichiara i fenomeni liminali come pienamente inquadrati nel processo sociale e istituzionale, all’interno di cui costituiscono un’antistruttura compensativa delle iniquità della struttura normativa – il tutto in un’ottica pienamente coerente coi processi economici e lavorativi della società. In questo senso, i fenomeni liminali sarebbero in realtà privati dell’apertura creativa e sovversiva ipotizzata in precedenza: un discorso in parte simile a quello che, come abbiamo visto, Michail Bachtin articola a proposito del (mancato) potere trasformativo del Carnevale.<sup>39</sup> Al contrario, i fenomeni liminoidi verrebbero generati ai margini del potere politico ed economico, in ‘oasi creative’ non istituzionali, e avrebbero dunque natura interstiziale, plurale e sperimentale. Non sarebbero allora parte integrante della struttura né una sua funzionale negazione, ma collocati in una categoria flessibile e indeterminata che rende la struttura della società tollerabile; anzi, sovente manifesti di critica sociale e potenzialmente rivoluzionaria, i fenomeni liminoidi contribuirebbero a metterne attivamente in discussione le rigidità normative. Tuttavia, è Turner stesso a definire i fenomeni liminali come un prodotto e un sintomo della società industriale, e non esita a utilizzare per essi il termine *commodity*: i fenomeni liminoidi sono pertanto *anche* inequivocabilmente merce, frutto del privilegio, connessi al profitto. Come potrebbero quindi dei fenomeni di questo tipo rivelarsi antisistemici? Come potrebbero, inoltre, essere forieri di cambiamenti su scala societaria, pur essendo il portato di spinte creative spiccatamente individualiste intrinsecamente legate al mercato?

Queste sono certamente le perplessità di chi scrive, peraltro trovano autorevole riscontro nel saggio di Mihai Spariosu “Exile and Utopia as Liminal Play. A Cultural-Theoretical Approach”, che apre il volume collettaneo *Philosophical Perspectives on Play* curato da Malcolm MacLean, Wendy Russell ed Emily Ryall e pubblicato nel 2017. Come si vedrà in seguito in

---

<sup>39</sup> Turner aveva sicuramente letto Bachtin e nei suoi scritti stigmatizza come troppo ingenua le aperture del carnevalesco e del grottesco a potenzialità rivoluzionarie, che a tratti traspaiono nel lavoro del teorico russo.

questa tesi, Spariosu ha in realtà lavorato estensivamente sull'opera di Turner,<sup>40</sup> ma in questo saggio condensa con sintesi pungente quelle che sono le debolezze argomentative e le instabilità del discorso su liminalità e 'liminoide', proponendo addirittura di abolirne la distinzione, data l'ubiquità e la flessibilità del fenomeno liminale nella maggior parte delle culture. Spariosu propone piuttosto una differenziazione tra liminalità e marginalità secondo la quale, nell'articolarsi della dialettica di potere tra centro egemone e marginalità gregaria, la liminalità si trasforma da soglia a tunnel che incanali la marginalità, "leading away from the centre, rather than back to it, in which case, the liminal can also transcend, not just reenact, the agonistic dialectics of margin and centre."<sup>41</sup> Spariosu conclude la sezione del suo saggio dedicata a Turner attribuendogli, comunque, il grande merito di avere concettualizzato per primo, tra i pensatori occidentali, la stretta relazione tra gioco e liminalità, pur evidenziando: "play is a form of liminality, but not all liminal activities or experiences are ludic – in other words, liminality contains, but is not contained by, the ludic".<sup>42</sup> Una precisazione importante, che sgombra il campo dagli equivoci di matrice huizinghiana e al contempo getta le basi di un inedito percorso teorico che interseca il gioco con questioni fondamentali quali i rapporti di potere, quelli col canone letterario, la discriminazione razziale e di genere; un percorso non lontano, al contrario tangenziale, al discorso sulla marginalità grottesca e ludica bachtiniana, che dunque è in quest'aspetto pertinente ad alcuni dei punti di articolazione centrali di questa tesi.

#### **Appendice. Altri percorsi ludici: la teoria matematica dei giochi e i *Game Studies*.**

Quest'incursione concettuale non potrebbe dirsi completa senza perlomeno una menzione a due articolazioni del gioco che corrono in realtà parallele all'argomentazione di questa tesi, ma del tutto fondamentali nel campo di studi sul gioco e il ludico: la teoria matematica dei giochi e i *Game Studies*. Lungi dall'essere esaustiva, questa sezione si occuperà di accennare perlomeno i concetti principali di queste due macro-discipline, con la consapevolezza dei limiti che un compendio di tal genere prevede, essendo condotto in maniera non specialistica.

Apriamo la sezione sulla teoria matematica dei giochi con l'ausilio del ricco manuale curato da Elliott Avedon e Brian Sutton-Smith nel 1971 che, per quanto datato, presenta alcune

---

<sup>40</sup> Si segnala a tal proposito soprattutto il suo *The Wreath of Wild Olive: Play, Liminality and the Study of Literature* (1997).

<sup>41</sup> Mihai Spariosu, "Exile and Utopia as Liminal Play. A Cultural-Theoretical Approach", in *Philosophical Perspectives on Play*, a cura di Malcolm MacLean, Wendy Russell e Emily Ryall, London and New York, Routledge, 2017, p. 18.

<sup>42</sup> Spariosu, cit., p. 19.

sezioni di carattere compilativo piuttosto utili per fare il punto della situazione. In *The Study of Games* Avedon e Sutton-Smith individuano tre principali utilizzi dei giochi nelle scienze sociali:

First, there has been the study of games as a cultural phenomena [...]. Second, games have been used as a “projection” or mirror of other processes (achievement, anxiety, aggression) with which the investigator has been more fundamentally concerned. Finally, the games have been used as a model for looking at other life processes, as in game theory and probability theory. This last usage has been widespread in recent years, particularly in sociology and psychiatry, where game models of interaction processes (Berne) and small group processes (Goffman) has become a byword.<sup>43</sup>

I due studiosi dunque annoverano l'applicazione del gioco ai modelli matematici tra le scienze sociali, forse pensando prevalentemente alle importanti ricadute che la teoria dei giochi ha avuto in economia, strategia politica e militare, finanza e psichiatria. Sono tuttavia gli stessi Avedon e Sutton-Smith a rimarcare che in tali campi l'idea di gioco è da intendersi come metafora, un'utile astrazione attraverso la quale studiare i possibili sviluppi delle azioni umane intesi come 'mosse'.

In sostanza, la teoria matematica dei giochi, introdotta nel 1944 da von Neumann e Morgenstern nel volume *The Theory of Games and Economic Behavior*, analizza l'interazione strategica tra giocatori in situazioni ipotetiche di conflitto. Il fine ultimo di queste interazioni è sempre il guadagno personale del giocatore (o della coalizione di cui fa parte): va da sé che dunque la maggior parte dei giochi ipotizzati ha carattere competitivo e prevede la vittoria di una parte sull'altra. In tal senso, i giochi si classificano in due categorie: quelli cosiddetti “a somma zero”, ovvero i giochi nel cui esito la vittoria di una parte corrisponde necessariamente alla sconfitta dell'altra, e i giochi “non a somma zero”, in cui, nonostante l'antagonismo delle due parti contrapposte, entrambe possono riuscire ad ottenere vantaggi individualmente. Proprio a quest'ultimo punto è associato il celebre *equilibrio di Nash*, secondo il quale ogni giocatore razionale persegue quello che è il maggior vantaggio possibile per sé senza modificare la propria strategia in seguito alle mosse altrui (la qual cosa può corrispondere o meno ad un vantaggio collettivo). La teoria dei giochi non studia tuttavia esclusivamente giochi competitivi: essa si occupa anche di giochi cooperativi, una tipologia di giochi in cui le due parti in gioco possono creare accordi vincolanti o coalizioni per massimizzare il proprio tornaconto: in questo caso l'opposizione è eliminata e lo scopo del gioco diventa comune. Infine, un'ulteriore discriminazione è quella tra giochi ‘finiti’ e non, ovvero tra giochi che prevedono un numero limitato

---

<sup>43</sup> Elliott Avedon e Brian Sutton-Smith, *The Study of Games*, Hoboken, New Jersey, J. Wiley, 1971, pp. 338-339.

di possibili interazioni strategiche per arrivare a conclusione, e giochi che invece possono avere una combinatoria virtualmente infinita di mosse ed esiti. Concludiamo questo breve e parziale excursus col sottolineare nuovamente quanto le influenze della teoria dei giochi siano state massicce nel campo delle scienze sociali: ricodificando l'idea di gioco e di strategia in ambiti profondamente concreti, quest'ibridazione funzionale tra le discipline si conferma a pieno titolo come un'esemplificazione della porosità del campo del gioco, e non si può che essere d'accordo con Mauro Salvador nell'affermare che nella teoria dei giochi "fondamentale è il fatto che le decisioni individuali di un partecipante influiscano sui risultati ottenibili dagli altri secondo un meccanismo di retroazione che tratta il reale rapporto fra giocatori e le dinamiche evolutive dei conflitti".<sup>44</sup>

Come già precedentemente specificato in nota all'inizio di questo capitolo, i *Game Studies* nascono come branca dell'antropologia che studia (o meglio, studiava) il gioco in tutte le sue declinazioni, tanto analogiche quanto digitali. La sua genesi è tuttavia complessa: nonostante (come si è visto) esso sia andato informalmente di pari passo con la cultura occidentale, il termine *ludology* (meno usato nel mondo anglofono di *Game Studies* ma del tutto coincidente con esso) è nato ed è lentamente entrato in uso solo tra gli anni '80 e '90, affermandosi infine all'inizi degli anni duemila come campo di studi dei *videogames* a tutti gli effetti. Ricapitolando: sebbene esistesse già un campo di studi sul gioco, seppur informale e dai contorni frastagliati, nel momento in cui la disciplina si è autopercipita e nominata come *Game Studies*, essa è venuta a coincidere perfettamente con l'analisi e l'interpretazione dei giochi digitali, delle pratiche e teorie ad esso connessi e della loro ricezione.

I *Game Studies* nascono assieme ad una diatriba metodologica che era destinata a segnarne i primi anni: Mauro Salvador ne riferisce con efficace e puntuale ironia il motivo del contendere, ovvero la scissione fra due correnti: quella 'ludologica' (di stampo danese, interessata esclusivamente alle dinamiche meccaniche e formali del gioco) e quella 'narratologica' (di stampo anglosassone, incline a considerare il gioco come un testo e ad esaminarne la narrazione interna, in tutta la sua interattività). Una volta indicata la felice conclusione della disputa, risoltasi con la ricongiunzione della frattura teorico-metodologica dopo alcuni anni, Salvador procede nel suo volume a descrivere le più spinose ma rilevanti questioni che animano la disciplina: quella (per la verità annosa e irrisolta) relativa alla questione della definizione di 'gioco', quella altrettanto scottante, che abbiamo brevemente menzionato, sul 'cerchio magico' e la pervasività del gioco nel reale, quella dell'aspetto rispettivamente procedurale e performativo del (video)gioco. Una tale ricchezza di interrogativi e di conseguente incessante ricerca su di essi meriterebbe

---

<sup>44</sup> Mauro Salvador, cit., p. 20.

decisamente maggiore spazio di esplorazione; tuttavia, allontanerebbe significativamente la nostra attenzione dal campo teorico in cui si colloca questa ricerca, oltre che esulare dalle mie competenze in materia. Ci limiteremo dunque in questa tesi a questo breve identikit, auspicando tuttavia l'emulazione, nella critica letteraria, di un interesse tanto proficuo, versatile e innovativo quanto quello sviluppatosi nei *Game Studies*; del resto, come vedremo in un capitolo successivo, esiste già un modesto numero di testi dedicati al rapporto tra il gioco e i testi letterari, e il recente interesse dei *Game Studies* per la reciproca influenza tra videogiochi e letteratura<sup>45</sup> sembra indicare che i tempi sono maturi per un (ri?)lancio della ricerca in tal senso.

---

<sup>45</sup> Vedasi, a tal proposito, il convegno tenutosi a Kolkata nel novembre 2019 su “Games e Literary Theory”, o il numero speciale del 2020 di *American Literature* su “American Game Studies”.

## **2. Il gioco come metafora**

Dopo aver esplorato le speculazioni degli studiosi che hanno lavorato sulle declinazioni del gioco nella cultura (talvolta relegandolo a un ruolo marginale, talvolta identificando i due come categorie inestricabili e interdipendenti), è il momento di dedicarci ai teorici che hanno voluto indagare il gioco in chiave metaforica. Questa sezione, infatti, raccoglie e passa in rassegna studiosi che, a seconda delle proprie discipline di competenza, hanno affidato l'immagine del gioco ad una o più metafore che ne spiegassero il funzionamento e le ricadute. Come vedremo, non di rado questa modalità illustrativa è stata prediletta dal linguaggio filosofico, nel quale rientra a pieno titolo; tuttavia, anche numerosi sociologi si sono serviti del gioco come simbolo per proporre una lettura della società e dei suoi meccanismi intrinseci di potere e relazionali, soprattutto a partire dagli anni Sessanta del Novecento. In quest'ottica, il gioco si presta come 'campo' (espressione cara a Pierre Bourdieu, come vedremo a breve) di analisi profondamente legato al contesto in cui tali dinamiche si attualizzano, e sarà altresì ricorrente la riflessione (già presente in Huizinga con la nozione di 'cerchio magico') sulle cornici entro le quali il gioco si svolge, e che separano quest'ultimo dalla vita ordinaria.

### **Dall'antichità alle soglie della modernità: Eraclito e Nietzsche.**

In questa sezione conosciamo più da vicino il pensiero del primo filosofo greco di cui ci sono pervenute attestazioni scritte relative al gioco, il già menzionato Eraclito, vissuto tra il sesto e il quarto secolo A.C. Nel frammento 48 egli scrive: "Il tempo [della vita] è un bimbo che gioca, con le tessere di una scacchiera: di un bimbo è il regno".<sup>1</sup> Riferendosi ad un tipo di gioco libero e tendenzialmente anarchico, Eraclito combina quindi in un'unica formula la casualità degli eventi che animano il corso della vita e la rilevanza del gioco stesso: sembra inoltre esortare gli esseri umani a rapportarsi al tempo della propria vita ludicamente, con la leggerezza ma anche la concentrazione di un bambino che gioca. Insomma, Eraclito assegna al gioco un posto di rilievo nella sua filosofia, delineando un'attività situata nel tempo e simultaneamente in grado di gestirlo e distorcerlo: vedremo come quest'allegoria avrà una notevole eco nel lavoro dei filosofi moderni, a partire da Friedrich Nietzsche.

Nietzsche infatti riconosce in Eraclito uno dei suoi maestri e già nelle sue prime opere ascrive proprio alla filosofia eraclitea la sua visione del gioco, che si evolve e ritorna anche nella sua produzione filosofica successiva. Ne *La filosofia nell'epoca tragica dei greci* (suo libro

---

<sup>1</sup> Eraclito, *I frammenti e le testimonianze* (a cura di C. Dianò), Milano, Mondadori, 1980, pp. 24-25.



giovanile incompleto e mai pubblicato), egli associa l'immagine dell'artista a quella del bambino di Eraclito che gioca con il corso del tempo in modo spontaneo e innocente, un bambino che crea guidato dal proprio puro istinto poetico. Questo fanciullo/artista risponde esclusivamente al suo ordine interiore, quindi opera svincolato da ogni moralità, e senza alcun altro fine se non il portare nel mondo leggerezza e bellezza. L'immagine del bambino di Eraclito viene evocata ancora una volta ne *La nascita della tragedia* (1872), in cui Nietzsche descrive il gioco, assieme alla lotta tra apollineo e dionisiaco, come "la forza plasmatrice del mondo".<sup>2</sup> In Nietzsche, dunque, la concezione estetica del gioco già presente in Kant e Schiller (cui verrà dedicato ampio spazio nella prossima sezione) si ripresenta sotto forma di un dio artista, fanciullesco e giocatore, che crea mondi al di là del bene e del male: stavolta dunque l'«estetica ludica» è scevra di qualsivoglia valore morale o funzione pedagogica. Tuttavia il destino di questo bambino così spensierato non è quello di ricoprire un ruolo giullaresco, nella filosofia di Nietzsche: è nelle opere mature, e più precisamente in *Così parlò Zarathustra* (1885), che il filosofo lo designa come incarnazione dell'ultima delle tre metamorfosi, quella appunto del 'fanciullo'. In uno dei capitoli d'apertura del libro, nonché uno dei più celebri, il profeta Zarathustra illustra le tre metamorfosi che lo spirito deve attraversare per evolversi in superuomo/oltreuomo. La prima figura, quella del cammello, simboleggia lo spirito di abnegazione e la capacità di tollerare il peso delle sofferenze imposte dalla società e, più in generale, dalla vita. Al cammello subentra il leone, che al contrario rappresenta la ribellione, lo sprezzo verso tutto ciò che è tradizione e gerarchia, la volontà di autodeterminarsi. Tuttavia Zarathustra osserva che il leone, in tutta la sua folle e prepotente aggressività, pur riuscendo a "prendersi la libertà di stabilire nuovi valori",<sup>3</sup> non è capace di realizzare costruttivamente un nuovo mondo; è proprio questo il compito del bambino. Il bambino infatti, nella sua innocenza e inconsapevolezza delle regole morali imposte dall'ordine precedente, è in grado di affermarsi nella dimensione *ludica* della creazione: Nietzsche (attraverso Zarathustra) evidenzia come il bambino sia in grado di abbracciare la casualità di un gioco le cui dinamiche non governa direttamente (giacché la sua creazione è al di là della morale normativa), ma che tuttavia ha il potere di plasmare. È interessante notare come il bambino qui descritto non rappresenti una regressione all'infanzia, al contrario: viene proposto come il punto massimo dell'evoluzione umana. Nietzsche, come Eraclito prima di lui, sta ponendo il gioco in un dialogo paritetico con la divinità, individuando nella leggerezza che lo caratterizza una potenza creativa inedita e inconsapevolmente assennata.

---

<sup>2</sup> Friedrich Nietzsche, *La nascita della tragedia*, Milano, Adelphi, 1977, p. 160.

<sup>3</sup> Friedrich Nietzsche, *Così parlò Zarathustra*, trad. di Giuseppina Quattrocchi, Milano, Giunti, 2012, p. 32.

## I giochi linguistici di Wittgenstein

È l'eclettico filosofo austriaco, poi naturalizzato inglese, Ludwig Wittgenstein a traghettare il gioco nel secolo che ne ha visto la più intensa teorizzazione. Alla stregua di gran parte delle sue riflessioni filosofiche, anche l'indagine sui giochi linguistici di Wittgenstein è stata elaborata in due momenti. Il suo *Tractatus Logico-Philosophicus* del 1921 è percorso dall'ossessione speculativa concernente il linguaggio nel suo rapporto con il mondo: nell'ottica del primo Wittgenstein, la struttura della lingua limita la possibilità di poter spiegare e comprendere il mondo, e finanche la filosofia ha il compito di tacere quando lo strumento della lingua diventa insufficiente ad esprimere le complessità dei fenomeni. Questa concezione squisitamente denotativa del rapporto tra parola e significato viene completamente capovolta nelle sue *Ricerche filosofiche*, pubblicate postume nel 1953: le sue esperienze di vita, le osservazioni sul campo e lo studio incessante portano l'ultimo Wittgenstein a convincersi che indagare la relazione che intercorre tra parola e significato sia una questione secondaria. Questa corrispondenza viene teorizzata come sostanzialmente arbitraria, in quanto le parole assumono un significato differente a seconda degli ambiti e delle funzioni con cui vengono usate, pertanto ciò che conta è primariamente il contesto in cui il linguaggio si articola. Il filosofo si allontana così da una concezione logica della lingua e delle sue possibilità, concentrandosi piuttosto sugli aspetti concreti e le infinite possibilità combinatorie che essa offre: ed è proprio in questa prospettiva che diventa fondamentale nella sua speculazione la nozione di 'gioco linguistico'.

Wittgenstein utilizza l'immagine del gioco associandola al linguaggio per dei precisi motivi intrinseci al gioco stesso. Innanzitutto, il linguaggio consiste in una costante reinterpretazione di significati a dispetto delle limitazioni imposte dalla struttura della lingua, così come i giochi linguistici sono una riproposizione e reinvenzione di schemi di gioco, che si attualizzano confrontandosi costantemente con le regole che li limitano. Le regole dei giochi tuttavia non necessariamente né sistematicamente vengono rese esplicite, così come non sempre vengono esplicitati tutti i livelli di significato delle parole; quest'elusività permette pertanto un certo margine di evoluzione tanto nei giochi quanto nel linguaggio, che si possono ridefinire e modificare senza per forza registrare questo processo istituzionalmente, ma solo tramite il tacito assenso dei giocatori/comunicatori. Infine, tanto nei giochi linguistici quanto nell'apprendimento del linguaggio, i giochi sono soggetti a frequenti ripetizioni. In questo intreccio di rimandi tra la metafora del gioco e il linguaggio, il compito della filosofia è quello di spiegare le tortuosità e sanare le ferite determinate dai fallimenti del linguaggio e dall'impossibilità di comunicare tra giochi che seguono regole (e dunque, linguaggi che utilizzano grammatiche) diverse.

Ciò che nell'argomentazione di Wittgenstein appare più stimolante e moderno è la concezione del gioco come concetto instabile e molteplice, attributo valorizzato in modo retorico anche da Pier Aldo Rovatti, in un suo articolo su Wittgenstein in *aut aut*:

Ma l'oscillazione potrebbe anche condurci al cuore della questione. E se Wittgenstein arrivasse proprio alla conclusione che il gioco è qualcosa di sfuggente e cercasse in effetti di valorizzare questa conclusione? Se ciò che non gli sfugge fosse precisamente la natura sfuggente del gioco? E magari proprio il carattere oscillante che lo contraddistingue, che fa sì che esso produca i suoi effetti (appunto squilibranti) e gli conferisce uno speciale pregio filosofico?<sup>4</sup>

Legato alle regole ma non in maniera inesorabile, soggetto a ridefinizione costante e avente codificazione talvolta implicita e sfumata, quello di Wittgenstein è un gioco dall'esito aperto che si sottrae al dogmatismo e in quanto tale produce sovversioni e variazioni inedite; questa prospettiva sembra essere il punto di partenza dell'influente riflessione di Brian Sutton-Smith, che chiude il 'secolo del gioco' nel 1997 intitolando eloquentemente il suo trattato *The Ambiguity of Play* ed affermando che "the nature of play itself frustrates fixed meaning".<sup>5</sup> Altro punto notevole del pensiero di Wittgenstein è il riferimento alla possibilità di alterazione non dichiarata, per così dire "intuitiva", delle regole del gioco: laddove questa pratica, osservabile nel quotidiano, presenta aspetti scivolosi e critici, che rischiano effettivamente di svuotare il gioco di alcune delle sue caratteristiche essenziali, essa si rivela anche potenzialmente scardinante, se appropriata in chiave trasgressiva da singoli o gruppi di giocatori intenzionati a prendere in mano le redini del gioco in modo, per così dire, clandestino, ovvero bypassando le gerarchie istituzionali della struttura del gioco. Sarà particolarmente interessante porre in dialogo questo specifico punto elaborato da Wittgenstein sulle regole del gioco con il discorso metacomunicativo di Gregory Bateson e quello sulla *lusory attitude* di Bernard Suits. Va inoltre rilevato come quest'interpretazione si riveli fruttuosa se si evidenzia l'accezione non ludica che Wittgenstein attribuisce ai giochi linguistici: questa prospettiva teorica apre il campo a una varietà molto consistente di interpretazioni degli atti linguistici come "mosse", e particolarmente interessante in questo senso è l'approfondimento in ambito transazionale di Eric Berne.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Pier Aldo Rovatti, "Il gioco di Wittgenstein", in AA. VV., *aut aut* 337 (2008), Milano, Il Saggiatore, edizione del Kindle.

<sup>5</sup> Brian Sutton-Smith, "Play Theory. A Personal Journey and New Thoughts", in James E. Johnson, Scott G. Eberle, Thomas S. Henricks, David Kuschner, a cura di, *The Handbook of The Study of Play*, Lanham, Md, Rowman & Littlefield, 2015, p. 239.

<sup>6</sup> Eric Berne, fondatore dell'analisi transazionale, in base alla quale l'interazione strategica è interpretata come gioco, deve parte della sua popolarità proprio a questo legame con il gioco: nel suo celebre *A che gioco giochiamo*, del 1964, lo psicologo canadese considera infatti "giochi" tutte quelle transazioni sociali che comprendano una serie di atti (linguistici e non) basati su una pianificazione, pertanto assimilabili a

### **“Questo è un gioco”. Paradossi e metacomunicazione in Gregory Bateson**

La prima cosa che colpisce del lavoro di Gregory Bateson è la sua versatilità intellettuale: antropologo, sociologo, psicologo, ma anche in qualche misura semiologo, studioso di cibernetica e, secondo alcuni, anche filosofo. Il suo status da battitore libero del sapere, affiancato da uno stile di scrittura spiazzante e non sempre “consono” alla disciplina o al pubblico di riferimento, non poteva non attrarlo a misurarsi anche col discorso sul gioco – sfida che Bateson affronta in due testi specifici: *The Message “This Is Play”* (la cui edizione italiana, cui mi riferisco in questa tesi, si intitola *Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno: “Gioca!”*) ed il saggio “A Theory of Play and Fantasy”, in *Steps to an Ecology of Mind* (tr. it. “Una teoria del gioco e della fantasia” in *Verso un’ecologia della mente*), entrambi concepiti negli anni Cinquanta.

*Questo è un gioco* prende le mosse da una tavola rotonda tenutasi in occasione di un convegno a Princeton nel 1955 tra studiosi afferenti a diverse discipline, tra cui Erik Erikson e Margaret Mead, successivamente trascritta e pubblicata in forma di libro. Bateson è sostanzialmente il provocatore e l’animatore di questo dibattito multivocale e interdisciplinare avente come argomento, naturalmente, il gioco: la sua natura, i suoi limiti, le sue regole, il suo scopo. Numerosi, appassionanti e altrettanto dispersivi sono gli spunti che emergono da questa discussione, durante la quale ben presto il lettore si rende conto che il fulcro dell’argomentazione è la discussione stessa, e che all’avvicinarsi dei turni di parola dei relatori e delle domande di Bateson corrisponde una pluralità di punti di vista e una sovrapposizione di campi disciplinari che rende impossibile trarre delle vere e proprie conclusioni; mi soffermerò dunque in questa sede solo su alcuni punti, a mio parere più rilevanti, sollevati proprio da Bateson. Il primo assunto che ci interessa è sapientemente sintetizzato dal filosofo Alfonso Maurizio Iacono come segue: “Gregory Bateson tende a interpretare il gioco come mimesi, anche se tale interpretazione comporta, a sua volta, un’idea particolare di mimesi, che si presenta come un riferimento rispetto a cui può prendere corpo la nozione di differenza. Imitare una guerra per gioco, non

---

vere e proprie mosse; in particolare, Berne ritiene che la spinta iniziale a giocare avvenga sull’onda di emozioni, che però nel gioco sottostanno singolarmente a regole ben precise, e che le sequenze del gioco obbediscano a degli stimoli dell’individuo a ricevere comprensione e riconoscimento (che egli chiama carezze emotive) da parte dell’altro partner di gioco. Intesi in tale prospettiva, le interazioni basate su di una programmazione individuale piuttosto che sociale sono interpretabili come giochi. Importanti caratteristiche attribuite da Berne al gioco – nell’accezione di cui sopra – sono il fatto che esso possiede un tornaconto e la sua funzione sociale di soddisfacente strutturazione del tempo. In alcuni casi, i giochi praticati (siano essi tossici o no) sono essenziali alla salute mentale dei giocatori, nonché una componente rilevante di equilibrio nel loro rapporto.

significa fare la guerra, ma fare, per così dire, la non-guerra”.<sup>7</sup> Bateson dunque concepisce il gioco come una sorta di rituale mimetico interattivo, che si costituisce in chiave negativa, come un “non” che delimita, pur lasciando un margine di sviluppo creativo; un processo ripetitivo, che si svolge per il puro piacere dello svolgersi. In questo punto, come in alcuni altri, lo studioso britannico incappa in una delle contraddizioni che segnano le sue opere sul gioco, affermando che una delle caratteristiche del gioco è quella di essere sì legato al ‘reale’, ma di non avere conseguenze su di esso. Chiaramente, il semplice fatto che esistano professioni che intersecano il ‘ludico’ e la vera e propria attività lavorativa retribuita, come le professioni del teatro, della danza, dello sport, implica una transazione finanziaria che è decisamente una conseguenza di pratiche ‘ludiche’ e ha un impatto misurabile sul quotidiano di chi la pratica.

Altro nodo teorico posto da Bateson in *Questo è un gioco* è l’analogia tra la cultura come sistema di categorie concettuali stratificate e quella di una cipolla che ha bucce/cornici contestuali sovrapposte. Secondo Bateson, il gioco è il modo attraverso cui impariamo a decodificare queste categorie culturali e concettuali, intuendone la stratificazione: egli adduce l’esempio di un bambino che giochi a fare l’arcivescovo, sostenendo che, benché sia difficile che a quel bambino interessi fare effettivamente l’arcivescovo, giocando ad essere un arcivescovo egli faccia esperienza di portamento, registro, comportamento propri di quel ruolo, e che tutte queste cornici contestuali da cui il bambino entra ed esce giocosamente si sovrappongano l’una all’altra come bucce di cipolla. Bateson precisa altresì che queste cornici/bucce debbono stare tra loro in relazioni paradossali, per l’appunto giocose, che permettano il dispiegarsi di accenti creativi e non rischino di frustrare il passaggio da una buccia/cornice all’altra. Torneremo a breve, occupandoci del secondo saggio sul gioco di Bateson, sui concetti di ‘paradosso’ e ‘cornice’, che sono strettamente connessi.

Il messaggio di fondo a tutto il dibattito di *Questo è un gioco* è l’ambiguità del gioco stesso: dopo molteplici, suggestivi tentativi, come da copione gli studiosi convocati non pervengono a una definizione unanime, se non forse ad una sperimentale ed *in fieri* (non dissimile da quelle di Huizinga e Caillois). Lo stesso Bateson pare confermare il trionfo di quest’affascinante ambiguità, concludendo che tutto ciò che gli interessava *in primis* era creare la discussione e mettere sotto i riflettori il gioco, facendo scomparire il commentatore. Sembra negativa, invece, la risposta alla pur lungamente dibattuta domanda che in un certo senso apre il libro, con il titolo, e ne chiude la speculazione ludica, ovvero l’interrogativo sulla possibilità o meno di prescrivere un gioco: nel momento stesso in cui viene prescritto, il gioco cessa di avere alcune delle sue caratteristiche principali, come quella della spontaneità e della motivazione a

---

<sup>7</sup> Alfonso Maurizio Iacono, “Bateson e Winnicott: il gioco e i mondi intermedi”, in *Exagère*, 6, 2018, accessibile online: <https://www.exagere.it/bateson-e-winnicott-il-gioco-e-i-mondi-intermedi/>.

giocare, e quella dell'immersione (difficile infatti essere "presenti nel gioco", se esso è stato imposto da altrui).

*Verso un'ecologia della mente* è una raccolta di saggi pubblicata nel 1972 e contiene due brevi testi dedicati al gioco. Il primo, "Dei giochi e della serietà", è un metalogo, ovvero una conversazione su un argomento problematico: in questo caso, una conversazione tra un padre ed una figlia su giochi, regole e serietà. Questo particolare metalogo si dimostra più un esercizio intellettuale che un passaggio davvero illuminante per quanto riguarda il pensiero di Bateson sul gioco; il contenuto più importante che se ne desume è che anche i giochi non competitivi, o individuali, prevedono delle regole per potersi definire tali – pena la perdita dello statuto di 'gioco'. "Una teoria del gioco e della fantasia", invece, è un denso saggio che concentra i concetti principali di Bateson sul gioco; uno di essi, già delineato, è quello del gioco come concettualizzato in chiave negativa di una realtà imitata: "da ciò che si è detto fin qui risulta che il gioco è un fenomeno in cui le azioni di 'gioco' sono collegate a, o denotano, altre azioni di 'non gioco'. Di conseguenza, nel gioco ci si imbatte in un esempio di segnali che stanno per altri eventi, e quindi risulta chiaro che l'evoluzione del gioco può essere stata una tappa importante nell'evoluzione della comunicazione".<sup>8</sup> L'attenzione posta sulla comunicazione e sull'essenza del gioco come fenomeno negativo della 'realtà' è un punto centrale del discorso batesoniano, giacché è proprio questo studioso a introdurre nella teoria del gioco il discorso sui segnali metacomunicativi. La sua riflessione parte dall'osservazione di due scimmie che giocano: entrambe cominciano a simulare una lotta e a darsi dei morsi che tuttavia non sono morsi aggressivi o dolorosi, in quanto i due animali si sono scambiati (prima e durante il conflitto) dei segnali atti a denotare la serie di azioni a seguire come gioco e non come vero combattimento. Bateson aggiunge che gli esseri umani si trasmettono i medesimi segnali, talvolta impliciti e non-verbali, altre volte (come spesso avviene nel caso dei bambini) espliciti e verbali; tuttavia, questo tipo di comunicazione è intrinsecamente paradossale, in quanto il messaggio "questo è un gioco" presuppone un'"accettazione consapevole di un'illusione"<sup>9</sup> che simula la realtà: accettando tale messaggio, si accetta di immergersi seriamente in un'attività non seria eppure perfettamente mimetica (e in alcuni casi propedeutica e funzionale) alla realtà stessa da cui essa è astratta. Per Bateson, ciò è anche la conseguenza della compenetrazione di contesti che il gioco implica, richiedendo un codice di segnali che denotano qualcosa di inesistente eppure ancorato ad un referente comune, condiviso in maniera concettuale dai giocatori.

Strettamente legate, pertanto, in Bateson, sono la nozione di contesto, che fornisce il senso delle azioni di gioco, e quella di cornice, su cui lo studioso si sofferma alla fine del saggio,

---

<sup>8</sup> Gregory Bateson, (1972), *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi, 2000, p. 222.

<sup>9</sup> Alfonso Maurizio Iacono, cit.

saldando entrambe alla metacomunicazione. Come per quest'ultima, infatti, la funzione della cornice è proprio quella di segnalare e delimitare il gioco: essendo una "rappresentazione esteriore di un inquadramento psicologico",<sup>10</sup> essa attrae l'attenzione non su ciò che avviene al di fuori o sulla cornice stessa, ma sulle dinamiche che si dipanano all'interno. Tuttavia, anche la cornice ha statuto paradossale, in quanto separa due ordini di logica (realtà e gioco) differenti, ma è essa stessa linea di demarcazione che si compenetra con entrambi gli ordini di logica, e risulta quindi sostanzialmente una linea impossibile.<sup>11</sup>

In conclusione, l'argomentazione di Bateson risulta sicuramente preziosa in alcuni suoi punti chiave, finanche per le zone grigie che dischiude e che struttureranno alcune delle domande portanti nella sezione di *close reading* dei testi di questa tesi. La questione della prescrivibilità del gioco; quella della compenetrazione tra il piano del contesto e quello del gioco, che Bateson individua come interdipendenti; la scivolosità dei segnali di metacomunicazione (cosa succede se quest'ultima non è trasmessa o recepita efficacemente, in maniera consapevole o meno?); e soprattutto, la possibilità, ventilata a metà del saggio, che all'affermazione "Questo è un gioco" possa subentrare l'interrogativo "Questo è un gioco?" sono tutte argomentazioni problematiche che faranno da sfondo e talvolta riaffioreranno potentemente nella lettura dei testi letterari su cui questa tesi verte.

### **Eugen Fink: una finestra tra gioco e realtà**

A riportare il discorso sul gioco in campo filosofico, dopo Wittgenstein, interviene Eugen Fink, che nel suo *Spiel als Weltsymbol* (1960) si concentra sulla funzione simbolica del gioco e sulla relazione di quest'ultimo con la realtà quotidiana ad esso esterna. Nel lavoro di Martin Heidegger, maestro di Fink, il gioco appare come principio metafisico generatore, che tuttavia non riceve trattamento sistematico. Questo lavoro sarà portato a compimento da Fink, che dedica al gioco un intero libro, in cui lo presenta in tre aspetti principali: metafisico o ontologico, mitico o religioso e simbolico o olistico. Fink si pone in continuità col percorso già tracciato da Eraclito e Nietzsche e sviluppa una visione profondamente metafisica del gioco, per il quale rivendica un compito che va ben oltre il ruolo di intrattenimento, pedagogico, o mimetico: per Fink, giocare è un'attività pervasiva, che rivela il senso stesso dell'esistenza. Configurandosi allo stesso tempo come un mondo fittizio, autarchico e autotelico, eppure in connessione col mondo "reale", il gioco, pur segnato da una profonda enigmaticità, si impone come oggetto filosofico primario, riportando in primo piano nella speculazione filosofica di metà Novecento questioni da sempre fondamentali quali l'essere, l'apparire, il divenire. Col suo

---

<sup>10</sup> Gregory Bateson, *Verso un'ecologia della mente*, p. 231.

<sup>11</sup> Bateson aggancia questa sua argomentazione al paradosso di Russell, a cui rimando.

statuto dualistico, ovvero quello dell'essere simultaneamente iscritto nel reale e rappresentazione di esso, il gioco si pone come metafora del mondo, e conferisce all'essere umano un'abilità fondamentale: quella di esistere allo stesso tempo in due sfere separate grazie all'immaginario – strumento essenziale che consente di creare e conoscere il mondo, come già avevano sostenuto Kant e Schiller.

Nel sottolineare il rapporto simbiotico tra il mondo del gioco e quello reale, nonché concentrandosi sulla doppia coscienza del giocatore, che è consapevole di esistere contemporaneamente in entrambi i mondi, Fink si pone implicitamente in antitesi con la concezione aristotelica del gioco inteso come elemento marginale della vita e come disimpegno; parallelamente, il filosofo tedesco esalta la capacità dell'essere umano di creare un mondo del gioco tramite l'utilizzo della propria fantasia, che è a tutti gli effetti un sistema autonomo da quello reale, e tuttavia in congiunzione con esso. Fink recupera invece la concezione aristotelica concernente la ricerca della felicità (*εὐδαιμονία*), identificando in essa il fine ultimo dell'esistenza umana e attribuendo al gioco un ruolo unico in tal senso. Se, con Aristotele, la felicità intesa in senso statico è una meta irraggiungibile, ed il gioco *non corrisponde* al raggiungimento di quest'ultima, esso permette tuttavia una liberazione temporanea da tale ricerca e permette, in un'“oasi” spazialmente e temporalmente circoscritta, il raggiungimento di uno *stato dinamico* di felicità. Nella sua argomentazione Fink polemizza indirettamente anche con un aspetto della filosofia platonica, cioè quello che insiste sul gioco come rappresentazione mimetica della serietà, in chiave pedagogica. Tale concetto è condensato nella metafora dello specchio, che, per usare le parole di Giuseppe D'Acunto, “reduplicando la realtà, sanziona il dualismo, gerarchicamente strutturato, fra copia e modello.”<sup>12</sup> Pur non negando che il gioco abbia *anche* funzione mimetica e pedagogica, Fink ritiene la metafora dello specchio depotenziante e contrappone ad essa quella della finestra, che permette ai due spazi del mondo e del gioco di compenetrarsi e aprirsi vicendevolmente l'uno all'altro in una relazione non gerarchica. Il filosofo tedesco include nella sua trattazione un'analisi del gioco come fenomeno, che si modella sulla doppia coscienza del giocatore assorbito – ma mai del tutto, o unicamente – dal mondo del gioco, e che plasma con la propria fantasia lo spazio, la cornice temporale e gli oggetti del gioco, trasferendo su di essi significati aggiuntivi a quelli consueti. Soffermandosi ad esempio sul giocattolo, Fink rileva come una scopa diventi un cavallo per un bambino che gioca, acquisendo uno statuto ludico grazie al quale quella scopa/cavallo forma concretamente un

---

<sup>12</sup> Giuseppe D'Acunto, “L'apparenza reale. L'ontologia del gioco di Eugene Fink”, *Esercizi Filosofici*, 11, 2016, p. 9.



legame tra la fantasia e la realtà.<sup>13</sup> Nonostante la meditazione ontologica (a detta di molti studiosi, finanche cosmologica) di Fink sul gioco, va ricordato che egli ha di esso una concezione in ogni caso immanente. Il gioco, e con esso il mondo, non tende a un fine trascendentale: se ha senso, lo trova in se stesso. A spingere la riflessione in una direzione spiccatamente teologica, alcuni anni dopo e dichiaratamente nell'alveo della filosofia di Fink, è Jürgen Moltmann, nel suo *Sul gioco*, in cui coniuga una chiara influenza della Scuola di Francoforte (nel concettualizzare il gioco come attività liberatrice e potenzialmente scardinante di dinamiche oppressive della società industriale) ad una visione genuinamente religiosa del gioco come attività discendente dal divino e che, al tempo stesso, avvicina ad esso.

La metafisica del gioco elaborata da Eugen Fink si rivela proficua per questa tesi soprattutto relativamente ad alcuni aspetti. Innanzitutto, la speculazione di Fink ha il merito di introdurre con decisione anche nel discorso filosofico una rinegoziazione del rapporto tra serietà e gioco, proponendo con efficacia un abbattimento della gerarchia tra gioco e realtà. Fondamentale è quindi la concettualizzazione del gioco in chiave simbolica, legata a doppio filo alla compenetrazione tra i due piani del gioco e del "reale". Inoltre, l'accento posto da Fink sulla doppia coscienza del giocatore, che è allo stesso tempo nel gioco e osservatore esterno, in quanto membro del "mondo reale", è assolutamente moderna e apre interessanti scenari sulle conseguenze che le riflessioni del giocatore (inteso non più e non solo come agito, bensì anche agente attivo del gioco) hanno sulle dinamiche del gioco stesso, della realtà che lo comprende e che con esso si intreccia. Infine, forse soprattutto, un altro punto interessante in Fink è quello di aver sottolineato il ruolo dell'immaginazione, seguendo una precisa linea concettuale che, a partire da Kant, delinea un vero e proprio percorso di rinegoziazione in chiave estetica della portata del gioco, e che pertanto riceverà il giusto approfondimento analitico in un capitolo a parte.

### **Erving Goffman e la 'membrana porosa'**

Gli anni Sessanta del Novecento si confermano intensi per quanto riguarda il discorso intorno al gioco: nel giro di pochissimi anni si condensano le teorie di Caillois,

---

<sup>13</sup> In ambito psicologico, anche Lev Vygotsky insiste sul valore simbolico degli oggetti di gioco come facilitatori della creatività, che vengono in età adulta progressivamente soppiantati da concetti via via sempre più astratti. A insistere in modo particolare sugli oggetti di gioco, detti transizionali, è anche Donald Winnicott: egli attribuisce loro il ruolo terapeutico di catalizzatore delle emozioni negative in fase di distacco del bambino dalla figura materna. Lo spazio del gioco è dunque lo spazio che accoglie la funzione di impiego di tali oggetti, uno spazio intermedio tra la fusione con la madre e l'emancipazione, slegato dalla realtà ma comunque concreto, e soprattutto uno spazio di attuazione del potenziale immaginifico che traghetta il bambino dalla dipendenza totale con la madre alla realizzazione del sé creativo.

Ehrmann, Fink e il lavoro sociologico di Erving Goffman (il suo *Encounters. Two studies in the Sociology of Interaction*, in italiano *Espressione e identità*, in cui si snoda il cuore dell'argomentazione che il sociologo canadese dedica al gioco, è del 1961; *Strategic Interaction*, in italiano *L'interazione strategica*, che riguarda più specificamente la teoria matematica dei giochi, è del 1969). Goffman dedica particolare attenzione all'interazione rituale nell'arco di tutta la sua carriera, interpretando l'interazione come una vera e propria *performance* teatrale. Il suo studio è teso tra due poli: quello che postula il controllo interessato e quasi manipolatorio del proprio ruolo e delle proprie mosse nell'interazione e quello che invece intende l'immagine proposta di sé come radicata nel contesto sociale di riferimento, da cui è influenzata. A ben vedere, quest'oscillazione ha come minimo comune denominatore lo sviluppo delle regole e l'adesione alle stesse, tanto nelle interazioni, quanto nel gioco, che diventa nel sistema concettuale di Goffman un filo conduttore costante.

Nella prima sezione del suo libro, Goffman discute del gioco a partire dal fatto che è *divertente*, ed è interessato a trattare seriamente quest'aspetto della ludicità per lo più trascurato negli studi specifici fino a quel momento, forse al fine di permeare il concetto di gioco di rispettabilità accademica. L'unità minima delle interazioni che Goffman prende in esame è la 'riunione focalizzata', di cui enumera le caratteristiche, presenti in effetti anche in incontri di gioco: attenzione e presenza fisica dei soggetti partecipanti, comunicazione espressiva e preferenziale, osservazione della controparte. Il sociologo procede poi ad esaminare il modo in cui questi incontri sono formalizzati e, nello specifico, le regole che li governano, che classifica in varie categorie. Il primo tipo di regole sono dette "di irrilevanza" e designano le risorse/gli strumenti del gioco, contemplando anche la possibilità di inserire in quest'ultimo oggetti di diverso uso, che vengono ridefiniti nel contesto ludico come elementi di gioco (ad esempio, gli zaini degli studenti che delimitano una porta improvvisata in una partita di calcio informale): il mondo del gioco assume così caratteristiche quasi prodigiose, nel tramutare in eccezionali oggetti assolutamente ordinari. Una volta stabiliti gli elementi che compongono il gioco, quest'ultimo si svolge grazie all'inquadramento in una cornice, che tutela il gioco tenendo fuori da esso anche emozioni e preoccupazioni dei partecipanti relative al quotidiano: le regole che permettono questa negoziazione tra il mondo esterno e quello interno al gioco sono dette "di trasformazione" e hanno la funzione di ricondurre all'atmosfera ludica i giocatori "distratti". Goffman qualifica le regole di trasformazione come meccanismi di difesa, tanto inibitori quanto facilitatori del gioco stesso; come rileva Mauro Salvador, "anche in questo caso dunque la struttura del cerchio magico si scontra con l'intervento del giocatore e con le sua soggettività".<sup>14</sup> La metafora della membrana cellulare che racchiude il mondo del gioco/le interazioni, tanto

---

<sup>14</sup> Mauro Salvador, cit., p. 29.

biologicamente quanto psicologicamente, riceve ampio spazio in *Espressione e identità*, ed è certamente uno dei concetti più innovativi e fertili dell'argomentazione di Goffman: con l'introduzione della "membrana" e della sua porosità viene formalizzata per la prima volta l'idea che non esiste un mondo del gioco impermeabile e isolato, e viene assodato definitivamente che il gioco è parte di un contesto, con cui si interfaccia e nel quale sfuma. Ammettere la fluidità del confine tra gioco e non-gioco permette di preservare l'esistenza e la *ludicità* del gioco stesso, lasciando il compito alle regole "di trasformazione" di vigilare sull'influenza e l'ingerenza del contesto sul gioco, e di farlo necessariamente con un criterio di flessibilità. La modernità e la solidità di questa metafora sono tali che le interferenze del reale nel mondo del gioco sono finanche percepite come uno dei possibili elementi di divertimento, e come un'occasione per esercitare all'interno del gioco (inteso non come microcosmo della società, ma come realtà a sé che interagisce con la stessa) le proprie "competenze ludiche", spendibili anche nelle interazioni non strettamente ludiche; in tal senso risulta anche formulato come fattore squisitamente ludico l'incertezza del risultato del gioco. Al di là del successo critico incredibile di cui questa metafora ha, del tutto a ragione, goduto, come già suggerito in precedenza, essa si rivela uno strumento d'analisi assolutamente irrinunciabile all'analisi dei testi letterari che questa tesi comprende. La membrana di Goffman è un interrogativo costante al nostro senso critico di lettori, un canone inverso che dà un senso completamente diverso eppure finalmente completo all'armonia del testo.

### **Il 'libero gioco' di Derrida**

Probabilmente nessuno degli usi metaforici del gioco rintracciabili in questa sezione è irriverente, destabilizzante e gratuito quanto quello che ne fa Jacques Derrida. La metafora del 'libero gioco' è così rarefatta e instabile da avere ben poco in comune con le nozioni di 'gioco' e di 'ludico' esaminate finora, finanche nelle più ardite articolazioni filosofiche: quello di Derrida è un gioco del pensiero filosofico volutamente sfuggente, fondamentale strumento a porsi come uno dei principali mattoni costitutivi della critica post-strutturalista. Ciononostante, è interessante notare come l'audace argomentazione che Derrida sviluppa instauri dei legami con il libero gioco che vedremo in Kant, nella sezione su gioco ed estetica; inoltre, la dialettica destrutturante tra il centro e il margine di cui parla Derrida rappresenta una suggestione stimolante ai fini di questa tesi.

Derrida introduce il suo discorso sul 'libero gioco' nell'ottobre del 1966, nella relazione dal titolo "La struttura, il segno e il gioco nel discorso delle scienze umane" presentata al Colloquio internazionale della John Hopkins University (Baltimore); la relazione viene pubblicata in forma di capitolo nel suo *L'Écriture et la différence*, l'anno successivo. Con il

linguaggio tipicamente instabile e ipotetico proprio della decostruzione,<sup>15</sup> al contempo cauto e beffardo, il filosofo francese comincia il capitolo ipotizzando il verificarsi di un avvenimento, non meglio definito eppure colossale. Durante (o per meglio dire alla fine) del discorso, si scoprirà che l'avvenimento in questione è effettivamente accaduto, ed è considerevole: l'apertura del centro di una struttura/sistema di pensiero e il conseguente inizio di una relazione conflittuale tra il centro e la nuova struttura (marginale) la quale, emergendo dal centro della struttura preesistente che ne è l'origine causale, collide con esso. Derrida descrive ogni struttura come definita intorno, e organizzata da, un centro, al punto tale che “ancora oggi una struttura priva di ogni centro rappresenta l'impensabile stesso”.<sup>16</sup> Tale centro sta con il gioco in rapporto ambivalente: da un lato il primo permette l'esistenza del secondo, in quanto fornisce alla struttura “un punto di presenza, un'origine fissa”,<sup>17</sup> consentendo il gioco degli elementi *altri* dal centro all'interno della struttura stessa; dall'altro, il centro limita le potenzialità del gioco stesso, che si attualizzerà sempre in forme funzionali alla stabilità del centro e mai davvero trasformative.

A questo punto è forse importante azzardare una definizione di ciò che Derrida intende per centro, struttura e gioco. La struttura cui il filosofo si riferisce pare coincidere con una struttura concettuale, un sistema di pensiero; in altre parole, essa è la filosofia stessa, ed il centro corrisponde al suo nucleo ontologico fondante. Il gioco è dunque quello dei nodi concettuali generati dal centro e orbitanti attorno ad esso: il gioco si attualizza anche in movimenti di pensiero differenti e in qualche misura antagonisti al centro, ma essendo quest'ultimo matrice di tali elementi “nuovi”, il gioco resta iscritto nella struttura e non ne compromette il funzionamento. Il gioco dunque non è (ancora) libero: interdipendente dal centro, provoca anzi l' “angoscia che nasce sempre da un certo modo di essere implicati nel gioco, di essere presi nel gioco, di essere fin dal principio dentro il gioco”.<sup>18</sup> Il ‘libero gioco’ entra in campo proprio in seguito all'avvenimento menzionato all'inizio del capitolo, ovvero la messa in questione, da parte dello strutturalismo, della struttura stessa: il centro (del pensiero teorico) diventa dunque la struttura stessa, causando la *sparizione* del centro. In questo paradossale contesto autoriflettente, l'unica cosa che resta è il gioco di significazione di elementi periferici

---

<sup>15</sup> Jacques Derrida, *La scrittura e la differenza*, con introduzione di Gianni Vattimo, Torino, Einaudi, 1990, p. 359: “Può darsi che nella storia del concetto di struttura sia intervenuto qualcosa che si potrebbe definire un “avvenimento”, se questa parola non implicasse una carica di senso che l'esigenza strutturale – o strutturalista – ha per l'appunto la funzione di ridurre o di tener in sospetto. Diciamo tuttavia un “avvenimento” e prendiamo questa parola con precauzione, tra virgolette. Quale sarebbe dunque questo avvenimento? Esso avrebbe la forma esterna di una *frattura* e di un *raddoppiamento*”.

<sup>16</sup> *Ibid.*

<sup>17</sup> *Ibid.*

<sup>18</sup> Jacques Derrida, cit., p. 360.

che rimandano l'uno all'altro, e si attua tramite il discorso: "Questo è il momento in cui il linguaggio invade il campo problematico universale; e il momento in cui, nell'assenza di centro di origine, tutto diventa discorso – a condizione di intendersi su tale parola – vale a dire sistema nel quale il significato centrale, originario o trascendentale, non è mai presente in assoluto, al di fuori di un sistema di differenze. L'assenza di significato trascendentale estende all'infinito il campo e il gioco della significazione".<sup>19</sup> Il collasso dell'apparato di senso semiotico innescato dallo strutturalismo e la mancanza di un significante trascendentale a cui i significati si possano riferire fanno sì che il gioco divenga quello che Derrida definisce il movimento della *supplementarità*: i segni si sostituiscono temporaneamente e quasi vorticosamente al centro, e nonostante questo movimento aggiunga via via significati, "questa aggiunta è fluttuante, perché essa viene a surrogare, a supplire, una mancanza dalla parte del significato".<sup>20</sup>

In conclusione, Derrida tratteggia un'apologia del gioco nietzschiano, che qualifica come affermativo, attivo e gioioso, e annuncia la nascita della nuova modalità d'interpretazione (dei testi, come della filosofia) che conosceremo col nome di decostruzione, come alternativa più imprevedibile, ma più aperta, allo strutturalismo. Nonostante, come anticipato, il gioco di cui parla Derrida sia meglio descrivibile come un modello ludico di interpretazione, e abbia pertanto poco in comune con la traiettoria teorica di questa tesi, non appare casuale a chi scrive che il compito, così esplosivo, di costituirsi come nuova dirompente categoria interpretativa sia stato affidato da Derrida proprio all'immagine del gioco. Essa infatti, nella sua ambiguità, potenza ancestrale e immediatezza, cattura efficacemente l'impegno e la sofisticata sregolatezza della prassi decostruttiva.

### **Bernard Suits, ovvero lezioni di gioco da una Cicala morente**

Quello di Bernard Suits è un testo molto particolare, che si colloca all'incrocio tra il dialogo platonico, la fiaba di Esopo e la parabola. È un esercizio intellettuale che si arrischia a parlare di utopia (pratica particolarmente temeraria, nel dopoguerra postindustriale) e rasenta il paradosso; forse anche per via di questa scelta stilistica singolare è sempre stato ed è ancora sotto la lente critica, fin dalla sua prima pubblicazione nel 1978. È incluso in questa tesi in virtù della duratura attenzione critica ricevuta e per l'introduzione di alcuni nodi concettuali cogenti, che verranno delineati in questa sezione.

La Cicala è la protagonista indiscussa di questa narrazione filosofica, e la incontriamo in punto di morte, mentre discorre del senso della vita con due formiche, Skepticus e Prudence: come da copione nella favola di Esopo, la Cicala difende il suo punto di vista

---

<sup>19</sup> Jacques Derrida, cit., p. 361.

<sup>20</sup> Jacques Derrida, cit., p. 372.

nonostante tutto, ovvero che la buona vita dovrebbe concentrarsi attorno al gioco, anche laddove ciò comporti l'autodistruzione. Nel corso del dibattito, che spazia tra gli elementi più disparati e registra la morte della Cicala seguita dalla sua cristologica resurrezione, la Cicala elabora alcune importanti conclusioni e definizioni sul gioco, che implicano anche delle incursioni sul 'ludico'. Partiamo dalla celeberrima definizione che ne fornisce: per la Cicala,

To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelusive goal], using only means permitted by rules [lusive means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusive attitude]. I also offer the following simpler and, so to speak, more portable version of the above: playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles.<sup>21</sup>

Quest'enunciazione è estremamente densa e nel suo libro *Suits* ne chiarisce gradualmente i tre punti chiave tra parentesi quadre. Il '*prelusive goal*' è una disposizione ludica che preesiste al gioco stesso e alle sue regole e può coincidere o meno con lo scopo che ogni giocatore individualmente si prefigge, al di là delle regole e dello scopo ufficiale del gioco (*Suits* non identifica sistematicamente il raggiungimento della vittoria in un gioco competitivo come '*prelusive goal*' di tutti i giochi); '*lusive means*' sono i mezzi leciti, nel contesto del gioco, tramite i quali i giocatori cercano di raggiungere il proprio obiettivo. Relativamente alle regole, *Suits* osserva una distinzione in due categorie, nello specifico le regole connesse al '*prelusive goal*' e quelle connesse al '*lusive goal*': *Suits* specifica che le regole che ritiene pertinenti al quadro della sua definizione di gioco sono le prime, ovvero quelle costitutive del gioco stesso, che hanno la funzione di proibire l'utilizzo dei mezzi più efficaci e rapidi per il raggiungimento dello scopo del gioco. Le regole che *Suits* considera in correlazione al '*lusive goal*' vengono battezzate come regole di abilità e designano nello specifico il carattere procedurale del gioco, essendo quelle che servono a giocare *bene* ("to break a rule of skill is usually to fail, at least to that extent, to play the game well, but to break a constitutive rule is to fail [at least in that respect] to play the game at all");<sup>22</sup> in quanto tali, sono regole che hanno a che fare più col 'ludico' che col gioco in sé, e saranno il soggetto del testo di Bernard De Koven *The Well-Played Game*, pubblicato nello stesso anno di *The Grasshopper*, e che esamineremo nella sezione successiva.

Siamo quindi pronti a riflettere su uno dei nodi teorici più interessanti in *Suits*, ovvero quello di '*lusive attitude*', anch'esso connesso al coevo discorso di De Koven. Si tratta, in

---

<sup>21</sup> Bernard Suits, *The Grasshopper. Games, Life and Utopia*, Toronto, University of Toronto Press, 1978, p. 41.

<sup>22</sup> Bernard Suits, cit., p. 38.

breve, dell'accettazione delle regole del gioco che si rende necessaria da parte di tutti i giocatori ai fini stessi di poter giocare. Suits ne parla come di una pratica burocratica, sottolineando che quest'accettazione non ha alcuna spiegazione logica, se non quella appunto di preservare l'esistenza del gioco. Sempre a proposito della *'lusory attitude'*, in *Rules of Play*, il già citato classico della manualistica per *game designers* che tuttavia può offrire notevoli spunti anche a studiosi di gioco in senso analogico e teorico, Katie Salen Tekinbaş ed Eric Zimmerman specificano: "this notion can be extended to say that a game is a kind of social contract. To decide to play a game is to create – out of thin air – an arbitrary authority that serves to guide and direct the play of the game. The moment of that decision can be quite magical. [...] Players take on the lusory attitude for the pleasure of play itself".<sup>23</sup> Da quest'angolazione, ovvero osservata in purezza e in un contesto ideale, la *'lusory attitude'* può essere definita una *politica* del gioco: al pari della democrazia infatti, essa prevede l'approvazione consapevole di una limitazione della libertà personale per la salvaguardia di un fine più alto, che trascende l'orizzonte della vittoria nel gioco/autonomia assoluta e incontrastata, e collima con una visione eticamente alta, sebbene individualmente e collettivamente vantaggiosa, della propria posizionalità e del gioco/Stato stesso. Quello della *'lusory attitude'* è un passaggio cruciale nella teoria del gioco (e lo è certamente nell'orizzonte di questa specifica ricerca), poiché per la prima volta le regole non vengono intese come superimposte da un'entità esterna, onnisciente, quasi patriarcale, ma diventano oggetto di negoziazione, quantomeno nell'intenzione personale di rispettarle e fare parte del gioco; viene posto l'accento su un principio di responsabilità, ma anche di diritti e doveri, nel costituirsi come giocatore. Un ulteriore nodo scottante relativamente alla *'lusory attitude'*, a cui proveremo a dare risposta nel corso di questa tesi, è quello a cui si è fatto cenno nella sezione su Wittgenstein: se, con Suits, è vero che esiste la possibilità entrare a far parte del gioco tramite una tacita adesione alle regole, è anche vero, con Wittgenstein, che le regole possono essere negoziate ed evolversi implicitamente, com'è facile osservare nel gioco dei bambini, i quali riconfigurano ruoli e scenari talvolta anche con gesti o sguardi. Come porsi dunque come giocatori, rispetto ad alterazioni nelle regole impreviste alle quali si è improvvisamente insofferenti? Come reagire, inoltre, nel momento in cui ci si renda conto che le regole a cui si è implicitamente aderito sono inique o truffaldine?

Interessante anche, in *The Grasshopper*, lo scambio che la Cicala e Skepticus la formica hanno a proposito del rapporto tra l'attività ludica e il gioco, e la ricaduta che questo scambio ha su ciò la possibile distinzione tra 'ludico' e 'gioco'. Laddove infatti la Cicala definisce

---

<sup>23</sup> Katie Salen Tekinbaş ed Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA, MIT Press, 2003, p. 114.

come ludiche “all those activities which are intrinsically valuable to those who engage in them”,<sup>24</sup> Skepticus ribatte che tuttavia se è vero che il gioco rientra in tale definizione, non è vero il contrario, cioè che tutte le attività definibili come “intrinsically valuable” sono automaticamente annoverabili come giochi – Skepticus fa l’esempio dell’ascoltare una sinfonia di Beethoven. È precisamente a questa ripartizione che ci si è riferiti in apertura di questo capitolo, e questa porzione di dialogo segnala che anche in Suits vi è un’elevata consapevolezza dei due piani su cui si muove la discussione; l’enunciazione di ‘play’ della Cicala poi sembra reminiscente della nozione di ‘flow’ precedentemente esaminata in Csikszentmihalyi (nonostante il riferimento non sia esplicitato dal filosofo), e crea una potenziale apertura ad un’idea del lavoro come potenzialmente ‘ludico’, o quantomeno di attività lavorative che sfumano nella ludicità. Tale apertura sembra contrastare apertamente con uno degli assunti principali della Cicala di Suits, ovvero quello che tutto il gioco è autotelico. Secondo questa visione, il gioco è in netta opposizione a qualsiasi attività strumentale che non abbia fine in se stessa, dunque in completa antitesi con il lavoro; questo essenzialismo appare controverso tuttavia, perché oltre a riproporre la ben nota questione del gioco “di professione” – che secondo l’autotelismo radicale di Suits non costituirebbe gioco, tagliando fuori ad esempio gli sportivi<sup>25</sup> – contraddice o quantomeno mette in dubbio la definizione molto più flessibile emersa dalla discussione della Cicala con Skepticus che abbiamo testé esaminato. La dialettica che si genera a questo proposito comunque si rivela un elemento di innovazione nel discorso filosofico di questi anni, così come pure la rimessa in questione della competizione come unico tratto distintivo del gioco, su cui ritorneremo già nella prossima sezione.

### **Giocare tutti (*bene*) assieme: Bernard De Koven e il New Games Movement**

La ristampa di *The Well-Played Game* nel 2013, trentacinque anni ed una rivoluzione informatica dopo la sua prima dirimpente edizione, testimonia la cogente attualità di questo testo, che è stato forse frettolosamente etichettato come manifesto di un movimento utopista,<sup>26</sup> ma offre in realtà significativi spunti di approfondimento; questa stessa tesi è profondamente influenzata dal volume di De Koven e ne adotta alcune categorie operative che aprono scenari inediti, quando messe in interazione con dinamiche di genere importanti che emergono dai racconti che leggeremo.

---

<sup>24</sup> Bernard Suits, cit., p. 161.

<sup>25</sup> Suits ha trattato la questione con dovizia di particolari nei seguenti saggi, a cui rimando: “Appendix I: Words on Play”, *Journal of the Philosophy of Sport*, 4 (1977), pp. 117–131, e “Tricky Triad: Games, Play and Sport”, *Journal of the Philosophy of Sport*, 15 (1988), pp. 1–9.

<sup>26</sup> Cfr. Jason Johnson, “Inside the Failed, Utopian New Games Movement”, accessibile online: <https://killscreen.com/viously/articles/inside-failed-utopian-new-games-movement/>.



La prima cosa che colpisce in *The Well-Played Game* è lo stile risolutamente colloquiale nel quale l'argomentazione di De Koven si dipana, attraverso capitoli senza citazioni, un tono decisamente poco accademico e una sorta di racconto teorico che si rivolge al lettore come ad un vecchio amico. Se a questo si aggiunge l'importanza fondamentale attribuita fin dall'inizio alla comunità dei giocatori, piuttosto che al giocatore singolo, si percepisce come questo lavoro si situi stabilmente nell'orizzonte esperienziale ed intellettuale nato dalla controcultura degli anni Sessanta, di essa si nutra e ad essa provi a dare un seguito concreto. De Koven chiarisce immediatamente che giocare bene non equivale a vincere: l'ossessione per la vittoria è da lui stigmatizzata come tossica, un virus che indebolisce il gioco e lo depaupera del suo potenziale di miglioramento e di *divertimento* personale e collettivo. Lo studioso americano puntualizza che un gioco ben giocato non esclude la competizione, anzi: semplicemente, essa non è l'unico parametro a cui affidarsi per giocare bene. Per De Koven infatti la *qualità* della *performance* conta meno dell'esito del gioco, o meglio, coincide con esso.<sup>27</sup> Ciò che lo studioso sembra dunque proporre in apertura di volume non è un modello ludico di ispirazione irenica, affine e debitore delle idee di Mihai Spariosu (il cui lavoro esamineremo nel capitolo su gioco ed estetica), bensì un modello che integri la competizione tipica del 'gioco' con la qualità processuale del 'ludico', attribuendo ad entrambe pari dignità e privilegiando come nessun teorico aveva fatto prima la dimensione comunitaria del gioco: per essere ben giocato, un gioco deve stare bene a tutti, deve migliorare la comunità che sceglie di giocarlo, sicché tanto i vinti quanto i vincitori possano trarne beneficio e divertirsi. Questa logica ricorda molto le discussioni odierne sui principi e l'importanza del *fair play*, laddove quest'ultimo tuttavia non sostiene la centralità della comunità e del divertimento, identificando entrambe piuttosto in una ricaduta naturale della correttezza e del rispetto delle regole: De Koven stesso definisce il concetto di *fairness* nel gioco più che altro come una misura emergenziale.

Nel tracciare le linee guida per il "well-played game", De Koven assegna estrema rilevanza all'intenzione di entrare nel gioco. Difatti, non soltanto i candidati giocatori debbono essere disponibili a giocare e benintenzionati nel farlo, ma devono farlo in sicurezza, ovvero non necessariamente rischiando poco per via di una posta in gioco bassa, ma in piena consapevolezza: è necessario che essi sappiano che non rischiano più di quanto investono nel gioco, e che abbiano piena fiducia negli altri giocatori e nel fatto che essi siano mossi dalle stesse intenzioni e aderiscano alle stesse regole, nello stesso spirito. I principi di equità che regolano il

---

<sup>27</sup> Bernard De Koven, *The Well-Played Game: A Player's Philosophy*, Cambridge, MA, MIT Press, 2013, p. 5: "No matter who wins a game, if we have played well together, we have accomplished what we set out to do. The victory is not determined by who wins, nor by what game we play, but rather by the *quality* of playing that we have been able to create together".

gioco di De Koven non sono dei suggerimenti di condotta: sono etici e inviolabili. Quest'accezione etica del gioco ci riporta alla *lusory attitude* di Suits, con la quale condivide la sfumatura politica e utopistica delle concezioni sessantottine – e assieme alla quale tuttavia costituisce il fronte di una provocazione costante e puntuale al concetto di gioco svincolato dalla sua dimensione storica e sociologica, come pure una critica spericolata alla mercificazione capitalistica del gioco nella società postindustriale.

De Koven approfondisce la natura ed il rapporto con le regole del gioco nel capitolo che dedica alla comunità giocante. Innanzitutto, un paradosso: la comunità emerge dal gioco, il quale tuttavia non esiste al di fuori di essa, pertanto i due elementi stanno in una condizione di interdipendenza ontologica. Come già accennato, quella dei giocatori è una comunità che ha natura sociale e conversazionale: non esiste gioco le cui regole non possano/debbero essere (ri)negoziate dialetticamente dai membri del gruppo. De Koven aggiunge inoltre che più i membri diventano “comunità” giocando, più si sentono liberi di modificare alcune convenzioni ludiche in sicurezza, finanche implicitamente (e ci ricollegiamo qui a Wittgenstein, che ipotizzava deroghe al gioco tacite eppure condivise), in quanto essi operano nella tranquillità di un ambiente di gioco protetto. In ultimo, la comunità giocante pare quasi sfilare il primato in importanza al gioco: non è tanto essenziale *a cosa* si giochi, quanto il fatto che si scelga di giocare assieme, poiché se due giocatori con opposte preferenze in fatto di giochi hanno davvero voglia di giocare assieme, essi troveranno il modo di concordare un'attività ludica adatta ad entrambi. Quello di De Koven si profila dunque sempre più come un discorso politico, sulla comunità ideale e la ricetta per farla prosperare, sulla responsabilità del giocatore verso lo spirito ludico, oltre che verso gli altri giocatori, e in quanto tale presta il fianco alle critiche di chi ne segnala l'intento a tratti troppo ambizioso o un'occasionale eccessiva semplificazione delle variabili coinvolte. È infatti a tal proposito condivisibile il giudizio espresso da Mark Chen nella sua recensione sull'*American Journal of Play*:

At times, *The Well-Played Game* feels like California in the 1970s: a little crunchy; a little “peace, love, and games, man.” And I cannot help but think that there are all sorts of equity issues here. We do not all live in a moment of agreement. We are not all able to find stable play communities. Not everyone can search for a well-played game. It is a privilege that some of us can, and it is our responsibility to ensure more of us can, too.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Mark Chen, “The Well-Played Game: A Player's Philosophy”, *American Journal of Play*, vol. 7 n. 1 (2014), p. 124.

Tuttavia, proprio il cambio di direzione (ancorché utopistico o provocatorio) dell'argomentazione di De Koven rappresenta nella teoria del gioco un espediente evolutivo di grande valore: è una mossa che prova a sparigliare le carte, inserendo un'angolazione più cooperativa che competitiva, più comunitaria che individualistica, più ludica che canonicamente 'giocosa', in un discorso sul gioco già compatto e in parte conservativo. Tale sforzo concettuale è stato raccolto, negli stessi anni, anche dal New Games Movement, di cui lo stesso De Koven è stato propugnatore, assieme a Stuart Brand (membro dei Merry Pranksters): nato dalla controcultura degli anni Sessanta, sviluppatosi in comunità autonome e definito appropriatamente una "playful crusade",<sup>29</sup> quest'esperimento è prosperato per circa vent'anni, animato dalla stessa filosofia di *The Well-Played Game* e dal motto: *Play Hard. Play Fair. Nobody Hurt*. Negli anni di attività del New Games Movement sono stati organizzati numerosi eventi ludici non competitivi (soprattutto in California, negli anni Settanta) e sono stati pubblicati due libri che hanno riscosso un certo successo: *The New Games Book* e *More New Games*. Nonostante già negli anni Ottanta, in concomitanza con una recrudescenza del modello individualista negli Stati Uniti, la popolarità del New Games Movement cominciasse a declinare, portando poi allo scioglimento dello stesso (a seguito anche di uno spiacevole incidente occorso durante un evento), Bernard De Koven ha continuato a sostenere e diffondere le idee del movimento nel suo impegno accademico e nei suoi libri. La sua concezione del gioco non ha mai rinunciato ad essere trasformativa, a colmare la distanza tra il mondo interno al gioco e quello più inafferrabile della società entro cui il gioco ha luogo; si potrebbe dire, con Goffman, che il suo lavoro ha trovato sistemazione a cavallo della membrana porosa, invitando accademici e non a occuparne e rimodellarne il sottile strato. Come si legge in *Rules of Play* nella sezione dedicata alla relazione tra giochi e cultura, "this process of *interpreting* games as symbolic objects, as cultural texts that reflect their contexts, is one way of understanding games as culture":<sup>30</sup> in De Koven il gioco, combinandosi col 'ludico', diventa un'arena simbolica di ridefinizione di regole interne e ruoli sociali, al punto tale che il gioco rimette effettivamente *in gioco* la cultura.

### **Pierre Bourdieu e la teoria del campo sociale**

Un altro imprescindibile pensatore dalla formazione e dagli interessi interdisciplinari che arricchisce quest'indagine teorica sul gioco è Pierre Bourdieu; arriviamo al suo lavoro dopo averlo già in parte annunciato, e non è un caso, data la rete di affinità che il suo lavoro intreccia con quello di altri studiosi che rincontriamo in questa sezione. Bourdieu ha spaziato in molti ambiti e ha dato alle sue teorizzazioni numerose declinazioni, ma la sua ricerca

---

<sup>29</sup> Cfr. Jason Johnson, "Inside the Failed, Utopian New Games Movement", op. cit.

<sup>30</sup> Katie Salen Tekinbaş ed Eric Zimmerman, cit., p. 510.

si situa fatalmente all'intersezione tra sociologia, antropologia e filosofia, confermandosi un elemento disciplinarmente cruciale nell'articolazione di questa trattazione. Va inoltre ricordato che Bourdieu è stato il primo assegnatario del premio Erving Goffman, conferitogli dall'Università di Berkeley nel 1996: circostanza che contribuisce a evidenziare le affinità tra il lavoro dei due sociologi, quantomeno in materia di gioco.

Nel rapportarsi all'elaborazione teorica di Bourdieu è indispensabile dotarsi di alcuni presupposti ermeneutici che costituiscono dei veri e propri punti cardinali nel discorso da lui fondato. Seguendo la trasposizione di concetti economici applicati alla religione già proposta da Max Weber, il filosofo francese predispose infatti un lessico specifico che aggiunge ad un'analisi marxista della società un'inedita lettura dell'economia del simbolico. È significativo ricordare, in ogni caso, che il suo discorso non trascolora mai al livello di una teoria puramente concettuale, autoreferenziale come quella huizinghiana o ontologica, come si è visto in Fink: Bourdieu salda armoniosamente la sua analisi con la realtà empirica, per effetto anche della sua concezione politica dell'impegno intellettuale. Egli era infatti fortemente convinto della necessità di avere categorie operative al contempo universali e specifiche, teoriche e tangibili, e in quanto tali maneggevoli ed esportabili; è proprio esplorando brevemente quella che Marco Santoro definisce "triade concettuale" nella prefazione all'edizione italiana di *Raisons pratiques* – i concetti di campo, capitale e *habitus* – che ci avvicineremo dunque al lavoro di Bourdieu.

Il campo, una delle più fortunate tra le metafore che Bourdieu amava spesso utilizzare, non nasce nel vuoto pneumatico ma, come osservato all'inizio del capitolo precedente, viene abbozzato concettualmente addirittura da Aristotele e viene introdotto, alcuni decenni prima della formulazione bourdieusiana, dallo psicologo Kurt Lewin. Esso consiste nel contesto sociale in cui una persona si muove ed agisce: "campo di forze che si impone con la sua necessità agli agenti che vi operano, e insieme campo di lotte al cui interno gli agenti si affrontano, con mezzi e fini differenziati a seconda della loro posizione nella struttura del campo di forze, contribuendo così a conservarne o trasformarne la struttura";<sup>31</sup> Bourdieu esamina, alla luce di questa concettualizzazione, diversi tipi di campo (scientifico, religioso, artistico-letterario, etc.). Inoltre, egli stabilisce che ogni campo è formato a sua volta da microcampi – o microcosmi sociali, e si caratterizza per una posta in gioco (ovvero l'obiettivo specifico che gli attori in gioco intendono perseguire) e delle regole da rispettare, chiamate da Bourdieu *doxa*; in ogni campo, la *doxa* viene infine imposta e fatta rispettare da figure autorevoli riconosciute unanimemente come tali. È già evidente da queste primissime righe quanto sia completa l'adesione al modello bourdieusiano nella postura teorica di questa tesi, e quanto tale modello si autodefinisca

---

<sup>31</sup> Pierre Bourdieu, *Ragioni pratiche*, Bologna, Il Mulino, 2009, pp. 46-47.

manifestamente come un'estensione, pur metaforica, della teoria del gioco: Bourdieu stesso fa più volte riferimento a Huizinga nei suoi scritti. Ad esempio, Bourdieu mutua da Huizinga (citandolo espressamente) il concetto di *illusio*, uno dei concetti più esplicitamente collegati all'universo del gioco nel suo apparato teorico, ed intorno ad esso propone la sua modulazione dell'idea di 'interesse' nel partecipare a un gioco: "i giochi sociali sono giochi che si fanno dimenticare in quanto tali e l'*illusio* è quel rapporto di complicità ontologica fra le strutture mentali e le strutture oggettive dello spazio sociale".<sup>32</sup> Ovvero, si può essere completamente assorbiti nel gioco pur essendo disinteressati: l'*illusio* è l'adesione al gioco e la spinta a perseguirne le poste, ma non necessariamente in vista di un tornaconto economico. Inoltre, l'*illusio* è per Bourdieu al tempo stesso causa ed effetto dell'esistenza del gioco: "in breve, l'*illusio* è la condizione del funzionamento di un gioco del quale essa è anche, almeno in parte, il prodotto".<sup>33</sup> Quest'enunciato riecheggia della convinzione, già incontrata in De Koven, che la comunità emerga dal gioco; l'essere *illusi* implica inoltre che si sia al contempo giocati dal gioco, argomentazione che, come vedremo nel prossimo capitolo, è fondamentale nel discorso gadameriano. Si comincia a delineare dunque un quadro teorico estremamente complesso, fatto di echi e rimandi a influenti teorici precedenti, che vengono complicati e arricchiti dal taglio distintamente politico dell'opera di Bourdieu.

Torniamo alla 'triade concettuale' e vediamo dunque cosa Bourdieu intende quando utilizza il termine 'capitale'. Nella sua ottica, esistono quattro tipi di capitale: quello economico (tipicamente inteso in senso marxista), quello sociale (e dunque relazionale), quello culturale (ovvero il possesso e la mobilitazione di risorse relative all'istruzione, al gusto, e similari) ed infine il capitale simbolico (corrispondente al riconoscimento del potere dei singoli individui in un campo). Il capitale sociale coincide con il valore, o meglio il peso specifico sociale che un individuo possiede (e che, allo stesso tempo, viene a quest'ultimo automaticamente attribuito) all'interno del campo in cui è inserito. La nozione di capitale sociale è intrinsecamente legata al potere, e dunque per estensione alle dinamiche di classe, razza, genere, età; essa è peraltro mutevole a seconda dei campi in cui la persona si trova. Ad esempio, un docente in un istituto scolastico possiede, in linea generale, maggiore capitale sociale (come pure economico, simbolico e culturale) di un addetto alla pulizia e alla custodia dei locali scolastici; tuttavia, in una scuola con scarsità di mezzi in cui la carta per fotocopie vada a ruba, nel momento in cui il suddetto docente si rivolgerà all'addetto alla custodia dei locali scolastici per ottenere una risma di carta, saprà di doversi confrontare con una persona che possiede in quel momento un capitale simbolico e sociale maggiore del suo, in quanto egli è in grado di determinare il destino delle sue

---

<sup>32</sup> Pierre Bourdieu, *Ragioni pratiche*, cit., p. 135.

<sup>33</sup> Pierre Bourdieu, *Le regole dell'arte: genesi e struttura del campo letterario*, Milano, Il saggiatore, 2005, p. 303.

fotocopie. Qualora durante quest'esempio sia parsa implicita l'associazione della situazione descritta ad una partita di scacchi, non è un caso fortuito; la metafora del gioco è infatti assolutamente centrale alla nozione di capitale, in Bourdieu. Egli più volte vi ricorre esplicitamente per commentare la funzione di quest'ultimo, come si legge nel seguente stralcio:

Possiamo immaginare che ogni giocatore abbia davanti a sé pile di gettoni di diversi colori, corrispondenti alle diverse specie di capitale in suo possesso; la sua forza relativa nel gioco, la sua posizione nello spazio del gioco, come pure le sue strategie nel gioco, le mosse più o meno arrischiate, più o meno prudenti, più o meno sovversive, più o meno conservatrici che può fare, dipendono sia dal volume globale dei suoi gettoni, sia dalla struttura delle pile di gettoni, dal volume globale e dalla struttura del suo capitale.<sup>34</sup>

L'associazione del concetto di capitale a quello del gioco attrae al primo un'altra caratteristica del secondo, che abbiamo già riscontrato in Fink e, soprattutto, in Goffman: la qualità quasi magica del capitale e del magnetismo che esso esercita. In un importantissimo passaggio di *Ragioni Pratiche*, Bourdieu definisce appunto il capitale come una forza magica, che esercita “una sorta di azione a distanza, senza contatto fisico”,<sup>35</sup> perché riconosciuta da agenti del campo sociale in base alle loro “attese collettive”.<sup>36</sup> Sulle attese collettive si fonda anche la cieca ubbidienza alla violenza simbolica, altro concetto cardine in Bourdieu, ovvero la violenza ideologica esercitata da individui in posizione dominante a sfavore di altri individui, che sono tuttavia vittime compartecipi di questa dinamica oppressiva. La violenza simbolica non è dunque garantita solo dal possesso del capitale corrispondente, ma si basa su una “teoria della credenza”, ovvero “un’adesione immediata, una sottomissione ‘doxica’ alle ingiunzioni del mondo, che si verifica quando le strutture mentali di colui a cui l’ingiunzione si rivolge sono in accordo con quelle operanti nell’ingiunzione che gli è rivolta”.<sup>37</sup> Traducendo il tutto in termini di gioco, quest'ultimo nesso pone una questione urgente: quella della credibilità della *doxa*, quando essa incorpora dinamiche di violenza simbolica e prevede anche squilibri di notevole entità nel capitale posseduto dai giocatori. Se infatti, con Suits, ammettiamo che si entri nel gioco sottoscrivendo una sorta di contratto sociale – quello che avevamo definito *lusory attitude* – che validità ha quest'ultimo, quando contiene al suo interno elementi che ne impediscono costitutivamente la legittimità? Bourdieu sembra denunciare precisamente la totale inaffidabilità

---

<sup>34</sup> Pierre Bourdieu, *Risposte. Per una antropologia riflessiva*, Torino, Bollati Boringhieri, 1992, p. 69.

<sup>35</sup> Pierre Bourdieu, *Ragioni pratiche*, cit., p. 169.

<sup>36</sup> *Ibid.*

<sup>37</sup> *Ibid.*

del gioco, finanche la sua natura violenta e ingiusta; ma è parlando di *habitus* che la sua teorizzazione ci lascia scoprire un timido spiraglio.

Bourdieu parla di “disposizioni acquisite”<sup>38</sup> nel definire l’*habitus*, che descrive come il risultato della socializzazione degli attori impegnati in pratiche ed interazioni ripetitive nell’ambiente sociale di cui fanno parte. Prevedibilmente, anche il concetto di *habitus* è esemplificato in termini ludici: “il miglior esempio di disposizione è senza dubbio il senso del gioco: il giocatore che ha profondamente interiorizzato le regolarità di un gioco fa quello che va fatto nel momento in cui va fatto e non ha bisogno di porsi esplicitamente come fine quello che c’è da fare”.<sup>39</sup> Altra caratteristica che accomuna il gioco e l’*habitus* è la ripetitività di entrambi (definibile anche come ereditarietà, relativamente all’*habitus*): in virtù di questa ripetitività, l’*habitus* presuppone altresì una certa prevedibilità nell’agire dei soggetti sociali. All’*habitus* sono dunque legate le aspettative tanto dei vari attori che interagiscono col singolo giocatore, tanto quelle del giocatore su sé stesso (in questo senso si può parlare di una consapevolezza introiettata del proprio *status*, del proprio “peso” sociale). Tuttavia non incorreremo nell’errore, piuttosto comune tra i critici successivi, di pensare a quella bourdieusiana come ad una visione completamente deterministica della società: Bourdieu sostiene fortemente, in vari dei suoi testi e in numerose interviste, la possibilità che l’*habitus* possa essere perlomeno parzialmente modificabile, ed in quest’ottica la sua teoria si costituisce come strumento analitico e sprone all’autocoscienza. Egli stesso etichetta la sua opera come “costruttivismo strutturalista”, lontano dunque da una resa totale all’immutabilità della struttura. Data quest’enfasi intrinseca sull’attesa, e quindi sul futuro, è evidente come la nozione di *habitus* sia legata non solo all’atteggiamento individuale espresso attraverso il comportamento, ma anche alla dimensione temporale; scrive Bourdieu nelle *Règles de l’art* (*Le Regole dell’arte* nell’edizione italiana, da cui cito): “questo senso del gioco è anche un senso della storia del gioco, ossia dell’*a-venire* che esso legge direttamente nel presente del gioco e che contribuisce a far accadere, in quanto si orienta rispetto ad esso, senza che, per questo, debba esplicitarlo in un progetto cosciente e, quindi, costituirlo in quanto *futuro contingente*”.<sup>40</sup>

Si diceva precedentemente che gli agenti operanti nel campo hanno la facoltà di interagire con gli altri agenti con l’intento di confermare o trasformare la struttura: osserviamo brevemente che possibilità esistono in tal senso, servendoci dei termini bourdieusiani testé introdotti. Un giocatore che abbia desiderio di acquisire ulteriore capitale sociale/simbolico rispetto a quello a sua disposizione in origine dovrà conformare il proprio *habitus* all’interno

---

<sup>38</sup> Pierre Bourdieu, *Ragioni Pratiche*, cit., p. 163.

<sup>39</sup> *Ibid.*

<sup>40</sup> Pierre Bourdieu, *Le regole dell’arte: genesi e struttura del campo letterario*, cit., p. 418.

dello specifico campo da gioco in cui si trova, seguendo la specifica *doxa* vigente in esso; qualora egli si trovi nella condizione di dover variare il campo di gioco, varierà conseguentemente anche il proprio *habitus* a seconda della rispettiva *doxa*, in quanto ogni campo implica una richiesta di coerenza nell'*habitus* che in esso ci si aspetta. Bourdieu sottolinea che questo è un processo implicito e inconsapevole che, in virtù di ciò, risulta naturale associare all'alterazione "tacita" del comportamento nel gioco che abbiamo visto in Wittgenstein, così come pure ai segnali metacomunicativi di Bateson: l'illustrazione di Bourdieu aggiunge un elemento causale quasi darwiniano a queste modifiche del comportamento ludico. Infatti, lo studioso francese spiega che, laddove si verifici uno squilibrio nell'*habitus*, il giocatore elaborerà strategie per compensare la propria improvvisa vulnerabilità e ristabilire la propria posizione favorevolmente all'interno del campo; come Wittgenstein, Goffman e Berne, Bourdieu pensa all'interazione tra giocatori come a una serie di transazioni più o meno consapevolmente strategiche, una pratica non spontanea, bensì condizionata da diversi fattori.

Il carattere distintamente relazionale delle categorie operative individuate da Bourdieu, unitamente alla portabilità e al potenziale reimpiego del capitale simbolico in campi non originariamente ad esso specifici indicano inoltre che i confini tra i campi, siano essi più o meno formalizzati, restano sfumati e patteggiabili: questo concetto dunque richiama immediatamente quello della 'membrana porosa' goffmaniana, venendo da Bourdieu complicato con un preciso riferimento alle dinamiche di potere che rendono porosa quella membrana, e all'aspetto processuale dell'adattamento del senso del gioco da parte dei giocatori, quando questi migrano da un campo all'altro. Numerose sono anche le similitudini tra il pensiero sul gioco di Suits e quello di Bourdieu: oltre alle zone di contatto che sono già state indicate, la nozione di *habitus* può difatti essere letta come una combinazione di *prelusory goal* e *lusory means*, in quanto l'*habitus* designa tanto l'intenzione ludica individuale quanto l'aspetto processuale del gioco. Infine, nonostante la concezione del gioco espressa da De Koven sia tutt'altro che competitiva, anche quest'ultimo esprime la visione della comunità giocante come una comunità spiccatamente conversazionale, in cui i ruoli non sono necessariamente fissi e in cui la condotta ludica abbia qualità comunicativa e di negoziazione. Tirando le somme, se tutte queste teorie evidenziano la chiara esigenza di mobilità nei ruoli della modernità (o forse, il chiaro dramma dell'instabilità nei ruoli della postmodernità), è anche lampante in Bourdieu l'atteggiamento di gran lunga meno idealizzante e ottimista, rispetto a Suits, Goffman e De Koven, verso le potenzialità offerte dal gioco, come ci si aspetta da uno studioso influenzato dal pensiero strutturalista ed estremamente consapevole delle dinamiche di genere, appartenenza etnica e classe. Bourdieu individua nella metafora del gioco *in primis* uno strumento diagnostico, attraverso il quale informare il lettore che prima della duttilità e della potenzialità offerte dalla



dimensione ludica è necessario prendere coscienza delle sue zone grigie, dei suoi trucchi e dei suoi meccanismi inceppati.

Concludiamo questa lunga sezione rimarcando che l'orizzonte teorico bourdeausiano appare tracciato interamente in un ambito ben preciso, che è quello del 'gioco' piuttosto che del 'ludico'; basti pensare alle nozioni di campo e *doxa*. Non si tratta di un gioco generico, oltretutto, bensì precisamente del gioco competitivo, essendo, come già si è visto, la componente agonale fondamentale a tutta l'argomentazione. Non che Bourdieu, data anche la sua prolificità autoriale e il suo spaziare in campi e argomenti vastissimi, non si sia concesso scorribande più prettamente 'ludiche'; tuttavia, la componente agonale risulta prevalente anche quando lo studioso si occupa dell'aspetto procedurale del gioco, piuttosto che del gioco in quanto tale. Un esempio fra tutti: Bourdieu dedica un intero testo, *Les Règles de l'Art* (1992), alle dinamiche costitutive e interne del campo letterario, artistico, musicale (delineando frattanto la traiettoria della storia intellettuale francese). Applicando il suo modello come è stato definito in questa sezione a campi classicamente intesi come sovrastrutturali, egli arriva a spiegare fenomeni come la genesi delle avanguardie artistiche e la ridefinizione del canone; riguardo a quest'ultimo, in particolare, Bourdieu individua l'antagonismo tra gli esordienti e/o gli attori marginali del campo letterario e gli autori già "consacrati" come una lotta necessaria e invariabile per l'acquisizione del capitale simbolico specifico. Questa mescolanza singolare di 'gioco' e 'ludico', che riproduce la porosità della membrana goffmaniana finanche tra i due elementi che ci stiamo preoccupando di tenere separati ai fini della chiarezza di quest'argomentazione, risulta pertanto preziosa e foriera di evoluzioni anche sul piano estetico.

### **Le retoriche di Brian Sutton-Smith**

Nel capitolo dedicato al gioco dell'*Encyclopedia of Psychology* curata da Alan Kadzin, Brian Sutton-Smith scrive: "In European history there was also a rejection of play during the several hundred years associated with the arrival of the industrial work hours and puritanical negative attitudes toward the carnival-like nature of some earlier forms of play. The result of these several centuries of antagonism toward play as a useless activity has meant that most twentieth-century theories of play have been focused on showing how useful play actually is".<sup>41</sup> È precisamente in quest'ottica che ha lavorato indefessamente e con notevole passione Sutton-Smith, teorico neozelandese così celebre e citato nell'ambito degli studi sul gioco (e in questo stesso capitolo) che si arriva alla sezione a lui dedicata già con un certo senso di familiarità; non

---

<sup>41</sup> Alan Kadzin, *Encyclopedia of Psychology*, Oxford: Oxford University Press, 2000, p. 214.

è forse casuale che l'ultimo studioso a chiudere la ricognizione teorica sul gioco come metafora sia proprio lui. Mi occuperò dunque in questa fase di integrare e sistematizzare quanto già accennato, evidenziando quanto una delle caratteristiche più preziose della sua presenza nel "canone" dei teorici del gioco è il ruolo di catalizzatore che Sutton-Smith ha avuto durante la sua lunga carriera: da sempre interessato prevalentemente al gioco e studioso dal carattere profondamente interdisciplinare, egli ha funto da fulcro nevralgico per le teorizzazioni sul gioco della seconda metà del Novecento elaborate nei campi più disparati, intrattenendo corrispondenza, stimolando riflessioni e creando collaborazioni, scrivendo introduzioni e postfazioni, partecipando a convegni, leggendo e commentando i contributi di ogni singolo studioso. La sua generosità intellettuale è stata ampiamente riconosciuta e menzionata dalla rete dei teorici del gioco, riverberando in maniera diretta e indiretta in svariati testi a partire dagli anni Sessanta ad oggi e diventando un vero e proprio caposaldo con cui è essenziale confrontarsi.

Sebbene il suo impegno speculativo sul gioco risalga alla metà degli anni Cinquanta e si sia dispiegato in libri e scritti pertinenti a varie discipline, il testo più compiuto di Sutton-Smith in merito è *The Ambiguity of Play*, che viene pubblicato nel 1997 e chiude così un denso secolo di studi sull'argomento. In *The Ambiguity of Play*, Sutton-Smith insiste sulla natura intrinsecamente ambivalente di quel campo: il teorico neozelandese sostiene infatti che la ricerca sul gioco è orientata dalle ideologie culturali sviluppate e radicate storicamente a cui è legata. Egli dichiara di voler arrivare a definire la natura del gioco attraverso un procedimento indiretto, ovvero conducendo un'analisi delle retoriche marginali ad esso, che tuttavia possono illuminarne l'interpretazione. Pertanto individua sette retoriche del gioco: il gioco come progresso, il gioco come fatalità, il gioco come potere, il gioco come identità, il gioco come immaginario, il gioco come autonomia del sé, e infine il gioco come frivolezza. Sutton-Smith sottolinea che quattro retoriche, le cosiddette 'retoriche del potere', sono le più antiche, ed intendono rispettivamente 1) invertire sistemi di significato ortodossi e cristallizzati (come fanno le figure archetipiche del *trickster* e del *fool*, e più in generale i commedianti, nella retorica della frivolezza); 2) mettere le persone di fronte al destino e alla casualità (come nel gioco d'azzardo, nella retorica della fatalità); 3) differenziare lo status di potere tra i partecipanti (come accade durante le gare e le competizioni sportive, nella retorica del potere); 4) consolidare lo sviluppo e l'identità culturale del gruppo (come avviene ad esempio nelle festività, nella retorica dell'identità). Le tre retoriche ludiche relativamente moderne considerano invece le funzioni di gioco in ottica progettuale, ovvero si occupano rispettivamente 5) delle forme della creatività (come ad esempio nelle arti, nella retorica dell'immaginario); 6) delle forme ludiche e sportive legate a esperienze di consumo

(come negli 'X games'<sup>42</sup>, nella retorica dell'autonomia del sé); 7) di giochi come forme di sviluppo personale (come nel gioco del bambino, nella retorica del progresso).

Nel suo lungo impegno scientifico, Sutton-Smith sottolinea in numerose occasioni come tutto lo studio sul gioco si fondi e contribuisca a sostenere dualismi di vario genere, che ruotano tutti intorno alla contrapposizione di gioco positivo (in quanto divertente, creativo, educativo) *vs* gioco negativo (in quanto fonte di distrazione dal lavoro, dispendioso in termini di energia, caotico). Sutton-Smith rileva anche come il significato ultimo del gioco sia cangiante a seconda dell'angolazione e dell'afferenza disciplinare di chi lo considera (biologia, sociologia, psicologia, filosofia, sociologia, antropologia) e conclude il suo trattato ipotizzando che le sette retoriche del gioco da lui esaminate siano tutte "a distant facsimilization of the Darwinian 'struggle for survival'"<sup>43</sup>: il gioco è inteso dunque come forma culturale che riformula e riflette la difficile battaglia per la sopravvivenza di rituali, obiettivi e modelli quali la guerra, l'iniziazione, il raggiungimento del successo, la definizione del sé, l'anormalità.

L'argomentazione di Sutton-Smith limitatamente al volume in oggetto presenta molti punti di forza. Innanzitutto, esso reintroduce all'interno della teoria del gioco un'attenzione spiccata all'interazione tra il gioco e il suo contesto (come pure aveva fatto con decisione Wittgenstein), eludendo lo spinoso nodo definitorio: questo è un requisito essenziale per la produzione di un discorso moderno e in grado di confrontarsi con tutti gli sviluppi apportati al campo dai *Game Studies*. Altro elemento rilevante in Sutton-Smith è la multidisciplinarietà con cui viene imbastita l'argomentazione: essa da un lato compone un testo che in una certa misura sfiora la superficie della questione che discute, mostrandone la ricchezza e la complessità, ma anche tradendo una lieve difficoltà a scendere al cuore di essa; dall'altro rende la trattazione variegata, accessibile, a tratti quasi scanzonata nello stile (un tratto, quest'ultimo, ravvisabile nell'intera produzione scientifica di Sutton-Smith). In *The Ambiguity of Play*, inoltre, alcune retoriche appaiono più convincenti e solide (come ad esempio, quella della competizione, o quella che concettualizza il gioco come mimesi e sviluppo personale), mentre altre si rivelano più scivolose e inafferrabili (come ad esempio quella dell'identità). Nondimeno, a queste retoriche ritorneremo nel corso di questa tesi, essendo esse da Sutton-Smith discusse in connessione a teorici di riferimento che ne hanno illuminato gli aspetti pertinenti al gioco e ponendosi dunque come utili punti cardinali grazie a cui orientarsi nella complessa geografia della teoria ludica.

---

<sup>42</sup> Gli 'X games' sono dei giochi sportivi estremi sponsorizzati e trasmessi da una rete televisiva americana.

<sup>43</sup> Brian Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play*, Cambridge, Harvard University Press, 1997, p. 231.

### **3. Il gioco come arte e bellezza: note sulla concezione estetica del gioco**

Nei due raggruppamenti sulla teoria del gioco come cultura e come metafora che abbiamo finora illustrato e analizzato ci siamo di frequente imbattuti in accenni che alludevano al gioco dal punto di vista delle sue caratteristiche estetiche, soprattutto in filosofia. Il ‘bel gioco’ di cui molti proverbi parlano ha fatto quindi capolino a più riprese nel pensiero dell’uno o dell’altro studioso, e i rimandi tra l’estetica e la teoria del gioco tessono una trama abbastanza fitta da meritare un approfondimento specifico in questa sezione. Ci dedicheremo quindi brevemente a esporre e problematizzare i legami tra gioco e bellezza e gioco e arte, con opportuni riferimenti ai maggiori pensatori che hanno esplorato questi nessi. Tali legami sono particolarmente rilevanti in questa tesi soprattutto per quanto riguarda l’aspetto del ‘ludico’: vedremo infatti come la bellezza, l’arte e la ‘ludicità’ siano intrinsecamente legate, ed emergano

potentemente nei racconti che prenderemo in considerazione. Sarà dunque fondamentale costruire, in questo capitolo, strumenti ermeneutici per poter non solo riconoscere le manifestazioni del ‘ludico’ nei testi letterari, ma anche valutarne l’impatto e stabilirne le funzioni.

Una preliminare dichiarazione da reiterare a questo punto, a mo’ di liberatoria, è che nell’explorare il gioco nella sua connotazione estetica ci riferiremo soprattutto (sebbene non esclusivamente) al ‘ludico’, piuttosto che ai giochi, come anticipato poc’anzi: tale scelta metodologica è motivata dalla strettissima e privilegiata interazione tra il ‘ludico’ e l’arte, cui allude anche Miguel Sicart nel suo *Play Matters*, ponendo la questione in questi termini: “Games don’t matter that much. They are a manifestation, a form of and for play, just not the only one. They are the strongest form, culturally and economically dominant. But they are part of an ecology of playthings and play contexts, from toys to playgrounds, from political action to *aesthetic performance*, through which play is used for expression”.<sup>1</sup>

#### **Forme ludiche nella filosofia romantica di Kant e Schiller.**

Alle prime visioni sul gioco elaborate in Grecia nell’età classica seguono secoli di relativa stasi; il discorso sul gioco ritorna oggetto di speculazione filosofica in maniera sistematica alla fine del diciottesimo secolo, più precisamente nella concezione estetica di Immanuel Kant, che se ne occupa nella *Critica del giudizio* (1790). In questo testo, il filosofo tedesco elabora una soluzione all’annoso problema della percezione del bello: il bello è naturale (e quindi intrinsecamente legato alla riproduzione mimetica della natura) o artistico (e quindi richiede un intervento intellettuale per essere prodotto e fruito)? E in che modo l’essere umano riesce a

---

<sup>1</sup> Miguel Sicart, *Play Matters*, Cambridge and London, The MIT Press, 2014, p. 4. Enfasi mia.

farne esperienza? Kant suggerisce che è il gioco a costituire la giunzione armonica tra la natura (innata e irrinunciabile) e l'arte (trascendente), mediando tra i due poli e confermando così la propria natura dualistica. Egli attribuisce dunque al libero e “armonico gioco dell’immaginazione e dell’intelletto, le due facoltà conoscitive del Giudizio”,<sup>2</sup> il ruolo vitale di fondare il gusto estetico soggettivo. Grazie al gioco, dunque, l’essere umano è in grado di riconoscere e apprezzare la bellezza, che per Kant possiede gli elementi distintivi di libertà (dalla necessità, ovvero l’essere disinteressata) e autosufficienza del gioco aristotelico. Inoltre, nonostante anche in Kant si ritrovi netta l’opposizione tra bellezza e gioco piacevoli/lavoro faticoso e spiacevole, il filosofo recupera tuttavia la funzione biologica e pedagogica del gioco già espressa da Platone, come tappa fondamentale nello sviluppo degli esseri umani e dei mammiferi.<sup>3</sup>

Giacché nella concezione kantiana gioco e bellezza sono legati a doppio filo, in quanto la seconda emerge dal primo, sarà utile approfondire alcuni dei tratti principali della fruizione estetica per Kant. Essa non è soltanto oggetto di contemplazione, ma suscita piacere, e viene altresì descritta come profondamente morale: la bellezza, come i principi di giustizia, attinge e fa appello direttamente alla pura coscienza, dunque ciò che è bello viene ritenuto tale dal soggetto senza condizionamenti di tipo intellettuale o intervento della ragione. La bellezza è dunque al contempo soggettiva, in quanto non determinata da canoni oggettivi ma esperita diversamente da ogni soggetto, e universale, in quanto Kant precisa che “questo stato di libero

---

<sup>2</sup> Immanuel Kant, *Critica del giudizio*, a cura di Alberto Bosi, Novara, UTET, 2013, p. 102.

<sup>3</sup> Il discorso sul gioco in ambito psicologico è articolato in chiave cognitiva ed evolutiva da parte di studiosi come Jean Piaget, Erik H. Erikson, Lev Vygotsky e Jerome Bruner. Per Piaget, ad esempio, il gioco è il mezzo che il bambino ha per apprendere e consolidare determinate abilità sociali e comportamentali, nonché le proprie reazioni emotive. Lo psicologo svizzero individua diverse caratteristiche e funzioni del gioco in corrispondenza delle diverse fasi nello sviluppo intellettuale: una fase di esercizio, durante la quale è fondamentale la ripetizione, che implica miglioramento della performance e piacere nell’eseguirlo; una fase imitativa, una fase simbolica, una fase di gioco normativo. Vygotsky, influenzato dallo spirito rivoluzionario marxista, coniuga il pensiero di Piaget a una visione più spiccatamente sociale e creativa, superando la concezione del gioco come puro sviluppo cognitivo e incorporando nell’idea di gioco quelle di azione, pensiero ed emozioni. Ma è Erikson, allievo di Freud, che ha collegato il gioco più marcatamente con lo sviluppo della persona nell’arco di tutta la vita. Erikson parte dall’assunto che siamo esseri in continuo sviluppo, dunque che l’essere umano vada studiato nel suo sviluppo psichico ed emotivo anche nelle fasi più avanzate della sua esistenza. Pertanto, per Erikson giocare non si lega semplicemente ad un surplus di energia o a un esercizio di creatività, bensì rappresenta un cimentarsi con le sfide poste dal confronto con la realtà tanto fisicamente, quanto cognitivamente ed emotivamente, in tutti gli stadi della vita. Particolare è infine il contributo di Jerome Bruner al quadro cognitivista: lo psicologo statunitense affronta il tema nei quattro volumi della sua opera *Il gioco: ruolo e sviluppo del comportamento ludico negli animali e nell’uomo*, trasponendo il discorso dall’evoluzione individuale del giocatore all’evoluzione dell’intera specie umana. Bruner accentua due principali aspetti del gioco in tal senso, ovvero quello del processo e del contesto: in primo luogo, infatti, egli ritiene che il fine del gioco sia secondario all’azione di gioco stesso, dando dunque un valore nettamente maggiore al suo aspetto procedurale; inoltre, il gioco risulta principalmente utile e spontaneo se si svolge in sicurezza, ovvero in uno spazio in cui le eventuali conseguenze nefaste del gioco siano limitate, e laddove i bisogni primari dei giocatori siano soddisfatti (proponendo così echi della teoria del surplus di energia).

gioco delle facoltà conoscitive deve prestarsi ad essere universalmente comunicato”,<sup>4</sup> e ne sancisce quindi l’ineluttabilità del riconoscimento della bellezza in senso assoluto. Le altre due caratteristiche proprie della bellezza in senso kantiano sono il fatto che essa è descritta come “finalità senza un fine” – ovvero viene riconosciuta la sua forma e compiutezza interna, che tuttavia non risultano funzionali a nessun ordine esterno – e “legalità senza legge” – in quanto la bellezza risponde a leggi proprie, o condivise esclusivamente dal fruitore che le accetta in quanto tali, ma non si adegua a nessuna imposizione esterna. Ci troviamo dunque di fronte ad una categoria che è morale, gratuita, piacevole e libera, fruita tramite l’interazione dei sensi, della ragione e di un terzo principio, quello appunto dell’immaginazione; un’ottica completamente inedita e a pieno titolo fondativa, come sottolinea Clementina Gily Reda nel suo studio filosofico sul gioco: “L’essenziale ottica kantiana fonda in un principio a priori la capacità di mettere in gioco il conoscere ed il fare, e già in questo trovano spiegazione l’autotelicità tipica del gioco, quella finalità solo a sé stesso così intensamente perseguita in ogni gioco, ed il piacere indistricabilmente connesso all’attività ludica.”<sup>5</sup> Concedendoci una rapida quanto temporanea fuga in avanti di due secoli, vale la pena di riconoscere fin da ora il maggior limite della concezione romantica del gioco, tanto kantiana quanto schilleriana, e mi pare opportuno affidare questo compito allo sguardo (in questa sede più spiccatamente sociologico) di Pierre Bourdieu, che nel suo *Le regole dell’Arte* evidenzia: “(...) il gioco disinteressato della sensibilità e l’esercizio puro della facoltà di sentire, di cui parlava Kant, presuppongono condizioni storiche e sociali di possibilità del tutto particolari, essendo il piacere estetico – quel piacere puro ‘che deve essere provato da ogni uomo’ – un privilegio di coloro che possono accedere alla condizione economica e sociale nella quale la disposizione ‘pura’ e ‘disinteressata’ può costituirsi in maniera duratura”.<sup>6</sup> Considerazioni ovviamente possibili soprattutto alla luce della rivoluzione del pensiero operata dal marxismo, e certamente di difficile elaborazione da parte di due filosofi romantici il cui lavoro è antecedente finanche al socialismo utopistico di Charles Fourier e Pierre-Joseph Proudhon.

Torniamo dunque alla fine del diciottesimo secolo, e vediamo come la dottrina estetica kantiana viene ripresa ed arricchita da Friedrich Schiller, il quale giunge a proporre, in termini inequivocabilmente romantici, una vera e propria pedagogia estetica fondata sul gioco. Nelle sue *Lettere sull’educazione estetica dell’uomo* (1795), infatti, Schiller pone la questione del dissidio interiore dell’essere umano, che si trova scisso tra l’istinto sensibile e quello obbediente ai principi della ragione. Nessun essere umano sarebbe pertanto libero di percepire il mondo secondo la propria

---

<sup>4</sup> Immanuel Kant, cit., p. 170.

<sup>5</sup> Clementina Gily Reda, *In-lusio. Il gioco come formazione estetica*, www.scriptaweb.it, 2006, p. 128.

<sup>6</sup> Pierre Bourdieu, *Le regole dell’arte: genesi e struttura del campo letterario*, Milano, Il saggiatore, 2005, p. 401.

sensibilità, poiché questa verrebbe costantemente ostacolata dalle istanze della ragione e oppressa dalle strutture convenzionali della società (che Herbert Marcuse, riprendendo Schiller, non esiterà a definire ‘repressive’). Tuttavia, Schiller puntualizza come non si possa pensare di vivere secondo il puro impulso sensibile in quanto, non venendo filtrato da alcuna barriera razionale, esso tenderebbe a disperdere le sensazioni non racchiuse in una forma; quel tipo di libertà non risponderebbe ai criteri morali che per Schiller sono imprescindibili in un’attività che sia a pieno titolo definibile come ‘libera’. L’elemento di conciliazione che permette di risolvere l’opposizione tra sensibilità e ragione è *l’impulso del gioco*: esso immetterebbe elementi di razionalità (quali ad esempio le regole da rispettare, o il campo entro i cui limiti si svolge il gioco) nell’istinto sensibile dell’essere umano, e viceversa libererebbe quest’ultimo dalla ‘tirannia’ morale della ragione: a questo proposito, celeberrima è la citazione schilleriana secondo la quale “l’uomo gioca soltanto quando è uomo nel senso pieno del termine, ed è interamente uomo solo laddove gioca”.<sup>7</sup> Questa concezione avrà molta fortuna presso i filosofi della Scuola di Francoforte e verrà infatti ripresa ed ampliata (anche in modo più pessimistico, rivelandone ambiguità e paradossi) da Theodor Adorno, di cui ci occuperemo a breve più nel dettaglio; nella stessa sezione, vedremo altresì come Herbert Marcuse proporrà parimenti l’impulso del gioco come agente dell’emancipazione dall’ordine repressivo della società basata sulle dinamiche culturali ideologiche, denunciate proprio da Adorno.

Un passaggio importantissimo è quello per cui, secondo Schiller, l’oggetto del gioco è la bellezza: come vediamo, il filosofo ne recupera la teorizzazione kantiana (in particolar modo nelle sue caratteristiche di gratuità ed indipendenza da norme esterne), mostrando come essa confluisca naturalmente nell’idea di gioco, e come sia la bellezza che il gioco concorrano a comporre una nuova società (Schiller parla infatti nelle sue *Lettere di un’educazione estetica* da impartirsi ad ogni individuo al fine di affinarne la sensibilità artistica e purificarne la coscienza). Inoltre, il gioco in Schiller risulta un’esperienza *estetica* solo nel momento in cui l’impulso sensibile e quello razionale si trovino combinati in proporzioni armoniche e non gerarchizzate.

La riflessione di Schiller è fondamentale tanto nella teoria del gioco quanto nello specifico di questa tesi: il filosofo tedesco è il primo a parlare di *pulsione ludica*, ovvero ad intendere il gioco

come un mezzo per trascendere le crude necessità della vita, rompere le barriere tradizionali imposte dalla propria esistenza e dischiudere un orizzonte di libertà in chiave

ludica. Questo concetto è fondamentale, in quanto le ‘pulsioni’, nella formulazione di Schiller, sono elementi di connessione tra il soggetto ed il mondo: laddove la pura pulsione fisica e sensibile si rivela in realtà un’esperienza della natura passiva (in quanto l’essere umano si ritrova

---

<sup>7</sup> Friedrich Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, Nationalausgabe, Bd. 20, tr. di G. Pinna, *L’educazione estetica*, Aesthetica, Palermo 2005, p. 359/57.

agito dalle proprie necessità non mediate dalla ragione), la pulsione ludica combina aspetti della pulsione fisica e della pulsione formale in chiave attiva e *trasformativa*, agendo ed interagendo col mondo. Va tuttavia sottolineato che per Schiller il gioco è anche gioiosa esuberanza frutto di sovrabbondanza, un impulso che si manifesta e trabocca dall'ordinario esclusivamente quando le basilari necessità di sussistenza vengono esaudite; quest'argomentazione apre la strada alla (limitata) formalizzazione positivista del gioco come surplus di energia di Herbert Spencer,<sup>8</sup> priva di valenza estetica e dell'afflato idealistico del discorso schilleriano.

### **Il 'ludico' come bellezza e arte in Huizinga**

Nella sua approfondita e onnicomprensiva analisi sul gioco (o, come abbiamo appurato grazie ad Eco, sul 'ludico'), Johan Huizinga non ha tralasciato di esplorarne le relazioni con la bellezza e l'arte. Vale la pena dunque di soffermarsi sulle considerazioni che, pur nel suo stile paratattico e talvolta scarno, il teorico olandese espone a proposito degli aspetti estetici del gioco.

Se dunque il gioco non si collega direttamente col vero né col buono, forse si trova allora nel dominio del bello? Qui esita il nostro giudizio. La bellezza non è inerente al gioco come tale, eppure esso ha una tendenza ad unirsi a svariati elementi di questa. Alle forme più primitive del gioco si uniscono sin dall'inizio la gentilezza e la grazia. La bellezza del corpo umano in movimento trova la sua massima espressione nel gioco. Nelle sue forme più evolute il gioco è intessuto di ritmo e d'armonia, le doti più nobili della facoltà percettiva estetica che siano date all'uomo. I vincoli tra gioco e bellezza sono molteplici e saldi.<sup>9</sup>

In questo primo passaggio, pur esitante in partenza, Huizinga conclude affermando in modo abbastanza risoluto le svariate connessioni tra gioco e bellezza; tant'è che il punto 6) delle caratteristiche del gioco huizinghiano sintetizzate nel primo capitolo in questa parte della tesi dichiara la tendenza del gioco ad essere *anche* bello. Questa nozione è rafforzata poche pagine dopo il passaggio testé citato, quando Huizinga sottolinea il legame tra la bellezza del gioco e l'equilibrio formale, l'armonia, il ritmo: il gioco contribuisce a creare ordine, e per descriverne la

---

<sup>8</sup> Nei due volumi dei *Principles of Psychology*, a metà dell'Ottocento Herbert Spencer elabora la teoria del gioco come surplus di energia. Rifacendosi espressamente alla concezione estetica del gioco di Schiller, Spencer si libera dalle connotazioni di gioiosa trascendenza dell'esperienza ludica ed ipotizza una mansione di rilascio dell'energia accumulata in eccedenza, date condizioni di vita ottimali (che quindi implicano una piena soddisfazione dei bisogni primari dell'essere umano). Quest'attività ludica riguarderebbe specificamente le specie più evolute e sarebbe necessaria alla sopravvivenza e allo sviluppo delle stesse, in quanto fornirebbe gratificazione immediata e lo scarico del surplus di energia permetterebbe oltretutto un migliore utilizzo delle risorse in altre attività. Questa teoria presenta ovvi limiti, ma ha comunque avuto risposte più moderne nei teorici che attribuiscono al gioco accezione prevalentemente ricreativa e piacevole.

<sup>9</sup> Johan Huizinga, cit., pp. 9-10.



regolarità impieghiamo termini afferenti al campo semantico dell'estetica. Nondimeno, quando procede ad esaminare il valore estetico della 'gara' e della tensione agonale, Huizinga rimarca che benché un gioco bello da guardare sia apoditticamente pregno di valore culturale, il suo valore estetico non è invece essenziale alla cultura: sembrerebbe dunque che la bellezza di un gioco sia imprescindibile solo quando si tratta, appunto, di 'ludico', piuttosto che di 'gioco' competitivo.

Tuttavia, Huizinga argomenta senza dare adito a dubbi lo stretto legame tra il gioco e l'arte, ritornandovi più volte e dedicando due capitoli separati rispettivamente a gioco e poesia e alle forme ludiche dell'arte. Nel primo, inizialmente senza esitazioni né oscillazioni nel campo del 'gioco', egli afferma che "*Poiesis* è una funzione ludica".<sup>10</sup> Dichiarata una delle funzioni più antiche della civiltà, ed essendo dunque irriducibile esclusivamente alla propria funzione estetica, nelle fasi arcaiche della cultura la poesia svolge anche funzioni sociali e liturgiche – il tutto in maniera separata dalle modalità espressive della "vita consueta"; Huizinga soggiunge altresì che per cogliere appieno il senso ludico della poesia bisogna "sapersi vestire dell'anima del bambino"<sup>11</sup> e accettarne la saggezza (rievocando ancora una volta il fanciullo eracliteo e nietzschiano). Notiamo già qui emergere alcune delle contraddizioni tipiche dell'argomentazione huizinghiana: pur asserendo immediatamente le funzioni ulteriori della poesia rispetto a quella estetica (e quindi implicitamente minimizzando la portata di quest'ultima), Huizinga indugia a lungo nel delinearne le caratteristiche formali che la connotano come ludica, esaminandole tuttavia da un'angolazione prettamente estetica: regole metriche, iscrizione in uno spazio limitato (i versi), ritmo specifico, costruzione simmetrica della frase, metafore, tensione narrativa (di cui lo studioso olandese esalta prevalentemente i tratti agonistici). Huizinga si spinge finanche ad affermare: "Poeta è colui che sa parlare il linguaggio dell'arte. Il linguaggio poetico si distingue da quello solito giacché s'esprime intenzionalmente in immagini speciali non intellegibili al primo venuto. Ogni lingua è espressione in immagini. [...] Quel che il linguaggio poetico fa con le immagini è un gioco".<sup>12</sup> In poche pagine, dunque, Huizinga attraversa cultura, poesia, gioco ed arte, apprendone i confini e condensandoli in un unico concetto, forse disomogeneo e sicuramente in alcuni punti oscuro, ma compatto.

Ed è proprio a questo legame (che egli stesso descrive come problematico, dal momento che l'intimità del rapporto di gioco e poesia quasi compromette l'indipendenza semantica dei due) che Huizinga si aggancia per sviscerare la relazione tra gioco e musica. Il suo compito è impegnativo, ma di certo non complesso: la prima comunanza viene infatti rintracciata nella

---

<sup>10</sup> Johan Huizinga, cit. p. 140.

<sup>11</sup> Ibid.

<sup>12</sup> Johan Huizinga, cit. p. 157.

natura linguistica di questa unione (in numerose lingue, infatti, 'giocare' è polisemico e annovera tra i suoi significati quello di 'suonare'). Huizinga, esplorando anche il pensiero platonico e aristotelico, procede poi a passare in rassegna le comunanze tra gioco e musica, ovvero: l'essere situato al di fuori della vita 'ordinaria', l'essere disinteressato, libero e al di là della razionalità, il possedere ritmo e armonia, e appunto l'unione col linguaggio poetico, l'autotelismo, finanche il fine etico. Inoltre, tutto ciò che per Huizinga vale per la musica è applicabile alla danza, che egli definisce "la sua inseparabile arte gemella",<sup>13</sup> e su cui dichiara di non volersi trattenere a lungo proprio per quanto acclarati sono i punti di contatto (se non, a suo dire, la totale assimilazione) col gioco.

Infine, Huizinga esclude quasi del tutto il carattere ludico nell'arte plastica e figurativa, le quali sono prive del dinamismo e della 'ludicità procedurale' ravvisabili in poesia, musica e danza. Nella sua ottica, tali arti producono opere essenzialmente non-ludiche per due motivi: il primo è legato alla committenza, il secondo alla noia (che innesca ciò che lui definisce "un vano giocare"). Nel primo caso, alcune caratteristiche primarie del gioco, ovvero la gratuità e il disinteresse, verrebbero a mancare, e laddove quelle creazioni artistiche rispecchiassero criteri estetici (di per sé propri del gioco), ciò avverrebbe in modo irreggimentato nei canoni vigenti, e nel rispetto della funzione d'arrivo dell'opera. Nel secondo caso, invece, ovvero nel momento in cui ci si dedichi all'arte figurativa per inerzia, senza un progetto artistico particolare, pur essendo ripristinati gli elementi di gratuità e disinteresse verrebbero a mancare i parametri formali che creano lo stile e a tutti gli effetti incorniciano le attività ludiche (soprattutto, diremmo noi, i giochi). In entrambi i casi, insomma, Huizinga si mostra scettico rispetto alla possibilità di considerare ludiche l'arte plastica e figurativa.

Concludiamo quest'indagine con alcuni commenti. Ancora una volta, si rileva che l'ambiguità con la quale Huizinga oscilla dal 'gioco' al 'ludico', utilizzando i termini (ed i concetti ad essi soggiacenti) in modo intercambiabile, mina la solidità del suo stesso discorso, favorendo la percezione delle affermazioni nette del teorico come frettolose e troppo generali, anziché espressione di un pensiero saldo e articolato. Resta, alla fine dell'analisi, una sensazione di incompiutezza e una vaga confusione, proprio dovuta alla mancata sistematizzazione a priori dei concetti. Pare, a chi scrive, che Huizinga non abbia grosse difficoltà a confermare la natura ludica di poesia, musica e danza, proprio in virtù del loro carattere 'ludico', ovvero gratuito, disinteressato, creativo, dinamico e procedurale; e che a queste attività venga aggiunto in modo quasi spontaneo l'attributo di 'bello', in quanto parti interconnesse della stessa dimensione estetica. Inoltre, a questo punto della nostra ricognizione sembra naturale rintracciare in queste

---

<sup>13</sup> Johan Huizinga, cit., p. 193.

tre attività ludiche una spiccata qualità immersiva, che richiama il concetto di *'flow'* di Mihaly Csikszentmihalyi, come pure l'acquisizione di maestria nella produzione/esecuzione tramite la ripetizione. Questo tipo di immersione non è lontana inoltre da quella esperita nel Carnevale bachtiniano; del resto, queste tre attività sono anche accomunate dalla possibilità di essere eseguite davanti a un pubblico. Ma torneremo a breve su questo, occupandoci della concezione ludica dell'estetica (e viceversa) secondo Hans-Georg Gadamer.

### **Conessioni tra arte e gioco in Hans-Georg Gadamer**

*Verità e metodo*, un colossale classico del pensiero filosofico occidentale pubblicato dal filosofo tedesco Hans-Georg Gadamer nel 1960, non è un'indagine sul gioco, bensì un lavoro di ermeneutica sul concetto e sulla ricerca della verità, e specificamente della verità nell'arte. Eppure, Gadamer si sofferma sul gioco con una sezione specifica all'interno della prima parte di questo trattato, e lo fa in maniera così articolata e significativa da creare un riferimento fondamentale per gli studiosi di gioco successivi, soprattutto per quegli studiosi che si siano occupati di gioco dal punto di vista dell'estetica.

In apertura della sua illustrazione sul gioco, Gadamer ne conferma la sua concezione in senso estetico citando immediatamente Kant e Schiller, tuttavia manifestando la sua intenzione di distanziarsi da essi in un aspetto: il valore soggettivistico che il gioco ha presso entrambi. Gadamer infatti complica la relazione tra il gioco e il giocatore, esplorandone altri versanti fino a quel momento non completamente indagati. A suo avviso, il giocatore non è unicamente protagonista del gioco, quanto piuttosto interprete dello stesso, per usare una felice ed efficace definizione di Monica Gargano:<sup>14</sup> il gioco infatti richiede l'intervento di un giocatore per compiersi, ma esiste (anche) indipendentemente da quest'ultimo, che infatti *si immerge* nella realtà ludica per poterne fruire. L'esperienza ludica è dunque un *movimento* reciproco e dialogico, in quanto il giocatore non è soltanto parte attiva, ma è al contempo 'giocato' e trasformato dal gioco in cui è impegnato; un processo dinamico ed eterogeneo, che si condensa nelle celebri definizioni "il soggetto del gioco non sono i giocatori, ma è il gioco che si produce attraverso i giocatori",<sup>15</sup> e anche "da tutto ciò si può enucleare un tratto comune attraverso il quale l'essenza del gioco si riflette nel comportamento ludico: *ogni giocare è un esser-giocato*".<sup>16</sup>

Questa rappresentazione è del tutto affine a quella che Gadamer fornisce dell'esperienza estetica, ed è il filosofo stesso a rinforzare quest'analogia in tutta la sua argomentazione, per mezzo di quello che egli definisce il 'senso mediale' del gioco e dell'arte. Un'altra analogia,

---

<sup>14</sup> Cfr. Monica Gargano, *Il gioco e il tragico*, Napoli, Edizioni Scientifiche Italiane, 1991.

<sup>15</sup> Hans-Georg Gadamer, *Verità e metodo*, a cura di Gianni Vattimo, Milano, Bompiani, 2001, p. 229.

<sup>16</sup> Hans-Georg Gadamer, cit., p. 237.

inconsapevolmente<sup>17</sup> affine alla nozione di Carnevale in senso bachtiniano di cui discuteremo a breve, è quella che associa tanto il gioco quanto l'arte nella 'trasmutazione in forma': ovvero il fatto che il gioco, come l'arte, ha un doppio statuto contestuale e trascendentale, è sempre identico a se stesso nella forma eppure unico nel suo farsi spaziotemporale, così come è irripetibile nella percezione dei soggetti che lo esperiscono. Procediamo per gradi, seguendo l'andamento del testo del filosofo tedesco. Gadamer individua di volta in volta anche altre caratteristiche del gioco, associandole a quelle dell'arte, molte delle quali abbiamo già considerato nelle sezioni precedenti: il gioco è libero (in quanto vi si entra liberamente e non è vincolato a contingenze specifiche se non a quelle interne al gioco), non serio (in senso aristotelico), immersivo, ripetibile e ripetitivo, dall'esito incerto (e quindi contrassegnato da una tensione ludica), ed è autorappresentativo. Su quest'ultimo aspetto, e su quello della rappresentazione per eventuali spettatori, vale la pena di soffermarsi, proprio in virtù della sua peculiarità rispetto agli altri parametri più o meno 'canonici'.

Se per Gadamer il gioco presuppone sempre la necessità di un oggetto (fisico o metaforico, ossia 'giocare a qualcosa'), non è necessariamente vero che l'attività ludica preveda anche sempre degli spettatori, poiché, essendo un atto autorappresentativo, nel gioco i giocatori mettono se stessi e lo fanno esclusivamente per sé. Anzi, Gadamer si spinge ad avanzare l'ipotesi che la presenza di spettatori possa minacciare il carattere ludico di certi giochi, spettacolarizzandoli; tuttavia, prendendo in esame eventi culturali e rituali come processioni e spettacoli teatrali, il filosofo evidenzia come questi fenomeni siano completi proprio nell'apertura ad un pubblico – in altre parole, lo spettatore è parte integrante dell'evento, è a tutti gli effetti un partecipante ad esso, e soltanto in sua presenza dunque l'evento può definirsi compiutamente ludico ("nello spettatore il gioco viene innalzato alla sua identità").<sup>18</sup> È a questo punto nella sua discussione che Gadamer introduce il concetto di 'trasmutazione in forma': il gioco, essendo una realtà conclusa ma ripetibile, resta sempre in continuità con se stesso; tuttavia, si manifesta sempre in forma diversa, in quanto si concretizza ogni volta in un momento ed in un luogo differenti e con giocatori/spettatori che lo percepiscono, e vengono da esso agiti, in modo sempre nuovo. In questo senso non vi è più distinzione tra l'identità del gioco, dei giocatori, degli spettatori: essi si fondono in un'unica rappresentazione della realtà che, partendo dalla mimesi della realtà stessa, la trascende, trasfigurandola in un modello autonomo che è al contempo contestuale eppure 'vero' (termine caro a Gadamer). Infatti, con le parole di Gadamer

---

<sup>17</sup> È improbabile che Gadamer avesse avuto modo di leggere il lavoro di Bachtin sul carnevalesco in quanto, pur essendo antecedente all'*opus magnum* di Gadamer nella sua stesura, *L'opera di Rabelais e la cultura popolare* è stato pubblicato circa trent'anni dopo, in lingua russa, nel 1965.

<sup>18</sup> Hans-Georg Gadamer, cit., p. 243.

stesso, “il gioco è forma; e ciò significa che, nonostante il suo necessario rimando alla rappresentazione, esso è un tutto significativo che come tale può essere ripetutamente rappresentato e compreso nel suo proprio senso. La forma, dal canto suo, è anche gioco in quanto, nonostante questa sua ideale unità, raggiunge il suo essere pieno solo nelle singole rappresentazioni, nell’esser via via ‘giocata’”.<sup>19</sup> A questo punto Gadamer introduce un esempio clamorosamente uguale a quello che Bachtin propone a proposito del Carnevale, ovvero la festa: essa è sempre identica nella forma e nel contenuto valoriale, ma si realizza in modi sempre nuovi a seconda del contesto in cui si svolge e dei partecipanti che coinvolge. E la stessa intensità del coinvolgimento (i partecipanti alla festa come parte integrante di essa e non semplici astanti che la osservano passivamente) sembra essere di matrice incredibilmente bachtiniana. Ciò che non si riscontra, nell’argomentazione di Gadamer, è il dettaglio relativo alla trasgressione grottesca, che avremo modo di approfondire in seguito in questa ricerca. A margine di questa discussione, è significativo aggiungere ciò che Oscar Meo ha osservato, ovvero che durante le rappresentazioni culturali o sceniche che lasciano spazi aperti per *in-ludere* lo spettatore, “Gadamer rifiuta però l’idea che lo spettatore sia chiamato a riempire questi mondi di contenuto semantico, ossia che l’azione ludica (così come quella artistica) abbia un aspetto intrinsecamente *pragmatico*”.<sup>20</sup>

In conclusione, la speculazione estetica di Gadamer sul gioco è sicuramente un riferimento essenziale nella cornice dottrinale che stiamo via via costruendo e informa il punto di vista analitico adottato in questa tesi; la posizione stratificata e dinamica del giocatore, il nesso tra arte e gioco e la questione dell’autorappresentazione del giocatore sono nodi discorsivi irrinunciabili. Particolarmente notevole è l’uso ‘giocosso’ che Gadamer fa del ‘ludico’, presumibilmente ispirato dalla condensazione dei due concetti nella parola tedesca che li condensa entrambi, *Spiel*: nell’insistere sul carattere di *performance* dinamica, Gadamer sembra infatti riferirsi in modo abbastanza diretto al ‘ludico’ piuttosto che al gioco, ma nel delineare la ‘trasmutazione in struttura’ egli attribuisce all’arte degli elementi che sono propri del ‘gioco’, come ad esempio l’insistenza sugli aspetti formali delle regole e della ripetizione.

### **Un’estetica ludica? Prospettive sul gioco della Scuola di Francoforte**

La problematizzazione della dicotomia tra gioco e lavoro, nodo cruciale evidenziato da Aristotele e, come abbiamo visto, estremamente rilevante anche in Huizinga e Caillois, ritorna prepotentemente al centro del lavoro gli studiosi della Scuola di Francoforte, attiva tra la

---

<sup>19</sup> Hans-Georg Gadamer, cit., p. 257.

<sup>20</sup> Oscar Meo, “Per una teoria filosofica del gioco”, *Linguaggi21.0. Lingue culture e TIC nel Ventunesimo Secolo* 1 (2010), p. 24.

Germania e gli Stati Uniti nel campo della critica sociale neo-marxista. Nella concezione dei francofortesi, lavoro e tempo libero sostanzialmente si equivalgono, in quanto nella società tardocapitalista del secondo novecento i media strutturano pervasivamente la cultura di massa conformando ogni espressione (e dunque ogni velleità) creativa, e trasformando così anche forme d'arte e attività potenzialmente ludiche in dispositivi emanati dall'ideologia. Nonostante questa visione generale non lasci apparentemente scampo al gioco, alcuni tra gli studiosi della Scuola elaborano percorsi ludici più ottimisti: questa sezione è specificamente dedicata ad esplorare il pensiero dei membri della Scuola di Francoforte che hanno riservato maggiore attenzione ad ipotesi relative alla funzione del gioco. Se, come è noto, Herbert Marcuse è tra i filosofi della Scuola sicuramente colui che ha approfondito maggiormente la questione, recuperando la concezione estetica schilleriana, è comunque possibile rintracciare delle impronte di gioco anche nel lavoro di Walter Benjamin e Theodor W. Adorno. Uno studio in particolare ha guidato questo progetto, ovvero il recente articolo di Surti Singh apparso su *Philosophy and Social Criticism* nel 2019; per quanto riguarda l'analisi del gioco in Adorno, prezioso è anche il contributo di Armando Plebe nel suo ciclo di lezioni sull'estetica in Adorno, pubblicate su *Intrasformazione* nel 2016.

La *Teoria estetica* di Adorno è un libro complesso, anche in virtù della sua struttura aforistica: è infatti il prodotto di un assemblaggio di bozze e appunti, pubblicato postumo nel 1970. Come il titolo suggerisce, quest'opera approfondisce il pensiero di Adorno relativamente all'evoluzione ed alla funzione dell'arte nella modernità capitalista. Il filosofo e sociologo tedesco parte dal presupposto che la società post-atomica sia caratterizzata da un impero egemonico-culturale tenuto in funzione dal gigantesco apparato dei *media*, il quale manipola le coscienze degli individui per alimentare gli ingranaggi del fiorente sistema capitalistico (ben lungi dal collasso previsto da Marx). La tesi di Adorno è che la cultura di massa non scaturisca spontaneamente dalla collettività, ma che al contrario quest'ultima sia l'oggetto di una manovra ideologica attuata da quella che Adorno definisce "l'industria culturale"; tale manovra consiste in un'alterazione dei bisogni individuali orientata al consumo acritico e compulsivo. In quest'ottica, tutte le manifestazioni culturali ed artistiche non sono frutto di un autentico impulso creativo né mirano alla produzione di bellezza; al contrario, sopprimono qualsiasi aspirazione artistica non rientrante in un'economia di fruizione dei beni di consumo, livellando la sensibilità intellettuale dei singoli in un unico sentire collettivo e sopprimendo di fatto l'individualità.

Adorno si sottrae al rispondere direttamente all'interrogativo riguardo all'effettiva natura dell'arte, in quanto per lui quest'ultima non è definibile univocamente né storicamente, né tantomeno coincide inevitabilmente con la bellezza. Infatti, nel pensiero adorniano l'arte— come

il gioco, si potrebbe notare – è contestuale, ha origine all'interno della società ed è creata da individui socializzati a produrla in forme note e prescritte; anche per questo motivo, tutta l'arte derivata dalla stessa società che ha prodotto i due conflitti bellici su scala globale e l'orrore della Shoah è deprecabile, controproducente, barbara. Una concezione di questo genere sembrerebbe dunque non lasciare al campo artistico alcuna possibilità trasformativa; tuttavia Adorno non è completamente pessimista a riguardo. Per il filosofo francofortese, l'arte può essere in grado di svolgere la sua funzione ideale nel momento in cui si costituisce come una critica attiva nei confronti della società, ovvero nel momento in cui ne metta in luce il conformismo e le contraddizioni: in tal senso, essa giocoforza non potrà identificarsi con un fenomeno di massa (conformista per eccellenza, soprattutto pensando alla realtà degli anni Cinquanta e Sessanta statunitensi a cui Adorno è esposto mentre articola questa riflessione). Eppure nemmeno un'arte *troppo* politica pare ad Adorno uno stimolo trasformativo efficace: egli infatti ritiene che, radicalizzandosi, l'arte eccessivamente politica finisca per sovrapporsi alla politica stessa, replicandone i meccanismi, dunque fatalmente finendo per diventare uno strumento ideologico privo di valore artistico. Per Adorno dunque l'arte dev'essere impegnata, ma non troppo apertamente asservita alla politica; fruibile da parte di un pubblico selezionato, quindi non un prodotto culturale di massa; deve dunque sedersi a cavallo tra la società (oggetto della sua critica) ed un orizzonte di trascendenza che è Altro da essa – ancora una volta, possiamo evocare l'immagine di un'arte seduta a cavallo della membrana porosa goffmaniana. Situata in questo luogo liminale e paradossale, la vera arte per Adorno si fa concreta e si nega alla tradizione simultaneamente; è un'arte difficile, che fa esplodere la forma, rappresentando la disarmonia e la frammentarietà dell'esistenza. L'unica arte che Adorno ritiene adatta a questo arduo compito è poco accessibile e disorientante: l'arte astratta ed espressionista, la musica dodecafonica, ed in letteratura l'opera di autori quali Kafka e Beckett.

Quale spazio è concesso al gioco in un tale modello teorico? Adorno ha certamente un atteggiamento sospettoso e, in generale, negativo nei confronti del gioco, anche per contrapposizione all'ottimistico slancio nei confronti dello stesso, e delle possibilità sbloccate nell'arte dalla tecnologia, di Walter Benjamin. Nel suo saggio sul gioco come forma estetica di resistenza in György Lukács, Walter Benjamin e Theodor Adorno, Surti Singh sostiene che nel lavoro di Adorno sia rintracciabile il concetto di 'dark play', il quale offrirebbe una terza via rispetto al totale pessimismo lukaciano nei confronti del gioco e all'acritica adesione ottimistica benjaminiana. Singh spiega come nel lavoro di Lukács la pulsione ludica schilleriana sia simultaneamente individuata come una potenziale sfida ai mali della società moderna e una trappola borghese contemplativa che allontana dall'effettiva spinta a rivoluzionare la società stessa; la concezione del gioco di Benjamin invece conferirebbe al gioco un potenziale

rivoluzionario legato all'avvento delle nuove tecnologie, che libererebbe il 'ludico' dal giogo della mimesi e dalla cosiddetta 'aura'. Tuttavia, Benjamin sarebbe fin troppo ottimista – per dirla con Adorno, quasi mistico – nell'affidarsi acriticamente alla tecnologia, in quanto quest'ultima è pienamente irreggimentata nelle dinamiche della società capitalista. Singh osserva come, invece, in *Teoria Estetica*, Adorno “emphasized play’s paradoxical character, which retained a dialectical relation between freedom and domination. Dissociating play from a conventional, commodified view of pleasure, Adorno’s work tacitly advances a critical concept of ‘dark play’ consistent with his emphasis on the negative in both philosophy and art”.<sup>21</sup> Secondo Singh, l'analisi di Adorno mette particolarmente in luce un aspetto già in parte dibattuto e decisamente cruciale per questa tesi, ovvero l'idea che in una società che mercifica il gioco, facendone un ennesimo strumento di dominazione in sintonia con la struttura economica capitalistica, il gioco tuttavia non si lasci pienamente imbrigliare nella coazione a ripetere dinamiche oppressive, bensì apra spiragli di sovversione proprio in virtù della sua 'dark dimension'. Singh argomenta sul fatto che l'intrinseca qualità sovversiva del gioco risiede nella sua possibilità di sfidare, seppur temporaneamente o limitatamente, la razionalizzazione coatta della società contemporanea, con un uso particolare della mimesi: l'arte radicale, facendosi oscura, trova un modo *oscuro* di smascherare la vuotezza della cultura di massa *deridendola*, dunque superando il dualismo tra gioco irresponsabile ed infantile e gioco irreggimentato nella produzione della stessa cultura di massa. Per Singh, in Adorno

Play is an activity that can reveal this relationship between truth and untruth because it is aware of its own insufficiency. Play is not simply a naïve activity, untouched by the demands of reason and resident in animals, children, so-called primitives, artists and those who escape the civilizing and disciplining effects of modern rationality. Rather, aesthetic play challenges this division between the rational and the irrational by revealing the irrational within the rational.<sup>22</sup>

Non a caso, Adorno menziona più esplicitamente il gioco nelle sezioni di *Teoria estetica* che si occupano di discutere il 'clownesco' come una componente essenziale del gioco, soffermandosi sull'opera di Samuel Beckett come caso di studio letterario (soprattutto nella sezione sulla mimesi ed il clown, nonché nella sezione specificamente dedicata al gioco dei “Paralipomena”). Nei drammi di Beckett, Adorno osserva una ripetitività tipica del gioco (la quale egli generalmente definisce 'conciliante', quindi innocua) che deteriora e azzera il senso,

---

<sup>21</sup> Surti Singh, “Dark play: Aesthetic Resistance in Lukács, Benjamin and Adorno”, *Philosophy and Social Criticism* 20, vol.1, (2019), p. 2.

<sup>22</sup> Surti Singh, cit., p. 16.



acquisendo dunque lo statuto pienamente destabilizzante dell'autentica opera d'arte: come precisa Armando Plebe nelle sue lezioni su Adorno, "l'arte come gioco è sempre una conciliazione col reale, giacché accetta le regole del gioco; ma può essere una conciliazione meramente banale, se non avverte la parentela del gioco con l'assurdo e con la morte: è invece autentica, se 'si rende conto del proprio orrore'".<sup>23</sup>

Questa concezione così rigida e, a dire di molti, elitaria dell'opera d'arte (e, con essa, del 'ludico' nell'opera d'arte) contribuì a rinfocolare l'idea che Adorno e il suo sistema teorico si fossero progressivamente distaccati da quella che negli anni Sessanta veniva costituendosi come 'controcultura', tanto negli Stati Uniti quanto in Europa. Così, mentre il dialogo di Adorno con i giovani della contestazione studentesca risultava sempre più antagonistico e in definitiva impossibile, Herbert Marcuse emergeva come interlocutore e, in qualche misura, portavoce di quell'ondata di ribellione utopistica che scuoteva cronache, sistemi di pensiero, quotidianità e la stessa produzione artistica – anche, crucialmente, nel segno del gioco. Nella sua riflessione – che non è solo filosofica, ma anche sociologica e soprattutto politica – Marcuse assegna al gioco (o, per essere più precisi, al 'ludico') un ruolo decisivo, identificandolo come paradigma entro il quale la liberazione della società può articolarsi; tuttavia, la 'rivolta ludica' di Marcuse è indubbiamente figlia del tempo in cui è stata concepita, e gli eventi sessantottini e post-sessantottini in cui si è tradotta ne hanno in larga parte svilito la carica rivoluzionaria. Ma l'orizzonte idealistico in cui si situa il lavoro di Marcuse, da *Eros e civiltà* (1955) agli scritti successivi, rimane un'apertura in cui opera una spinta propulsiva in chiave ludica inedita e inestimabile, con alcuni passaggi logici che risultano ancora di un'attualità sconcertante, nonché interconnessioni determinanti con altre teorie del gioco finora esaminate. Dedichiamo dunque uno spazio piuttosto ampio, in questo capitolo, ad una ricapitolazione delle linee principali del pensiero marcusiano, per arrivare ad esaminare il ruolo chiave dell'arte e del 'ludico' nella sua opera.

In *Eros e civiltà*, Marcuse diagnostica il carattere repressivo della società operando una sintesi tra il tardo pensiero filosofico freudiano (rilevabile in *Totem e tabù*, del 1913, *Al di là del principio di piacere*, del 1920, e soprattutto in *Il disagio della civiltà*, pubblicato nel 1930), alcuni capisaldi del pensiero marxiano e il discorso – a cui abbiamo già parzialmente fatto riferimento – di Schiller. Tanto Freud quanto Schiller avevano difatti individuato nella società due pulsioni contrastanti e fondamentali: ciò che Freud denomina Eros e Thanatos, e che Schiller prima di lui aveva indentificato come 'impulso sensibile' e 'impulso della ragione'. Marcuse concilia entrambe le teorizzazioni, elaborando un modello teorico di critica al sistema capitalistico

---

<sup>23</sup> Armando, Plebe "Lezioni sull'estetica di Adorno", *Intrasformazione. Rivista di Storia delle Idee* 5, vol. 2 (2016), pp. 18.

industriale avanzato: così facendo, il filosofo berlinese al contempo supera lo stallo, causa di infelicità, specifico della visione freudiana e attualizza la teoria schilleriana, spiccatamente romantica, nella condizione della società postindustriale, utilizzandola come elemento di rottura. Recuperando il pensiero freudiano, Marcuse definisce l'Eros come una pulsione vitale non irreggimentata e tendente al raggiungimento del piacere – pertanto profondamente radicata negli impulsi naturali dell'essere umano. In quanto tale, l'Eros (o principio di piacere) non coincide necessariamente né unicamente con le pulsioni sessuali, ma si attualizza in una più ampia sfera comprendente anche l'espressione artistica ed il gioco. Al principio di piacere si contrappone il principio di morte, o Thanatos, che non corrisponde inevitabilmente col desiderio di soccombere, ma piuttosto con una tendenza alla quiete, alla stasi, all'ordine: un concetto non lontano, dunque, dall' 'impulso della ragione' di Schiller. Laddove Schiller aveva individuato nella tensione tra i due impulsi il tratto distintivo della condizione umana, al contrario Freud rileva nel conflitto tra questi due principi un ostacolo alla sopravvivenza degli esseri umani al quale è urgente trovare risoluzione. I due studiosi pervengono però a conclusioni differenti, entrambe il riflesso dei rispettivi *Zeitgeist* in cui vengono desunte: se Schiller individua nella pulsione ludica un elemento di mediazione tra i due impulsi antitetici, Freud presuppone la repressione del principio di piacere come motore essenziale della civiltà. Solo frenando l'Eros, o sublimandolo (ovvero incanalandolo in attività funzionali alla produttività, socialmente accettabili), il funzionamento della società come la conosciamo è reso possibile – nonostante questo processo conduca inevitabilmente all'infelicità.

Marcuse associa al rimpiazzo del principio di piacere con il principio di realtà (ovvero la pulsione di morte, Thanatos) l'esistenza di un terzo principio, che si manifesta specificamente nella società postindustriale, ovvero il principio di prestazione: l'idea che l'individuo nella società sia asservito a precise dinamiche di comportamento predeterminate dal suo ruolo nella società, dal suo impiego lavorativo, dalla sua funzione di consumatore. In base a questi indicatori interconnessi e coadiuvati da strutture informali come la famiglia o gruppi associativi che irreggimentano il tempo 'libero', la prestazione sociale e lavorativa di ogni individuo verrebbe valutata e controllata. Questa innovazione del pensiero marcusiano coniuga l'etica protestante della conferma dell'elezione attraverso il successo materiale con la repressione degli istinti primari analizzata da Freud – risultando altresì particolarmente in sintonia con il pensiero sistematico di Bourdieu e in particolare con la nozione di *habitus* che lo studioso francese avrebbe sviluppato solo pochi decenni a seguire.

A queste plumbee riflessioni di *Eros e civiltà* è possibile anche ricollegare due concetti elaborati da Marcuse nel suo lavoro successivo, *L'uomo a una dimensione* (1964), vero e proprio manifesto della controcultura sessantottina: le nozioni ossimoriche di tolleranza repressiva e

desublimazione repressiva. Difatti, entrambe le idee evidenziano l'impossibilità di affidarsi alla cultura di massa (e quindi anche all'arte e alle attività del tempo libero) come potenziali valvola di sfogo, e magari di sovversione, nella società repressiva in cui opera il principio di prestazione: la sublimazione del principio di piacere in attività culturali e artistiche, nel conformista sistema capitalistico, genererebbe una varietà di esperienze presentate falsamente come diversificate, ma in realtà equivalenti l'una all'altra, preposte esclusivamente alla perpetrazione dello *status quo* e inquadrare pertanto in una logica di profitto: "tutti hanno innumerevoli scelte, innumerevoli marche di fabbrica, che sono tutte della stessa qualità e li tengono occupati e fanno divergere la loro attenzione da quella che dovrebbe essere l'unica vera conclusione: rendersi conto che potrebbero lavorare meno e determinare i loro bisogni e le loro soddisfazioni da sé".<sup>24</sup> La presenza di un pluralismo di opzioni culturali si conferma dunque per Marcuse innocua, l'espressione di una tolleranza repressiva avente il solo scopo di creare continui e sempre nuovi bisogni di consumo e distrarre gli individui dal riconoscere la propria condizione di funzionale passività. Similmente, ogni tentativo di desublimazione (e quindi, di ritorno al principio di piacere puro) da parte dell'individuo è parimenti inscritto in una dinamica repressiva, in quanto tale desublimazione risulterebbe istituzionalizzata, depotenziata e limitata dalla pervasività della tecnologia; questo tipo di desublimazione è appunto, come suggerisce il titolo del volume marcusiano, unidimensionale, incapace di suggerire una dimensione esterna ed alternativa a quella in cui si svolge – a tutti gli effetti, fasulla.

Appare utile a questo punto osservare le esperienze estetiche testé delineate alla luce degli strumenti acquisiti nell'esplorazione della teoria del gioco condotta finora. Queste esperienze estetiche sono a tutti gli effetti falsificate e sicuramente 'antiludiche', in quanto uno degli elementi distintivi del gioco viene a mancare: la gratuità. La cultura e l'arte di massa sono infatti asservite al sistema produttivo, completamente funzionali ad esso, e privano i fruitori/giocatori dell'imprevedibilità dell'esito della fruizione dell'opera, in quanto propedeutiche unicamente alla riproduzione dello stesso sistema produttivo e del consumo acritico. Eppure Marcuse, come Adorno, non esclude completamente la possibilità di creare e fruire di un'arte che permetta all'essere umano di elevarsi dalla propria condizione: ne *L'uomo a una dimensione*, il filosofo tedesco delinea le caratteristiche di un tipo di arte che trasporti l'individuo al di là della propria dimensione unidimensionale, un'arte in grado realmente di sublimare pulsioni erotiche e di produrre quella che Marcuse definisce 'alienazione artistica'. Questo stato di alienazione ha tutti gli elementi del 'ludico' che abbiamo ormai imparato a riconoscere nel corso dei capitoli precedenti: in esso, l'individuo è *illuso* in un cerchio magico

---

<sup>24</sup> Herbert Marcuse, *Eros e civiltà*, Torino, Einaudi, 2001, p. 135.

che lo separa dal tempo e dallo spazio fisico del 'reale', è impegnato in un'attività autotelica e oltretutto immersiva (torna qui l'idea del *flow*), che ha scelto di intraprendere liberamente (e non per conformarsi al principio di prestazione). La nozione di 'alienazione artistica' marcusiana costituisce dunque una vera e propria minaccia al sistema repressivo, in quanto essa si fonda su immaginazione e fantasia, le quali hanno il potere di rimettere l'individuo in contatto con gli archetipi di una civiltà non repressa e fungono da parametro alternativo alla società così com'è; un parametro che è l'esatta negazione della società unidimensionale, ne dimostra la non-necessità e si porge come possibilità altra, ancora non concretizzata eppure non irrealizzabile.

In quest'ottica, non appare casuale neppure la contrapposizione tra il principio di prestazione ed il principio di piacere, che riecheggia senza difficoltà quella, aristotelica prima e huizinghiana poi, tra la serietà ed il gioco. Quest'annosa, netta distinzione implica anche un'ulteriore conseguenza, ovvero il fatto che, come in Aristotele ed in molti altri pensatori a seguire, il gioco viene esiliato ai margini della serietà, negli interstizi tra un momento di lavoro ed un altro, così anche per Marcuse nella società repressiva la fantasia e l'immaginazione vengono relegate nella sfera dell'utopia al fine di renderle innocue e sminuirne il potere eversivo. Ciò avviene perché, come vedremo, le pulsioni erotiche (anche in senso creativo e ludico) sono gli unici elementi che permetterebbero al soggetto di appurare il proprio "stato di sonno", di opporre così il proprio Gran Rifiuto.<sup>25</sup> L'opera di Marcuse si dimostra di estrema modernità proprio perché, come abbiamo visto nelle teorie ludiche coeve al lavoro dello studioso tedesco, il ruolo scardinante del gioco viene potenziato dalla sua interazione e collaborazione con la sfera della serietà. In alcuni punti della ricerca di Marcuse, infatti, vi è una vera e propria concettualizzazione del lavoro che si compenetra col 'ludico': in questo senso, la membrana goffmaniana che veniva teorizzandosi negli stessi anni viene rappresentata come più che porosa, a tratti sfondata; così come pure le aperture di Suits ad una potenziale ludicità del lavoro, seguite dalle teorizzazioni di Csikszentmihalyi, sembrano elaborate in diretta continuità con le idee marcusiane.

Veniamo dunque a occuparci proprio di come e in che misura il lavoro arrivi ad ibridarsi col gioco nella concezione marcusiana, e dunque osserviamo anche meglio il ruolo scardinante e liberatorio tributato al gioco in *Eros e civiltà*. Nel suo volume del '55, Marcuse prospetta infatti una soluzione decisamente positiva al 'disagio della civiltà' freudiano: egli sostiene che il progresso umano non si muove unicamente verso una necessaria infelicità, ma tenderebbe invece ad un apogeo raggiungibile proprio in virtù dell'altrimenti esecrata evoluzione tecnologica. La liberazione dal bisogno, dalla freudiana *Ananke*, condurrebbe ad una

---

<sup>25</sup> Herbert Marcuse, *Eros e civiltà*, Torino, Einaudi, 2001, p. 137: "Il Grande Rifiuto è la protesta contro la repressione superflua, la lotta per la forma definitiva di libertà".

redistribuzione di beni e mezzi secondo criteri di equità e necessità, e ad una conseguente apertura della società alle attività stimolate dalla fantasia; ciò dovrebbe avvenire sulla base di un ripensamento dello stile di vita delle popolazioni più abbienti e di una coerente rinuncia ai privilegi da parte di queste ultime. Pur ammettendo le ovvie difficoltà di realizzazione di questa eventualità, Marcuse ritiene che in una società impostata su modelli ludici l'appagamento dei bisogni personali avverrebbe secondo un principio di soddisfazione e non di abbondanza giocoforza squilibrata. In una tale società infatti, assieme alla redistribuzione delle ricchezze avverrebbe un riassetto di valori in base ai quali definire la felicità ed il benessere dell'individuo, una sorta di "rivoluzione copernicana" di valori e stili di vita. Un'equa distribuzione dei beni e dei mezzi di produzione (tecnologicamente avanzati ed atti ad ottenere il massimo rendimento dal minimo sforzo) comporterebbe come conseguenza fondamentale la riduzione generale dell'orario di lavoro; lavoro che del resto, praticato per un quantitativo minore di ore giornaliere ed impiegando le proprie risorse umane secondo le proprie rispettive attitudini, cesserebbe di essere alienato. Queste dinamiche implicherebbero conseguenze inedite:

In questo caso, il quantitativo di energia istintuale che dovrebbe continuare ad essere deviato verso il lavoro necessario (a sua volta completamente meccanizzato e razionalizzato) sarebbe così esiguo da far crollare un vasto settore di limitazioni e modificazioni repressive, non più sostenuto da forze esterne. Conseguentemente, il rapporto antagonistico tra principio del piacere e principio della realtà verrebbe alterato in funzione del primo. L'Eros e gli istinti di vita, verrebbero lasciati liberi in una misura che non ha precedenti.<sup>26</sup>

Quella che Marcuse prospetta qui è una società in cui non solo il principio di piacere prevalga sul principio di realtà: per una collettività che fondi la propria esistenza su questo modello, il principio di piacere *si sostituisce* al principio di realtà, transcendendone le note limitazioni e gettando le basi per la costituzione di un assetto inedito. Quest'assetto ha come motore di riallineamento il concetto romantico, kantiano e schilleriano, di gioco, il cui afflato scardinante viene reimpiegato nel contesto postindustriale: esso diviene così la chiave di volta dell'ipotesi di una liberazione sociale – tanto dal sistema repressivo del Super-io freudiano, quanto da quello industriale ed economico in senso marxiano:

Liberata dalle esigenze del dominio, la riduzione quantitativa del tempo lavorativo e delle energie lavorative porta a un cambiamento qualitativo dell'esistenza umana: le ore libere più

---

<sup>26</sup> Herbert Marcuse, cit., p. 179.

che le ore lavorative determinano il suo contenuto. Il regno della libertà, espandendosi sempre più, diventa veramente il regno del gioco – del libero gioco di facoltà individuali. Così liberate, esse genereranno nuove forme di realizzazione e di scoperta del mondo, e queste a loro volta daranno una nuova forma al regno della necessità, alla lotta per l'esistenza.<sup>27</sup>

Inoltre, per quanto riguarda lo spauracchio di un ipotetico rilasciamento al godimento sfrenato, Marcuse precisa che gli istinti naturali, compreso l'istinto a godere, contengono in sé un elemento di autodeterminazione che, agendo in sintonia con la coscienza umana, contribuirebbe all'istituzione di una *morale libidica* tale da individuare la pienezza, la felicità, nella soddisfazione, e non nella ricerca compulsiva del piacere: viene naturale accostare a quest'idea la *lusory attitude* di Suits, col suo corollario di autolimitazione funzionale ai fini di un gioco autenticamente 'ludico'. Tuttavia, occorre precisare che quest'idea di società ludica ed anti-repressiva trae le sue origini da una formulazione pregressa a quella marcusiana: l'idea di una società di questo genere era presente già in filosofi come il socialista utopista Charles Fourier.<sup>28</sup>

Ne *L'uomo a una dimensione*, tuttavia, Marcuse appare decisamente più pessimista riguardo alla capacità, da parte della classe media e lavoratrice, di articolare il Gran Rifiuto necessario alla liberazione in chiave ludica da lui propugnata; esse sarebbero troppo invischiate nei meccanismi del sistema produttivo e imbonite dal dispositivo della cultura di massa e dei bisogni indotti per elaborare veri stimoli di sovversione. Quale sarebbe, dunque, il soggetto sociale in grado di (re)agire ludicamente? Nella parte finale del volume, Marcuse compie un'inattesa rivalutazione di una classe che nel pensiero marxiano è non-rivoluzionaria per eccellenza, ovvero quella definibile come 'sottoproletariato': questa categoria, difatti, nella teoria marxiana classica non è inserita nel processo produttivo e risulta dunque esclusa dalla dinamica della lotta di classe. Marcuse parla di questi soggetti sottoproletari descrivendoli in stato di 'alienazione libera e consapevole', la quale altro non è che un contraltare dell'uscita dal gioco. In effetti, la parola 'sistema' ricorrente in tutta l'opera di Marcuse è in vari modi uno specchio della parola 'gioco': usando una retorica non dissimile da quella di Bourdieu, Marcuse intende con 'sistema' non le

---

<sup>27</sup> Herbert Marcuse, cit., pp. 236-237.

<sup>28</sup> Charles Fourier aveva immaginato la vita di piccole comunità chiamate *falangi* (circa quattrocentocinquanta famiglie) organizzate in strutture abitative denominate *falansteri*. Secondo le teorie di Fourier all'interno dei falansteri non dovrebbe esistere la proprietà privata, così come le gerarchie di nessun genere: il lavoro sarebbe equamente distribuito secondo le passioni ed i talenti individuali e ogni individuo della società diventerebbe allo stesso tempo produttore e consumatore dei beni. Per Fourier, cui Marcuse si rifà esplicitamente (Cfr. Herbert Marcuse, cit., pp. 231-232), il lavoro deve infatti costituirsi come un'attività piacevole, dal momento che sono proprio le attività piacevoli il motore dell'agire umano. Pertanto, Fourier ipotizza una radicale riforma della società tutta e delle sue strutture lavorative: il lavoro dovrebbe essere assegnato in base alle inclinazioni personali, mutato frequentemente quando il piacere che esso procura diminuisca e organizzato in turni piuttosto brevi.

dinamiche che definiscono il gioco liberatorio, avente valore estetico e a tutti gli effetti rivoluzionario di *Eros e civiltà*, ma un gioco truccato, ingannevole, un tradimento dello spirito ludico. Nell'ultima pagina de *L'uomo a una dimensione*, Marcuse scrive:

Tuttavia, al di sotto della base popolare conservatrice vi è il sostrato dei reietti e degli stranieri, degli sfruttati e dei perseguitati di altre razze e di altri colori, dei disoccupati e degli inabili. Essi permangono al di fuori del processo democratico; [...] Perciò la loro opposizione è rivoluzionaria anche se non lo è la loro coscienza. La loro opposizione colpisce il sistema dal di fuori e quindi non è sviata dal sistema; è una forza elementare che viola le regole del gioco, e così facendo mostra che è un gioco truccato. [...] Il fatto che essi incominciano a rifiutare di prendere parte al gioco può essere il fatto che segna l'inizio della fine di un periodo.<sup>29</sup>

In questo senso, un sottoproletariato svincolato dalla tautologia della produzione e del consumo e per di più 'artisticamente alienato' avrebbe gli strumenti e le carte in regola per superare i limiti eteroimposti del 'sistema/gioco' che lo confina in un ruolo perdente e limitante, ricalcando la stessa dinamica evidenziata da Huizinga a proposito dei guastafeste<sup>30</sup> e tenendosi al *fil rouge* dell'adesione alle regole come *conditio sine qua non* del gioco, cui abbiamo già accennato a proposito di vari autori.

Tirando le somme, dunque, ed esaminando alcuni dettagli più direttamente pertinenti all'argomentazione di questa tesi, appare utilmente sintetica la definizione di Brian O'Connor, nel suo saggio dedicato al gioco e all'indolenza creativa in Schiller e Marcuse: "The concept of play, in this respect, is presented as a kind of transcendent truth"<sup>31</sup>. Quella del gioco/'ludico' in Marcuse è una piattaforma politica, che funge da grimaldello per evadere dall'alienazione inconsapevole della società ordinata dal principio di prestazione: un concetto al contempo pratico e trascendente, finanche gadameriano, nella misura in cui la ricerca filosofica collima con la ricerca della verità. È altresì utile evidenziare che, interrogato in merito, Marcuse dichiara di non credere nella possibilità di un gioco non agonistico, confermando la sua adesione alla tradizione huizinghiana;<sup>32</sup> il filosofo della scuola di Francoforte aggiunge però di credere nella possibilità di una (sana, corretta) competizione creativa – in questo senso, in modo certamente

---

<sup>29</sup> Herbert Marcuse, *L'uomo a una dimensione*, Torino, Einaudi, 1993, p. 265.

<sup>30</sup> Johan Huizinga, cit., p. 15: "Non appena si trasgrediscono le regole, il mondo del gioco crolla. Non esiste più gioco. [...] Il giocatore che s'oppone alle regole o vi si sottrae, è un guastafeste. L'idea della lealtà è inerente al gioco".

<sup>31</sup> Brian O'Connor, "Play, Idleness and the Problem of Necessity in Schiller and Marcuse", *British Journal for the History of Philosophy* 22:6 (2014), pp. 1095-1117, p. 1108.

<sup>32</sup> Cfr. Herbert Marcuse, *Teoria e critica del desiderio*, Roma, Manifestolibri, 2011, pp. 152-153.

non incidentale, pare anticipare il lavoro di De Koven (il quale, pur non citandolo direttamente, è sicuramente stato influenzato dal pensiero marcusiano circolante e quasi pervasivo nell'ambiente della sinistra radicale da cui De Koven proviene). L'idea di una competizione agonale creativa, nascente dall'insofferenza rispetto a regole del gioco fallaci e truccate e dall'esigenza di concepire una dimensione sociale e ludica alternativa a quella presente, sarà decisamente cruciale alla lettura di vari racconti presenti nel *corpus* di questa tesi, e più in generale pertinente all'orientamento teorico di quest'ultima.

Infine, sono vari i nodi problematici del pensiero marcusiano che sono stati evidenziati da studiosi contemporanei e successivi; uno fra tutti, il modo in cui lo studioso ha guardato al tempo di lavoro, presentato alternativamente come necessariamente alienato ed alienante (e dunque limitato al massimo, nella società non-repressiva organizzata sotto il principio di piacere) e, al contrario, 'erotizzabile' (in tal caso, incomprensibilmente relegato a poche ore). L'amara constatazione conclusiva che pare più attinente a questa discussione, alla luce dei fatti storici occorsi dagli anni Sessanta fino ai nostri giorni, è quella elaborata da Marco Bascetta nella sua introduzione alla raccolta di discorsi marcusiani pubblicati col titolo *La fine dell'utopia*:

Che la tecnologia avrebbe consentito di trasformare il lavoro in gioco, una volta scardinato, attraverso il rischiaramento delle coscienze, il dispositivo di riproduzione dei "bisogni repressivi", stride aspramente con un mondo, quello in cui oggi viviamo, che ha trasformato il gioco, la stessa libertà creativa dei soggetti, in lavoro, competizione, impresa assoggettata alla accumulazione del profitto. Marcuse, e con lui gli studenti berlinesi, vedevano nella manipolazione della coscienza e nella corruzione degli interessi gli strumenti attraverso i quali l'ordine capitalistico riproduceva surrettiziamente la sua propria necessità, fin nell'interiorità del soggetto. Non potevano immaginare come e quanto lo stesso principio del piacere e gli stessi bisogni di libertà potessero essere messi al lavoro, trasformati in fattori di produzione, moltiplicatori del profitto e infine in meccanismi di nuova dipendenza.<sup>33</sup>

### **Il ludico, l'estetico e l'irenico in Mihai Spariosu**

Come abbiamo già evidenziato, gli anni Ottanta e Novanta sono intensi sul fronte teorico del gioco tanto quanto gli anni Sessanta: a cavallo tra questi due decenni infatti lavorano vari studiosi (abbiamo già visto ad esempio Suits, che inaugura il ventennio, e Turner) che

---

<sup>33</sup> Herbert Marcuse, *La fine dell'utopia*, Roma, Manifestolibri, 2008, p. 13.



ravvivano il campo di studi, leggendo e criticando i reciproci lavori, scambiandosi pareri e idee a convegni, su riviste ed in forma epistolare, e dando una spinta ad un vero e proprio rinnovamento concettuale del campo, propedeutico, fra le altre cose, allo sviluppo dei *Game Studies* e della *gamification*. Tra questi studiosi, l'unico ad aver lavorato esclusivamente all'intersezione del campo del gioco con la letteratura è Mihai Spariosu, che ha dedicato tre volumi e numerosi capitoli e articoli all'argomento; è quindi imprescindibile occuparci, in questo studio, delle sue intuizioni in tal senso, nonostante sia anche doveroso dichiarare fin da ora che, dato il taglio divergente che la caratterizza, questa ricerca non se ne avvale necessariamente e pedissequamente.

Spariosu comincia il suo pluriennale lavoro sul gioco con *Literature, Mimesis and Play: Essays in Literary Theory*, uscito in Germania nel 1982. In questo breve volume, Spariosu fa quello che definisce 'un primo passo' verso la critica di due concetti monumentali come quelli di mimesi e di gioco nella cultura occidentale, sia come concetti separati, sia nella loro interrelazione, valutandone l'impatto in letteratura. Il compito che si propone è decisamente ambizioso, e ciò che emerge dalle circa centotrenta pagine dello studio di Spariosu è un sofisticato tentativo di mettere ordine nel rapporto tra letteratura e gioco nel contesto storico della nostra civiltà, applicando al concetto di gioco una prospettiva wittgensteiniana. Nel primo capitolo, quello che dà al libro la sua direzione teorica (i capitoli successivi, sono dedicati a un'indagine sul gioco e la mimesi in Cervantes, Sterne, Dostoevskij e Malcom Lowry), lo studioso si sofferma su due periodi in particolare: l'antichità greca, con Omero, Platone e Aristotele, e il periodo moderno, con Kant, Schiller, Heidegger e Fink, perché per lui è in questi due periodi che il gioco e la letteratura hanno attraversato cambiamenti fondamentali nel loro status. Secondo Spariosu, i filosofi del gioco si dividono tra classici e moderni, distinti a loro volta tra coloro che intendono il gioco come il risultato di un surplus di energia e i sostenitori del fatto che il gioco, al contrario, ricrei energia; un ulteriore discrimine è quello tra i filosofi che concepiscono il gioco e il lavoro come conciliabili/inconciliabili. Spariosu passa anche in rassegna le teorie del gioco come mimesi, secondo la sua analisi meno stimate di quelle che interpretano l'attività ludica come palestra della creatività. Egli segnala oltretutto un recupero dell'interesse verso il gioco nel campo delle scienze dure (vedasi la teoria dei giochi) e nel campo delle scienze sociali, con una nuova corrente di studiosi di matrice kantiana in fermento; infine, conclude il capitolo dopo aver esplorato le tesi di Huizinga, Caillois ed Ehrmann, specificando che è impossibile occuparsi di gioco in termini non binari a meno che non ci si disfi di un non meglio definito "power principle" in cui, tuttavia, siamo immersi e che quindi vizia le nostre analisi. Anche *God of Many Names*, del 1991, indaga le relazioni tra gioco, arte e potere, questa volta in età ed autori ellenici, e denuncia la stessa mancanza di definizione del potere di cui

Spariosu parla, e di cui ciò nonostante non definisce con chiarezza la natura; questa perplessità è riscontrabile anche negli appunti personali di Brian Sutton-Smith agli scritti di Spariosu, che ho potuto consultare nel mio soggiorno di ricerca presso la biblioteca dello Strong Museum of Play di Rochester, NY. Si pone in un'ottica non dissimile anche *Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*, testo del 1989, che si occupa del nesso tra il gioco e la filosofia/le scienze: in questo libro, si sostiene che la mentalità occidentale rispetto al gioco sia costituita sulla dicotomia, storicamente data, tra il gioco come fenomeno razionale, ordinatore e asservito al potere (ancora una volta, ritorna la nozione di potere con le medesime problematiche evidenziate in precedenza) e il gioco come fenomeno anarchico, paradossale e libero. È in questo testo, infine, che Spariosu comincia ad illustrare più marcatamente quello che è un filo conduttore anche del suo ultimo e più compiuto libro sul gioco, *The Wreath of Wild Olive: Play, Liminality and the Study of Literature* (1997), ovvero la tesi che il gioco nella sua variante ordinatrice e funzionale al potere sia in realtà pervasivo nella società occidentale, e configurato in ottica prettamente agonistica, competitiva.

In *The Wreath of Wild Olive*, come per gli altri testi di Spariosu, la prima parte offre il maggior approfondimento teorico: spaziando dalla filosofia alla letteratura all'antropologia, in essa Spariosu tratta le varie teorie del gioco, soprattutto contestualizzandole nella loro relazione con/contro le ideologie dominanti, e avanza la tesi della letteratura come baluardo "ludico-irenico" contro la mentalità ludico-antagonistica prevalente tanto in filosofia, quanto in critica letteraria. Per la costruzione del suo modello ludico-irenico, che intende appunto il gioco come elemento disordinato e disordinante, ma anche socializzante e creativo, Spariosu si rifà a Bachtin e Levinas (ai quali però rimprovera di essere in definitiva troppo iscritti nella temperie antagonistica occidentale), nonché al Buddismo Zen. Inoltre, Spariosu si riferisce a Turner nell'attribuire al gioco lo statuto di fenomeno liminale (e, più in generale, nello stabilire la liminalità ludica come una soglia tra due momenti di storia culturale, quello ludico-antagonistico e quello ludico-irenico). Nonostante questo libro e nel complesso, tutta l'opera di Spariosu sul gioco, presenti degli indubbi caratteri di originalità, proponendo un nuovo paradigma incorporante anche voci critiche e letterarie parodiche, ironiche e multiculturali, e partendo inoltre da assunti non esattamente eurocentrici, due debolezze maggiori sono riscontrabili nell'argomentazione, oltre alla già citata fumosa definizione del 'potere egemonico'. La prima è una mancanza di indagine sulle *cause* della marginalità del discorso ludico-irenico, e degli esponenti teorici e letterari che per Spariosu ne fanno parte: se l'antagonismo di questa nuova proposta con la "classica" corrente ludico-antagonistica è chiaro, come pure lo è la prevalenza di quest'ultima sulla prima, non vengono approfondite le ragioni storiche e socioeconomiche che stanno alla base di quest'esclusione. Il secondo limite è la confusione definitoria riguardo al

concetto di gioco, che in Spariosu è inteso più come gioco del pensiero, qualità procedurale che orienti la concezione filosofica, che come vero e proprio gioco o fenomeno ludico. Difatti, anche l'analisi dei testi letterari che segue i capitoli teorici appare poco metodica, inscritta in un orientamento del pensiero, piuttosto che un vero e proprio *close reading*. L'impressione complessiva di chi scrive è che nonostante il dichiarato intento programmatico di costituire un nuovo modello di critica letteraria, quella di Spariosu resti tuttavia la suggestione di un progetto ambizioso.

#### **4. Una ricognizione sul gioco e il 'ludico' in letteratura**

Il quadro d'insieme sulla teoria del gioco che abbiamo illustrato e analizzato nei capitoli precedenti offre numerosi strumenti ermeneutici per poter non solo riconoscere le manifestazioni del gioco e del 'ludico' nei testi letterari, ma anche valutarne l'impatto e stabilirne le funzioni. È da analisi di questo genere che sono partiti anche i testi critici che, soprattutto a partire dagli anni Ottanta del secolo scorso, hanno indagato le relazioni tra gioco e letteratura; il presente capitolo si occuperà pertanto di identificare e illustrare testi di varia natura (libri, riviste, articoli), anche in preparazione della discussione relativa alla scelta di indagare dinamiche di gioco nei racconti delle autrici su cui questa tesi è incentrata. Per evitare ridondanze, non verranno riproposti in questo capitolo gli studi di Ehrmann e Spariosu, che costituiscono una solida ibridazione tra la critica letteraria e la proposta teorica, e in virtù di questa seconda caratteristica sono stati esaminati in precedenza; tuttavia, essi restano riferimenti cardinali, che fanno da sfondo a molte delle ricerche considerate in questa sezione.

Nei testi qui esaminati ritornano alcune questioni, che verranno evidenziate di volta in volta: ad esempio, il rifiuto dell'opposizione tra gioco e serietà è un aspetto metodologico comune; particolarmente rilevanti dal punto di vista teorico saranno le elaborazioni concettuali di Suits e Derrida, contemporanee o quasi ai testi critici che ad esse si richiamano. Queste due teorie si dimostrano sicuramente tra le più influenti e dirompenti nel campo della critica ludica, anche perché maggiormente funzionali (soprattutto Derrida) all'analisi del gioco e del 'ludico' nella letteratura postmoderna. Su quest'ultima, inoltre, si è costituito un filone più compatto di testi critici che hanno individuato nella 'ludicità' formale uno dei tratti distintivi del postmodernismo, come vedremo; vari sono anche i critici che hanno scelto di collegare l'indagine sul gioco alla teoria della ricezione. Si noterà invece come pochi siano stati i testi che abbiano attribuito un'importanza significativa all'intersezione tra la letteratura, le dinamiche di gioco/'ludiche' e le dinamiche di genere, argomento centrale che viene pertanto posto in primo piano in questo lavoro di ricerca. Infine, una precisazione: i testi critici presi in considerazione pertengono all'ambito dell'americanistica e della comparatistica, in quanto più immediatamente aderenti al campo d'indagine di questa tesi.

##### **Gli anni Ottanta.**

Dà il via a questa relazione compilativa il denso articolo del 1976 di Robert Detweiler, "Games and Play in Modern American Fiction": nonostante si tratti di una ricerca relativamente breve rispetto ai vari studi critici ad esso seguiti, il tentativo di Detweiler di creare un modello interpretativo e al contempo mettere ordine nella selva teorica spesso irta di ostacoli del gioco

risulta ben argomentato, sistematico e sicuramente valido. L'articolo si apre con una panoramica sintetica ma accurata sulla teoria del gioco in filosofia, psicologia e matematica, per poi passare ad esporre i risultati di un'analisi su sessanta tra romanzi e raccolte di racconti pubblicati in America a partire dal 1965. Detweiler divide i testi esaminati in tre categorie: la narrativa 'giocosa', basata su esuberanza ed esagerazione ma non comprendente rappresentazioni del gioco a livello diegetico (per questo filone, lo studioso prende a esempio la prosa di Donald Barthelme); la narrativa che tematizza il gioco, o più frequentemente lo sport, come centro della trama (Detweiler porta l'esempio di Joyce Carol Oates e John Barth); infine, la terza categoria comprende i testi tramite i quali, o nei quali, l'autore gioca con il lettore (come in *Pale Fire* di Vladimir Nabokov). Diversamente da molti dei suoi predecessori, Detweiler mostra consapevolezza nel tenere distinte le due nozioni di gioco e 'ludico', seppure tale discriminazione resta implicito nel suo discorso; implicita, o probabilmente secondaria, resta pure la definizione di questi due concetti fondamentali – scelta che in questo caso appare a chi scrive meno condivisibile, o quantomeno degna di un'esplicitazione e motivazione da parte dell'autore.

Nel discutere le caratteristiche della 'ludicità' di un testo, Detweiler accenna alla diffusa nozione secondo la quale la narrazione è, in qualche misura, una forma di gioco, in quanto essa crea un mondo 'altro' tramite l'immaginazione ed è un'elaborata, astratta forma di finzione; se ne smarca però ben presto, spiegando che la letteratura 'ludica' (la terza categoria) a cui egli si riferisce si articola soprattutto nell'autoconsapevolezza della narrazione come gioco che si svolge tra lettore e autore. L'autore infatti manipola gli elementi della narrazione al fine di indicare al lettore esplicitamente la loro artificialità, spesso tramite la forma del *roman à clef*; pertanto, questo tipo di narrazione è 'ludica' a livello strutturale, discostandosi da narrazioni giocose a livello intradiegetico. Un'ulteriore interessante operazione svolta da Detweiler è quella di associare, in modo persuasivo e in seguito ad un'esauriente argomentazione, a ogni categoria di letteratura 'ludica' una delle quattro categorie di Caillois: la narrativa 'giocosa' è legata alla versatilità dell'immaginazione, dunque all'*alea*; nella narrativa in cui il gioco è parte della trama, questo presenta sempre valore simbolico, ed è dunque connessa alla *mimesis*; infine, la narrativa 'ludica' che riproduce una dinamica di gioco, e dunque di sfida tra autore e lettore, è assimilabile all'*agon*. Nel suo studio del 1994 sulla narrativa postmoderna ed il 'ludico', Ruth Burke osserva acutamente che la quarta categoria cailloisiana, quella dell'*ilinx*, non viene presa in considerazione da Detweiler, senza neppure chiarire il perché di quest'esclusione; l'autrice pertanto avanza l'intrigante ipotesi di intrecciare la categoria dell'*ilinx* alla letteratura postmoderna, in associazione alla risposta 'vertiginosa' che il testo postmoderno suscita nel

lettore.<sup>1</sup> Questa riflessione non nasce nel vuoto, ma si pone in continuità con un certo numero di testi critici che, prima di Burke, hanno esaminato la ludicità del romanzo postmoderno, americano e non; del resto, lo stesso Detweiler (come Ehrmann prima di lui) pare aprire la strada a elaborazioni di questo tipo, auspicando alla fine del suo saggio la nascita di un intero filone di studi dedicato allo studio organico della tematizzazione letteraria del gioco.

Aprì ufficialmente gli anni Ottanta uno dei primi studi critici interamente dedicati al gioco, ovvero il volume di Christian Messenger del 1981, *Sport and the Spirit of Play in American Fiction: Hawthorne to Faulkner*. È possibile definire quello di Messenger un testo pionieristico, per il motivo già menzionato ed altri ancora: ad esempio, è rilevante che la dettagliata ed ampia analisi, esplicitata esaurientemente dal titolo, si snodi a partire dalla teoria del gioco (fino a quel momento pressoché ignorata nella critica letteraria), e non si affili a nessun indirizzo teorico prevalente all'epoca. Lo studio di Messenger esplora le relazioni tra lo sport, la storia culturale e la letteratura nordamericana, identificando proprio lo sport come veicolo metaforico dell'«americanità» attraverso la figura dell'eroe sportivo. Lo «spirito del gioco» evocato nel titolo è fortemente ridimensionato già nell'introduzione: Messenger dichiara di volersene occupare in maniera tangenziale e limitata, sia perché l'argomento è in sé estremamente vasto e impegnativo in senso multidisciplinare, sia perché allo studioso interessa approfondirlo esclusivamente nella misura in cui esso è rilevabile all'interno e tramite lo sport. In questo senso, anche i giochi veri e propri come oggetto di studio sono chiaramente collaterali, in quanto gli unici a trovare posto in questa cornice analitica sono i giochi sportivi.

Nella sua indagine, Messenger individua tre tipi di eroi (il «popular sports hero», lo «school sports hero» e il «ritual sports hero») che costituiscono i modelli interpretativi delle dinamiche (talvolta mitiche e mitizzanti) dell'organizzazione della società statunitense. Lo studio di Messenger è solido e accurato nell'analisi dei testi scelti, ed è interessante soffermarsi su un particolare brano dell'introduzione, che mette a fuoco una questione cruciale per questa tesi:

The range of fiction examined shows how few well-drawn female characters are part of the world of play and sport, and, alternately, how women in play and sport are not fully characterized. [...] Perhaps when American society as a whole accepts the role of women in sports, or women as “playful” without immediate sexual connotations, then American writers will create their fictional sisters. Until that time, the representation of play and sport in American fiction remains a distorted masculine preserve

---

<sup>1</sup> Cfr. Ruth E. Burke, *The Games of Poetics: Ludic Criticism and Postmodern Fiction*, New York, Peter Lang, 1994.

where sexual stereotyping is even more prevalent than in American fiction as a whole. This is a subject for another volume.<sup>2</sup>

Appare significativo che già il primo studio sistematico in ambito statunitense sul gioco e la letteratura segnali in maniera così precisa un vuoto (o una distorsione rappresentativa) di tale rilevanza; pertanto, sorprende ancora di più il fatto che negli studi successivi questa sfida non sempre venga raccolta – e che pur quando viene raccolta aleggi nell'analisi una certa impressione di 'tokenism'. Sorprende altresì il fatto che Messenger licenzi in maniera così sbrigativa la scottante questione da lui stesso evidenziata, pur affermando la necessità di un ulteriore studio sull'argomento. Ed è precisamente questo uno degli obiettivi della presente tesi: andare a indagare le rappresentazioni del gioco e del 'ludico' che si svincolano dal cosiddetto 'male gaze', le quali sono, pur se talvolta ai margini, sicuramente presenti nella letteratura americana.

La favorevole accoglienza del primo libro ha incoraggiato Messenger a scrivere un secondo volume: pubblicato nel 1990 col titolo *Sport and the Spirit of Play in Contemporary American Fiction*, ha ricevuto ancora maggiore attenzione critica e apprezzamento unanime rispetto alla ricerca precedente. In questo studio successivo, Messenger adotta una prospettiva dichiaratamente più letteraria e nello specifico narratologica. Si occupa infatti di descrivere la relazione tra sport e gioco e mette a punto una semantica strutturale per lo studio dello sport nella narrativa contemporanea statunitense, tramite la predisposizione di un quadrato semiotico di Greimas, attraverso il quale cataloga eroismo individuale, antierismo (ovvero le azioni di un eroe che rifiuta la competizione, desidera essere da solo contro/nella natura) ed eroismo collettivo (ovvero un eroe alla ricerca di mentori, discepoli e rituali di passaggio). Particolarmente degno di nota è il sesto capitolo, dedicato interamente alla resa narrativa delle donne e dello sport: all'interno di esso, e nello specifico nella sezione denominata "The Strategies of Mimicry", Messenger intende complicare e spingere oltre le affermazioni frettolosamente rinviate nel suo primo libro a proposito della rappresentazione delle donne. Invocando la teoria femminista, per Messenger l'arena sportiva (e dunque ludica) si configura come un campo dominato da dinamiche prettamente maschili, agonistiche, che comprimono le donne nei ruoli di idolo inerte, dagli attributi inferi e dunque temibili, o di elemento dissuasivo per l'azione e il legame tra uomini. Basandosi su studi di Sutton-Smith riguardanti l'organizzazione del gioco da parte delle bambine e adolescenti, e chiamando a supporto di questa visione anche Nancy Chodorow, Messenger ne delinea le dinamiche come più cooperative, immaginifiche, complesse in termini socio-drammatici; il gioco di bambine e

---

<sup>2</sup>Christian K. Messenger, *Sport and the Spirit of Play in American Fiction: Hawthorne to Faulkner*. New York, Columbia University Press, 1981, p. XIV.

adolescenti è definito come maggiormente rappresentativo e mimetico (la famiglia nucleare viene spesso riproposta) rispetto a quello delle loro controparti maschili, che è invece aperto a elaborazioni mitiche di missioni, sfide contro nemici, destino e mortalità. Successivamente, tuttavia, Messenger precisa che il pensiero femminista più radicale di Luce Irigaray tende a superare quest'opposizione binaria maschile/femminile, proponendo il gioco come risposta ad essa: è questo l'orientamento che guida il *close reading* dei quattro romanzi che Messenger sceglie per indagare la rappresentazione delle donne nell'attività sportiva. Attraverso Irigaray, Messenger individua nella pratica imitativa del ruolo 'tipicamente femminile' in transazioni di gioco, così come esso è prescritto e descritto da uno sguardo e una dinamica propriamente maschile, una ripetizione non acritica, bensì burlesca e tesa a creare spazi di apertura ad un 'altrove' che espone alla problematizzazione le suddette dinamiche. Questo genere di ripetizione sarebbe al contempo una rivelazione ed una prevenzione di futura oppressione; una strategia a dire di Messenger derridiana, che include l'idea di molteplicità dell'io femminile, il quale viene esposto a seconda delle circostanze e della convenienza, in forma diversa. Il critico, in ogni caso, non perviene a conclusioni rassicuranti:

The complex coding of Gender-Power-Language-Representation in sport and play finally stipulates that (1) to play is in response to powerlessness; (2) to compete is in the male dominant mode; (3) to play as a man is to begin to strike through the mode of powerlessness; (4) to compete as a woman is to strike through the mode of power. For a man to play is, in some ways, to simulate feminization for potential "self-definition" and "rebellion," yet he is only playing that role in his language and self-assertion as one of his choices. He is "playing at play". A woman has no choice but to play, for her only language is not really her own and she is only eroticized within it. Her miming within that language is as involuntary as her self-touching. To be "multiple" is not, in the realities of power and powerlessness, a choice, but the absolutely necessary mode of being for women.<sup>3</sup>

Se alcune di queste conclusioni paiono certamente condivisibili, altre lasciano spazio ad una riformulazione, come vedremo in seguito; resta comunque significativo, e quasi unico nel campo di studi, l'impegno dell'autore nel tracciare una traiettoria teorica e interpretativa specificamente dedicata al ruolo delle donne nel gioco, seppur prevalentemente sportivo.

---

<sup>3</sup> Christian Messenger, *Sport and the Spirit of Play in Contemporary American Fiction*, New York, Columbia University Press, 1990, p. 191.



In contemporanea al primo volume di Messenger viene pubblicato anche un altro testo incentrato sullo studio dell'intersezione tra letteratura e sport, *Playful Fictions and Fictional Players: Game, Sport and Survival in Contemporary American Fiction*, a firma di Neil David Berman. Anche questo lavoro si concentra sul rapporto tra una forma del gioco – lo sport – con la cultura nordamericana, leggendone le dinamiche in cinque romanzi contemporanei (tra i quali *End Zone* di Don De Lillo); diversamente dallo studio di Messenger, tuttavia, questo studio ha una portata decisamente più limitata, testimoniata anche dal numero ridotto di romanzi nel *corpus* e da una trattazione nettamente più snella. Berman parte dall'assunto che lo sport è una componente essenziale dell'*ethos* americano contemporaneo, e ne precisa in ottica huizinghiana l'interdipendenza con la cultura, rifiutandosi di concettualizzare tanto il gioco quanto lo sport come un'eterotopia autoreferenziale. Nel tracciare il quadro delle relazioni tra il gioco in senso ampio e lo sport, Berman insiste sul potenziale liberatorio di entrambi con un'enfasi quasi schilleriana; nondimeno, è indicativo osservare come solo in uno dei cinque romanzi su cui Berman incentra la sua analisi lo sport si ponga in definitiva come una chiave per la risoluzione di dinamiche di potere oppressive in senso creativo, mentre nei primi due testi il gioco viene addirittura dichiarato un'attività impossibile.

La critica torna a occuparsi nuovamente di gioco, anziché di sport, con Peter Hutchinson, che nel 1983 pubblica *Games Authors Play*: nella sua prima parte, questo testo fa dialogare la teoria della ricezione con quella del gioco, mentre la seconda consiste in una sorta di glossario descrittivo di strumenti ludici applicati in letteratura, tra i quali l'allegoria, il mito, il paradosso. Non ci soffermeremo a lungo sul volume di Hutchinson, in parte perché esso si dimostra a tratti uno studio immaturo e ha del resto ricevuto esclusivamente recensioni poco lusinghiere, ma soprattutto per un motivo più strutturale. In accordo col titolo, infatti, in *Games Authors Play* l'autore è sostanzialmente un manipolatore, che infligge il gioco e le sue dinamiche ai propri lettori: non vengono quindi analizzate le dinamiche di gioco o ludiche all'interno dei testi, che costituiscono l'oggetto centrale di questa tesi, e anche il modo in cui i dispositivi ludici vengono illustrati nella seconda parte del libro tradisce una tendenza alla conferma dell'idea precedentemente postulata di autore come manipolatore.

Proseguiamo la nostra ricognizione occupandoci del volume *Auctor Ludens. Essays on Play in Literature* (1986), che è un'ampia raccolta di quindici saggi sugli aspetti ludici di testi letterari dal medioevo alla contemporaneità. I due curatori, Gerald Guinness e Andrew Hurley, aprono la prefazione al libro con una dichiarazione a dir poco irrituale, ovvero affermando che “*Auctor Ludens* is a book about play practice rather than play theory”:<sup>4</sup> sgombrando il campo da lunghe

---

<sup>4</sup> Gerald Guinness e Andrew Hurley, a cura di, *Auctor Ludens: Essays on Play in Literature*, Philadelphia, John Benjamins, 1986, p. VII.

premesse teoriche sul gioco e le sue dinamiche ed evitando così di profilare l'orientamento critico della propria raccolta, essi intendono lasciare agli autori dei saggi la libertà di spaziare tra le varie e più disparate definizioni di gioco. Il risultato è un volume vario che offre numerosi spunti e chiavi di lettura, ma è anche consapevolmente disorganico. Le varie sezioni prendono in considerazione il gioco in cui l'autore coinvolge il lettore, il canone, sé stesso, e la letteratura interpretata come gioco piacevole, mimetico o esistenziale; esse, tuttavia, non vengono messe a confronto tra di loro, bensì giustapposte. La conseguenza di questa (pur cosciente) mancanza di una cornice teorica definita è quella che i singoli saggi perdono l'ancoraggio ad un centro concettuale di fatto assente, restando monadi isolate, per quanto non prive di riflessioni acute. Se il gesto intellettuale di rifiutare ogni dogmatismo risulta essere una tentazione affascinante e non priva d'intuito (anticipando di circa un decennio gli assunti sull'ambiguità del gioco di Sutton-Smith), esso presenta il grosso limite di non poter 'fare scuola' e iniziare un vero e proprio filone di studi sul gioco in letteratura, giacché voltare le spalle alla teoria non si dimostra, in definitiva, una metodologia efficace per generarne una.

La metà degli anni '80 si conferma un momento intenso dal punto di vista dell'interesse per il gioco da parte della critica letteraria: seguendo il sentiero tracciato da Ehrmann quasi vent'anni prima, due riviste decidono di dedicare un intero numero al gioco nel 1985 e nel 1986. Nel 1985, la *Canadian Review of Comparative Literature* incentra il secondo volume del numero 12 su quest'argomento, indagandone le implicazioni letterarie; apre la rivista il ricco articolo di Robert R. Wilson, che effettua un'efficace ricognizione dei concetti di gioco e ludico in filosofia e segnala le elaborazioni derridiane sul 'libero gioco' come stella polare degli articoli raccolti nel periodico. Spiccano particolarmente per efficacia analitica, all'interno di quest'ultimo, i contributi di Holquist (elemento di continuità con il numero di *Yale French Studies* curato da Ehrmann), che discute il concetto di 'carnevalizzazione' di Bachtin alla luce appunto del 'libero gioco' derridiano, quello di Suits sulla *detective story* come gioco letterario e quello di Peter Steele sull'intertestualità come fenomeno ludico; chiude il numero un'imponente bibliografia commentata su gioco e letteratura, a cura di James A. G. Marino. Quello di Wilson per il gioco si conferma un interesse non isolato, in quanto alcuni anni dopo, nel 1990, egli pubblica *In Palamedes' Shadow: Explorations in Play, Game and Narrative Theory*, un libro interamente dedicato allo studio delle dinamiche testuali del gioco, il cui titolo ricalca in parte quello dell'articolo pubblicato dalla *Canadian Review of Comparative Literature*. In questo volume, Wilson scinde meticolosamente i concetti di gioco e 'ludico', enfatizzando il valore di quest'ultimo relativamente ai testi letterari, le cui regole stilistiche e testuali tendono ad essere violate per produrre nuovi significati. Non a caso, partendo da un tale presupposto, Wilson sceglie di approfondire nella cornice teorica che guida la sua analisi dei testi le teorie di Bachtin e Derrida,

che pongono al centro la sovversione o la decostruzione delle regole formali e dei sistemi ideologicamente dominanti. Wilson cerca un difficile dialogo tra il pensiero dei due studiosi, risultando a tratti più convincente e a tratti più dubbioso sulla riuscita del proprio stesso progetto, soprattutto a proposito dei rimandi intertestuali intesi come gioco; al punto da affermare in prima persona “The ineluctable problem for the articulation of a theory of play in literature is whether one may have both Bakhtin and Derrida, free play and dialogism, within a single inclusive model”.<sup>5</sup>

Nel 1986, Sura P. Rath dimostra il suo interesse per il gioco in letteratura pubblicando sulla rivista *Diogene* un articolo in cui elabora un modello narratologico attraverso il quale leggere le dinamiche ludiche all'interno di testi narrativi; nello stesso anno, la studiosa cura anche il numero 3 della *South Central Review*, contenente una sezione di quattro articoli dedicati ad un'analisi teorica del 'ludico' come parametro critico per l'interpretazione di testi letterari. Nel suo articolo introduttivo, Rath ripercorre le tappe dello studio sul gioco in filosofia da Platone a Derrida, situandosi implicitamente nel solco già segnato da Wilson ed i suoi autori nel numero della *Canadian Review of Comparative Literature* dell'anno precedente; non a caso, lo stesso Wilson è autore di un articolo nel numero curato da Rath. Particolarmente rilevante, in questo volume, il contributo teorico di Ronald F. Foust, il quale mette a punto una proposta di tassonomia basata sul ruolo che il gioco ricopre in letteratura, ed ipotizza quattro categorie di giochi: di sineddoche, di *logos*, strutturali e anagogici. Tra le pubblicazioni in rivista di questi anni, ricordiamo infine anche l'articolo di John Kuehl, “The Ludic Impulse in Recent American Fiction” (1986): pur avendo uno scopo limitato (si tratta infatti di una ricognizione non teorica e piuttosto descrittiva di romanzi e racconti dei decenni '70 e '80 caratterizzati da elementi di gioco a livello diegetico), questo studio contribuisce a tenere alto l'interesse della critica sulle dinamiche e gli esiti narrativi del gioco.

### **Gli anni Novanta.**

Se la critica prodotta negli anni Ottanta è pionieristica in termini di proposte metodologiche, gli anni Novanta sono certamente il decennio che ha offerto i contributi più strutturati nell'ambito della critica ludica. La prima figura che incontriamo è quella di Michael Oriard, che sicuramente si distingue tra quelle prese in esame nel corso di questa ricognizione. Non soltanto il suo *Sporting with the Gods: The Rhetoric of Play and Game in American Culture* (1991) è un testo notevole, letto, citato e recensito da due dei maggiori contributori alla critica ludica degli anni Novanta, Christian Messenger e Brian Edwards, ma Oriard incarna la sua ricerca sul

---

<sup>5</sup> Robert Rawdon Wilson, *In Palamedes' Shadow: Explorations in Play, Game and Narrative Theory*, Boston, Northeastern University Press, 1990, p. 211.

gioco nella sua doppia figura di accademico studioso di letteratura americana e *offensive lineman* per quattro stagioni (1970-1974) con i Kansas City Chiefs, squadra della NFL; un profilo decisamente singolare, tra gli studiosi che si sono occupati di gioco.

In termini di raggio disciplinare, il massiccio *Sporting with the Gods* è certamente un testo esaustivo: tratta infatti tanto del gioco, quanto dello sport e del 'ludico'. Si rivela per questo uno dei tentativi più audaci e per certi versi riusciti di indagine sul gioco e sull'elemento ludico in letteratura. Nel prologo, Oriard costruisce la sua argomentazione in contrasto con quella di Huizinga: interpretando il gioco come metafora della vita, egli intende investigare il modo in cui questa metafora crea e rivela valori culturali, seguendone le metamorfosi nel corso del tempo, dal 1800 agli anni Ottanta del Novecento. Nel percorso diacronico che sviluppa, Oriard adotta un taglio storico-culturale che approfondisce attraverso la lente del gioco (e come specchio di essa) il mito della frontiera, il *southern honor*, le configurazioni di genere nella società e nella scrittura delle donne, il romanzo modernista, le dinamiche di razza nella scrittura di autori afroamericani, la controcultura degli anni Sessanta; poco è lasciato al caso. Oriard si concentra su questo vasto arco temporale anticipando alcune riflessioni che verranno maggiormente sviluppate nel corso del decennio (ad esempio nel lavoro di William Gleason): egli infatti intende seguire la trasformazione del gioco durante gli stadi di sviluppo del capitalismo dimostrando al contempo l'interconnessione tra i due, testimoniata da aspetti come la diffusione dei giochi nel tempo libero. Il libro di Oriard incorpora anche la scrittura dei 'margini' del canone americano, così concettualizzando il rapporto conflittuale che questi intrattengono con le costruzioni ideologiche dominanti, talvolta minandole, talvolta consolidandole proprio malgrado.

I due aspetti del testo di Oriard che risultano particolarmente di rilievo nell'ottica di questa tesi sono l'attenzione particolare che l'autore tributa alla relazione che le donne (in quanto autrici, ma anche in quanto narratrici e personaggi intradiegetici) stabiliscono col gioco e la 'ludicità', e lo spazio inedito che questa trattazione assegna alla controcultura come luogo di potenziale realizzazione della 'ludicità'. Nello specifico del primo punto, il terzo capitolo è interamente dedicato ad una lettura delle dinamiche amorose e del *flirt* come gioco di strategia nell'Ottocento, anche in romanzi scritti da donne. Ciononostante, riferimenti all'intreccio e all'incontro spesso conflittuale delle donne col gioco non mancano nel resto del volume, il cui epilogo è oltretutto costituito in larga parte da una concettualizzazione della teoria femminista contemporanea ad Oriard come *locus amoenus* del gioco e della critica letteraria in chiave ludica. Per quanto riguarda gli anni Sessanta e la controcultura, invece, l'intero dodicesimo capitolo esamina il privilegiato, seppur controverso e finanche controproducente, rapporto che le narrazioni della controcultura hanno instaurato col gioco, a partire dalle prime sperimentazioni

della Beat generation per finire col romanzo *new age*, il tutto sotto l'influenza concettuale di Herbert Marcuse.

Laddove il dodicesimo capitolo offre riflessioni sicuramente utili e maggiormente in sintonia con l'orientamento teorico del presente studio, l'illustrazione che Oriard fa relativamente alle dinamiche di genere risente talora di quello che è uno dei limiti del testo in generale, ovvero la labilità del confine tra ciò che è considerato come gioco e ciò che non lo è. Se è vero infatti che Oriard guarda al gioco, allo sport e al 'ludico' come metafore della vita, è pur vero che egli omette di fornire una strumentazione teorica adeguata, nei primi capitoli del libro, atta a determinare cosa sia gioco e cosa invece non lo sia; dunque i lettori seguono la disamina di elementi come l'amore ed il *flirt*, l'eroismo, il successo lavorativo, le relazioni razziali, la legge, la politica, il rapporto con Dio, tutti raccolti sotto l'etichetta di 'gioco' – col risultato di restare fortemente perplessi e di perdere l'orientamento. Senza un'esplicitazione puntuale delle fonti teoriche a cui sicuramente Oriard ha attinto (nell'introduzione lo studioso menziona brevemente Huizinga e altri autori fondamentali della teoria del gioco), proporre l'interpretazione del gioco come metafora della vita, ovvero come emblema di qualsivoglia dinamica sociale che metta in primo piano creatività, contrasto, o regole da rispettare, risulta un progetto decisamente troppo ambizioso. Nel processo di astrazione, la metafora del gioco perde forza; la membrana goffmaniana non è più porosa, bensì invisibile, ed estesa all'infinito.

Un altro limite del testo di Oriard è riscontrabile nella netta descrizione binaria dell'«Ottocento come secolo del lavoro» in opposizione al Novecento, 'secolo del gioco': sebbene un tentativo di problematizzarla venga fatto nella prefazione, una discussione posta in questi termini si rivela ormai superata, soprattutto alla luce delle elaborazioni di teorici contemporanei a Oriard (che tuttavia, e forse non a caso, non vengono mai espressamente nominati). Convince poco anche l'epilogo, che intrepidamente ma poco rigorosamente propone la teoria femminista come avanguardia della critica ludica: la discussione parte da assunti tanto astratti quanto quelli che identificano il gioco come metafora della vita nella prima parte del libro, la teoria femminista illustrata non viene fatta interagire con quella del gioco e il discorso programmatico di Oriard finisce per rasentare l'essentialismo. I risultati della ricerca di Oriard presentano in ogni caso spunti molto validi, l'opera da lui condotta è molto ben strutturata e motivata negli aspetti storico-culturali e questo testo sicuramente merita tutta l'attenzione critica che ha ricevuto; il piano teorico però avrebbe tratto beneficio da un'esplicitazione preliminare maggiore, e il discorso abbozzato nell'epilogo meriterebbe forse un libro a sé.

Il tentativo che Warren Motte compie in *Playtexts: Ludics and Contemporary Literature* (1995) è meno ambizioso di quello di Oriard, ma sicuramente più organico: lo studioso si prefigge entusiasticamente di leggere le dinamiche del gioco nell'opera di dieci autori (tra i quali

Bréton, Calvino, Nabokov, Perec, Eco) muovendosi in ottica comparatistica. Motte fonda la sua analisi del gioco su testi teorici classici come quelli di Huizinga, Caillois ed Ehrmann, che non manca di mettere in dialogo con le speculazioni filosofiche di Fink, Wittgenstein e Gadamer, nonché con le più audaci formulazioni di Derrida, dedicando la seconda parte del suo studio ad un *close reading* dei testi letterari che prende in esame. Opponendosi fermamente alla presunta dicotomia tra gioco e serietà, Motte assume un punto di vista che rivendica tanto la scrittura quanto la lettura come attività ludiche, e definisce il gioco come un aspetto intrinseco al testo letterario; posizioni interamente coerenti con la sua ricerca sull'Oulipo e le sperimentazioni di gioco linguistico all'interno di quella corrente letteraria. Nonostante l'iniziativa sicuramente interessante ed il ricco quadro teorico di riferimento, il lavoro di Motte tradisce svariate debolezze, come rileva Mary Orr nella sua accurata recensione:<sup>6</sup> la selezione quasi aleatoria degli autori e delle loro opere, motivata da un non meglio definito carattere di 'ludicità', unitamente all'idea che il rapporto stesso tra autore e lettore sia di natura ludica – una natura che tuttavia resta sufficientemente vaga da poter essere applicata a qualsiasi testo e autore – privano il testo di Motte dell'autorevolezza che si richiede ad uno studio teorico che faccia scuola. Orr evidenzia altresì un aspetto che verrà ripreso successivamente in questa tesi, ovvero che “there is too much that is ludic, subversive, and original in the works of African and South American writers, male and female, to be ignored in a study such as this”<sup>7</sup>, soprattutto alla luce dell'attenzione richiamata dagli embrionali sforzi di Messenger e dal sostanziale impegno di Oriard su questo aspetto.

Il lavoro compiuto da Brian Edwards nel suo *Theories of Play and Postmodern Fiction*, solo pochi anni più tardi, è ben più efficace di quello di Motte, e si situa nel fecondo filone di studi dedicati al carattere ludico della letteratura postmoderna. Anche Edwards, come Burke prima di lui, sceglie infatti di utilizzare il gioco come chiave di lettura del romanzo postmoderno: proponendo una definizione del tutto postmoderna del concetto di 'gioco', egli ne interpreta dinamiche ed esiti nei romanzi di autori quali Thomas Pynchon, John Barth, Robert Kroetsch, Angela Carter e Peter Carey. Edwards basa la sua analisi su due parametri che recupera dal lavoro dei vari critici a lui antecedenti, ovvero il rifiuto categorico della logica binaria che vede il gioco e la serietà come incommensurabili ed opposti, ed una concezione estremamente mobile del gioco, in una prospettiva decostruzionista e particolarmente legata all'interpretazione che di questo ha fornito Derrida. Fondandosi sull'idea di precarietà del senso/del sistema linguistico, lo studio di Edwards interseca in ciascun capitolo la lettura della teoria letteraria con quella del

---

<sup>6</sup> Cfr. Mary Orr, “Playtexts: Ludics and Contemporary Literature, by Warren Motte”, recensione, *The Modern Language Review* 92, num. 4 (1997), pp. 926-927.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 926.

testo narrativo e si offre come vero e proprio anello di congiunzione tra i due: Edwards concettualizza entrambi come un campo di gioco dove gerarchie e rapporti di potere si definiscono, distruggono, ridefiniscono, in maniera perpetuamente variabile e libera. Per Edwards, proprio in questa instabilità risiede la *verve* trasformativa del gioco, che coincide con l'apertura delle dinamiche testuali secondo un lessico propriamente postmoderno che rifiuta l'etichetta di frivolezza e rivendica piuttosto valore estetico contro i sistemi (di potere, di lettura, di stile) chiusi. Grande enfasi è posta sul ruolo interpretativo del lettore, al quale, secondo l'indirizzo del *reader-response criticism*, spetta il compito di cogliere ed assegnare i molteplici significati e rimandi intertestuali *in gioco* all'interno dei testi letterari: nei vari capitoli, il lettore assume la postura interattivo-ludica di un *trickster*, di un camaleonte, di Scheherazade. Laddove questo studio si rivela solido per svariate ragioni (il taglio critico deciso e la conseguente non-pretesa di esaustività, l'accurata selezione dei testi, l'efficace strutturazione dei capitoli e la validità del *close reading*), resta prevalente il suo orientamento a concentrarsi su questioni formali, con le implicazioni socio-politiche del discorso in scarsa evidenza. In ogni caso, è degno di nota il fatto che anche Edwards consideri e si occupi di gioco e di 'ludico' come di modelli separati e, alla stregua di numerosi teorici precedentemente incontrati nella mia ricerca, sostenga anch'egli la portata maggiormente ampia e potenzialmente sovversiva del 'ludico' rispetto al gioco.

Anche William A. Gleason, con il suo *The Leisure Ethic: Work and Play in American Literature, 1840-1940*, pubblicato nel 1999, si colloca nettamente nel campo dell'indagine sul 'ludico'. Seguendo le orme metodologiche di Oriard, l'ampio studio di Gleason indaga le relazioni tra gioco e lavoro alla luce del progresso industriale del secolo osservato, considerandone l'impatto socio-economico e gli esiti letterari; lo studioso ipotizza uno spostamento ideologico dall'etica protestante del lavoro all'etica del tempo libero (anch'essa pienamente inscritta nel meccanismo produttivo). La prima cosa che colpisce del lavoro di Gleason, forse per contrasto con i testi considerati in precedenza, è la scarsa definizione della nozione di 'gioco' e la sostanziale impossibilità di discernere il 'ludico' dal 'tempo libero': piuttosto che alle dinamiche di gioco in sé, Gleason appare chiaramente interessato all'aspetto ludico (dunque improduttivo) del tempo libero, omettendo però di delinearne rigorosamente i contorni. L'idea di 'ludico' che propone è di conseguenza eccessivamente ampia, inclusiva di qualsiasi attività ricreativa o rilassante, dunque si finisce per sentire fortemente l'esigenza di argini metodologici, durante la lettura. Questo difetto strutturale trova del resto riscontro nella scarsità di testi teorici di riferimento per quanto riguarda il gioco: Huizinga, Caillois e Spriou vengono quasi dati per impliciti, mentre dell'ottimo lavoro di Oriard (a cui Gleason si appoggia) non viene raccolta la ricchezza bibliografica.

Ciononostante, il libro di Gleason offre spunti notevoli. L'autore infatti punta il dito contro i (non meglio definiti) teorici del gioco, che a suo dire avrebbero sostanzialmente ridotto il campo di studi ad uno strumento di assimilazione culturale asservito alle dinamiche del capitalismo industriale, mancando clamorosamente il fondamentale bersaglio della sfida alle configurazioni capitaliste di classe e razza negli Stati Uniti (esempio classico: i parchi pubblici e gli sport di squadra come luogo/strumento di propaganda assimilatrice). In relazione a quest'argomentazione, Gleason struttura un *close reading* selettivo di romanzi scritti da immigrati o donne e incentrati su dinamiche razziali. Questo discorso, che presenta aspetti innovativi ed audaci, implica tuttavia che i soggetti 'agiti' da queste dinamiche siano destinatari completamente inerti e impotenti rispetto alle stesse: pertanto essi vengono concettualizzati come *tabula rasa* offerta all'ulteriore appiattimento economico e culturale operato dal *mainstream* americano. Questa visione vittimizzante e semplicistica indebolisce irrimediabilmente il discorso di Gleason, trascurando qualsivoglia contro-narrazione o spinta di reazione da parte dei gruppi sociali identificati come marginalizzati; resta tuttavia preziosa l'istantanea iniziale che l'autore fotografa nell'introduzione:

The turn to play simply did not unfold the same way for everyone. [...] White racism at all levels restricted access and opportunity, in play as in work, for racially and ethnically defined minorities. For many American women, long trapped in culturally enforced lives of leisure (or idealized as leading such lives), meaningful work, not increased play, remained their most compelling goal. Women of color often rightly suspected that they would be among the last invited to join the nation's search for constructive play. As the American literary writers whose works this study examines hastened to point out, despite the earnest claims of play theory, modern leisure did not necessarily provide all Americans, particularly immigrants, women, and racial minorities the "fullest attainable expression" of selfhood.<sup>8</sup>

Chiude questa breve rassegna un testo del 2000, che ci porta quindi alle soglie del secolo attuale e riprende le fila del fecondo discorso sul gioco e la letteratura postmoderna. In *The Gamefulness of American Postmodernism: John Barth and Louise Erdrich*, Steven D. Scott esamina la giocosità (piuttosto che la ludicità) della letteratura postmoderna, concentrando la sua analisi su John Barth e Louise Erdrich. Il libro di Scott è assai snello, ma ben strutturato, ed include una solida (seppur breve) ricognizione dei maggiori teorici del gioco, così come tiene conto

---

<sup>8</sup> Gleason, William A., *The Leisure Ethic: Work and Play in American Literature, 1840-1940*. Stanford, Calif., Stanford University Press, 1999, pp. 2-3.



puntualmente delle elaborazioni critiche contemporanee su gioco e letteratura (soprattutto Edwards e Wilson). Scott si dichiara interessato a lavorare sulla tensione tra il gioco come sistema chiuso e regolato e la letteratura postmoderna come (anti)sistema aperto, ricorsivo, paradossale; il suo intento è indagare l'equilibrio che pone la giocosità esattamente a cavallo tra i due sistemi. Differentemente da autori precedenti, inoltre, Scott si schiera nettamente contro la corrente che interpreta la letteratura come un gioco: egli sostiene che il romanzo postmoderno, pur essendo sicuramente debitore del gioco sul piano tanto stilistico quanto spesso contenutistico, non è in nessun modo contenibile o assimilabile al gioco stesso.

Non stupisce forse la constatazione che dopo il Duemila, a conoscenza di chi scrive, non siano stati prodotti studi critici sul gioco in letteratura né in americanistica né in comparatistica: la diffusione globale e globalizzata di Internet e dei giochi digitali ha creato connessioni e aperto strade differenti (nonché più economicamente fruttuose), lasciando in secondo piano il gioco ed il 'ludico'. Anche di questo ci occuperemo nella breve sezione che segue.

### **Game Studies, teoria dei giochi e letteratura**

Questa sezione discute brevemente i lavori che hanno indagato l'intreccio tra la ludologia e la letteratura, come pure i contributi provenienti dall'applicazione della teoria dei giochi come lente interpretativa per i testi letterari. Sebbene non precisamente coincidenti con il gioco vero e proprio, questi due rami di indagine tengono alta l'attenzione sulla tematica ludica quantomeno per contiguità disciplinare, e stanno producendo sviluppi che possono, anche indirettamente, contribuire a solidificare ed incrementare le connessioni tra il gioco e la letteratura.

Relativamente all'incontro disciplinare tra *Game Studies* e letteratura, il primario dibattito teorico nei *Game Studies* fin dagli anni Novanta si è concentrato sull'opportunità o meno di analizzare i giochi digitali con gli strumenti della narratologia; il fulcro del discorso è stato dunque fondamentalmente su come leggere i videogiochi come testi letterari, piuttosto che l'inverso. Tuttavia, negli ultimi dieci anni sembra essersi prodotto uno spostamento di asse nei *Game Studies* che sta portando la disciplina a interrogarsi più in profondità sul contatto tra le dinamiche dei giochi digitali e la letteratura. Già nel volume del 2014 di Astrid Ensslin, *Literary Gaming*, vi è un primo tentativo sistematico di ibridare le due categorie, individuando una serie di giochi che presentano caratteristiche specifiche della letteratura; a tal proposito, l'autrice dedica anche alcune pagine allo spazio che gli studi letterari hanno dedicato al 'gioco' e al 'ludico', riservandosi poi comunque di approfondire esclusivamente il "rule-based literary game play,

which gives rise to literary games proper”.<sup>9</sup> Più recentemente, invece, due riviste specializzate esplorano l’intersezione tra *Game Studies* e letteratura: il già precedentemente citato numero speciale del 2020 di *American Literature*, co-curato da Patrick Jagoda e Jennifer Malkowski (non ancora uscito al momento) ed un numero speciale del 2019 di *Games and Culture*. Quest’ultimo raccoglie gli interventi originariamente presentati ad un evento accademico sul tema tenutosi in Scozia nello stesso anno, e nell’introduzione i due curatori Margaret-Anne Hutton e Matthew Barr, provenienti rispettivamente da dipartimenti di Letteratura comparata e *Game Studies*, costruiscono un dialogo (o piuttosto, una reciproca interrogazione) che indica la creazione di ulteriori collaborazioni tra i due campi d’indagine come il ragionevole prossimo passo da compiere per creare un ponte tra entrambe le discipline che informi e rinnovi entrambe.

Un terreno meno battuto e ‘di tendenza’, ma comunque degno di nota, è quello invece che interseca la teoria dei giochi e la letteratura, i cui inizi sono tuttavia rintracciabili già dagli anni Ottanta. Nel suo articolo del 1988, Herbert de Ley sottolinea che laddove, a partire da Huizinga e Caillois, la teoria del gioco è stata talvolta utilizzata come cornice teorica per lo studio dei testi letterari, lo stesso non si può dire della teoria dei giochi; egli riporta un unico studio pionieristico ed estremamente singolare, *Biblical Games* di Steven J. Brams (1980), che considera gli eventi biblici (dal punto di vista narrativo) alla luce della teoria dei giochi. Pertanto, de Ley propone l’utilizzo di risorse scientifiche particolarmente strutturate e codificate, come la semiotica narrativa greimasiana o appunto la teoria dei giochi, come metodologia per leggere le dinamiche testuali, pur riconoscendo i limiti dell’applicare matrici di tale schematicità a testi narrativi. Il suo suggerimento non cade nel vuoto e, nonostante alcuni anni di stasi, viene ripreso in alcuni capitoli di un volume proprio a firma di Brams, *Game Theory and the Humanities: Bridging Two Worlds*, pubblicato nel 2011: come il titolo anticipa, lo studio intende presentare la teoria dei giochi come strumento ermeneutico non unicamente applicato alla letteratura, ma anche a fenomeni culturali più in generale (ad esempio, Brams fornisce alla luce della teoria dei giochi un’interpretazione della guerra di Secessione americana, così come della crisi missilistica di Cuba). Brams esplora nel suo libro le possibilità che la teoria dei giochi fa emergere relativamente all’analisi dei testi, quali l’esplorazione delle aspettative del lettore (intese come risultato di mosse strategiche compiute dell’autore), mostrando in che modo essa “offers a structure for clarifying strategic issues in plot design and character development that literary theories often ignore”.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Astrid Ensslin, *Literary Gaming*, Cambridge, MA, MIT Press, 2014, p. 31.

<sup>10</sup> Steven J. Brams, *Game Theory and the Humanities: Bridging Two Worlds*, Cambridge, MA, MIT Press, 2011, p. 4.

Ancor più recentemente, nel 2016, Michael Wainwright ha pubblicato due testi ‘gemelli’, *Game Theory and Postwar American Literature* e *Game Theory and Minorities in American Literature*, che esplorano rispettivamente romanzi emblematici della letteratura nordamericana del dopoguerra e romanzi di autori ed autrici afroamericani/e, del sud, di varie discendenze etniche. In ambo i libri, vengono utilizzati come modelli interpretativi dei giochi di coordinazione tra i più celebri nella teoria dei giochi classica, ovvero quello della ‘caccia al cervo’, il ‘dilemma del prigioniero’, il ‘gioco del pollo’, quello di ‘dominanza’.

### **La scena italiana tra gioco e letteratura**

Tra i contributi al discorso sul gioco e la letteratura non mancano quelli italiani, soprattutto a partire dagli anni Duemila. L’interesse a riguardo e lo sviluppo di questo tema sono stati di sicuro coadiuvati anche dall’impegno in campo filosofico e sociologico di vari studiosi, che hanno destinato una consistente parte delle proprie carriere all’indagine sulla categoria ludica e sulle sue implicazioni. Tra queste figure, spiccano certamente Pier Aldo Rovatti e Alessandro Dal Lago, a partire dal loro volume *Per gioco. Piccolo manuale dell’esperienza ludica* (1993). In questo studio, Rovatti e Dal Lago elaborano otto percorsi di decodificazione delle dinamiche di gioco di cui la nostra contemporaneità è impregnata, tenendo in considerazione la speculazione filosofica di studiosi fondamentali della teoria ludica già incontrati nel corso dei capitoli precedenti. Rovatti, inoltre, non ha mancato di tenere alta l’attenzione sul gioco dedicando alla tematica due numeri della rivista filosofica *aut aut* (da lui diretta): il numero del 2008, “Indagini sul gioco”, e più recentemente, nel 2017, “Agonismo e gioco”. Un altro filosofo che, nelle sue stesse parole, intorno al gioco ha raccolto “tutte le attività che hanno per me il più profondo significato”<sup>11</sup> è Ermanno Bencivenga, il cui primo libro dedicato al gioco risale al 1990, ed il quale ha affrontato questo tema da varie angolazioni, come ad esempio quella del linguaggio e quella della filosofia intesa come gioco intellettuale. I due libri di Bencivenga più rilevanti per la mia argomentazione sono il suo più polemico, *Giocare per forza: critica della società del divertimento* (del 1995), e il suo più recente, *Filosofia in gioco* (2013). *Giocare per forza* prende le mosse proprio dalle amare considerazioni conclusive di Huizinga in *Homo Ludens*, relative alla de-ludicizzazione del gioco nella società postindustriale, e le coniuga ad una visione della ‘tecnologizzazione produttiva e compulsiva’ del gioco in linea con quella sviluppata dalla Scuola di Francoforte (benché priva della esplicita connotazione politica di quest’ultima). Se inizialmente definisce il suo “un viaggio nel continente del gioco, o meglio di ciò che ne è rimasto”<sup>12</sup>, quella che

---

<sup>11</sup> Ermanno Bencivenga, *Filosofia in gioco*, Bari, Laterza, 2018, p. VII.

<sup>12</sup> Ermanno Bencivenga, *Giocare per forza: critica della società del divertimento*, Milano, Mondadori, 2007, p. 12.

Bencivenga conduce è una provocatoria e amara indagine su quelle che definisce come le tappe di un criminoso ‘giochicidio’, concentrandosi su distorsioni ed erosioni del ludico quali il gioco d’azzardo. In *La filosofia in gioco*, invece, Bencivenga abbandona la *verve* polemica per intraprendere una sfida che pone a sé stesso: nell’introduzione, il filosofo evidenzia come, pur essendosi occupato per decenni di gioco, egli abbia mancato di effettuare uno studio in cui pervenire ad una propria definizione, analitica e sistematica, di questo elemento. Attraverso l’osservazione della prassi ludica di una bambina di due anni che gioca con oggetti casuali in una stanza, Bencivenga dipana la sua analisi sul gioco prendendone in considerazione di volta in volta le svariate sfaccettature: la libertà, la cornice ludica, la funzione pedagogica, il piacere del giocare, il gioco come metafora, ed aspetti procedurali come caos, regole, trasgressione, mimesi, cooperazione. Il percorso tracciato da Bencivenga, oltre ad essere approfondito e a contenere riflessioni di rilievo, agisce da pungolo rispetto all’argomentazione di questa tesi, specie negli aspetti fondamentali riguardanti cornici, spazi, regole e trasgressioni del gioco. Ricordiamo infine il recente volume di Francesca Brezzi, *Gioco senza regole. Homo Ludens: filosofia, letteratura e teologia* (2018), una riedizione aggiornata ed arricchita del primo lavoro della studiosa sul gioco, *A partire dal gioco*, del 1992. Partendo da una ricca base teorica, l’analisi di Brezzi si concentra sul ludico anziché sui giochi, e mette il ludico in correlazione con le dimensioni trascendenti dell’arte, della filosofia, della teologia e della letteratura (la cui presenza nel libro è affidata ad un approfondimento sull’opera di Borges). Un’ampia e interessante sezione si sofferma inoltre sull’intreccio concettuale tra ludico, comico e riso, attraversando gli studi a riguardo di Bachtin, Pirandello, Freud e Bergson.

Il primo volume pubblicato in Italia interamente consacrato alla rappresentazione e alle dinamiche del gioco nel testo è invece il terzo numero della rivista *Igitur* (nuova serie, 2002), che contiene vari articoli di taglio letterario, cinematografico, culturale. Nella collana “I quaderni di *Igitur*” esce nel 2003 anche *Giochi di giochi. Parole e lingua nella letteratura angloamericana* di Anna Scannavini, uno studio che esplora i giochi comunicativi e linguistici nelle varianti linguistiche e dialettali della letteratura nordamericana (non stupisce, dunque, che Scannavini abbia basato ampiamente la sua ricerca sul lavoro di Wittgenstein). Inoltrandosi negli anni Dieci del nostro secolo, si ritrovano svariate riflessioni sul gioco in alcuni numeri di *Enthymema*, rivista particolarmente attenta all’intersezione tra gioco e letteratura. Il primo rilevante contributo è fornito da Stefano Ballerio proprio nel numero pilota della rivista, nel 2009, in un lungo articolo intitolato appunto “Gioco, letteratura. Alcune riflessioni”: nell’ottica di identificare le analogie che il gioco esibisce con la letteratura ed attraverso una ricognizione teorica in tal senso, Ballerio individua l’apprendimento, il divertimento, la socializzazione rituale, la libertà e l’alterità spazio-temporale come proprietà fondamentali al gioco. Lo studioso rileva come questi tratti che egli

riscontra nel gioco siano per lo più comuni anche alla letteratura, nonostante alcune differenze (ad esempio, la qualità maggiormente attiva del gioco rispetto alla letteratura, o l'esplorazione più in chiave intimistica che relazionale della letteratura). Nel delineare i risultati della sua ricerca, tuttavia, Ballerio ridimensiona la portata del proprio discorso, osservando che se alcune analogie tra gioco e letteratura sono "sistematiche e profonde", esse non sono tuttavia universalizzabili. La conclusione stessa dell'articolo è suggestiva, ma posta in modo indefinito, risultando pertanto limitata: "Quale legame sussiste, allora, tra gioco e letteratura? Una risposta può essere cercata su un piano funzionale. Apprendere (comprendere, crescere, esplorare), divertirsi e stringere legami sociali sono esigenze profonde dell'uomo. Il gioco e l'arte sono due modi per rispondere a queste esigenze".<sup>13</sup> Il numero successivo della rivista mantiene il filo diretto col gioco, pubblicando la lunga recensione commentata di Laura Lucia Rossi su *Scrittori giocatori* del semiologo Stefano Bartezzaghi (2010): in questo libro l'autore propone le opere di alcuni scrittori in cui il gioco diventa un elemento preponderante (benché esso venga trattato soprattutto come elemento biografico, modello formale e tutt'al più espediente narrativo nelle opere prese in considerazione da Bartezzaghi). Segue, nel nono numero di *Enthymema*, un'intervista di Damiano Sinfonico al poeta Valerio Magrelli, che intende porre l'accento sulla creazione poetica come oggetto ludico; nel diciannovesimo numero, del 2017, compare un articolo di Darwine Delvecchio che indaga il ruolo del paradosso nel gioco e nel comico in un racconto di Milan Kundera; infine, nel numero 23 del 2019, vi è un'ampia sezione dedicata al gioco e ai giocattoli. In quest'ultima si intende "indagare il ruolo del gioco nella tradizione culturale europea, riunendo, nel quadro di una cornice teorica unitaria, competenze disciplinari e metodologiche diverse";<sup>14</sup> il taglio del numero è più centrato sul giocattolo, ma alcuni dei contributi raccolti nella rivista sono appunto dedicati alla rappresentazione del gioco (per restare in ambito americanistico, l'ultimo articolo esplora il gioco sessuale e sadomaso in David Foster Wallace). Infine, anche la rivista di studi letterari e culturali *Altre Modernità* nel 2015 ha dedicato un numero a tematiche ludiche, sebbene concentrandosi prevalentemente sulle pratiche sportive ed il riflesso di queste ultime sul corpo e l'identità.

### **Una postilla metodologica: Brian Upton e la critica ludica.**

Nel discorso inaugurale dal titolo "The Divorce of Play from Art", tenuto all'assemblea annuale dell'American Psychological Association nel 1984, Sutton-Smith esordisce dichiarando che il matrimonio tra l'arte ed il gioco è sempre stato, nel migliore dei casi, un matrimonio

---

<sup>13</sup> Stefano Ballerio, "Gioco, letteratura. Alcune riflessioni", *Enthymema* 1, 2009, p. 24.

<sup>14</sup> Lucia Floridi, Laura Neri, e Chiara Torre, "Introduzione", *Enthymema* 23, 2019, pp. 1-3, p. 2.

morganatico: nonostante infatti il gioco e l'arte siano frequentemente stati associati da filosofi e teorici del gioco, essi sono in realtà sistemi semiotici diversi, in quanto l'arte ha la facoltà di commentare il gioco ed i suoi meccanismi, mentre l'inverso non è necessariamente vero. Per Sutton-Smith, altro motivo di divorzio o quantomeno di netta spaccatura tra i due sarebbe la tendenza alla parcellizzazione e alla iper-specificazione dei due campi di studi, che confluirebbero in due discipline differenti, ramificate capillarmente. È doveroso ricordare che Sutton-Smith pronuncia questo discorso a metà degli anni Ottanta, quando l'ibridazione dei campi di studio ed un'interdisciplinarietà a tratti compulsiva non si erano ancora radicate in maniera così tenace nell'accademia. Non è dato sapere se Brian Upton abbia effettivamente letto le minute di questo convegno, ma è certo che (quasi) esattamente trent'anni dopo, col suo *The Aesthetic of Play* (2015), questo studioso sembra voler rovesciare proprio la configurazione del matrimonio morganatico delineata da Sutton-Smith, proponendo e auspicando la nascita di un possibile discorso ludico sull'arte – e sulla letteratura. Brian Upton, *game designer* di formazione, si avventura in un'impresa complessa aprendosi ad un campo che non gli è proprio, al punto che il suo lavoro riceve un'accoglienza critica altalenante (tra le recensioni negative, pesa più di altre quella del filosofo Ermanno Bencivenga); ciononostante, all'interno del suo studio è possibile individuare alcuni spunti di riflessione che offrono prospettive di lettura originali delle dinamiche testuali del gioco.

La prima parte del libro stabilisce una cornice interpretativa dell'esperienza ludica e delle regole che disciplinano i giochi; nella seconda parte, Upton si cimenta nella definizione di un modello analitico sul significato del gioco in senso epistemologico, neuroscientifico e semiotico; nella sua terza ed ultima parte, lo studioso si propone di dimostrare come una possibile interpretazione ludica dei testi letterari possa rivelarsi originale, nell'evidenziare il ruolo del coinvolgimento critico del lettore: "I want to use game studies to critique and inform literary studies".<sup>15</sup> Quella che Upton propone dunque è un'ulteriore ibridazione tra i generi, decisamente di tendenza negli ultimi anni ed in linea con la decompartmentalizzazione del lavoro fino a quel momento svolto sul gioco e la produzione di discorsi potenzialmente innovativi in entrambi i campi (quello dei *Game Studies* e quello letterario).

Nella prima parte del suo lavoro, Upton elabora una definizione dichiaratamente non universale, bensì funzionale dell'esperienza ludica, intesa come libero movimento individuale in un sistema di vincoli, autoimposti o accettati dai giocatori. Fin da subito, questa descrizione appare debitrice delle elaborazioni di Suits e sbilanciata verso una concezione del 'gioco' piuttosto che del 'ludico', e in quanto tale attribuisce primaria importanza alle regole (etero-

---

<sup>15</sup> Brian Upton, *The Aesthetic of Play*, Cambridge, MA, MIT Press, 2015, p.5.

imposte o introiettate) ed alla loro funzione. Esse vengono definite non semplicemente come un meccanismo atto a limitare le possibilità di azione del giocatore, bensì come un espediente che, strutturandola, rende l'esperienza di gioco più interessante, grazie all'opportunità di operare scelte ed elaborare strategie. Upton rileva come un 'buon' gioco (nel senso in cui lo intende De Koven, ovvero un gioco che offra a tutti i giocatori la stessa possibilità di divertirsi) rappresenti un punto di equilibrio tra la frustrazione del giocatore troppo poco competente e la noia di quello che ha la vittoria in tasca; in tal senso, esso richiede un numero bilanciato di regole e di scelte. Difatti, un numero eccessivamente ridotto di scelte – dunque possibili mosse strategiche e possibili esiti – si traduce in un gioco frustrante, dalla traiettoria predeterminata e in cui i giocatori hanno poca libertà; viceversa, una varietà smisurata di scelte e insufficienti vincoli strutturali implicano un senso di confusione generalizzata e un orizzonte di azione troppo ampio. Elaborando sulle circostanze che rendono il gioco poco coinvolgente per via di regole poco equilibrate, Upton si occupa anche della trasgressione di queste ultime, sostenendo che “cheating isn't a random or arbitrary act. It is a deliberate move to shift the constraints in a play space that has ceased to be entertaining”.<sup>16</sup> In quest'ottica, dunque, il barare si presenta quasi come un atto etico: non avverrebbe esclusivamente ai fini della vittoria, anzi; i giocatori intenderebbero produrre orizzonti d'azione più stimolanti o strutturare nuove scelte più significative, attribuendo valore aggiunto all'aspetto procedurale del gioco, nonché all'apprendimento (nel senso dello sviluppo personale) ad esso collegato.

Dal quadro appena prospettato emerge chiaramente che la concezione del gioco che Upton ha in mente nelle prime due parti del suo studio è una concezione classicamente huizinghiana, ovvero agonistica e competitiva. Egli stesso individua in questo tratto distintivo uno dei limiti che ha rallentato, se non impedito, la creazione e l'adozione di una critica ludica ad arti visive, musica e letteratura (“you can't win a symphony. The words in a novel don't rearrange themselves in response to our actions. You don't have to struggle with a piece of sculpture to view it from different angles”<sup>17</sup>). Tuttavia, Upton propone di utilizzare alcuni dei parametri del gioco per interpretare il 'ludico', nello specifico le narrazioni letterarie: lo studioso afferma che ristrutturando i criteri che definiscono la nostra comprensione dell'esperienza di gioco, è possibile applicare un'euristica del gioco in grado di funzionare come critica analitica e strutturale al testo letterario. Questo tipo di lente critica, differentemente dalle altre cornici metodologiche che immediatamente presuppongono il distacco del critico dal testo, si caratterizza per la proprietà, tipica del gioco, dell'essere immersi e coinvolti nell'esperienza; dunque lo scopo del gioco, relativamente ad un testo letterario, è la creazione di significato – e

---

<sup>16</sup> Brian Upton, cit., p. 72.

<sup>17</sup> Brian Upton, cit., pp. 112-113.

tale scopo viene raggiunto tramite il coinvolgimento del lettore/giocatore/critico, il quale mobilita la propria conoscenza pregressa e in base ad essa elabora delle mosse interpretative più o meno aderenti al proprio orizzonte di attesa, allo scopo ultimo di cogliere il (proprio) significato dell'opera. In breve, l'operazione molto complessa e ambiziosa che Upton intende compiere è dimostrare come l'immergersi in una storia possa essere interpretato come libero movimento in un sistema di vincoli (e dunque equivalga alla sua definizione funzionale di gioco), nonostante il testo sia tecnicamente un campo unidimensionale dall'esito predeterminato, lineare; inoltre, egli implica così la possibilità dell'esistenza di una critica 'vicina' al testo, immersa e interdipendente dalle dinamiche dello stesso – una proposta di metodo che elabora di certo sulla teoria della ricezione e non è lontana dalla pratica del *close reading*, rispetto alla quale però è più attenta all'esperienza intima del lettore con il testo che ai significati esterni ad esso.

L'operazione condotta da Upton in *The Aesthetic of Play* presenta risvolti interessanti. Il primo è pensare i testi letterari come spazi di gioco – non soltanto e non necessariamente tra autore e lettore, ma come spazi in cui il gioco *accade*. Il secondo è spingere fortemente nella direzione di un'analisi in chiave ludica della letteratura, come altri testi di critica hanno fatto, proponendo tuttavia di non guardare al gioco e al 'ludico' come due categorie che non comunicano tra di loro: Upton sottolinea infatti quanto sia essenziale ricercare alcuni elementi del gioco nel ludico. Il libro di Upton non pretende di essere esaustivo relativamente al punto di vista che offre, come certamente non è sistematica la ricognizione condotta dall'autore sulla critica letteraria ludica precedente; tuttavia, questo tentativo deciso di ibridare il campo di analisi aprendolo in nuove direzioni resta coraggioso, di valore e foriero di spunti interessanti. Ciò che resta, al netto dello sforzo teorico di Upton, è non solo un invito a leggere il gioco nel testo, ma anche l'appello a leggere il testo come si legge un gioco, ovvero decodificandone ruoli, regole, procedimenti, obiettivi, svolte previste e imprevedute. Questa torsione interpretativa può essere accolta come un'ispirazione ad una prassi che non sottrae 'peso' al ruolo della critica, bensì lo arricchisce, accentuando l'interdipendenza delle scelte interpretative e delle dinamiche testuali.



## 5. L'eterotopia del gioco in Toni Cade Bambara

*"The names change but the game stays the same"*

Malcolm X.

La breve vita di Toni Cade Bambara è trascorsa parallelamente al fermento culturale che l'autrice afroamericana ha animato e di cui è stata parte, nonché alle battaglie che ha combattuto. Nata ad Harlem nel 1939 e registrata all'anagrafe come Milona Mirkin Cade, fin dai primi anni di vita la futura autrice e agitatrice dimostra un'assertività fuori del comune: ai tempi dell'asilo infatti decide di abbreviare il suo nome in Toni, mentre la risoluzione di cambiare legalmente il suo nome arriva nel 1970. Toni Cade sceglie di aggiungere al proprio nome l'appellativo "Bambara" che aveva scoperto, usato come firma, in un album custodito in un baule di proprietà di sua nonna. "Bambara" non è una parola neutra, bensì è il nome del principale gruppo etnico presente in Mali, nonché la lingua parlata dalla popolazione di quel luogo; assumendo dunque come parte del proprio nome tale termine, Bambara compie un'operazione simbolica simultaneamente politica (qualificandosi come discendente di una popolazione africana in anni cruciali di rivendicazioni dell'identità diasporica nera), identitaria (rifondando la propria individualità, peraltro senza rifiutare il portato genitoriale) e creativa (il termine 'Bambara' designa letteralmente un idioma, e la sperimentazione linguistica è uno dei tratti distintivi della prosa di Bambara). La figura (per quanto idealizzata) della nonna, che incoraggia indirettamente l'acquisizione del nuovo nome, ha un posto molto importante tra le ispiratrici di Toni Cade Bambara, assieme a quella della madre, che ha sempre stimolato nell'autrice il pensiero critico, la creatività, l'orgoglio razziale; non è un caso dunque che nella produzione narrativa di Bambara i personaggi femminili siano ritratti in modo straordinariamente intenso.

L'impegno politico e letterario di Bambara sono interdipendenti e contemporanei, tanto che l'autrice stessa amava definirsi una 'cultural worker'. Nello stesso anno in cui riceve il suo BA in Theater Arts/English (1959), Bambara pubblica anche il suo primo racconto, "Sweet Town", per il quale riceve un premio; questi due eventi segnano l'inizio della sua carriera di autrice e studiosa. Allo stesso tempo, durante quegli anni, mentre completa gli studi e ne approfondisce gli aspetti 'ludici', come il mimo e soprattutto la danza, Bambara comincia il suo lavoro prima nel reparto psichiatrico del Metropolitan Hospital di New York City attraverso progetti di teatro e danza, poi in veste di insegnante in vari *college*, e al contempo come attivista in associazioni e gruppi per la salute e l'inserimento della comunità afroamericana nel tessuto accademico (ad esempio il programma SEEK, Search for Education, Elevation, Knowledge al

City College di New York). Il tutto parallelamente ad un coinvolgimento sempre maggiore nel movimento per i diritti civili, in collettivi femministi e nel movimento pacifista, che la vede viaggiare anche a Cuba e in Vietnam, per informarsi sulle forme di aggregazione e resistenza delle donne in quei contesti.

I confini della militanza politica e di quella letteraria di Bambara si fondono nella sua produzione saggistica e nelle antologie di autrici afroamericane da lei curate, soprattutto la celebre *The Black Woman* del 1970, che contiene poesia, racconti e saggi di varie autrici politicamente impegnate, tra cui Bambara stessa, Nikki Giovanni, Audre Lorde ed Alice Walker. *The Black Woman* non è “soltanto” un manifesto della condizione, della consapevolezza e degli obiettivi di artiste afroamericane che scrivono all’apice conclusivo del periodo di maggior fermento della storia recente statunitense dal punto di vista delle rivendicazioni femministe e per i diritti civili (quantomeno fino ai più recenti e digitalmente virali #metoo e #blacklivesmatter). È anche un volume risolutamente anticapitalista, che punta il dito contro le specifiche radici socioeconomiche all’origine dell’oppressione su base razziale e di genere; un atto di accusa non edulcorato al sessismo imperante nel *black power movement*; una denuncia delle condizioni di svantaggio sociale presenti nei ghetti urbani; una rivendicazione della necessità di una sessualità libera e de-codificata. La seconda antologia, curata nel 1971 e dal titolo *Tales and Stories for Black Folks*, dà grande risalto all’importanza della storia orale e del folklore nella comunità afroamericana ed è diretta a lettori e lettrici nell’età dell’infanzia ed adolescenti; significativamente, il volume accoglie contributi di studiosi di fama acclarata assieme a quelli degli studenti di Bambara del programma per scrittori emergenti di Fort Greene e a quelli delle Newark Mamas, madri che hanno ripreso gli studi universitari in seguito ad un’interruzione per occuparsi dei figli. Nel 1981, inoltre, Bambara scrive la prefazione del pioneristico ed eclettico volume curato da Gloria Anzaldúa and Cherríe Moraga, *This Bridge Called My Back*, un’antologia caposaldo del pensiero femminista scritta da donne di colore.

I temi su menzionati ritornano nei racconti e nei romanzi di Bambara, in un *continuum* che salda teoria, prassi e sperimentazione. L’autrice pubblica due raccolte di racconti, *Gorilla, My Love* (nel 1972, che raccoglie racconti scritti a partire dal 1959) e *The Sea Birds Are Still Alive*, nel 1977; per sua stessa ammissione, la forma racconto è quella che predilige,<sup>1</sup> tuttavia non disdegna la scrittura di romanzi, pubblicando nel 1980 *The Salt Eaters*, che viene insignito di vari premi,

---

<sup>1</sup> Thabiti Lewis e Toni Cade Bambara, a cura di, *Conversations with Toni Cade Bambara*, Jackson, University Press of Mississippi, 2012, p. 12: “I prefer the short story genre because it’s quick, it makes a modest appeal for attention, it can creep up on you on your blind side. The reader comes to the short story with a mind-set different than that with which he approaches the big book, and a different set of controls operating, which is why I think the short story is far more effective in terms of teaching us lessons. (...) And yes, I consider myself primarily a short story writer”.

tra cui l'American Book Award ed il Langston Hughes Society Award. *These Bones Are Not My Child* è il secondo romanzo di Bambara: frutto di più di dieci anni di ricerca, esce postumo nel 1999, grazie allo sforzo sapiente dell'amica Toni Morrison, che ne cura l'editing. Le storie di Bambara sono ambientate talvolta nel sud rurale degli Stati Uniti, altre volte nei ghetti del nord urbano, e offrono rappresentazioni folgoranti delle vite di donne, uomini e bambini afroamericani e delle comunità in cui vivono, lasciando ampio spazio alla tematizzazione di una forte solidarietà comunitaria e di un cambiamento sociale necessario e, a volte, possibile. Bambara intende celebrare la resistenza, le vittorie e la storia degli afroamericani (e soprattutto delle afroamericane) non soltanto a livello intradiegetico, ma tramite una serie di strumenti ricorrenti nella sua prosa letteraria: quella che lei stessa definisce "straight-up fiction", la sperimentazione linguistica, la presenza dei bambini come protagonisti. In un'intervista con Kay Bonetti, Bambara spiega che con l'espressione "straight-up fiction" si riferisce a un mutamento nella voce narrante, che configura il narratore come *mezzo*:

We've had the narrator as witness, the narrator as observer, the narrator as participant; I'm after the narrator as medium, the narrator who does not claim omniscience in that arrogant way – arrogant and immoral way that is characteristic of American, particularly Euro-American that is. But I am after the narrator as a medium; a person or a force that is simply there as a kind of magnet and through that narrator people tell their stories and lay them out.<sup>2</sup>

Nella "Sort of Preface" con cui apre *Gorilla, My Love*, Bambara arricchisce questa definizione, precisando che la propria *non* è una narrazione autobiografica poiché, in quanto tale, riprodurrebbe dei personaggi ed un contesto costantemente filtrati dalla voce narrante, e si comporrebbe di appropriazioni del reale manipolate a uso e consumo appunto della voce narrante, a dispetto della pretesa di autenticità; Bambara dichiara invece "So I deal in straight-up fiction myself, cause I value my family and friends, and mostly cause I lie a lot anyway".<sup>3</sup> Dunque, un narratore (o, più spesso, una narratrice) che catalizza le voci ed i suoni del quartiere e della comunità che in esso respira: un progetto non dissimile da quello di Grace Paley, con il quale ha infatti in comune molti elementi, tra cui la peculiare e unica qualità sonora. A proposito di quest'ultima, è Toni Morrison a rilevare, nella sua introduzione al volume di Bambara che raccoglie saggi, narrativa ed interviste all'autrice, *Deep Sightings and Rescue Missions*: "Her writing is woven, aware of its music, its overlapping waves of scenic action, so clearly on its way – like

---

<sup>2</sup>Thabiti Lewis, cit., p. 33.

<sup>3</sup>Toni Cade Bambara (1972), *Gorilla, My Love*, New York, Vintage Books, 2011, p. XII.

a magnet collecting details in its wake, each of which is essential to the final effect”.<sup>4</sup> Bambara cattura nella sua prosa la lingua sincopata, scherzosa, ricca e piena di invettive della comunità che intende rappresentare in tutta la sua complessità, mettendo in bocca a protagonisti spesso molto giovani aforismi gergali, coloriti e frastagliati. Elliott Butler-Evans definisce la voce narrante nei racconti di Bambara una “self-ethnographer” della comunità urbana descritta, che offre un ritratto rappresentativo della propria esperienza culturale ai lettori afroamericani, e uno sguardo realistico su dinamiche altrimenti poco accessibili ai lettori non afroamericani.<sup>5</sup> Sono sovente i bambini e gli adolescenti a fare da cassa acustica della comunità afroamericana, nelle sue opere: particolarmente attenta all’educazione e all’istruzione dei giovani, Bambara intende demistificare un’immagine troppo spesso vittimizzante o infantilizzante delle nuove generazioni, tematizzate frequentemente come eternamente innocenti, inconsapevoli e in balia degli eventi. I bambini e le bambine nei suoi romanzi e soprattutto nei suoi racconti sono rappresentati spesso come piccoli miracoli di sfrontata consapevolezza, che acutamente rispondono alle provocazioni e prendono in mano le sorti del proprio futuro.

### **Significato e valore dei giochi nella poetica di Toni Cade Bambara**

Come mai nella poetica di un’autrice impegnata come Toni Cade Bambara, la cui pressante urgenza è veicolare un messaggio profondamente politico, il gioco (per molti invece sinonimo di evasione, infanzia, disimpegno) risulta essere un elemento così ricorrente? L’attivismo culturale di Toni Cade Bambara ricorre in effetti ai giochi ed al ‘ludico’ in quanto fattori aggreganti e propedeutici ad un miglioramento della condizione sociale dei giocatori. Emergendo dal quartiere ed essendo dirette primariamente agli abitanti del quartiere, le attività organizzate dall’autrice per mobilitare ed arricchire le risorse culturali della sua comunità passano frequentemente per la musica, il teatro ed attività creative come la riscrittura di fiabe, coinvolgendo frequentemente i bambini. Questo *modus operandi* ricalca chiaramente l’esperienza personale di Bambara, fin da bambina appassionata di teatro, di sport competitivi e cooperativi, e appassionata funambola linguistica. A ciò va aggiunta la prassi di riproduzione mimetica della lingua orale afroamericana e dirompente sperimentazione linguistica che Bambara adotta nella sua prosa narrativa, che rappresentano ulteriori aspetti del ruolo di primo piano che il gioco riveste nella poetica dell’autrice. Non va inoltre dimenticato, infine, che nei racconti di Bambara e principalmente nella raccolta in esame, *Gorilla, My Love*, questa sperimentazione linguistica è

---

<sup>4</sup> Toni Morrison, “Preface”, in Toni Cade Bambara, *Deep Sightings and Rescue Missions. Fiction, Essays, and Conversations*, Knopf Doubleday Publishing Group, edizione del Kindle, 1999.

<sup>5</sup> Cfr. Elliott Butler-Evans, *Race, gender, and desire: narrative strategies in the fiction of Toni Cade Bambara, Toni Morrison, and Alice Walker*, Philadelphia, Temple University Press, 1989, p. 94.

impiegata principalmente da bambini (anzi, da bambine), che sono anche nell'immaginario collettivo gli attori primari dei giochi e della ludicità. Cosa denota quindi questa specifica insistenza tematica e stilistica, anche in virtù della sua evidente continuità con l'esperienza biografica dell'autrice?

Un parametro utile per esaminare la funzione narrativa e tematica dei giochi in Bambara può essere quello di indagarne la natura. Classificando i giochi in base alla ricognizione teorica dei capitoli precedenti, appare evidente che la rappresentazione prevalente in *Gorilla, My Love* è quella del conflitto agonistico come dinamica predominante della competizione ludica. Dati gli obiettivi di militanza di Bambara, di certo non stupisce che i suoi racconti tendano a mettere in primo piano le tensioni razziali e quelle legate alla classe ed al genere, ma appare rilevante che sia il gioco – e nello specifico il gioco competitivo dai più marcati accenti ludici – a condensare tali istanze radicali, fungendo da veicolo privilegiato per un potenziale ripensamento tanto del gioco stesso quanto del campo sociale che quest'ultimo rispecchia. I giochi in *Gorilla, My Love*, e più in generale nella produzione culturale di Bambara, fungono da palestra – non nella più usuale ed immediata accezione pedagogica del termine, che postula il gioco come riproduzione mimetica di comportamenti adulti al fine dell'apprendimento degli stessi, bensì come esercitazioni propedeutiche all'autoaffermazione anche in modi originali, nonché in alcuni casi al raggiungimento di obiettivi personali e politici. I giochi competitivi e le sfide rappresentate nei racconti sono infatti incorniciati da uno spazio ludico che funziona al contempo come un'attribuzione di senso ed uno scudo protettivo: i bambini giocatori individuano nel campo da gioco (o nel campo in cui il gioco dovrebbe svolgersi) un microcosmo di cui conoscono a fondo sia le dinamiche ideali che quelle reali – consapevolezza che non sempre hanno in relazione alle dinamiche sociopolitiche. In questo microcosmo essi concepiscono il proprio ruolo (concreto o potenziale) di giocatori-attori principali e le proprie opportunità di vittoria, essendo i giochi in questione competitivi; nel medesimo contesto, i giocatori di Bambara non hanno paura di sottolineare la natura problematica di alcuni processi o configurazioni ludiche, finanche contestandole o elaborando strategie creative per sovvertirle. Questa dinamica si situa all'interno di uno spazio almeno nominalmente protetto, o che si intuisce naturalmente debba essere preservato come tale in quanto dedicato ai bambini, ovvero i 'soggetti fragili' per eccellenza; dunque, uno spazio d'eccezione dove allenare determinate caratteristiche che il gioco competitivo esalta, quali l'intraprendenza, l'autonomia di giudizio, la prontezza, la determinazione.

Questa prospettiva sulla funzione dello spazio ludico in Bambara si salda armonicamente con la concettualizzazione foucaultiana dello spazio eterotopico, con la cui formulazione il gioco collima in più punti, e che può metterne in risalto alcuni aspetti fondamentali ed esiti. È quanto

mai utile partire dall'origine della nozione di eterotopia, in tal senso: Michel Foucault elaborò difatti il concetto di eterotopia relativamente ad un discorso da lui tenuto per un'emittente radiofonica nel 1966 sul tema 'utopia e letteratura' facendo esplicito riferimento proprio al gioco dei bambini come luogo/tempo eterotopico per antonomasia – riferimento che sparì poi dalla versione del saggio “Des espaces autres”, pubblicata nella rivista italiana *l'Architettura* durante l'anno seguente.<sup>6</sup> Nel saggio, Foucault definisce le eterotopie ponendole in contrapposizione con le utopie, in questi termini: “[...] dei luoghi reali, dei luoghi effettivi, dei luoghi che appaiono delineati nell'istituzione stessa della società, e che costituiscono una sorta di contro-luoghi, specie di utopie effettivamente realizzate nelle quali i luoghi reali, tutti gli altri luoghi reali che si trovano all'interno della cultura vengono al contempo rappresentati, contestati e sovvertiti [...]”.<sup>7</sup> Una enunciazione duttile e sfumata, che ha effettivamente dato origine a una pletora di interpretazioni nei campi scientifici e dai punti di vista più disparati; la plasticità di questa formulazione (se non la sua vera e propria ambiguità) è tuttavia il suo primo punto di congiunzione con la nozione di gioco, alla cui scivolosità siamo ormai avvezzi e del quale abbiamo ampiamente esaminato il carattere ambivalente (prescrittivo/liberatorio, conservatore/sovversivo, iscritto/al di fuori dello spazio istituzionale). Proseguendo nella comparazione dei principi descrittivi delle eterotopie, infatti, si riscontrano ulteriori affinità con i giochi: le eterotopie vengono illustrate da Foucault come al contempo mitiche e reali, emergenti in costante dialettica con lo spazio istituzionale, del quale contestano oppure sostengono la struttura; storicamente determinate; non regolate dal tempo tradizionale; aventi rituali di entrata e di uscita; infine, “esse hanno il compito di creare uno spazio illusorio che indica come ancor più illusorio ogni spazio reale”.<sup>8</sup>

Si vede dunque come, al pari dei giochi, anche le eterotopie costituiscano e siano al contempo contenute da uno spazio (fisico, temporale, concettuale, normativo) conchiuso, che esiste in relazione allo spazio sociale ‘reale’, e come tanto i giochi quanto le eterotopie abbiano in potenza la facoltà di consolidare la configurazione di quello spazio ‘reale’ (autorappresentandosi come trascendenza provvisoria e fine a se stessa) o di invalidarne l'autorevolezza (mettendone in questione l'ufficialità o l'immutabilità); quest'ultima caratteristica è proprio quella che fornisce il valore aggiunto della comparazione tra gioco ed eterotopia. Laddove infatti l'argomentazione di Foucault sostiene, per certi aspetti, la necessità della separazione dell'eterotopia dallo spazio istituzionale (pena la mancata sopravvivenza della stessa), è proprio nell'eventuale funzione critica dell'eterotopia verso quest'ultimo che risiede il

---

<sup>6</sup> In questo studio, farò riferimento alla recente edizione italiana del testo.

<sup>7</sup> Michel Foucault, *Eterotopia*, Milano, Mimesis, 1994, p. 14.

<sup>8</sup> Michel Foucault, cit., p. 19.

suo potenziale sovversivo. La presa di posizione critica che dallo spazio eterotopico viene diretta allo spazio istituzionale, implica una contaminazione tra i due, una breccia (se non un abbattimento) nella membrana che al contempo li contiene e li separa; un evento che mette dunque a repentaglio la sopravvivenza, o quantomeno esige una riconfigurazione, dei medesimi spazi conchiusi. Nel momento in cui eterotopia e spazio istituzionale si compenetrano, la prima trascende e dilaga nel secondo in forme impossibili da prevedere o contenere, pertanto anche in maniera irrevocabile. Da quest'incontro complesso possono generarsi svariate soluzioni. Si può provare ad immaginarne alcune: la creazione di un terzo spazio ibrido che inglobi eterotopia e spazio istituzionale in maniera omogenea, o eterogenea; il reintegro di eterotopia e spazio istituzionale nei ranghi originari ma in forme sostanzialmente mutate (sfumate, o al contrario esacerbate); la ricostituzione dei due spazi eterotopico ed istituzionale in dimensioni separate, ma messi in comunicazione da un canale che funge da portale tra i due; l'esplosione di entrambi gli spazi; l'annichilimento di uno spazio in favore dell'altro, e così via. Un simile processo è riscontrabile anche tra il gioco e 'la realtà', laddove la dimensione ludica venga interpretata come eterotopica: all'interno del gioco vengono talvolta svelati determinati meccanismi derivanti dall'implicita replicazione di dinamiche pertinenti allo spazio istituzionale che tradiscono ciò che Huizinga definisce 'lo spirito ludico' o, più concretamente, invalidano le regole che costituiscono tale spazio, facendolo collassare su sé stesso – oppure, sbaragliandone la conformazione, lo ridefiniscono. Diversamente, concretizzandosi in forme 'ideali', il gioco si costituisce come un'isola di senso e continuità normativa in aperta contrapposizione con uno spazio istituzionale segnato da conflitti sociali, in tal modo offrendo uno spunto concreto per denunciare le falle e finanche rifiutare l'impalcatura normativa ufficiosa e ufficiale vigente all'esterno del gioco.

La connessione paradossale e preziosissima del gioco con la realtà circostante può forse essere chiarita ulteriormente dalla metafora dello specchio, che Foucault approfondisce sia in senso utopico che eterotopico. Semplificando in modo che forse non rende giustizia al complesso discorso foucaultiano, il filosofo francese riconosce nello specchio una dimensione essenzialmente eterotopica, in quanto superficie che consente una prospettiva sul proprio sé relazionale, immerso nello spazio sociale: quello che riceviamo dallo specchio è uno sguardo impossibile, poiché proveniente da una realtà riflessa e virtuale, e tuttavia lucido ed ampio, dato che fornisce una visione su noi stessi che include la realtà circostante, permettendo al soggetto riflesso/riflettente una ricostruzione profonda della propria posizionalità. Similmente, il gioco può restituire al giocatore un'angolazione per guardare a sé stesso al contempo straniante, spiazzante e dalle intrinseche potenzialità sovversive nel contesto della realtà quotidiana in cui è immerso, innescando possibili ridefinizioni della posizionalità del giocatore nello spazio istituzionale in chiave ludica.

Interpretare i giochi come luoghi eterotopici in *Gorilla, My Love* permette dunque di mettere a fuoco precisamente questa contaminazione tra le due sfere del ‘reale’ e del ‘ludico’, di esplorare l’oscillazione (consapevole o meno) dei giocatori dall’una all’altra e viceversa, e considerare gli esiti di tale fluttuazione anche nella loro ricaduta potenzialmente destabilizzante di equilibri preesistenti. Allo stesso tempo, il filtro eterotopico funge da cartina al tornasole per segnalare dinamiche in apparenza rinnovatrici, ma in realtà pienamente inscritte in meccanismi di reiterazione di schemi preordinati: non a caso, frequentemente nei racconti i giocatori intravedono delle possibilità liberatorie nella competizione sportiva, campo di gioco generalmente accogliente per gli afroamericani – mentre anche solo concepire la possibilità di trascendere la propria dimensione sociale tramite un tipo di gioco meno tradizionale appare fuori portata, o comunque una pratica scoraggiata, ai giocatori e alle giocatrici dei racconti.

### **Giocare con la lingua: duelli verbali in “The Hammer Man”**

Le brevi, folgoranti finestre sul gioco in “The Hammer Man” mettono in primo piano le tensioni sociali interne ed esterne alla comunità afroamericana di quartiere che viene raccontata. Il racconto viene pubblicato per la prima volta nel 1966 sul *Negro Digest*, una rivista fondamentale negli anni del movimento per i diritti civili che si può a pieno titolo definire rivoluzionaria: creava infatti uno spazio di dibattito collettivo su tematiche cruciali per il pubblico afroamericano e, sotto la guida di Hoyt W. Fuller, ospitava contributi innovativi degli autori ed autrici del Black Arts Movement, sfidando così l’opinione diffusa (in parte condivisa dalla comunità afroamericana) che distribuire con successo una rivista di taglio risolutamente intellettuale e radicale ad un pubblico nero fosse impossibile. La tematizzazione delle problematiche ‘di quartiere’ in “The Hammer Man” è dunque coerente col taglio della rivista e, dato il ruolo di primo piano che la categoria riveste nella poetica di Bambara, non sorprende neppure che la protagonista del racconto sia una bambina: il suo nome non viene rivelato, ma è legittimo assimilarla alla protagonista ricorrente dei racconti di Bambara, di nome Hazel. Hazel compare infatti anche in veste di voce narrante nella maggior parte dei racconti compresi in *Gorilla, My Love*: sebbene sempre col nome di ‘Hazel’, la ragazzina è comunque di volta in volta riconoscibile per via delle sue caratteristiche distintive. È inconfondibile infatti la sua sfrontatezza, una spiccata renitenza ad aderire ai codici comportamentali che le vengono imposti/suggeriti in base al genere, la sua acuta sensibilità relativamente alle dinamiche di razza e, generalmente, un’elevata reattività nei momenti di crisi, sostenuta anche dalla sua temerarietà un po’ impulsiva.

Per tutta la prima parte di “The Hammer Man”, la ribelle e “maschiaccia” protagonista del racconto si concentra sul proprio litigio con Manny, un compagno di scuola con cui ha avuto



un diverbio, nonché sulla spirale centrifuga di contrasti che la loro lite genera nella comunità; verso la fine della storia, tuttavia, si verifica un episodio che provoca una repentina revisione delle tensioni interne al racconto e finisce per riequilibrare le relazioni nella comunità afroamericana (quantomeno simbolicamente, attraverso i personaggi di Hazel e Manny). In seguito a questa torsione narrativa, Hazel è spinta a mettere da parte la sua animosità nei confronti di Manny e a fare fronte comune con lui contro coloro che vengono infine identificati come un comune nemico: due poliziotti bianchi. Benché sia ancora molto giovane, la protagonista si mostra virtualmente impavida rispetto a quello che pure percepisce come un imminente pericolo di vita. Inoltre, 'Hazel' manifesta un'acuta consapevolezza delle dinamiche sottese alla compagine sociale statunitense, e delle sue divisioni e gerarchie razziali, tanto che l'incontro con l'alterità bianca repressiva la spinge a rivedere istantaneamente le sue priorità.

"I was glad to hear that Manny had fallen off the roof":<sup>9</sup> fin da queste prime parole, il conflitto tra Manny e la protagonista è presentato come acerrimo, in "The Hammer Man". Quest'aperta ostilità non sembra tuttavia rispondere all'archetipo di un antagonismo ontologico, bensì viene rappresentata come una necessaria lotta per la sopravvivenza: la protagonista afferma varie volte che secondo le voci di quartiere il suo avversario è pazzo, ed è per sfuggire alla sua furia che lei si rifugia in casa simulando una tempestiva febbre gialla. Allo stesso modo, apprendendo della caduta di Manny dal tetto all'inizio della storia, la narratrice si dichiara felice di poter finalmente uscire di nuovo senza dover più temere per la propria incolumità, presentandosi dunque implicitamente come vittima del furore irragionevole del suo compagno di scuola. Tuttavia, due elementi fondamentali per leggere in maniera approfondita la contrapposizione tra la narratrice e Manny sono espliciti fin dall'inizio: la protagonista non corrisponde ad un'eroina perseguitata e la focalizzazione interna del racconto rende la sua voce narrante inaffidabile.

Come rileva prima sua madre e poi lei stessa, è stata infatti la protagonista a causare il litigio insultando la madre di Manny, e in seguito scappando alle prime avvisaglie di un probabile inizio di rissa; conseguentemente a quest'episodio, Manny mette sotto assedio casa sua, piantonandola notte e giorno fino a quella che spera sarà la resa dei conti, finendo invece per cadere dal tetto in circostanze poco chiare. La protagonista dichiara anche candidamente che il motivo per cui è costretta a fingersi malata è che suo padre le ha nascosto il fucile ad aria compressa, col quale presumibilmente aveva intenzione di reagire all'assedio di Manny; con lo stesso candore aggiunge che dopotutto le dispiace aver causato la crisi diplomatica tra lei e Manny, in quanto sarebbe stata facilmente evitabile se lei si fosse accontentata di continuare a

---

<sup>9</sup>Toni Cade Bambara (1972), *Gorilla, My Love*, New York, Vintage Books, 2011, p. 35.

picchiare le ragazzine più piccole di lei nel cortile della scuola. E non è tutto: quando Manny si rimette dalla sua caduta dal tetto e torna ad uscire nel quartiere, “all wound up like a mummy”,<sup>10</sup> non solo la narratrice lo apostrofa immediatamente, rinnovando le sue minacce e la sua ostilità, ma si vanta con gli amici di aver rubato a Manny il martello che si porta sempre dietro (e che dà anche il titolo alla storia: un furto dalla forte eco di evirazione simbolica). Sulle prime, la ‘Hazel’ di questa storia sembra dunque poco meno di una bulla impenitente: la sua aggressività, se non gratuita (giacché i dettagli del litigio con Manny non sono resi noti e il martello e l’assedio di quest’ultimo lasciano comunque intuire che si tratti di un personaggio quantomeno imprevedibile), è sicuramente conclamata, probabilmente un’arma di offesa preventiva, nonché un monito agli altri abitanti del quartiere che con lei non c’è da scherzare. Tuttavia, da metà della storia in poi, l’animosità della protagonista scema improvvisamente, al punto che ella stessa dichiara di essersi dimenticata di Manny e del loro litigio, presa da altri eventi del quartiere e da preoccupazioni tipicamente adolescenziali: il conflitto con Manny sembra dunque rientrare in una dinamica quasi rituale ma non realmente antagonistica, che combina la qualità transitoria di idiosincrasie spiccatamente adolescenziali con lo sfondo di una situazione di svantaggio sociale che contraddistingue l’intero quartiere e ne esacerba i conflitti interni. Anche Lindon Barrett sottolinea quest’aspetto, osservando il mutamento nel tono della voce narrante, che durante la prima parte del racconto resta scanzonata ed ironica, ma si fa glacialmente seria quando i due ragazzini si trovano contrapposti ai due poliziotti bianchi.<sup>11</sup>

La sparizione della vena umoristica che aveva caratterizzato la narrazione della disputa con Manny e l’irruzione di gravità con cui viene descritto il confronto con un’istituzione repressiva potenzialmente violenta paiono demarcare semanticamente e simbolicamente i due campi bourdieusiani in cui queste dinamiche hanno luogo, e una lettura del conflitto in questo senso può metterne in luce un ulteriore aspetto significativo. In un saggio recentemente tradotto in inglese e curato da Loïc Wacquant, Bourdieu approfondisce il modo in cui in contesti urbani, la metafora del campo sia utile a mettere in luce l’effettiva segregazione di aree urbane fatiscenti rispetto a quelle privilegiate; a questo proposito, Bourdieu rileva anche la natura controproducente e distraente dei conflitti interni, che neutralizzano la possibilità di un’insurrezione rispetto a dinamiche socioeconomiche oppressive comuni:

One can thus observe that hostilities and tensions linked to proximity in physical space can obscure solidarities rooted in the position occupied in national or international social space, or that

---

<sup>10</sup> Toni Cade Bambara (1972), *Gorilla, My Love*, cit., p. 37.

<sup>11</sup> Cfr. Lindon Barrett, “Identities and Identity Studies: Reading Toni Cade Bambara’s ‘The Hammer Man’”, *Cultural Critique* 39, 1998, pp. 5-29., p. 13-14.

representations imposed by the point of view associated with the position held in local social space (such as the village) can prevent one from becoming aware of the position simultaneously occupied in national social space.<sup>12</sup>

Dalla seconda metà del racconto in poi, la protagonista del racconto è Manny con lei sembrano implicitamente consapevoli di questo processo delineato da Bourdieu, riuscendo a invertirlo, in modo forse non casuale, in un parco giochi.

Quella tra Manny e 'Hazel' è dunque una lotta intestina per la sopravvivenza, con carattere temporaneo, da rapportarsi alla più ampia cornice di una temperie statunitense infiammata da conflitti razziali. Eppure, il personaggio di Manny è filtrato fin da principio e per tutto il racconto dalle impressioni che la narratrice ha di lui, come osserva Howard Sklar, di modo che risulta arduo comprendere fino in fondo la vera natura della sua ostilità alla narratrice e, soprattutto, se il suo comportamento *sui generis* sia effettivamente dovuto ad un disagio psichico. La voce narrante infatti si contraddice varie volte, ad esempio affermando inizialmente di aver inventato la malattia che serve a tenerla lontana dalla vendetta di Manny, e successivamente dichiarandosi indebolita proprio dalla febbre gialla da cui è affetta; la 'Hazel' di questa storia si dimostra poco affidabile e soprattutto poco disposta a liberare Manny dalle definizioni sommarie ed univoche che gli attribuisce talvolta in prima persona, talvolta per bocca degli altri personaggi. Secondo Sklar, infatti

Despite the dominance of this point of view, though, readers will find compelling reasons to question her [the narrator's] reliability as a witness. Perhaps most conspicuously, the narrator's situation of conflict with Manny may lead readers to suspect that she has a vested interest in presenting her own version of the events. In addition, the girl repeatedly mentions her own reputation as a troublemaker (11) and her own and her family's 'deviance' (14). (...) Moreover, the narrator appears to lack credibility in her neighborhood, as indicated by her statement that "nobody paid me no mind" when she claimed to have yellow fever (11). These indications of potential "fallibility" in the narrator's account suggest that the norms against which we must evaluate her reliability must

---

<sup>12</sup> Pierre Bourdieu, "Social Space and the Genesis of Appropriated Physical Space", *International Journal of Urban & Regional Research*, vol. 42.1, 2018, pp. 106-114, p. 113.

be found at least partly outside of the frame of reference that she provides.<sup>13</sup>

Posto davanti a una narratrice inattendibile e ad un antagonista enigmatico, il lettore dunque è chiamato in causa come parte attiva nell'interpretazione delle dinamiche testuali, districandosi tra le descrizioni filtrate dal monologo interiore di 'Hazel' (costantemente in equilibrio tra *performance* di sé stessa e la pluralità di voci del quartiere che veicola) e gli effettivi segni decifrabili, disseminati nel racconto.

Ritornando sulla questione del litigio tra Manny e la protagonista, è utile inquadrarlo nella cornice interpretativa appena delineata e farlo, a maggior ragione, attraverso il gioco. Già Mary Comfort ha suggerito una lettura di come ciò che viene presentato dalla narratrice come un ripetuto scambio di insulti e offese, motivati da un'ostilità (non meglio definita ma ampiamente verificabile) tra lei e Manny, corrisponda in realtà a un tipo di gioco rituale piuttosto comune nelle comunità afroamericane chiamato 'Playing the Dozens'. Questa pratica consiste in un giocoso combattimento verbale, in cui gli avversari si offendono reciprocamente in maniera derisoria, insultando soprattutto le rispettive madri, fino a che una delle due parti non si ritiri o sbotti, dichiarando in entrambi i casi implicitamente la propria sconfitta. Una sorta di riedizione moderna degli agoni musicali e drammatici dell'antichità classica, questo gioco retorico competitivo si inquadra nella più ampia e nota pratica del 'Signifying', esplorata da Henry Louis Gates Jr. nel suo fondamentale studio *The Signifying Monkey* (1988). Gates descrive il 'Signifying' come una prassi oratoria caratteristica dell'espressività afroamericana che comprende l'impiego dell'African American vernacular, di iperboli e parodie, nonché del *pastiche*; Gates evidenzia anche che sebbene questo stile sia in genere prevalentemente adottato da maschi e sia caratterizzato da un orientamento fallocentrico, ciononostante non è infrequente incontrare eloquenti e pirotecniche 'Signifiers'.<sup>14</sup> Nei racconti di Bambara, sono presenti *performance* di personaggi 'Signifiers' maschili e femminili: nel suo saggio, Comfort descrive 'Playing the Dozens' come un'attività endemica nella comunità urbana descritta da Bambara, svolta tendenzialmente dai maschi con finalità di intrattenimento e dai personaggi femminili come schermo di un legame affettuoso.<sup>15</sup>

In "The Hammer Man", come in svariati altri racconti di *Gorilla, My Love*, è proprio la 'Hazel' narrante a iniziare baldanzosamente le tenzoni linguistiche con le sue invettive,

---

<sup>13</sup> Howard Sklar, "Narrative Structuring of Sympathetic Response: Theoretical and Empirical Approaches to Toni Cade Bambara's 'The Hammer Man'", *Poetics Today* 30, 2009, pp. 561-607, pp. 570-71.

<sup>14</sup> Gates, Henry Louis Jr., *The Signifying Monkey. A Theory of African-American Literary Criticism*, New York, Oxford University Press, 1988, p. 54.

<sup>15</sup> Cfr. Mary Comfort, "Liberating Figures in Toni Cade Bambara's *Gorilla, My Love*", *Studies in American Humor*, vol. 3 n. 5 (1998), pp. 76-96, p. 77.

solitamente sfidando controparti che, a volte per prestanza fisica, a volte per posizione sociale legata alla razza o al genere, le sono gerarchicamente superiori: la ragazzina sembra voler sopperire col proprio temperamento fiero e la propria indiscussa destrezza dialettica alle limitazioni intrinseche del suo essere giovanissima, afroamericana e di bassa estrazione sociale in una società che stigmatizza tutte queste peculiarità. In questo senso, ella sembra voler rinegoziare il proprio ruolo nella società *attraverso* la propria *performance* nella dimensione eterotopica del gioco, sfruttando la propria maestria come un'opportunità di rettificare uno svantaggio congenito e, per usare termini bourdieusiani, acquisire maggiore capitale.

In questo racconto, dunque, la sfida che la protagonista lancia a Manny si arricchisce di un ulteriore livello di lettura: il duello di 'Playing the Dozens' avviato dalla narratrice tematizza sì un'animosità, ma di natura giocosa e temporanea, e altresì invita Manny a risignificare il proprio ruolo nella comunità proprio attraverso il gioco. All'inizio del racconto, la madre della protagonista commenta, a proposito della disputa di sua figlia con Manny: "Bad enough you gots to hang around with boys", she said. 'But fight with them too. And you would pick the craziest one at that'.<sup>16</sup>Viene dunque spontaneo chiedersi come mai la 'Hazel' di questa storia, sveglia com'è, abbia fatto una mossa così azzardata, che può addirittura metterla in pericolo di vita; una risposta plausibile è fornita nel paragrafo immediatamente successivo. 'Hazel' spiega che Manny è unanimemente ritenuto pazzo: "Manny was supposed to be crazy. That was his story. To say that you were bad put some people off. But to say that you were crazy, well, you were officially not to be messed with".<sup>17</sup> Pertanto, è ragionevole ipotizzare che la narratrice abbia scelto proprio il sedicente matto Manny come antagonista per accrescere il proprio capitale sociale e acquisire un ruolo di maggior prestigio tra i coetanei del quartiere: probabilmente intuendo di poter avere la meglio su di lui dialetticamente, la protagonista rifugge il confronto fisico, sfidando Manny verbalmente in due occasioni per poi scappare, la prima volta, e la seconda apostrofandolo dal sicuro della recinzione della scuola. Tuttavia le ragioni dietro la scelta di sfidare Manny paiono essere più complesse: subito dopo aver offeso sua madre (segnalando ritualmente l'ufficiale inizio del gioco), osservando la mimica facciale del ragazzino 'Hazel' si rende conto di averlo effettivamente ferito e si chiede dunque se il suo avversario sia effettivamente pazzo – in tal modo, suggerendo di non esserne pienamente convinta. Non solo: quando ormai la tensione tra loro si è dissolta e lo reincontra nel parco giochi, la narratrice non ha che parole di ammirazione per Manny, nonostante giudichi il suo comportamento stravagante come al solito. Nella seconda parte del racconto 'Hazel' sembra in realtà quasi protettiva nei confronti della peculiarità di Manny, che pare aver accettato come suo tratto distintivo (ad

---

<sup>16</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 35.

<sup>17</sup> *Ibidem*.

esempio, quando uno dei poliziotti prende a stratonarlo e gridare contro di lui, la protagonista puntualizza che quella è l'ultima cosa da fare con Manny). Questo suo nuovo atteggiamento, unito allo scetticismo iniziale sulla follia del ragazzino, sembra aprire la strada all'ipotesi che 'Hazel' abbia individuato in Manny un coetaneo con codici di condotta irriducibili a quelli vigenti nel quartiere – in questo senso, il martello che Manny ha sempre con sé potrebbe configurarsi non come arma d'offesa, ma di difesa da potenziali occasioni di bullismo – e invitandolo a 'Play the Dozens' con lei vuole in realtà pungolarlo ad emergere dal suo isolamento e spingerlo a creare, tramite il gioco, una via d'uscita da un ruolo predeterminato.

Analizzando dunque 'Play the Dozens' come gioco linguistico competitivo, notiamo inoltre come la protagonista/giocatrice coinvolga Manny senza che lui sia consapevole né della propria entrata in gioco, né delle regole o della posta in gioco; la *lusory attitude* di cui parla Suits non è condivisa dalle due parti contrapposte. Difatti, 'Hazel' spiega addirittura al suo rivale che il conflitto tra loro si è creato perché lui è troppo permaloso e ha reagito male alle sue invettive – ovvero, non le ha identificate come mosse in un gioco. Eppure, nel coinvolgerlo nel gioco, la narratrice instaura con Manny un filo diretto e crea uno spazio di gioco in cui entrambi sono contrapposti, ma sullo stesso piano: qual è dunque il messaggio che intende lanciargli? Una breve riflessione di Wittgenstein sulla natura e l'impiego delle regole nei giochi può venire in aiuto a questo proposito:

La regola può essere un ausilio nell'insegnamento del giuoco. È comunicata allo scolaro, che viene esercitato ad applicarla. – Oppure è uno strumento del giuoco stesso. – Oppure ancora: Una regola non trova impiego né nell'addestramento né nel giuoco stesso, e non è neppure depositata in un elenco di regole. S'impara il giuoco osservando come altri giuocano.<sup>18</sup>

'Hazel' sta dunque interpellando Manny come giocatore secondo la terza delle proposizioni wittgensteiniane citate, ovvero lo sta attirando nel campo da gioco invitandolo a seguire il suo esempio e a lanciarsi in una *performance* come 'Signifier' che gli offra la possibilità di riformulare in chiave positiva la sua bizzarria agli occhi del quartiere. Volendo spingere oltre quest'argomentazione, si potrebbe trascendere dal livello puramente individuale del gioco tra i due e ampliare la metafora della 'regola' allo spazio della comunità abitata da Manny e la protagonista. In quest'ottica, è possibile sostenere che all'interpellazione di Manny come giocatore sia soggiacente pure l'invito a modificare le regole (del resto "non depositate in un elenco", per Wittgenstein) del gioco che gradualmente si sviluppa tra i due contendenti.

---

<sup>18</sup> Ludwig Wittgenstein, *Ricerche filosofiche*, a cura di Mario Trinchero, Torino, Einaudi, 1999, p. 54.

‘Hazel’ e Manny non sarebbero tuttavia i soli protagonisti di questa coreografia: Hazel sembrerebbe voler mobilitare l’intera comunità per invitarla nella dimensione eterotopica del gioco a cui ha dato inizio e di cui sembra intenzionata a ibridare i confini tra realtà sociale e dinamiche interne. Se già sembra presente infatti un appello implicito a trasformare la prospettiva di Manny su sé stesso come giocatore e le regole del gioco in sé, appare plausibile anche che ‘Hazel’, reclutando la comunità del quartiere tramite il coinvolgimento di quest’ultima come pubblico spettatore della tenzone oratoria, auspichi addirittura una partecipazione della stessa comunità a questo gioco (e dunque, ad un simbolico processo trasformativo di essa). Ricordiamo infatti come sia Bachtin che Gadamer individuino nel pubblico-spettatore una parte integrante e irrinunciabile della dinamica ludica, un terzo elemento che agisce sui *performers* e ne viene al contempo agito e trasformato; tramite l’inclusione nella gara verbale a cui dà inizio in prima persona, la protagonista sembra richiedere a Manny ed agli astanti il compimento di un’alchimia di gioco, aprendo percorsi tesi al potenziale rinnovamento della propria comunità.

Tuttavia, questo proposito sembra smentito dalla seconda parte del racconto, in cui la dinamica innescata dal gioco si rivela inefficace a promuovere un cambiamento nella comunità del quartiere. A fare da cesura tra i due momenti di gioco è un intermezzo in cui la protagonista racconta la propria esperienza, fortemente prescrittiva in termini di genere, al *community center* che viene aperto nel quartiere: la madre la corrompe ad iscriversi con un aumento della paghetta, con l’intento di riformare i suoi comportamenti, inaccettabili in quanto non conformi in termini di genere. Indubbiamente, le dinamiche di genere in questo racconto hanno un peso specifico consistente nella vita della protagonista, che oscilla costantemente tra l’istinto a sottrarvisi riaffermando la propria inclinazione alla sfrontatezza (e all’utilizzo della salopette), e l’uniformarvisi, per quieto vivere e tornaconto personale. Lindon Barrett osserva:

From the opening moments of the text, the reader finds the narrator’s mother admonishing her to be more ladylike and to stop consorting with boys in a manner that supposes she can assume the same roles they do. The community center attempts to discipline her along the same lines, and even the unconventional Miss Rose most often calls her by her ‘brother’s name by mistake’ (39).<sup>19</sup>

Fin dalle prime righe, dunque, la protagonista sottolinea (quantunque sempre nel suo modo ironico e frizzante) gli svariati tentativi della madre (o di surrogati normalizzanti di essa) per ricondurla ad una *performance* del proprio genere più convincente, in senso butleriano;<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Lindon Barrett, op. cit., p. 16.

<sup>20</sup> La nozione di performatività di genere è stata elaborata, com’è noto, da Judith Butler, e può essere definita come la riproduzione rituale di norme di condotta qualificanti il genere individuale attraverso

tuttavia, è proprio durante una delle sue finte concessioni al conformismo che la ragazzina scopre, in un faldone su di lei custodito al *community center*, che quello da cui proviene è definito un ‘deviant environment’. Il termine ‘deviant’, in questo contesto, non è solo dolorosamente emblematico della sua posizionalità, ma presenta anche tutta la carica simbolica delle preoccupazioni genitoriali sull’orientamento sessuale della giovane protagonista; significativamente, la ragazzina rivendica con orgoglio questo termine per sé, ma viene scoraggiata ad usarlo dai suoi familiari (anche tramite la violenza fisica). Questo schema ciclico costituito da un tentativo di autoaffermazione, punizione/situazione di pericolo che attiva il meccanismo disciplinare e normalizzazione finale si ripete varie volte nel racconto: in un certo senso segue questo modello anche la minaccia di morte di Manny alla protagonista in seguito al gioco, così come il percorso che porta la protagonista dal *community center* al parco giochi (con ripiegamento finale verso il centro stesso).

Gli eventi traumatici del parco giochi con Manny hanno infatti luogo una sera, proprio a seguito dell’espulsione di ‘Hazel’ dal centro a causa del suo persistente comportamento sregolato: giocava a biliardo anziché cucire. La ragazzina ‘reietta’ incontra Manny nel campo da basket, mentre è intento a tirare ripetutamente la palla nel canestro e a parlare a sé stesso (o forse alla sua unica interlocutrice e spettatrice, appena arrivata): nel suo monologo, Manny illustra come, durante la partita decisiva della stagione, non sia riuscito a fare canestro, motivo per cui adesso replica incessantemente quel momento, nel tentativo di espiare il canestro mancato. Manny e ‘Hazel’ sembrano uniti, in quest’esperienza eterotopica delimitata dalle recinzioni del campo da basket, da uno stato di ‘flow’, così com’è stato delineato da Csíkszentmihályi: Manny è completamente assorbito dalla sua attività, che reitera un trauma (egli lancia sempre dallo stesso punto, sempre con le braccia piegate allo stesso modo), ma è anche tesa all’acquisizione di padronanza del gioco e in qualche modo un tentativo di catarsi (la narratrice ci dice che Manny non manca mai un canestro, pur maledicendosi ogni volta per questo). Sorprendentemente, la protagonista si sintonizza con quest’atto ripetitivo, empatizzando con il suo ex-nemico: ‘Hazel’ si dichiara come ipnotizzata, il suo coinvolgimento emotivo e visivo in quanto pubblico collima (seppur in versione non dinamica) armonicamente col ‘flow’ che Manny esperisce. Quest’occasione di gioco – solitario, eppure messo in scena, che dunque in ottica gadameriana acquisisce maggior valore ludico perché eseguito di fronte a un pubblico – si contrappone diametralmente alla scena di gioco che ha dato inizio al racconto: se in quest’ultima, senza tuttavia segnalarlo esplicitamente, la protagonista invitava Manny a prendere parte ad una competizione potenzialmente trasformativa, in quest’episodio Manny

---

*taboo* e/o la minaccia di coercizione. Cfr. Judith Butler, *Questione di genere. Il femminismo e la sovversione dell’identità*, Lecce, Laterza, 2018.



interpella implicitamente come pubblico 'Hazel', la quale si unisce a lui in una replica traumatica e ciclica da cui pare invece non ci sia via d'uscita. Eppure, la baldanza di 'Hazel' è ben nota a Manny, il quale, condividendo con lei il suo ricordo doloroso e scegliendola come controparte ludica, sta forse articolando una richiesta d'aiuto; la stessa 'Hazel', del resto, non soltanto giudica esteticamente bellissimo ciò che Manny sta facendo, ma si pone immediatamente in ruolo attivo (e protettivo) nei suoi confronti all'arrivo dei due poliziotti, la cui autorità ridimensiona immediatamente, descrivendo il primo dei due in termini grotteschi ("a short cop with hair like one of the Marx Brothers"<sup>21</sup>).

L'irruzione dei due poliziotti rivela fin dal principio la sua natura disciplinare: per quanto grotteschi, i due sono minacciosi e violenti fin dalla loro comparsa (Manny riceve subito uno scappellotto per aver ignorato una domanda), mostrano di voler sanzionare i due ragazzini senza che nessuna legge sia stata infranta, ed invadono il loro campo, spezzando il 'cerchio magico' che ne contiene e conferma il gioco e violandone fatalmente lo spazio eterotopico. Quest'irruzione richiede dunque un mutamento repentino delle strategie interne al campo di gioco, se non addirittura un cambio di squadra: partendo da un rapporto di precedente antagonismo con Manny, la protagonista diventa ufficialmente sua alleata, e partendo da una tattica di difesa, entrambi passano all'offesa – un'offesa mossa tramite il gioco. Il momento preciso nel quale avviene questo fondamentale cambiamento è quello in cui il poliziotto si rivolge a Manny (che cerca testardamente di riavere la propria palla) utilizzando un epiteto razzista: "“Did you hear what I said, black boy?” Now, when somebody says that word like that, I gets warm. And crazy or no crazy, Manny was my brother at that moment and the cop was the enemy”".<sup>22</sup> Riferendoci nuovamente alle *Ricerche Filosofiche* di Wittgenstein, rileviamo ancora una volta come il 'cambio di maglia' di 'Hazel' avviene in maniera tacita ed, evidentemente, inevitabile: il duello tra la protagonista e Manny non sussiste più, in quanto il loro stesso campo da gioco è stato messo a repentaglio – la fratellanza rispetto al nuovo nemico è immediata, primordiale e preverbale.

Che tipo di nemico sono i due poliziotti per la giovane narratrice in "The Hammer Man"? La repentina invettiva di 'Hazel' pare suggerire che quella che lei inizia appena li identifica come antagonisti sia una nuova partita di 'Playing the Dozens', stavolta dalla posta molto più alta: "“You better give him back his ball,” I said. ‘Manny don’t take no mess from no cops. He ain’t bothering nobody. He’s gonna be Mister Basketball when he grows up (...)’".<sup>23</sup> Non soltanto la ragazzina affronta i due agenti con audacia e stile inconfondibili, ma innalza anche

---

<sup>21</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 39.

<sup>22</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 40.

<sup>23</sup> *Ibidem*.

unilateralmente l'obiettivo del gioco solitario e disperato di Manny, mostrandosi così un'alleata ed una sincera ammiratrice del suo ex-rivale, per il quale arriva ad immaginare una carriera prestigiosa che trascenda i limiti impliciti nel fare parte dello stesso 'deviant environment'. Nell'incalzante scambio di battute che segue, il poliziotto assesta tuttavia alla narratrice due colpi molto pesanti: le intima di stare al suo posto, apostrofandola come "sister" – appellativo a cui la protagonista reagisce nel suo consueto modo sfrontato, puntualizzando che in nessun modo lei può essere sua 'sorella', in quanto nera; inoltre, il poliziotto, evidentemente piccato, la ammonisce: "the park's closed, *little girl*, so why don't you and your *boyfriend* go on home".<sup>24</sup> Questi epiteti mandano la protagonista del racconto su tutte le furie, in quanto non soltanto la infantilizzano e sono esplicitamente eteronormativi ma, come Barrett puntualizza, si saldano altresì ad una stereotipizzazione razziale:

Gendered and sexual identifications are coincident with her racial identification. The taunt places her directly within the heterosexual and gendered configurations that she has rejected throughout the narrative (...). Further, it reiterates the normative roles already and uniformly foisted on her by virtually every adult she has encountered in the narrative—regardless of the side of the fractured narrative (and ethnic/racial divide) on which they stand.<sup>25</sup>

'Hazel' decide comunque, strategicamente, di mantenere la calma, calcolando rapidamente le probabilità che la situazione degeneri, visto il gioco rischioso che sta giocando, le intimidazioni dei poliziotti e l'onnipresente martello nella tasca dell'imprevedibile Manny. Con calma, riesce a persuadere uno dei poliziotti a ridare la palla a Manny, che compie un gesto estetico e di resistenza spontaneo e pregevole: ne coglie il rimbalzo al volo e la insacca con eleganza, sotto lo sguardo pieno di ammirazione dell'ex-nemica, ormai alleata. Ed è tuttavia questo gesto di autoaffermazione e maestria nel gioco che innesca un'improvvisa reazione violenta nel poliziotto, il quale in modo repentino aggredisce Manny e fa di tutto per provocarlo. L'agente pare trovare inaccettabile quel gesto di trascendenza, quel canestro così perfetto da produrre quasi acusticamente il sibilo della rete nonostante il canestro del parco fatiscente sia privo di rete; descrivendo il modo gratuito in cui Manny viene stratonato, poco dopo 'Hazel' ne insinua la natura invidiosa: "No cop could swoosh without a net".<sup>26</sup> La miracolosa bellezza del canestro di Manny diviene dunque una metafora delle opportunità faticosamente cercate, quantunque in una situazione di estremo svantaggio sociale, frustrate da una diretta emanazione della società disciplinare; è altresì l'espressione dell'effettivo potenziale sovversivo di un gesto

---

<sup>24</sup> Enfasi mia.

<sup>25</sup> Lindon Barrett, cit., p. 16.

<sup>26</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit. p. 42.

esteticamente radicale e ludico al tempo stesso, in senso tanto bachtiniano quanto gadameriano. L’emanazione della società disciplinare, tuttavia, non corrisponde allo spettatore che sia Gadamer che Bachtin riconoscono come agito dal gioco; in questo caso l’autorità, per conservare le proprie strutture senza perturbazioni, non esita ad esercitare il proprio biopotere su un ragazzino.

Le conseguenze del gioco in “The Hammer Man” non sono mortali come quelle prospettate dalla protagonista, che arriva a immaginare l’uccisione di lei e Manny per mano dei due poliziotti (arrivando addirittura a rimpiangere che Manny non sia morto cadendo dal tetto, evitando di causare l’ipotetica morte di lei nel difenderlo dai poliziotti); tuttavia, quella descritta alla fine del racconto è a tutti gli effetti una morte figurata della narratrice e di Manny così come il lettore li ha conosciuti durante il racconto. Il martello non viene sfoderato, anzi: Manny infatti viene simbolicamente castrato dai poliziotti che lo portano via la sera stessa, per venire successivamente ricoverato in una struttura per minorenni con disagi psichiatrici (ulteriore istituzione disciplinare). La narratrice viene riammessa al *community center*, dove partecipa a sfilate con accessori e scarpe abbinati, indicando implicitamente che le sue intemperanze di genere sono state infine domate, il suo corpo e i suoi modi resi docili. Barrett sostiene che alla fine del racconto la protagonista “comes to ‘desire’ and inhabit normative gender roles and their implied heterosexuality”;<sup>27</sup> in realtà la retrospettiva ed orgogliosa enfasi con cui la storia viene raccontata e le imprese della protagonista in veste di ‘Signifier’ suggeriscono che il suo uniformarsi ai codici di genere prescritti sia una *performance* artificiale e che, sotto un’apparente docilità, la sua resistenza discorsiva e comportamentale sia ancora attiva. Dopotutto, a differenza dello sconfitto Manny, ‘Hazel’ è ancora qui a raccontarci la storia di entrambi. È fuor di dubbio, comunque, che l’intento di Bambara in questo racconto non sia costruire un personaggio unidimensionale, dalle proporzioni eroiche e consapevole di sé in modi inverosimili, bensì una voce narrante che incarni le criticità e le contraddizioni del tentativo di diventare adulti in una cornice repressiva e di svantaggio sociale; quella di ‘Hazel’ è una testimonianza problematica e interrogativa delle relazioni all’interno della comunità del quartiere e del ruolo potenzialmente salvifico eppure frustrato che il gioco riveste in questa comunità.

### **L’impossibilità di giocare in “Happy Birthday” e “Basement”**

Uno dei nodi tematici più evidenti in “The Hammer Man”, ovvero quello della difficoltà (se non dell’impossibilità) di giocare, torna prepotentemente in due storie brevi e più mature di Bambara, “Happy Birthday” e “Basement”. In entrambe, la consueta protagonista (che,

---

<sup>27</sup> Lindon Barrett, cit. p. 7.

insolitamente, in “Happy Birthday” non è la voce narrante) è una ragazzina disillusa e in qualche modo tradita dalle figure adulte di riferimento della sua vita, che non creano spazi protetti o educativi in cui lei possa fare sane esperienze (anche) ludiche. In questi due racconti, poco antologizzati forse anche per via dell’atmosfera cupa che li permea, Bambara rappresenta tutta la desolazione dello spazio urbano che descrive, con un disincanto stavolta irreversibile; questa descrizione passa, fatalmente, dall’assenza del gioco.

“Happy Birthday” è una storia di occasioni mancate: Ollie è una ragazzina orfana che non trova nessuno con cui giocare o semplicemente passare il tempo, quindi il compleanno del titolo si rivela tutt’altro che felice. Il racconto si svolge tutto in un indolente sabato estivo: Ollie ha passato tutta la mattina ad aspettare – un’attesa non meglio specificata, una sospensione che prepara la scena alle sue successive peregrinazioni per il quartiere, mentre cerca invano compagni di gioco; solo alla fine si scopre che il racconto si è svolto nel giorno del suo compleanno. Durante le sole cinque pagine che compongono la storia, l’unico familiare menzionato da Ollie è suo nonno, un alcolista che la ragazzina prova a svegliare dal coma etilico (a cui si dice abituata), senza successo; l’adulto con cui dichiara di passare più tempo è invece Chalky, il custode del suo palazzo, con cui talvolta chiacchiera o gioca a carte, che è tuttavia mentalmente instabile e talvolta non la riconosce. L’unica coetanea e consueta compagna di gioco che Ollie nomina è una ragazzina di nome Wilma, con cui afferma di non avere nulla in comune, in quanto lei appartiene ad una classe sociale più agiata; una compagna di gioco inadeguata e del resto assente, perché fuori città per il weekend.

L’erranza picaresca di Ollie si configura come una sorta di fallimentare viaggio di formazione per il quartiere in cerca di compagnia ludica: nel giorno del suo compleanno, la bambina è alla ricerca di un’iniziazione propedeutica all’ammissione, tramite il gioco, come membro ufficiale della propria comunità – ma la sua ricerca cade nel vuoto e nessuna celebrazione ha luogo. Il primo incontro di Ollie è con un gruppo di uomini radunati a giocare a sottomuro sul marciapiede: la ragazzina resta lì per un po’, sperando di riuscire a conquistare uno spazio di muro e trovare qualche compagno con cui improvvisare una partita di pallamano, ma i giocatori ignorano la sua presenza. Ollie decide quindi di andare a trovare dei ragazzi più grandi che passano abitualmente il tempo assieme su un tetto e con cui talvolta lei si intrattiene, ma in questo incontro ha ancora meno fortuna. Alla sua domanda, tesa a rompere il ghiaccio: “Don’t none of you want nothing from the store today?”<sup>28</sup>, uno di loro replica: “Ollie, when are you going to learn how to play with dolls?”; <sup>29</sup> la provocazione, naturalmente, indispettisce la ragazzina, che obietta di essere troppo grande per giocare con le bambole. Il rimbrotto del

---

<sup>28</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 63.

<sup>29</sup> *Ibidem*.

ragazzo nei confronti di Ollie non è solo frustrante (in quanto sottintende che nessuno dei ragazzi ha intenzione di passare del tempo con lei), ma eteronormativo ed infantilizzante: l'ambiente dei ragazzi più grandi è sicuramente un campo da gioco poco accogliente per Ollie. Ancora più deludente è il fatto che sia Frenchie, un ragazzo del gruppo che ci viene inizialmente presentato come un atleta, a cacciarla definitivamente dal tetto: difatti Ollie ha un rapporto scherzoso con Frenchie, che generalmente segue facendogli il verso durante i suoi allenamenti (a suo dire) per le Olimpiadi di atletica leggera – Frenchie è descritto in poche righe come l'unico modello positivo della ragazzina e, significativamente, cerca di sfuggire a un destino predeterminato tramite la competizione sportiva, ovvero una filiazione del gioco. Tuttavia, il Frenchie che Ollie incontra nel pomeriggio del suo compleanno (come tutti i suoi compagni) ha lo sguardo perso nel vuoto, la testa ciondolante, fatica a interagire con chiunque: Bambara allude così in modo poco ambiguo al fatto che i ragazzi possano essere sotto l'effetto di qualche sostanza, e conseguentemente Ollie decide di dirigersi altrove.

La conclusione del racconto è l'apoteosi di un'insoddisfazione senza uscita: nelle strade deserte, Ollie cerca di attirare l'attenzione della sua comunità minacciando il suicidio, ottenendo solo di essere nuovamente scacciata, per di più dal reverendo della chiesa locale, che rigira il dito nella piaga esortandola ad andare a giocare altrove. "I've got nobody to play with",<sup>30</sup> è la dolorosa constatazione che la ragazzina rivolge al sacerdote, esplicitando per la prima volta verbalmente tutto l'isolamento e il senso di abbandono di cui soffre; per sua sfortuna, il referente a cui sceglie di confessare questo disagio è un uomo scostante, il quale "always chases kids and dogs and pigeons and drunks"<sup>31</sup> e, pertanto, non le rivolge empatia né ospitalità. L'unica figura che prova ad interagire con Ollie in maniera costruttiva è Miss Hazel (una versione adulta della Hazel presente nelle altre storie?), che risponde all'ingiunzione perentoria della ragazzina, gridata nella strada deserta: "Better wish me happy birthday – she yelled – or somebody around here is gonna get wasted".<sup>32</sup> La donna tenta di offrire maldestramente il suo conforto alla bambina, ma il pianto di Ollie è inconsolabile e i suoi ululati di amarezza inarrestabili. Il racconto si chiude sull'immagine di Miss Hazel che esclama sospirando di non capire proprio i bambini, a volte, e rientra in casa lasciando Ollie alle sue miserie per tornare a guardare la televisione.

La donna, pur sensibile alle richieste emotive della bambina, non trova la sua necessità di giocare (e con essa, di socializzare) commensurabile al proprio modo di impiegare il tempo libero: le sue esigenze di svago sono assolve egregiamente dallo strumento culturale di massa che Adorno e Marcuse avevano puntualmente definito come irreggimentato ed irreggimentante; le

---

<sup>30</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 64.

<sup>31</sup> *Ibidem*.

<sup>32</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 65.

pulsioni ludiche di Ollie risultano completamente incomprensibili. Il dialogo con Miss Hazel e il conseguente epilogo condensano tutto lo scoramento di una bambina in trappola, che non ha nulla e nessuno a cui appigliarsi: nello spiegare a Miss Hazel che è brutto compiere gli anni in estate, perché nessuno le fa gli auguri o le organizza una festa, Ollie implica di non poter contare su alcun tipo di calore umano che non dipenda dalla scuola, che costituisce presumibilmente l'ultimo barlume di regolarità e relazioni affettive della sua vita – e verosimilmente anche l'unico spazio dove la dimensione ludica esiste ancora in maniera stabile e autotelica. Il fatto che pure Miss Hazel, come tutti gli adulti e non del racconto, non percepisca come insolito o traumatico l'isolamento della bambina (per di più nel giorno del suo compleanno) evidenzia quanto questa condizione sia consueta e percepita come irrisolvibile, per gli abitanti del quartiere. La beffa maggiore è rappresentata dalla duplice esortazione a giocare (con le bambole, o semplicemente altrove) che Ollie riceve: il gioco viene prospettato come uno spazio eterotopico appropriato e rasserenante per la bambina, che quindi va in cerca proprio di quel sollievo (seppur momentaneo) al suo senso generalizzato di disagio – ma è ingannata dagli stessi adulti e dalle istituzioni che le propongono un ristoro impossibile da concretizzare per lei. Ollie non è solo delusa, è tradita su tutti i fronti, e l'assenza clamorosa del gioco finanche nel giorno del suo compleanno è l'emblema di quel tradimento.

Se “Happy Birthday” è la storia di una mancanza, “Basement” è la storia di una corruzione. Tutto il racconto è imperniato su una proibizione, quella di andare a giocare nello scantinato dell'edificio: è ciò che Norma, la madre di Patsy, intima a sua figlia e alla sua innominata compagna di giochi, ovvero la protagonista e narratrice. A Norma – è questo il *nomen omen* della madre di Patsy, che incorpora sia il precetto stesso che la donna impone, sia il temperamento fiero e risoluto dell'eroina lirica – sono arrivate insistenti voci sul fatto che il custode del palazzo dove vive con sua figlia molesterebbe le ragazzine che si radunano nello scantinato per giocare (la zia di Patsy accenna addirittura alla possibilità che l'uomo ne abbia messa incinta una), dunque la donna proibisce categoricamente alle due ragazzine di andare a giocare lì. Gli eventi precipitano quando Patsy rivela alla madre che in più occasioni il custode avrebbe mostrato i genitali a lei e alle sue amiche mentre giocavano (e avrebbe anche palpeggiato una di loro): furiosa, Norma afferra una pantofola e un punteruolo da ghiaccio e corre a fronteggiare l'uomo. Nonostante sia a focalizzazione esterna, anche in questo racconto Bambara ci presenta una narratrice che filtra in modo soggettivo la narrazione; nello specifico, l'affidabilità della testimonianza dell'amica Patsy appare messa apertamente in discussione. Innanzitutto, la madre della narratrice scoraggia fortemente sua figlia dal frequentare Patsy, “cause she sex crazy

and always talking nasty”;<sup>33</sup> infatti, la narratrice è molto preoccupata quando alla fine della storia Norma strepita creando caos in tutto il palazzo, perché questa manovra ha sicuramente attirato l’attenzione di sua madre, alla quale dovrà spiegare che si trovava proprio dall’esecrata Patsy. La narratrice rincarà la dose riguardo alla sua amica, affermando che “she always makin up stuff on top of the real stuff”<sup>34</sup> e la interroga ripetutamente sulla veridicità del resoconto che ha fatto a Norma – nonostante lei stessa abbia una pessima opinione del custode, che ritiene un ubriaccone molesto. Mary Comfort elabora un’ardita argomentazione secondo la quale il custode incoraggerebbe le ragazzine nello scantinato ad eccellere nella pratica del ‘Signifying’ e a sfidare stereotipi canonicamente assegnati al genere femminile, enfatizzando particolarmente il clima di disimpegno in cui le rivelazioni riguardanti l’uomo vengono fatte (le due ragazzine giocano a indossare degli accessori vistosi di Norma, la quale si arriccchia i capelli, mentre la zia di Patsy, Fay, sorseggia un drink e fa battute) e l’inaffidabilità della testimonianza di Patsy; Salamishah Tillet e Elliott Butler-Evans invece propendono per un’interpretazione più netta del custode come molestatore di bambine. Questa seconda prospettiva appare decisamente più sostenibile in base alle dinamiche testuali: la lettura del personaggio del custode come esperto ‘Signifier’ risulta poco convincente, in quanto non soltanto egli non ha alcuna battuta di dialogo nel testo, ma varie testimonianze oltre a quella di Patsy indicano che l’uomo interagisce con le bambine esclusivamente per molestarle, ed è la stessa narratrice a non fidarsi di lui (“he was definitely on my list”,<sup>35</sup> proclama). La reticenza di Patsy a rispondere all’interrogatorio dell’amica teso a confermare le sue dichiarazioni sul custode può essere intesa come un sottrarsi della ragazzina al ripercorrere i dettagli di un’esperienza traumatica; in fondo, lo scantinato viene fin dal principio presentato dalla narratrice come il luogo archetipico del pericolo, delle profondità inconse e oscure, con tanto di descrizione lunga un’intera pagina di tutte le possibili declinazioni della fine atroce a cui si rischia di andare incontro scendendo a giocare in quel luogo.

Quest’aura di pericolo pervade allora in maniera inappellabile l’unico spazio ufficialmente identificato come ludico in “Basement”: nonostante le due ragazzine siano intente a provarsi lietamente pellicce e accessori in casa di Patsy, l’unico vero luogo dove hanno lo spazio fisico per dedicarsi a giochi competitivi o di squadra è appunto lo scantinato. I giochi che vi hanno luogo sono la dama, la pallamano, il salto della corda: tutti interrotti e infestati dalla presenza molesta del custode, pronto ad aggredire visivamente e fisicamente le ragazzine del palazzo col suo esibizionismo. Anche in questo racconto, un tetro fatalismo pervade la

---

<sup>33</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 145.

<sup>34</sup> *Ibidem*.

<sup>35</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 144.

narrazione: le scorribande del custode (così come il suo alcolismo) paiono note ai più, nel palazzo; tuttavia, la prima soluzione imposta da Norma è quella di non usare lo scantinato come spazio di gioco, privando così del tutto Patsy e la sua amica di un luogo fisico dove incontrare i coetanei e confrontarsi ludicamente con loro. Non è dichiarato, ma è presumibile, che questo divieto sia di natura pragmatica: semplicemente, potrebbero non essere presenti altri spazi previsti per il gioco nel circondario e, nonostante i sospetti, la supervisione adulta durante le ore di gioco potrebbe non essere un'opzione percorribile (del resto, la madre della narratrice, pur non essendo entusiasta della frequentazione di Patsy da parte di sua figlia, non ha modo di impedirle di vederla, essendo tutto il giorno al lavoro).

Il danno maggiore, quantomeno per Patsy, non pare neppure causato (soltanto) dall'assenza di gioco, ma dal fatto che la ragazzina è stata irrimediabilmente sessualizzata: oltre alla caratterizzazione già fornita di lei come bersaglio di attenzioni sessuali non volute e 'sex crazy', la fine del racconto è indicativa di come Patsy sia ormai iscritta in un circolo vizioso dal quale non ha gli strumenti per emanciparsi – e la mancanza del gioco come strumento per scardinare questa dinamica è vieppiù grave. Mentre si prepara per andare ad affrontare sua madre, contrariata per la ramanzina che l'aspetta, la narratrice annuncia a Patsy che non ha più intenzione di essere sua amica; Patsy si pone subito in modalità supplichevole, tirandola per la manica e cercando di convincerla a restare con la promessa di raccontarle dettagli sul suo presunto incontro sessuale con un ragazzo di loro conoscenza. "You always tellin tales on people",<sup>36</sup> sottolinea l'amica ancora una volta, denunciando la scarsa credibilità di Patsy e facendo per andarsene. Patsy però la insegue e per costringerla a restare le comunica che se rimane a casa sua le mostrerà una sorpresa; quando l'amica si incuriosisce e le chiede di cosa si tratti, Patsy gira su sé stessa cercando invano nella stanza qualcosa da mostrarle – e finendo invece per mostrarle l'unica cosa di cui è in possesso di cui la sua storia pare indicarle il valore:

But I'll leave out the part about how Patsy pulled her drawers down and her dress up and put her hand there, callin that a surprise. Some surprise. And just to make me stay and play with her and be her friend. Left out that part cause my mother don't think much of Patsy and her family as it is.<sup>37</sup>

A proposito di quest'episodio, Tillet osserva che "On one hand, Patsy represents the overtly sexual girl that the narrator wants to distance herself from; yet on the other hand, she also symbolizes the sexual spaces that the narrator longs for but is afraid to enter and claim",<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 147.

<sup>37</sup> *Ibidem*.

<sup>38</sup> Salamishah Tillet, "Straight-Up Fiction: Sitting Down with Toni Cade Bambara's *Gorilla, My Love*", in Linda Janet Holmes, Cheryl A. Wall, *Savoring the Salt. The Legacy of Toni Cade Bambara*, cit., p. 53.



laddove un sottotesto omoerotico sembra sicuramente plausibile, specialmente considerata l'età preadolescenziale delle due protagoniste, ciò che appare rilevante è l'accento posto da Patsy sulla natura transazionale dell'esperienza ludica. Patsy infatti mostra di aver interiorizzato una visione della propria sessualità come unico oggetto di valore da lei posseduto, scambiando il quale può accedere all'esperienza di gioco, così come ad altre attività desiderabili; il gesto di esibizione che compie avviene in maniera abbastanza automatica da lasciar supporre che questa nozione e questa pratica siano ormai connaturate in lei. La dimensione eterotopica del gioco, o se si vuole, la cornice ludica (per alcuni denominata 'cerchio magico', per altri 'membrana porosa', come abbiamo visto) non è assente, ma è spezzata, erosa e ormai non assolve più la sua funzione: l'universo del gioco è colonizzato dall'irruzione del reale in tutto il suo squallore, di cui è sintomatica anche la mancanza di un oggetto da esibire che catalizzi su di sé una funzione ludica di qualche genere. Patsy non trova di meglio che esporre ed offrire il proprio sesso per convincere la sua unica partner di gioco a rimanere tale, per di più esibendo il proprio sesso in una dinamica di scambio economico, in cui la sua sessualità viene barattata per un pugno di ore di gioco; in tal modo, la ragazzina manifesta quanto per lei sia essenziale e tuttavia impossibile continuare a giocare come una ragazzina, sfuggendo anche solo temporaneamente alle pressioni e alle difficoltà che diventare donna comporta nel contesto in cui entrambe vivono. Il resoconto della narratrice lascia intendere che, nonostante le sue riserve su Patsy, il loro rapporto non uscirà particolarmente compromesso o trasformato da quest'episodio: la narratrice stessa è evidentemente avvezzata alle dinamiche del suo quartiere e della comunità che lo abita, e non pare nutrire illusioni o speranze sulla possibilità che queste cambino in modi costruttivi.

### **Le conseguenze del gioco in "The Lesson" e "Raymond's Run"**

Nonostante il pesante ruolo delle circostanze di svantaggio sociale in cui i suoi personaggi sono costretti a destreggiarsi non venga minimizzato, Bambara non cede mai tuttavia al pietismo, e in vari racconti in *Gorilla, My Love* abbozza traiettorie da cui possono emergere significativi atti di resistenza e rinnovamento. In queste traiettorie sono elementi fondamentali il gioco e i bambini, con modalità che rovesciano le rappresentazioni canoniche di questi ultimi, come rileva Tillet: "Children, particularly black children in fiction, had more often been social victims rather than the agents of social change that one finds in Bambara's stories".<sup>39</sup> Le ragazzine protagoniste di "The Lesson" e "Raymond's Run" introducono nella propria realtà principi mutuati dal microcosmo del gioco e li applicano come elemento scardinante nella comunità che abitano; in tal modo, entrambe formulano la possibilità di farne esplodere il

---

<sup>39</sup> Salamishah Tillet, cit., p. 28.

modello conservativo e predeterminato, tramite la reazione scaturita dalla decodifica delle dinamiche di classe in “The Lesson” e la decostruzione di stereotipi legati alla competizione sportiva in “Raymond’s Run”.

In “The Lesson”, le bambine come potenziali agenti di rinnovamento sociale e la donna che ne ispira l’autocoscienza vengono presentate nel paragrafo di apertura del racconto come abitanti decisamente straordinarie della stessa comunità. La protagonista (di nome Sylvia, ma indubitabilmente un’altra *alias* di Hazel) definisce se stessa e la sua migliore amica Sugar come “the only ones just right”<sup>40</sup> in un contesto in cui tutti gli altri sono “old and stupid” oppure “young and foolish”;<sup>41</sup> Miss Moore, trasferitasi nel quartiere da poco, è il terzo elemento di questa triade singolare e coagula in sé tutte le caratteristiche dell’*outsider* in maniera assai più sofisticata delle due ragazzine. Col ritmo sincopato del suo consueto e sfrontato monologo interiore, Sylvia si dilunga molto nella descrizione di Miss Moore, una donna dai “nappy hair and proper speech and no make up”,<sup>42</sup> dall’incarnato “black as hell, cept for her feet, which were fish-white and spooky”;<sup>43</sup> Miss Moore è anche l’unica donna di tutto il quartiere di cui non è noto il nome proprio (elemento di ulteriore distanziamento dalla ‘norma’ del quartiere), si veste sempre in modo elegante come per andare in chiesa nonostante non ne frequenti alcuna e il suo intento dichiarato, in quanto laureata, è farsi carico dell’istruzione dei giovani della sua comunità. Questa rappresentazione a tinte forti della donna, unitamente alla sua missione pedagogica appoggiata, seppur con riserve, anche dai genitori del quartiere, determina il naturale porsi di Sylvia (che estende il suo punto di vista a Sugar e tutto il gruppo dei ragazzini) in maniera antagonista rispetto a Miss Moore. In particolare, Sylvia dichiara apertamente che Miss Moore è per lei un personaggio risibile, al pari del rigattiere di zona, e bersaglio del suo odio, al pari dei beoni che imperversano negli unici spazi di gioco disponibili nel vicinato, rendendoli inagibili: questi due paragoni sono sicuramente ragguardevoli. La prima similitudine caratterizza Miss Moore come un personaggio grottesco, dalle sembianze insolite, indecifrabili, eccessive: facendo dunque appello ad una sensibilità archetipale, la sua essenza carnevalesca invita implicitamente a porsi nell’orizzonte di attesa di una sovversione carnevalesca in senso bachtiniano – Miss Moore offre indubbiamente un modello non conforme a quello solitamente disponibile nel quartiere, e promette di rimetterne in discussione i paradigmi in modo potenzialmente destabilizzante. La seconda similitudine invece tende a sottolineare il ruolo dirompente delle attività organizzate da Miss Moore rispetto agli schemi ludici vigenti nel gruppo di Sylvia e dei

---

<sup>40</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 87.

<sup>41</sup> *Ibidem*.

<sup>42</sup> *Ibidem*.

<sup>43</sup> *Ibidem*.

suoi amici: la donna viene odiata in quanto le attività che organizza (come quella che viene rappresentata in questo racconto) non sono disimpegnate e finalizzate all'evasione temporanea dalla realtà fatiscente che abitano, ma piuttosto puntano a mettere in luce le cause dello svantaggio sociale da cui essi sentono il bisogno di evadere – col successivo intento di contestarne l'immutabilità. Il tempo libero che Miss Moore propone e struttura per i ragazzi non è dunque un 'tempo di gioco' nell'accezione che essi conoscono: è anzi un momento propedeutico ad una dolorosa presa di coscienza che pertanto Sylvia rifiuta istintivamente, vivendola come un'ulteriore complicazione della propria esistenza.

Il nucleo narrativo del racconto è la gita che un giorno Miss Moore organizza allo sfarzoso negozio di giocattoli FAO Schwarz sulla Fifth Avenue, col palese obbiettivo di suscitare del suo gruppo di ragazzi una rabbia genuina nel constatare le disparità di classe e razza a cui sono involontariamente sottoposti (e che hanno introiettato) fin da bambini. Di fronte all'incontrovertibile realtà dei fatti si sgretolano anche le certezze di Sylvia, la più riottosa di tutto il gruppo dei ragazzini: nonostante all'inizio della gita si dichiara in disaccordo con l'assunto di Miss Moore che "we all poor and live in the slums",<sup>44</sup> alla fine del racconto è molto turbata e sente la necessità di un cambiamento radicale. Il fatto che la lezione a cui il titolo si riferisce oltrepassi i confini di Harlem e si svolga proprio sulla fastosa Fifth Avenue è fortemente significativo: in termini bourdieusiani, Miss Moore sembra voler offrire ai ragazzini di Harlem un saggio tangibile di cosa accade quando vengono varcati i confini del proprio campo, in cui essi sono abituati a valutare come preziose caratteristiche quali la spudoratezza, l'aggressività verbale, l'inosservanza delle norme canoniche di interazione sociale; e anche come, nel campo dell'alta borghesia, tutt'altro *habitus* sia la consuetudine. Non appena il gruppo arriva davanti al negozio (registrando immediatamente la differenza nel codice di abbigliamento tra loro e i frequentatori abituali di quella zona), Miss Moore assume un tono solenne nell'indicare le vetrine, e altrettanto solennemente Sugar le chiede: "Can we steal?" Sugar asks very seriously like she's getting the ground rules squared away before she plays".<sup>45</sup> Istintivamente, Sugar riconosce a Miss Moore il ruolo di autorevole mediatrice tra lei e il nuovo campo da gioco in cui è inserita, la cui *doxa* le è ancora sconosciuta; inoltre, nonostante la sua domanda sia evidentemente provocatoria, come conferma il successivo scroscio di risate da parte di tutti i ragazzini, Sugar presenta fin da subito la sua vena radicale – i giocattoli che vede in vetrina rappresentano un oggetto del desiderio che è consapevole di non avere i mezzi per ottenere, ma a cui inconsciamente sa di avere diritto, pertanto la ragazzina individua immediatamente nell'esproprio una soluzione che riequilibri la disparità di opportunità che è costretta a subire.

---

<sup>44</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 89.

<sup>45</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 90.

Il punto di svolta del racconto è l'incontro visivo che il gruppo di ragazzi ha con un modellino di veliero realizzato a mano, dal valore di oltre mille dollari: ciò avviene esattamente a metà del racconto, ed è l'occasione che impone al gruppo di ragazzi di osservare concretamente, racchiusa nella forma di un oggetto di gioco, la disuguaglianza economica tra la quotidianità della loro comunità e quella dell'ambiente completamente diverso in cui si ritrovano. Non appena ne legge il prezzo, Sylvia si ritrova attonita, suo malgrado, e dopo un'articolata discussione coi suoi compagni sulle possibili motivazioni di un costo così esorbitante, viene invitata da Miss Moore ad entrare in negozio e verificare in prima persona. Tuttavia, sulla soglia del negozio, la sua usuale baldanza viene meno:

[...] when we get there I kinda hang back. Not that I'm scared, what's there to be afraid of, just a toy store. But I feel funny, shame. But I got to be shamed about? Got as much right to go in as anybody. But somehow I can't seem to get hold of the door, so I step away for Sugar to lead. But she hangs back too. And I look at her and she looks at me and this is ridiculous. I mean, damn, I have never been shy about doing nothing or going nowhere.<sup>46</sup>

Non a caso, è Mercedes – l'unica ragazzina del gruppo a vivere in condizioni più agiate – a rompere gli indugi e a varcare la soglia per prima: in questo racconto la barriera della classe sociale acquisisce la sostanza di una porta a vetri, attraverso la cui trasparenza è possibile guardare l'interno di un mondo di possibilità inaccessibili a chi non provenga già dallo stesso ambiente. Sylvia continua a descrivere la scena del suo accesso al negozio introiettando lo sguardo giudicante di chi interpreta la loro irruzione sulla Fifth Avenue come una grave infrazione in un equilibrio altrimenti inalterato: la ragazzina paragona il loro ingresso ad un "glued-together jigsaw done all wrong",<sup>47</sup> e associa mentalmente questa vicenda ad un altro episodio precedente di violazione di una norma. Sylvia infatti ripercorre mentalmente la volta in cui Sugar l'ha sfidata ad entrare in una chiesa cattolica, ai suoi occhi il luogo della sacralità ritualizzata e spettacolarizzata per eccellenza, per infrangerne la ieratica serietà ballando il tip tap e giocando con l'acqua benedetta: di fronte alla solennità del luogo, Sylvia non riesce a esibirsi nella sua sfrontata *performance* e litiga con l'amica. Quest'evocazione sottolinea fortemente il ruolo emblematico del negozio come tempio del consumo, un'ulteriore religione ritualizzata da cui Sylvia e i suoi amici sono tagliati fuori: nell'esplorarne gli ambienti, essi sono come incantati dalla perfezione dei giocattoli inarrivabili che hanno intorno, osservano tutto camminando in punta di piedi e in silenzio. Inoltre, una volta giunta al cospetto del veliero, Sylvia viene assalita

---

<sup>46</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 93.

<sup>47</sup> *Ibidem*.

da una rabbia cupa e malcelata, che testardamente dirige prima verso Sugar e poi, con più decisione, verso Miss Moore, incolpando quest'ultima di esserne la causa – laddove è invece perfettamente consapevole dell'origine delle sue sensazioni, derivanti dal confronto con un'oppressione sistemica ben più problematica di una vicina di casa un po' pedante e dai toni didascalici.

Il negozio di giocattoli dunque si fa allegoria di un universo ludico in cui i ragazzini di Harlem penetrano di soppiatto, come visitatori alieni messi a confronto con la propria inadeguatezza; una dimensione eterotopica di cui non riconoscono le coordinate ed in cui sanno per certo di non poter essere ragionevolmente inclusi. Quel gioco è uno spazio ludico in cui non vi è modo di essere *illusi*: la complicità fra le strutture mentali e le strutture oggettive dello spazio sociale che Bourdieu denomina appunto *illusio*, mutuando il concetto da Huizinga, è una chimera irraggiungibile; il FAO Schwartz è la traduzione epistemica ed estetica di quest'impossibilità. La lezione di Miss Moore fa infuriare Sylvia perché nel dimostrare come finanche il gioco, in teoria una zona franca da preservare per l'innocenza dell'infanzia, venga sistematicamente snaturato e asservito a dinamiche di classe che ne manipolano lo spirito, gli esiti e la godibilità, ottiene anche l'effetto di compromettere la godibilità del gioco così come si è sempre svolto nei confini del quartiere: dal momento in cui la bugia del gioco come zona franca viene svelata, i parametri ludici precedenti appaiono insufficienti, un premio di consolazione per giocatori nati per restare in panchina. Prendendo a prestito la metafora del gioco come oasi elaborata da Fink, riscontreremo dunque una doppia *débâcle*: il negozio di giocattoli della Fifth Avenue non è certamente un'oasi per Sylvia e i suoi amici, che ne sono improbabili ospiti e vi esperiscono più disagio che meraviglia; non è più un'oasi l'abituale gioco nel quartiere, che diventa ormai monito costante di svantaggio sociale e opportunità negate. La doppia coscienza sviluppata dai ragazzini giocatori di Harlem in seguito alla lezione di Miss Moore diventa un castigo, più che un insegnamento.

Nel commentare l'epilogo di questo episodio, Salamishah Tillet descrive il rientro in metropolitana di Sylvia e dei suoi amici affermando che “(...) as Sylvia runs toward Harlem she reinstates her all-black community as her epistemological center”.<sup>48</sup> Ciononostante, la lacerazione nell'immaginario socioeconomico della ragazzina è persistente sotto forma di pensieri ossessivi e di uno specifico giocattolo a cui Sylvia ritorna con la mente: un clown meccanico da trentacinque dollari, che la ragazzina immagina di chiedere a sua madre come regalo di compleanno per venire da lei derisa, in quanto nel sistema epistemologico della loro comunità trentacinque dollari è una cifra utile a pagare l'affitto e le lezioni di piano. Con

---

<sup>48</sup> Salamishah Tillet, p. 48.

l'immagine del clown ritorna il riferimento al carnevalesco bachtiniano come chiave di volta per una lettura alla rovescia della realtà: simbolicamente, il giocattolo – oggetto transizionale per antonomasia nel ludico, dunque anche in questo caso catalizzatore di movimenti interiori cruciali – diventa un parametro interpretativo dell'assurdità di una società in cui un oggetto di svago per alcuni ha il potere d'acquisto pari all'affitto di altri, senza che alcun criterio obiettivo abbia determinato chi debba collocarsi in quale delle due categorie. Allo stesso tempo quel giocattolo, com'è tipico del carnevalesco che in esso è tradotto iconicamente, racchiude in sé un'ambivalenza: è sia un insulto alla logica, come concettualizzato da Sylvia in metropolitana, sia la forma ludica di una potenziale sovversione sociale. Alla figura del clown è indirettamente affidata infatti l'irrisione della gerarchia di classe individuata dalla ragazzina, ed è da quell'immagine che nascono i primi pensieri di contestazione che Sylvia efficacemente articola:

Who are these people that spend that much for performing clowns and \$1000 for toy sailboats? What kinda work they do and how they live and how come we ain't on it? Where we are is who we are, Miss Moore always pointin out. But it don't necessarily have to be that way, she always adds then waits for somebody to say that poor people have to wake up and demand their share of the pie and don't none of us know what kind of pie she talkin about in the first damn place.<sup>49</sup>

Da questo brano traspare tutta la conflittualità del rapporto tra Miss Moore (e il risveglio di coscienza di classe che incarna) e Sylvia. Quest'ultima è innegabilmente colpita e ispirata dalla donna: il suo feroce contrapporsi a lei tradisce tutta la costante e quasi maniacale attenzione della ragazzina agli stimoli della sua figura di insegnante. Nella caratterizzazione di Miss Moore è infatti lampante come Bambara equipaggi questo personaggio con quello che lei definisce 'second sight', ovvero la capacità di creare nella comunità del proprio quartiere uno spazio in cui le persone possano immaginare e preparare il terreno per una futura autodeterminazione. Bambara descrive così questi speciali individui, che lei ha personalmente conosciuto e frequentato nelle comunità dei quartieri dove ha svolto il suo attivismo culturale:

Insubordinates, dissidents, iconoclasts, oppositionists, change agents, radicals and revolutionaries appealed to my temperament and my earliest training at home. They studied, they argued, they investigated. They had fire, they had analyses, they had standards. They had respect for children, the elders, and traditions of struggle. They imparted language for rendering the confusing

---

<sup>49</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., pp. 94-95.

intelligible, for naming the things that warped us, and for clarifying the complex and often contradictory nature of resistance.<sup>50</sup>

Il personaggio di Miss Moore in “The Lesson” corrisponde pienamente a questa descrizione, immersa com’è nel presente e protesa verso il futuro, e col suo costante impegno maieutico a innescare il discorso critico. Tuttavia, laddove la sua lezione suscita in Sugar esattamente il tipo di reazione attesa, Sylvia risponde allo stimolo in maniera meno strutturata e condizionata, ma dalla carica polemica e dal potenziale rivoluzionario identici. Sotto lo sguardo di un’estatica Miss Moore, che vede confermata l’efficacia del suo metodo induttivo, Sugar si lancia in un’invettiva sul fallimento della democrazia, rappresentato dal costo inconcepibile del veliero del FAO Schwartz; Sylvia è estremamente contrariata da quello che stigmatizza come il tradimento della sua amica, al punto da pestarle il piede più volte per impedirle di continuare il suo discorso. Eppure quello di Sylvia non è puro ed infantile spirito di contraddizione: lei stessa ammette “something weird is going on, I can feel it in my chest”.<sup>51</sup> Lungi dal ricalcare modelli precostituiti, l’emotività di Sylvia è contesa tra la stessa indignazione esternata dall’amica Sugar, il profondo amore per la propria comunità (della quale purtuttavia comprende i limiti strutturali), il comprensibile impulso a rifiutare la complessità di una situazione che la vede dalla parte dei perdenti e il bisogno di manifestare il proprio dissenso in maniera personale, non mediata e irreggimentata dall’autorizzazione istituzionale di Miss Moore. Anche Abena P. A. Busia evidenzia quest’ultimo aspetto, quando nella sua analisi di “The Lesson” rileva che “That ability to critique, and be criticized by one’s community is as true of Toni Cade as it is of the characters she creates. Her young narrators give us a sense of a coherent world”.<sup>52</sup> Il racconto si conclude con una scena di tipica competizione ludica preadolescenziale: nonostante Sylvia sia diventata improvvisamente brusca e schiva con l’amica Sugar, quest’ultima non commenta né il suo fare ruvido né le pestate al piede ricevute poc’anzi, bensì le propone una delle sue consuete sfide:

“Race you to Hascombs,” she say.

We start down the block and she gets ahead which is O.K.

by me cause I’m goin’ to the West End and then over to the Drive to think this day through. She can run if she want to and even run faster. But ain’t nobody gonna beat me at nuthin.<sup>53</sup>

---

<sup>50</sup> Toni Cade Bambara, *Deep Sightings and Rescue Missions. Fiction, Essays, and Conversations*, Knopf Doubleday Publishing Group, edizione del Kindle, 1999.

<sup>51</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 95.

<sup>52</sup> Abena P. A. Busia, “Teaching Toni Cade Bambara Teaching: Learning with the Children in Toni Cade Bambara’s “The Lesson””, in Linda Janet Holmes e Cheryl A. Wall, a cura di, *Savoring the Salt. The Legacy of Toni Cade Bambara*, cit., p. 185.

<sup>53</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 96.

Si potrebbe desumere che, in un certo senso, Sylvia si sottrae alla sfida di gioco lanciata da Sugar, ma non sarebbe forse interamente corretto. Adottando infatti una prospettiva suitsiana, emerge che il *prelusive goal* di Sylvia, ovvero la sua predisposizione a giocare e l'obiettivo che la ragazzina si prefigge di raggiungere, non è mai davvero stato battere l'amica nella corsa. Piuttosto, Sylvia necessita della giusta tranquillità per riflettere sulla lezione impartita da Miss Moore e pianificare una strategia per battere l'amica nella più importante competizione, inconfessata e inconfessabile, stabilitasi tra le due: la posta in gioco per la stima di Miss Moore e, ad un livello più astratto, il riscatto rispetto alla lezione sulle disuguaglianze socioeconomiche che la giovane ha appena dolorosamente imparato. Bambara pubblica questo racconto per la prima volta proprio nella raccolta del 1972, ovvero quando le sue riflessioni sulla partecipazione comunitaria e l'attivismo sono ormai inquadrati in un'istanza politica radicale di più ampio respiro, che concepisce le battaglie relative alla classe, la razza e il genere come parti interconnesse di una più vasta rivendicazione che dai margini della società statunitense reclama pari opportunità e diritti, anche laddove questo significhi un totale ripensamento della struttura della stessa società. L'epilogo mette in scena questa doppia competizione, a livello personale e collettivo, lasciando tuttavia trasparire che come per 'Hazel' e Manny in "The Hammer Man", il conflitto tra Sylvia e Sugar non è insanabile: esso è parte di un processo di accrescimento in consapevolezza individuale e politica, e le due amiche, pur con strategie differenti, sono unite dalle stesse esigenze di riscatto sociale.

Anche "Raymond's Run" è una storia di antagonismo personale e collettivo, che comincia proprio dove "The Lesson" finisce, ovvero con una gara di corsa; tuttavia, l'epilogo di questo racconto si schiude su un orizzonte di cambiamento che è decisamente più definito, e rappresenta uno dei tratti più speranzosi nella poetica di Bambara, nonché in *Gorilla, My Love*. La speranza tuttavia non si confonde mai con l'utopia, in Bambara: in un'intervista con Kay Bonetti del 1982, l'autrice precisa che la sua narrativa non rientra nei criteri della letteratura utopica, in quanto di quest'ultima non ha la *verve* satirica e l'incrollabile orientamento al futuro. Nella prosa di Bambara si riscontrano invece una postura critica (ma non satirica) che scorge il futuro affondando però le radici nella memoria e prestando grande attenzione al *continuum* storico e agli eventi raccontati nel loro processo di svolgimento.<sup>54</sup>

Anche in questo racconto è presente una triade di personaggi principali in connessione tra di loro tramite la competizione (sportiva, in questo caso): se la Hazel di questo racconto è sicuramente un *alter ego* di Sylvia e il personaggio di Gretchen presenta consonanze con Sugar in "The Lesson", al posto della saggia ed istruita Miss Moore troviamo appunto Raymond, il

---

<sup>54</sup> Kay Bonetti "An interview with Toni Cade Bambara", in Lewis Thabiti, a cura di, *Conversations with Toni Cade Bambara*, Jackson, University Press of Mississippi, 2012, p. 36-37.



fratello maggiore di Hazel che è affetto da una indefinita disabilità fisica e mentale (viene descritto come “not quite right” e dalla testa sproporzionata rispetto al corpo). A sorpresa, è proprio Raymond a fornire l’ispirazione per una potenziale riconfigurazione delle dinamiche ludiche preesistenti nel quartiere, e lo stimolo al cambiamento che propone in maniera spontanea e non orchestrata viene immediatamente recepito con entusiasmo da Hazel (che del resto condivide con lui un legame di sangue ed è naturalmente bendisposta nei suoi confronti proprio in virtù della sua diversità). In questo modo, la figura di Raymond sembra quasi recuperare in chiave positiva quella di Manny in “The Hammer Man”; oltre a questa, le due storie presentano varie corrispondenze, tra cui il fatto che entrambe si svolgono nel quartiere e si concludono in un parco pubblico (eterotopia del gioco urbano per eccellenza). Tuttavia, la poetica di Bambara sembra acquisire maggiore fiducia nel futuro e nel gioco nei cinque anni che intercorrono tra la pubblicazione di “The Hammer Man” (1966) e quella di “Raymond’s Run” (1971): laddove la neurodiversità di Manny lo stigmatizzava agli occhi della sua comunità come non conforme e lo privava della possibilità di riscattarsi attraverso il gioco, Raymond e la sua difformità condensano in sé un senso di possibilità che si svela e promette di concretizzarsi proprio tramite la pratica ludica.

Hazel Elizabeth Deborah Parker, nota anche come Squeaky per via della sua voce stridula, è una ragazzina minuta e combattiva che in “Raymond’s Run” informa subito il lettore del suo essere una persona *sui generis*: diversamente dalle sue coetanee, non è soggetta all’incombenza delle faccende domestiche, né dei lavoretti extra fuori casa, bensì la sua unica occupazione è prendersi cura di suo fratello disabile Raymond, con cui ha un rapporto quasi simbiotico. Questa Hazel non è solo diversa dalle sue coetanee, ma anche dalle Hazel degli altri racconti, in quanto in “Raymond’s Run” il suo atteggiamento ribelle non è fine a sé stesso ma protettivo nei confronti del fratello, e la sua voglia di riscatto si concentra in un’attività nella quale si riconosce e in base alla quale intende modellare il proprio futuro: la corsa. Hazel afferma di essere “the fastest thing on two feet”,<sup>55</sup> un primato che ha fin da piccola e che le ha guadagnato l’appellativo di ‘Mercury’ tra i ragazzi più grandi del quartiere; l’unico che riesce a tenerle testa è il padre trentacinquenne, con il quale fa delle gare di velocità lungo Amsterdam Avenue e che la batte “with his hands in his pockets and whistling”.<sup>56</sup> Le sfide di velocità di Hazel con il padre che corre nel suo personalissimo stile canzonatorio sono un dettaglio rilevante: segnalano l’influenza paterna come uno sprone positivo per l’autorealizzazione della ragazzina, si offrono come un’anteprima della performance giocosa di Raymond alla fine della storia e segnalano anche la possibilità di intendere ed eseguire in modo fuori dagli schemi un’attività classicamente

---

<sup>55</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 23.

<sup>56</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 24.

svolta nella massima serietà, con ostentata autodisciplina e concentrazione piuttosto che con gioiosa esibizione di noncuranza.

Successivamente, viene presentato anche il terzo membro della triade narrativa cui è stato fatto cenno precedentemente: Gretchen, l'unica ragazzina che durante l'imminente gara di corsa compete con Hazel per la medaglia d'oro – sotto molti aspetti la sua nemesi, l'Altra per antonomasia a lei diametralmente opposta. Innanzitutto, Gretchen è bianca (del fenotipo più classicamente anglosassone possibile: lentiginosa) e ha un atteggiamento tanto calmo, calcolato e freddo, quanto Hazel è loquace, aggressiva e impulsiva. Inoltre, Gretchen ha già vinto una competizione con Hazel, derubandola dell'amicizia di Mary Louise – oltretutto essendo appena arrivata nel quartiere e differenziandosi dunque ulteriormente da Hazel, che vi abita da sempre e vi si identifica completamente. Tuttavia, Gretchen sembra anche l'unica persona con cui Hazel condivide la genuina, bruciante passione per la corsa, come lei stessa riconosce; pertanto, le due ragazzine hanno in comune anche una *performance* di genere non conforme alle tipiche aspettative su due ragazzine della loro età, nonché le difficoltà che tale *performance* comporta – Hazel e Gretchen condividono quindi due tratti distintivi della loro identità. Eppure, questa cruciale somiglianza non basta a far nascere tra di loro un'amicizia: come Hazel nota ad un certo punto, incontrando Gretchen in strada accompagnata dalle sue amiche, "Gretchen smiles, but it's not a smile, and I'm thinking that girls never really smile at each other because they don't know how and don't want to know how and there's probably no one to teach us how, cause grown-up girls don't know either".<sup>57</sup> Dal commento di Hazel si intuisce, tuttavia, un amaro anelito alla sorellanza o quantomeno al reciproco riconoscimento: Gretchen resta l'unica persona che ha in comune con lei delle caratteristiche che stanno alla base della sua identità, perciò non riuscire a scambiarsi con lei un sorriso appare un comportamento controproducente più ereditato che realmente premeditato.

La tensione competitiva tra Hazel e Gretchen è altissima durante tutta la narrazione e si concretizza sempre in forme rispettose di un codice d'onore e in rituali non dissimili da quelli cavallereschi, ricalcando il modello strutturale dei duelli (anche ludici) medievali. Nel racconto, il primo incontro delle due ragazzine presenta notevoli analogie con una giostra durante un torneo medievale. Hazel e Gretchen si intercettano mentre camminano in direzioni opposte sulla stessa strada, ciascuna eroina col proprio seguito di aiutanti (Hazel con Raymond, Gretchen con due amiche); il clima è già teso in anticipo, tanto che Hazel prevede che "it's going to be one of those Dodge City scenes"<sup>58</sup> e ventila la possibilità di trovare momentaneo rifugio in un negozio per sottrarsi al confronto. Ma immediatamente soggiunge che questa mossa sarebbe

---

<sup>57</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., pp. 26-27.

<sup>58</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 26.

vigliacca, e che lei ha la propria reputazione da difendere: una considerazione in tutto e per tutto aderente ad un codice d'onore cavalleresco in cui il paladino affronta fieramente il proprio destino anche quando le previsioni di vittoria non giocano a proprio vantaggio. Inoltre, provocata dalle insinuazioni delle amiche di Gretchen sulla possibilità che quest'anno non sarà lei a vincere la gara, Hazel dichiara senza la minima esitazione: "I always win cause I'm the best",<sup>59</sup> per di più rivolgendosi direttamente non a chi l'ha apostrofata, ma alla sua unica vera rivale Gretchen. Hazel lancia così il suo guanto di sfida, inscrivendo il suo rapporto di antagonismo con Gretchen in una cornice cavalleresca in cui a prevalere possono essere unicamente le doti fisiche, il duro allenamento, l'etica, il rispetto dell'avversaria e delle regole di condotta: Hazel non ammette spazio per altro e si aspetta altrettanto dall'unica rivale alla sua altezza – pena il non riconoscerla come tale, degradandola dunque a semplice concorrente. Gretchen tuttavia sembra non voler assolutamente gettare la spugna e mantiene il profilo altissimo in base al quale Hazel la interpella: ad esempio, non emula le sue gregarie nel tentativo di prendere in giro Raymond (una tattica evidentemente irriverente che non tiene conto di nessuna buona norma di condotta), ma va via in silenzio, reciprocando la sfida di Hazel semplicemente con uno sguardo.

Laddove Gretchen e Hazel paiono avere un'intesa tacita e immediata sul codice cavalleresco che regola la loro competizione nella competizione, gli adulti in questo racconto paiono non riuscire ad afferrare la cruciale importanza della questione. Eccezion fatta per il precedentemente menzionato padre di Hazel, gli altri due adulti del racconto mostrano un'inconsapevolezza totale della serietà di questo duello (la madre di Hazel) o addirittura suggeriscono una possibile manipolazione dello stesso, in asservimento a dinamiche esterne ad esso. La madre di Hazel, ad esempio, è scontenta della mancata adesione della figlia alla danza intorno al palo della cuccagna durante la festa del primo maggio, al parco, in quanto vi prendono parte tutte le ragazzine; Hazel si lancia a tale proposito in una lunga tirata che è al contempo una formidabile rivendicazione identitaria, una lucida critica sociale e un'invettiva contro le prescrizioni di genere:

The biggest thing on the program is the May Pole dancing, which I can do without, thank you, even if my mother thinks it's a shame I don't take part and act like a girl for a change. [...] You'd think she'd be glad her daughter ain't out there prancing around a May Pole getting the new clothes all dirty and sweaty and trying to act like a fairy or a flower or whatever you're supposed to be when you should be trying to be yourself, whatever that is, which is, as

---

<sup>59</sup> *Ibidem.*

far as I am concerned, a poor Black girl who really can't afford to buy shoes and a new dress you only wear once a lifetime cause it won't fit next year. [...] You'd think they [my mother and father]d know better than to encourage that kind of nonsense. I am not a strawberry. I do not dance on my toes. I run. That is what I am all about.<sup>60</sup>

In questo monologo, Hazel articola senza mezze parole la sua necessità di frantumare uno schema per lei costrittivo e limitante, indicando anche le precise ragioni economiche che la spingono a farlo e dimostrando una coscienza di classe sconcertante per una ragazzina della sua età. L'insensatezza ed il costo eccessivo del vestiario che non intende indossare diventano così una metafora per l'altro destino che, a differenza dalla protagonista di "The Hammer Man", Hazel rifiuta: il non poter essere sé stessa, dunque non raggiungere l'autodeterminazione e potenzialmente il successo secondo le proprie modalità ed inclinazioni.

Il signor Pearson, il volontario che distribuisce le pettorine, è ancora più lontano dalla sensibilità e dal sistema di valori di Hazel rispetto alla madre della ragazzina, tanto da arrivare a insinuare una vera e propria violazione dello spazio eterotopico che incornicia la gara e la condotta ludica di Hazel. Fin da subito, il signor Pearson viene presentato come un personaggio che concepisce le regole a suo uso e consumo: difatti, chiama Hazel col suo nomignolo, Squeaky, nonostante lui stesso si sia offeso e ribellato al nomignolo che gli era stato affibbiato dai ragazzini del quartiere per via della sua altezza straordinaria. Tuttavia, Hazel non sottostà alla sua supposta autorità, impedendogli di chiamarla per soprannome: com'è suo costume, la ragazzina esige reciprocità e riconoscimento, e il fatto che il signor Pearson sia un adulto non giustifica ai suoi occhi un'eccezione al suo modello programmatico. Più spinosa ancora è la richiesta, vigliaccamente appena accennata, del signor Pearson ad Hazel di far vincere nella gara di corsa di quest'anno la nuova ragazza: nell'avanzarla, l'uomo non manca di sottolineare con tristezza che le partecipanti di quest'anno sono solo sei, insinuando che l'imbattibilità di Hazel stia fungendo da deterrente a competere. Il signor Pearson immette dunque nella competizione, idealmente organizzata in termini cristallini secondo il codice ludico-cavalleresco di Hazel e della stessa Gretchen, elementi di corruzione appartenenti ad una dimensione sociale esterna ad essa; così facendo, egli acquisisce quantomeno in potenza lo statuto di guastafeste, una figura delineata da Huizinga come avente il potere di scardinare la struttura portante del gioco fino a comprometterne la validità e minacciarne l'esistenza stessa: "Non appena si trasgrediscono le

---

<sup>60</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., pp. 27-28. Il riferimento alla danza attorno al May Pole appare particolarmente rilevante per via delle origini essenzialmente bianche di questo rituale che, pur rappresentata tradizionalmente come 'sovversiva' rispetto alla visione dei costumi puritana, viene accolta con totale indifferenza da una ragazzina afroamericana come Hazel.

regole, il mondo del gioco crolla. Non esiste più gioco. [...] Il giocatore che s'opponesse alle regole o vi si sottrae, è un guastafeste. L'idea della lealtà è inerente al gioco".<sup>61</sup> Huizinga argomenta ulteriormente il ruolo del guastafeste, precisando che il crimine che il guastafeste commette è sottrarre ai giocatori l'*inlusio*, che è una condizione essenziale a mantenere il delicato equilibrio del gioco; Hazel tuttavia non permette che ciò accada, incenerendo con uno sguardo il signor Pearson e sventando l'irruzione nel mondo del gioco di elementi esterni e nocivi ad esso. È altresì pesante il sottotesto razziale della richiesta del signor Pearson, in quanto non appare casuale che venga suggerito un trattamento speciale nei confronti proprio della nuova arrivata nel quartiere, che è bianca. Hazel pare intuire tutto ciò, da ragazzina sveglissima quale è, eppure non cede terreno neppure di un millimetro: in una prospettiva bourdieusiana, si può sostenere che la giovanissima atleta sia consapevole dell'entità del capitale che possiede e ha faticosamente accumulato, e non intenda sottomettersi ad una rinegoziazione dello stesso in base a fattori completamente esterni al campo da gioco in cui, assieme alla novizia Gretchen, è *inlusa*. Le due ragazzine infatti hanno già dimostrato di non tenere conto di altre regole che non siano la *performance* sportiva e i parametri che la regolarizzano ed Hazel, pur consapevole delle dinamiche di razza e classe che animano il più ampio campo sociale statunitense, non intende tollerare che il campo della competizione sportiva in cui trova senso e realizzazione venga contaminato da altro.<sup>62</sup> Pur non negando la porosità della membrana goffmaniana che permea i suoi sforzi sportivi e ludici (la stessa Hazel infatti associa le sue passeggiate con Raymond ad esercizi di respirazione, saltelli e scatti per allenarsi), la ragazzina ritiene la proposta insinuata dal signor Pearson un'intrusione illegittima, che aprirebbe crepe nella membrana ludica impossibili da riparare. La stessa intransigenza viene dimostrata da Hazel nei confronti di Raphael Perez, un bambino che compete in una categoria differente e per assicurarsi la vittoria mina l'autostima dei suoi avversari terrorizzandoli con commenti affilati prima della partenza: la ragazzina stigmatizza questa prassi, in quanto Raphael vincerebbe comunque la gara esclusivamente per le sue caratteristiche fisiche e la sua velocità.

Di tutt'altro tenore è la considerazione che Hazel ha per Gretchen, per la quale nutre una sincera ammirazione, chiaramente espressa durante tutto il racconto. Subito prima della gara, Hazel vede l'avversaria prepararsi sulla linea di partenza, scaldandosi i muscoli delle gambe "like a pro";<sup>63</sup> quest'espressione ricorre anche alla fine della corsa, quando Hazel la impiega per descrivere il modo in cui Gretchen riprende fiato, confessando "I sort of like her a little for the

---

<sup>61</sup> Johan Huizinga, cit., p. 15.

<sup>62</sup> Questa prospettiva di concordia nonostante le pressioni indotte dalle disuguaglianze razziali in una competizione di corsa agonistica sembra reminiscente del gesto di protesta di Tommie Smith e John Carlos ai giochi olimpici del 1968, sostenuto e appoggiato attivamente dall'atleta Peter Norman.

<sup>63</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 30.

first time”.<sup>64</sup> Se il rispetto reciproco ed il mutuo riconoscimento tra le due è presente fin dalle prime righe, l’antagonismo viene soppiantato da una nuova alleanza durante la gara grazie a due elementi fondamentali: il rispetto del codice d’onore e del *fair play* vigente tra le due e l’imprevedibile, dirompente partecipazione di Raymond alla competizione. Mentre si sistema sulla linea di partenza, infatti, Hazel scorge il fratello in posizione analoga perché intenzionato a partecipare alla gara, durante la quale corre fianco a fianco con lei (e dunque potenzialmente vince) con uno stile tutto suo, tenendo le braccia dritte con i palmi all’insù dietro la schiena. La gestualità scherzosa di Raymond in questa circostanza sembra riflettere simmetricamente quella del padre, all’inizio del racconto; il suo è uno stile grottesco e indubbiamente comico, e interpretare Raymond appunto come una figura carnevalesca in senso bachtiniano può illuminare alcuni aspetti fondamentali del suo ruolo nel racconto. Hazel descrive il fratello in questi termini fin dal principio: all’inizio della loro passeggiata su Broadway Street, la ragazzina illustra come Raymond sia soggetto a perdersi nelle proprie fantasie e convincersi di essere un circense e si dedichi ad acrobazie sui marciapiedi, oppure sguazzi con i piedi nelle pozzanghere sporcandosi tutto. La descrizione che insiste sul carattere carnevalesco del corpo di Raymond viene ripresa nelle fasi finali del racconto in cui, dopo aver “vinto” *ex aequo* con Hazel la gara correndo nel suo personalissimo modo, il fratello scuote la rete che li separa “like a gorilla”<sup>65</sup> e subito dopo comincia ad arrampicarvisi con grande agilità, “like a dancer or something”<sup>66</sup>; guardandolo, Hazel richiama alla mente la sua *performance* di poc’anzi, “with his arms down to his side and with the wind pulling his mouth back and his teeth showing and all [...] which no one before him has quite mastered as a running style”,<sup>67</sup> scoppiando in un’allegria risata e saltando di gioia. In una prospettiva bachtiniana, questa scena si caratterizza come una sorta di apoteosi carnevalesca: gli attributi fisici straordinari di Raymond, la sua prestazione sportiva grottesca e implicitamente parodica, la risata genuina di Hazel si sviluppano e sono l’espressione di una dimensione esterna alla cornice ideologica istituzionale che ha la facoltà di mettere in questione quest’ultima, deridendola, e di aprire prospettive alternative che ne rovesciano la configurazione. La risata finale di Hazel, in particolare, è una reazione che si apre sul rinnovamento ed è orientata al futuro: nel suo studio sul carnevalesco, difatti, Bachtin sottolinea il carattere rivoluzionario del riso, illustrando come esso sia uno strumento di liberazione da censure interne e codificazioni introiettate le quali, venendo derise, risultano demistificate.

---

<sup>64</sup> *Ibidem*.

<sup>65</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 31.

<sup>66</sup> *Ibidem*.

<sup>67</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., pp. 31-32.

La posizione di Raymond dall'altro lato della rete è dunque un'ulteriore eterotopia giustapposta a quella del gioco che abbiamo inizialmente indagato, e risulta doppiamente metaforica: il neofita corridore è sia esterno alla cornice istituzionale e al tipo di stile canonicamente codificato come accettabile nella corsa, sia fisicamente fuori dalla competizione ufficiale e che definisce vincitori e perdenti, imbrigliandoli allo stesso tempo in rigidi schemi di condotta. Raymond supera così le categorie egemoniche predefinite e castranti, compiendo un gesto di autoaffermazione non autorizzato che risulta vieppiù sovversivo in quanto, come precisa Hazel, egli lo compie "like he knew what he was doing";<sup>68</sup> egli dimostra nella pratica la porosità della membrana goffmaniana, che nel restare permeabile indica anche (ammiccando) l'arbitrarietà delle norme stipulate, invitando a mantenere un atteggiamento critico e flessibile in rapporto ad esse. Oltretutto, la *performance* creativa e fuori dagli schemi di Raymond non lo connota come guastafeste al pari del signor Pearson: pur turbando in qualche modo l'equilibrio della competizione ludica tra Hazel e Gretchen, Raymond non la interrompe né la altera, al contrario dimostra come il sano spirito competitivo nel gioco sia contagioso e valido anche al di fuori dei confini che lo delimitano. La competizione ludica di Hazel e Gretchen è ispiratrice di un *nuovo modo* di stare dentro il gioco che va oltre i limiti dello stesso; esportato al di fuori del suo spazio eterotopico, il gioco non solo persiste, ma si rinnova e apre nuovi scenari.

In questa prospettiva, la competizione simultaneamente vittoriosa, originale, giocosa ed agonistica di Raymond alla gara non si giustappone semplicemente come alternativa a quella di Hazel e Gretchen, ma in qualche modo la risolve. Mentre attende la delibera dei giudici di gara su chi sia la vincitrice e accoglie l'esultanza di Raymond reduce dalla sua prima corsa, Hazel ha infatti un'illuminazione: qualora non sia lei la vincitrice della gara, risulti pari merito con Gretchen o finanche risulti vittoriosa come sempre, potrebbe in definitiva decidere di cominciare ad allenare il fratello alla competizione agonistica, perché se lei riconosce comunque di avere svariate doti ed opportunità, il talento di Raymond testé scoperto potrebbe essere la prima cosa interamente sua. In questo modo, Hazel valorizza le capacità di Raymond, fino a quel momento camuffate da giochi (le corse per raggiungerla durante gli allenamenti, in cui finge di essere un circense o di cavalcare destrieri, o gli esercizi di respirazione che esegue per gioco durante la cena), facendo dunque da ponte tra un versante e l'altro delle due eterotopie ludiche; allo stesso tempo, attribuisce all'eterotopia della competizione sportiva (e al modo giocoso in cui Raymond vi si lancia) un potenziale trasformativo e trascendente. Già durante la gara quest'ultimo aspetto emerge potentemente: Hazel spiega infatti che mentre è ai blocchi di partenza si astrae regolarmente, rifugiandosi in immagini pastorali e acquisendo leggerezza, ed

---

<sup>68</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 30.

è quella dimensione in cui si rifugia che la rende imbattibile e la spinge davanti a tutti gli altri concorrenti; parallelamente, ben conscia delle difficoltà oggettive del fratello, Hazel individua nei confini della pista da corsa uno spazio relativamente protetto in cui anche Raymond può mettere a frutto il proprio slancio ed acquisire un'identità altra, quella di corridore, oltre che quella sua consueta di persona "not quite right". Mentre acquisisce consapevolezza di questa illuminazione, l'altoparlante annuncia che Hazel è anche quest'anno vincitrice della corsa; la ragazzina, trionfante, guarda Gretchen

And I smile. Cause she's good, no doubt about it. Maybe she'd like to help me coach Raymond; she obviously is serious about running, as any fool can see. And she nods to congratulate and then she smiles. And I smile. We stand there with this big smile of respect between us. It's about as real a smile as girls can do for each other, considering we don't practice real smiling every day, you know, cause maybe we too busy being flowers or fairies or strawberries instead of something honest and worthy of respect...you know...like being people.<sup>69</sup>

La solennità della cornice ludica in cui si svolge la competizione, il mutuo rispetto che le due ragazzine nutrono per la competenza e la determinazione dell'altra e il desiderio di autoaffermarsi al di là delle categorie razziali, di genere e di classe convergono e si coagulano attorno alla *performance* di Raymond, al punto da rendere ipotizzabile una carriera di entrambe come sue allenatrici. Butler-Evans osserva che la fine di questo racconto "marks the emergence of a consciousness grounded in feminine and proto-feminist experiences",<sup>70</sup> in quanto il testo introduce un incipiente legame tra donne; è altresì possibile sostenere che questo racconto appare fiducioso riguardo alle relazioni razziali in un modo che non ha precedenti e probabilmente neppure uguali nella produzione letteraria di Bambara. La *performance* di Raymond innesca una ridiscussione controegemonica che si situa in un campo da gioco concreto (o meglio, ai suoi margini) e riesce potenzialmente a riformarne lo *status quo*; la trasformazione coinvolge anche il ruolo di Hazel, Gretchen e Raymond come giocatori nel campo sociale che, in termini bourdieusiani, abitano e virtualmente acquisiscono gli strumenti per trascendere. Il tutto avviene in un'atmosfera di correttezza ed armonia che si ricollega direttamente al 'well-played game' di De Koven: ricordiamo come lo studioso americano stigmatizzasse come negativa l'eccessiva pressione a vincere anche nei giochi competitivi, ponendo invece l'accento

---

<sup>69</sup> Toni Cade Bambara, *Gorilla, My Love*, cit., p. 32.

<sup>70</sup> Elliott Butler-Evans, *Race, gender, and desire: narrative strategies in the fiction of Toni Cade Bambara, Toni Morrison, and Alice Walker*, Philadelphia, Temple University Press, 1989, p. 99.



sulla qualità del gioco svolto e l'atmosfera presente durante la competizione. Allo stesso modo, la gioia con cui Hazel accoglie la prestazione del fratello, nonché la sua spontanea e del tutto pacifica accettazione della possibilità che Gretchen sia la vincitrice della gara o che le prossime gare possano essere vinte da Raymond anziché da lei sottolinea come, ai fini dell'effettiva riuscita del gioco, giocare *bene* sia più importante del conquistare il podio – cosa che mette ancora più in cattiva luce l'incursione del tutto antiludica del signor Pearson, in grado di compromettere tanto l'esito quanto l'aspetto procedurale della competizione del primo maggio.

### **Conclusioni: il gioco attraverso lo specchio.**

Nel corso di questo capitolo abbiamo preso in considerazione il gioco come spazio eterotopico: ne abbiamo esaminato la configurazione e le funzioni rispetto allo spazio istituzionale dell'intera società, ma anche il rapporto in cui l'eterotopia ludica sta col quartiere, ulteriore spazio eterotopico in *Gorilla, My Love*. Ne è emerso che il gioco è rappresentato nei racconti come una dimensione talvolta negata, contestata e spesso da difendere, ma anche, per usare la metafora foucaultiana dello specchio, come una rifrazione della propria posizionalità nella società che evidenzia proprio nelle condizioni di svantaggio connesse al genere, all'appartenenza razziale e a quella di classe un fattore aggregante tramite cui articolare reazioni innovatrici. Ricapitolando quanto osservato nelle analisi testuali, in "The Hammer Man" 'Hazel' pare voler proteggere lo spazio eterotopico del gioco di Manny, suo 'fratello' (per usare le parole della stessa protagonista) per vissuto razziale e socioeconomico, dalla collisione con i due poliziotti pronti a frantumare premesse, esiti, potenzialità estetiche. Il bellissimo canestro di Manny è a tutti gli effetti un gesto di resistenza estetica che avrebbe anche i numeri per porsi come un invito ad una distensione delle ostilità tramite il gioco; tuttavia esso non risulta salvifico, ma sfocia nella repressione più bieca. In questo racconto non esiste commistione possibile tra l'eterotopia del gioco e quella dello spazio istituzionale al di fuori; parimenti tarpata è la funzione trasformativa del gioco nella comunità di quartiere, che agisce da agente ugualmente repressivo nei confronti di Manny ed 'Hazel', anche se per garantire la sopravvivenza di entrambi. Si è altresì osservato come l'eterotopia del gioco sia illusoria o assente in "Happy Birthday", e corrotta e deleteria in "The Basement", racconti in cui il quartiere fa da sfondo inerte a tali sconfitte. In "The Lesson", invece, la presa di coscienza della propria esclusione da un'eterotopia ludica alto-borghese e, viceversa, dell'inclusione in un'eterotopia che ha il solo effetto di pacificare eventuali istanze di rivendicazione sociopolitica ha conseguenze dolorose per Sylvia e i suoi amici. Miss Moore è il vettore di questa contaminazione tra le due eterotopie, la cui stabile composizione iniziale risulta alla fine del racconto irrimediabilmente compromessa; il quartiere che prima equivaleva ad un nido adesso si stringe attorno alle protagoniste come una

trappola. Tuttavia, Sylvia resta a fare i conti con la propria inquietudine e, forse suo malgrado, è 'condannata' ad elaborare non una strategia di sopravvivenza come accadeva in "The Hammer Man", bensì una controffensiva allo spazio istituzionale. In "Raymond's Run", infine, si realizza invece quello che può essere definito il trionfo dell'eterotopia ludica in termini di rivendicazione identitaria e sociale: Squeaky protegge l'eterotopia della sua competizione ludica con Gretchen dalla contaminazione del 'guastafeste' signor Pearson, non tanto per preservare lo spazio di gioco così com'è, quanto per alfine aprire in esso una breccia di cui disporre secondo le proprie necessità e visione del futuro. In questo racconto, Hazel si dimostra agente autonoma e consapevole nella propria dimensione, che padroneggia al punto tale da individuare al suo interno partner di gioco (Gretchen), nemici (il signor Pearson), ispirazioni esterne con cui gemellarsi (Raymond e la sua corsa grottesca); la ragazzina abita il gioco come una dimora in cui si autodefinisce e tramite cui riflette su/ritorna allo spazio sociale esterno in modo consapevole e determinato.

Il discorso sull'eterotopia e il gioco in *Gorilla, My Love* diviene dunque un'analisi diagnostica dello stato e delle funzioni del gioco rispetto allo spazio sociale, ed anche una riflessione (letteralmente, tramite la metafora dello specchio) sulle potenzialità trasformative del primo in rapporto al secondo. Nell'idea di gioco come eterotopia – luogo concettualizzato come perennemente in dialogo con uno spazio Altro, dunque luogo ontologicamente oscillante di per sé – si riscontra che la natura del conflitto agonistico non si svela nell'esito dello stesso, bensì nel suo aspetto procedurale, ovvero ciò che abbiamo precedentemente denominato come 'ludico', in piena sintonia con la tesi di De Koven in *The Well-Played Game*. Appare infatti evidente come proprio la presenza di un gioco competitivo dalla forte connotazione ludica, ovvero un gioco in cui la *performance* dei giocatori si svolga con caratteri di originalità e correttezza, contenga ed ispiri maggiore cooperazione ed orientamento al futuro in grado di oltrepassare i confini del campo da gioco, individuando allo stesso tempo nei parametri di genere, razza e classe elementi di aggregazione *dentro* il gioco e fattori di esclusione *fuori* da esso, nel contesto sociale. Dato l'impegno politico di Bambara, di certo non stupisce che i suoi racconti tendano a problematizzare le tensioni razziali e quelle legate al genere, ma appare rilevante che sia il gioco – e nello specifico il gioco competitivo dai più marcati accenti ludici – a condensare tali istanze radicali, fungendo da veicolo privilegiato per un potenziale ripensamento tanto del gioco quanto del campo sociale che quest'ultimo rispecchia. È proprio nello spazio ludico, infatti, che si problematizza la permeabilità della cornice che lo delimita; ed è dal gioco che ha origine la spinta a dilagare in chiave attiva e trasformativa nello spazio sociale istituzionale. In quest'ottica, il quartiere urbano abitato da Hazel e gli altri giocatori, pur rappresentato come spesso inadeguato e dissestato, funge anche da fondamentale luogo di aggregazione e terreno di potenziale

rivoluzione di dinamiche già note, nonostante i suoi limiti intrinseci. Nel concettualizzare il gioco in *Gorilla, My Love* come specchio si ottiene sì il riflesso di un'immagine: ma il contorno e lo sfondo stavolta appaiono nitidi a chi guarda, e il riflesso si spinge, deciso, oltre la cornice.

## 6. Giochi e guastafeste nei racconti di Grace Paley

*Your politics is where your life is.*

*Write what will stop your breath if you don't write.*

Grace Paley.

Una delle più pregevoli qualità stilistiche di Grace Paley è il modo in cui la sua scrittura riesce a condensare in poche frasi (o versi), se non addirittura in poche sillabe, la natura dei personaggi e l'atmosfera del contesto in cui sono immersi. Ironicamente, il suo cognome da nubile riesce nello stesso equilibrismo lessicale: "Goodside" è un cognome che calza così a pennello a quest'autrice che si potrebbe benissimo crederlo uno pseudonimo. Il cognome "Goodside" (americanizzato da Gutseit dopo pochi anni che i genitori di Grace si erano stabiliti a New York dall'Ucraina) cattura infatti quella che è, per ammissione della stessa autrice, la sua caratteristica primaria: un ottimismo cronico, mai ignaro delle catastrofi imminenti (politiche, personali o ecologiche), ma sempre testardamente rivolto a illuminare il lato positivo di ogni situazione. La politica di Paley (altra parola chiave, nel descrivere vita e opere di quest'autrice) è che, nonostante le guerre e l'incombente disastro ambientale, arrendersi non sia un'opzione percorribile, perché "if the world isn't going to last, it's not interesting. So you have to live every day as if the world will last";<sup>1</sup> pertanto, è responsabilità di ogni individuo essere attivo a proprio modo per salvare il mondo, anche – nel caso di Paley – con la letteratura.

Grace Goodside nasce e cresce nel Bronx, figlia di immigrati: Isaac e Manya Gutseit erano espatriati nei primi anni del novecento ed erano sfuggiti alle persecuzioni del regime zarista rifugiandosi negli USA, seguiti dalla madre di Isaac e due zie. Dapprima precarie se non pessime, le condizioni economiche della famiglia migliorano ben presto perché Isaac, mantenuto dal lavoro della moglie e delle zie, riesce a concludere gli studi e diventare medico: Grace si trova quindi a vivere un'infanzia relativamente agiata durante la Depressione in uno dei quartieri più multietnici di New York. Oltre a essere fortunata, Grace Goodside è anche assai coccolata, essendo la minore di tre figli con grande differenza d'età dai primi due: la bambina cresce sostanzialmente giocando in strada, conosciuta da tutti, e si autodefinisce più volte "a tomboy", se non addirittura "a former boy".<sup>2</sup> La frequentazione assidua ed entusiasta delle strade e dei bambini del Bronx è sicuramente all'origine della passione incondizionata di Paley per il quartiere, elemento costante nella sua poetica e nella sfera sociale e culturale in cui, fin dalla

---

<sup>1</sup> Judith Arcana, *Grace Paley's Life Stories. A Literary Biography*, Urbana e Chicago, University of Illinois Press, 1994.

<sup>2</sup> Grace Paley, "Two ears, three licks", in *The Collected Stories*, London, Virago press, 2008, p. XIV.

prima età adulta, sviluppa il suo attivismo, nonché scenario principale di molti dei suoi racconti (Alessandro Portelli definisce Paley “una regionalista newyorkese senza rimpianti”<sup>3</sup>). Del resto, la dimensione domestica dei Goodside è altrettanto comunitaria: il loro appartamento è uno snodo ed un appoggio per tutti gli immigrati provenienti dall’Europa Orientale, dalla più disparata formazione culturale ed estrazione sociale. Come più volte ha rimarcato Paley stessa, l’autrice cresce dunque prestando orecchio a una notevole varietà di idiomi, registri linguistici e stili narrativi: oltre alle numerose lingue e dialetti della strada, in casa Goodside si parla indistintamente russo e yiddish e, prima ancora di padroneggiare fluentemente l’inglese (che apprende leggendo i romanzi di Dickens), il padre Isaac impara l’italiano, aprendo il suo primo studio medico a Little Italy. La figura paterna è imponente nella formazione e nell’immaginario di Paley: Isaac è un padre adorato e un punto di riferimento culturale per Grace, la quale ha con lui un rapporto estremamente dialettico che diviene anche oggetto di alcuni racconti (tra cui il celebre “A Conversation With My Father”), ma è allo stesso tempo una figura ingombrante, non dispotica eppure risolutamente patriarcale, al punto che Paley stessa afferma di essersi avvicinata in maniera più consapevole ed esplicita al femminismo solo dopo la sua morte, nel 1974.

I rapporti di Paley con i genitori diventano litigiosi negli anni successivi alla sua infanzia: adolescente irrequieta e riottosa, Grace critica di frequente le politiche statunitensi, comincia ad avvicinarsi al “Ban The Bomb” Movement e a sviluppare quello che ha poi definito il suo “anarcopacifismo”, scontrandosi spesso coi genitori, che invece dal socialismo originario avevano ripiegato su una visione più socialdemocratica. Contribuisce ad acuire i contrasti coi genitori il rapporto travagliato di Paley con la formazione istituzionale: pur essendo una lettrice vorace, Paley si ritira dall’Hunter College per le troppe assenze (l’autrice sostiene che la fonte della sua distrazione fosse il quartiere, con le sue voci e le storie interessanti che lo animavano, oltre ad una “lackadaisical, laidback, premature-sixties attitude”<sup>4</sup>) e prova a reinscrivere al college per altre due volte, senza mai portare a termine gli studi. Assieme alla mancata stesura di un romanzo, la mancata laurea resta uno dei vuoti, per taluni inspiegabili, nella carriera e nella vita di Paley; per la verità, l’autrice ha sempre imputato il suo insuccesso come studentessa e romanziera ad un problema di sua incompatibilità con la struttura tanto dell’istituzione universitaria quanto della forma romanzo, ostentando comunque meno preoccupazione dei suoi critici riguardo a questi argomenti. Proprio il secondo tentativo di frequentare il college, tuttavia, segna una svolta fondamentale per lo sviluppo della voce poetica e narrativa di Paley: in

---

<sup>3</sup> Alessandro Portelli, “Grace Paley, artista della parola”, in Annalucia Accardo, *L’arte di ascoltare. Parole e scrittura in Grace Paley*, Roma, Donzelli, 2012, p. XI.

<sup>4</sup> Judith Arcana, cit., p. 63.

quest'occasione la giovane segue infatti un corso tenuto da W.H. Auden e approfitta della sua disponibilità a recensire le poesie dei suoi studenti. Paley gli mostra alcune delle poesie che, fin dall'infanzia, ha cominciato a scrivere e il riscontro del professore-poeta è schietto ed illuminante: le conferma che ha talento, ma la incoraggia a scrivere trovando la *sua* voce, anziché usare quella di un uomo inglese di mezza età. È in seguito a questo consiglio che Paley comincia ad elaborare, dapprima nelle poesie e successivamente nei racconti, la voce ed il ritmo particolari e innovativi che contraddistinguono la sua scrittura.

Molte delle poesie di questo “nuovo corso” vengono scritte e per la prima volta pubblicate da una Grace (giovanissima) novella sposa di Jess Paley, che lei segue nelle sue peregrinazioni dovute al suo impiego nell'Esercito; in quegli anni un altro evento arriva a sconvolgere in positivo la vita dell'autrice, ovvero la maternità, che viene da lei cercata e accolta con gioia, identificando anche le sue due gravidanze come momenti di serenità e ottima salute. Ciononostante, nel 1952 Paley, già madre di Nora e Danny, rimane nuovamente incinta e decide di abortire: la scelta non è affatto facile per lei, ma le condizioni economiche della sua famiglia sono disastrose e le manca il sostegno del marito nell'affrontare un'altra gravidanza. Paley si fa dunque praticare l'aborto – che era ai tempi ancora illegale – in clandestinità. La procedura si svolge senza incidenti, ma Grace rimane comprensibilmente traumatizzata da quest'esperienza, cosicché molto del suo attivismo è stato dedicato a supporto della legalizzazione dell'aborto e contro gli aborti clandestini.

Questi sono anche gli anni in cui altre due novità irrompono nella vita di Paley: lei e Jess (che lascia la carriera militare e intraprende quella che sarà una carriera di lavori saltuari nella fotografia e nel cinema) si trasferiscono nel Greenwich Village, culla della *beat generation* e ambiente ideale per la sensibilità politica radicale ma non direttamente partitica di Paley. L'autrice vi trascorrerà quasi tutta la vita, per trasferirsi solo negli ultimi anni nel Vermont col secondo marito Robert Nichols (anch'egli attivista ed autore), e proprio nella dimensione del Village, del Washington Square Park e delle PTA, si articola in forma organizzata il suo attivismo, che parte dal locale e dilaga nel globale nell'arco di un decennio o poco più. Una rivoluzione aggiuntiva nella vita di Paley è rappresentata dal suo approdo alla prosa, che coincide proprio col 1952 ed il periodo di forzata convalescenza che segue il suo aborto clandestino. Incoraggiata dal marito, Paley si cimenta nella forma racconto, che spontaneamente e fin da subito la lega a doppio filo alla voce e alle storie delle donne. La sua prima raccolta, *The Little Disturbances of Men*, viene pubblicata nel 1959 (vincendo una Guggenheim Fellowship) quasi per caso; ad essa seguiranno *Enormous Changes at the Last Minute*, nel 1974, e *Later the Same Day*, nel 1985. In questi quarantacinque racconti (raccolti successivamente in un unico libro) si esaurisce la produzione narrativa di Paley, affiancata da due volumi di poesie ed uno di saggistica e

miscellanea. Nonostante riscuota un grande successo di vendite e anche di critica, Paley continua a lavorare come segretaria o dattilografa per mantenere la sua famiglia, finché viene assunta al Sarah Lawrence College, dove insegna dalla metà degli anni sessanta per più di vent'anni: questo (unitamente alle incombenze della maternità) è uno dei motivi che vedono la sua seconda raccolta pubblicata solo quindici anni più tardi. Tra gli ulteriori motivi chiave di questo iato tra la prima e la seconda raccolta vi sono l'intensa partecipazione al movimento pacifista e antimilitarista,<sup>5</sup> la fatica di Paley a percepirsi come scrittrice, e il suo legame quasi simbiotico con la comunità del suo quartiere. Paley infatti rigetta in blocco "the romantic image of the (archetypically male) artist as lonely seeker and interpreter of truth and beauty",<sup>6</sup> condizione che interpreta come un'implicita ammissione di elitarismo ed è incompatibile con la sua visione dell'appartenenza ad una comunità stratificata e multiculturale. La sua inclusione nella dimensione di quartiere, infatti, è un requisito essenziale ai fini della sua autodeterminazione, così come lo è la militanza politica, che Paley intende come pratica di cura, una sorta di estensione politica della maternità (ed ecco che, nuovamente, personale e politico si intrecciano indissolubilmente nella biografia e nel sistema valoriale di quest'autrice). Nel suo studio su Grace Paley, a cavallo tra biografia e letteratura, Judith Arcana scrive che la poetica di Paley è alimentata dalle medesime condizioni di vita ed esperienze che teoricamente la limiterebbero,<sup>7</sup> e ai critici che hanno stigmatizzato come limitante ed essenzialista il suo sottolineare il ruolo materno delle donne e la centralità tematica dei bambini nella sua prosa, Paley ha sempre ribattuto con fierezza che occuparsi dei bambini e del futuro del pianeta è un ruolo che andrebbe assunto da tutti, indipendentemente dal genere.

Benché apertamente militante, l'arte di Paley non è mai di propaganda. I suoi racconti e le sue poesie non mirano ad offrire parabole per istruire coscienze, ma a restituire la complessità dell'esperienza umana, pur veicolando il pensiero dell'autrice, in ciò che Ronald Schleifer denomina "articulation of the ordinary".<sup>8</sup> Paley pone domande e stimola il pensiero critico, si fa sostenitrice della responsabilità sociale dell'artista e appare costantemente in cerca di una scrittura che esprima *verità*: non la sua, bensì quella del lettore, che è invitato a riempire il senso delle parole dell'autrice con il suo, a occupare interstizi, a spingere la narrazione oltre la pagina. Una simile poetica appare temeraria se la si contestualizza in un periodo in cui la letteratura

---

<sup>5</sup> Negli anni sessanta, fino alla prima metà degli anni settanta, Paley è un'esponente di punta dei gruppi pacifisti di quartiere, è coinvolta in riunioni quotidiane, partecipa ad azioni dimostrative e viene arrestata varie volte per disobbedienza civile. Nello stesso periodo, avviene la separazione da Jess Paley e comincia la sua lunga relazione con Robert 'Bob' Nichols.

<sup>6</sup> Judith Arcana, cit., p. 80.

<sup>7</sup> Cfr. Judith Arcana, cit., p. 95.

<sup>8</sup> Ronald Schleifer, "Chaste Compactness", in *Contemporary American Women Writers. Narrative Strategies*, a cura di Catherine Rainwater e William J. Scheick, Lexington, University Press of Kentucky, 1985, p. 38.

postmoderna faceva completamente esplodere il concetto di verità dichiarandola arbitraria, manipolatoria, addirittura inutile (in quanto l'unica verità esprimibile è quella, precaria e individuale, esperita dall'autore): Paley rigetta questo, tra i vari precetti del postmoderno, perché lo valuta come un atto di disimpegno e finanche di disonestà da parte dell'autore.<sup>9</sup> Ciononostante, la prosa di Paley non aderisce ad un piatto realismo, ma resta deliberatamente sperimentale, in particolare nell'impiego originale della voce narrante. Judith Arcana si sofferma a lungo sulla questione, evidenziando come la predilezione per la prima persona singolare nella narrazione (in trentuno dei quarantacinque racconti di Paley la voce narrante appartiene ad una donna che parla o medita in prima persona, spesso ricalcando aneddoti biografici riconducibili all'autrice) crei un effetto di immediatezza ed intimità col lettore; non si tratta tuttavia di una voce letteraria (quindi artificiosa e levigata) in senso stretto, bensì di una voce che ricrea efficacemente il discorso orale e si rivolge al lettore interpellandolo come destinatario di aneddoti e confidenze. A questa scelta stilistica si associano altri due elementi: quello che Arcana definisce l'*overheard narrator* e l'avversione di Paley per le transizioni graduali. Arcana definisce l'*overheard narrator* come la presenza nel testo della "sliding consciousness"<sup>10</sup> dell'autrice, che usa i personaggi del racconto come 'ventriloqui' facendoli interagire con commenti o rispondere agli interrogativi della narratrice, che spesso però non si trova in presenza dei suddetti personaggi 'ventriloqui' o non parla ad alta voce con loro.<sup>11</sup> L'effetto è quello di una conversazione polifonica che tralascia dalla struttura dialogica tradizionale, con la voce narrante che costituisce in realtà un'aggregazione di narrazioni multiple: le sue storie appartengono alla voce del personaggio, ma anche a quella dell'autrice, ed alla comunità in esse rappresentata. A ciò si aggiunge l'inclinazione di Paley a giustapporre diversi piani temporali e narrativi, e ambientazioni senza esplicitare i passaggi di transizione tra di essi: questa ed altre tecniche contribuiscono a creare gli interstizi (tanto cari all'autrice) entro i quali il lettore può insinuarsi, ingaggiare un corpo a corpo col testo e decifrare il significato della narrazione secondo la propria percezione.

La peculiarità della prosa di Paley ha contribuito alla sarabanda di attribuzioni di genere letterario relativa ai suoi racconti: se innumerevoli sono state le letture sul rapporto tra Paley e l'autobiografia, l'*autofiction* ed il *memoir*, la sua seconda raccolta, *Enormous Changes at the Last Minute*

<sup>9</sup> Cfr. Judith Arcana, cit., pp. 101-103.

<sup>10</sup> Judith Arcana, cit., p. 104.

<sup>11</sup> Cfr. a riguardo anche Darcy Brandel, che definisce questa pratica "telepathic narrative interruption" (Darcy L. Brandel, "Performing Invisibility: Dialogue as Activism in Grace Paley's Texts", *Frontiers: A Journal of Women Studies* 31 (2010), pp. 77-102, p. 90) e Jacqueline Taylor, che la definisce "collaborative narration" (cfr. Jacqueline Taylor, *Grace Paley: Illuminating the Dark Lives*, Austin, University of Texas Press, 1990, edizione del Kindle).



(1974) è stata catalogata come opera postmodernista,<sup>12</sup> e varie sono state le riflessioni sull'uso che l'autrice fa della *metafiction*. Il linguaggio, il modo in cui esso orchestra e traspone il vissuto individuale e collettivo ed il vero e proprio dibattito che in alcuni racconti si genera tra i personaggi sul modo più opportuno di narrare una storia sono spesso al centro dei racconti di Paley; Arcana, a tal proposito, afferma che “metafictionally speaking, Grace Paley writes about storytellers and story hearers; her characters sometimes use language that calls attention to itself as language”.<sup>13</sup> In varie occasioni, Paley ha dichiarato che i suoi racconti sono spesso il risultato della tensione tra due storie che dialogano, spesso litigando, l'una con l'altra: in questa dialettica di incontro-scontro si situano dunque molte delle caratteristiche stilistiche descritte, così come pure l'uso particolare delle frasi interrogative, che nella prosa di Paley assumono la funzione quasi rabbinica di riflessione ermeneutica sull'esperienza soggettiva. Anche la trama dei racconti viene scompaginata dal temperamento autoriale indisciplinato di Paley: più che storie lineari, i suoi racconti assomigliano a porte girevoli da cui entrare e uscire catturando uno specifico momento della vita dei personaggi. Quest'effetto viene amplificato dal fatto che vari personaggi (tra cui Faith, protagonista di un vero e proprio ciclo) sono ricorrenti nei racconti: nelle parole di Annalucia Accardo, “i suoi racconti, più che storie compiute, sono frammenti di esperienza dal finale aperto, rimandano l'uno all'altro in una complessa rete di intertestualità”.<sup>14</sup> Inoltre, tramite le parole di Faith in “A Conversation with My Father”, racconto largamente studiato dalla critica in quanto rappresentativo del processo di costruzione letteraria in Paley, l'autrice si dichiara avversa al dipanarsi tradizionale della trama, perché quest'ultima deruba i personaggi di un destino aperto, privandoli della speranza.

### **L'intreccio tra giochi e politica nella poetica di Grace Paley**

Tra gli svariati nodi tematici esplorati nell'opera di Paley dalla critica, la politica occupa certamente un posto di rilievo. Lo stesso non si può dire dei giochi e del loro corollario ludico, che pure invece rivestono un ruolo fondamentale e si dimostrano rivelatori di tensioni implicite ed esplicite nei testi, ma anche strettamente legati e, per certi versi, cooperanti col tema della politica nell'opera di Paley. Questa breve sezione si occupa appunto di indagare l'interconnessione tra i temi del gioco e della politica nei racconti dell'autrice, illuminandone la reciproca dipendenza e la funzione extradiegetica.

---

<sup>12</sup> Tra i vari motivi che hanno favorito l'adozione di questa etichetta, vi è di certo anche il fatto che Paley è stata caldamente incoraggiata a scriverne i racconti e pubblicarli dal suo vicino di casa dell'epoca, lo scrittore postmodernista Donald Barthelme.

<sup>13</sup> Judith Arcana, cit., p. 108.

<sup>14</sup> Annalucia Accardo, *L'arte di ascoltare. Parole e scrittura in Grace Paley*, Roma, Donzelli, 2012, p. 47.

Pur essendo sperimentale ed ironica, e pur riflettendo criticamente su se stessa e sul suo costruirsi, la scrittura di Paley non smette mai di essere politica e (quasi inavvertitamente) cogente; talvolta arriva ad esserlo prima ancora della presa di consapevolezza esplicita da parte dell'autrice su determinate tematiche. È il caso, ad esempio, del rapporto tra l'opera di Paley ed il femminismo: l'autrice non si allinea mai ufficialmente al movimento femminista, nonostante ne legga i testi cardine e conosca le principali questioni oggetto di discussione, ma comincia a identificarsi ed interessarsi apertamente di dinamiche di genere con la seconda raccolta di racconti, che non a caso esce nell'anno successivo alla morte del padre e alla storica sentenza *Roe versus Wade*. Eppure, già in *The Little Disturbances of Men* scorre un femminismo sotterraneo, quasi implicito, riconosciuto e messo in evidenza dalla critica: esso si esprime nella centralità dei personaggi femminili, nell'importanza cardinale attribuita alle loro storie ed ai loro problemi, ed interroga il lettore problematizzando situazioni lontane da visioni monolitiche o essenzialiste del genere. Come osserva Gloria Cronin,

in her New York tenement world of marginalized and often ethnic minority women, Paley constructs a series of short stories which comically deconstruct the twin myths of romantic love and male infallibility as the transcendent of female existence. In addition, she affirms the value of women's social networks and personal relationships by fictionally constructing a "lived-in" or subjective time in which they can heal and reclaim some of the losses linear time has inflicted upon them.<sup>15</sup>

Nell'ultima raccolta, *Later the Same Day*, pubblicata nel 1985 ed insignita del PEN/Faulkner Prize for Fiction, Paley tematizza inoltre la sua acuita consapevolezza delle problematiche che riguardano i membri della comunità LGBTQ+ (la storia che conclude la raccolta, *Listening*, mette in primo piano proprio la mancanza di ascolto di Faith, una sedicente 'story hearer', verso l'amica lesbica Cassie, che pure è un personaggio ricorrente nelle tre raccolte, ma la cui storia individuale non viene mai messa in luce fino a quel momento).

La trasformazione cruciale che si verifica tra la prima e la seconda raccolta (culminando nella terza) è la graduale trasposizione dal locale al globale del fulcro del discorso politico sotteso ed esplicito nei racconti di Paley; o meglio, l'ibridazione e l'intreccio di quest'attenzione alla politica globale con quella specifica sulla politica locale, sempre indissolubilmente legata al quartiere, al parco giochi, alla scuola. Questo spostamento di fuoco si deve anche ai numerosi viaggi intrapresi da Paley tra il 1969 ed il 1985: il primo viaggio, in Vietnam nel 1969, viene

---

<sup>15</sup> Gloria Cronin, "Melodramas of Beset Womanhood: Resistance, Subversion, and Survival in the Fiction of Grace Paley", *Studies in American Jewish Literature* (1981-), vol. 11, n. 2 (1992), pp. 140-149, pp. 140-141.

intrapreso per scrivere un reportage giornalistico assieme a Bob Nichols, mentre tra il 1972 e il 1977 visita il Cile, la Russia (viaggio molto importante che la riconnette alle proprie radici familiari e linguistiche), la Cina, Puerto Rico. Le sue preoccupazioni in tema di attivismo non riguardano più “solo” l’antimilitarismo, causa che Paley sostiene per tutta la vita, passando dalle proteste per la guerra in Vietnam, a quelle per le due guerre del Golfo, quella in Afghanistan e l’Iraq; negli ultimi decenni della sua vita cresce in Paley una profonda inquietudine per l’imminente disastro ecologico planetario (quella che avremmo imparato a chiamare, in anni recenti, *climate anxiety*), a cui segue un altrettanto intenso impegno in manifestazioni e proteste contro l’annichilimento dell’equilibrio climatico globale.

A fare da contrappunto alla rilevanza narrativa della politica locale e globale nell’opera di Paley interviene la rappresentazione del gioco, anch’esso sospeso tra esperienza privata individuale e metafora di processi sociali collettivi; al pari e *assieme* agli episodi legati alla partecipazione politica, le occorrenze dei giochi acquisiscono una funzione tellurica all’interno dei racconti, provocando fratture e legami che oltrepassano la diegesi e condensano molta della poetica militante di Paley. Ciò avviene anche in base alla natura dei giochi presentati nella narrazione: come nell’opera di Toni Cade Bambara, infatti, anche nei racconti di Grace Paley si riscontra una predominanza di giochi nella loro accezione di conflitto agonistico. Se anche per quest’autrice, dunque, giocare equivale spesso a competere ludicamente, è ben più esplicito in Paley il nesso tra la pratica del gioco e l’attivismo politico. La giuntura tra il gioco e la militanza politica nella poetica dell’autrice si articola spesso (sebbene non esclusivamente) tramite la maternità, che in Paley non si esaurisce nel rapporto madre-figlio ma si estende alla comunità di quartiere e alle future generazioni che lo abitano, sviluppandosi in “a radicalized maternal subjectivity, one that turns the duties of child rearing into a source of moral action”.<sup>16</sup> Fin dalla prima raccolta e sempre di più negli ultimi scritti dell’autrice, i bambini rappresentano nella poetica di Paley come la chiave di volta della militanza politica delle donne e madri personaggi dei suoi racconti: essi sono il fattore aggregante delle madri nei luoghi d’incontro pubblici e privati; il catalizzatore delle insoddisfazioni relative alle diseguaglianze socioeconomiche, alle discriminazioni razziali e di genere, alle guerre ed ai disastri ecologici; il motore effettivo del risveglio della coscienza politica di queste donne. Non soltanto: essi vengono spesso coinvolti nelle proteste e ispirati dalle idee ed azioni politiche dalle madri, poiché queste ultime li interpellano come potenziale forza rivoluzionaria e depositari delle speranze di cambiamento che Paley tenacemente nutre, nonostante gli eventi a lei contemporanei, di certo non rassicuranti. In questo quadro, il gioco ed il ludico vengono funzionalizzati come congiunzioni

---

<sup>16</sup> Daniel Chaskes, “‘Shout It Out Loud’: Grace Paley and the Radicalization of Maternity”, *Journal of Modern Literature* 36, (2013), pp. 140-155, p. 147.

tra la maternità e la ‘pratica dell’infanzia’; mettendo in luce l’origine esterna delle dinamiche che creano squilibri e diseguaglianze nei giochi, le eroine dei racconti di Paley indicano l’urgenza di preservare la correttezza normativa dei giochi e, suggerendo l’esigenza e la possibilità di riconfigurarne l’ordinamento interno, instillano germi di sovversione che partono dal gioco e sviluppano un’orbita eccentrica.

Il gioco dunque, narrativizzato come elemento intrecciato alla politica e oscillante tra madri e figli, si fa veicolo di una presa di coscienza radicale che è esemplificata in particolare modo dalla figura del guastafeste.<sup>17</sup> Abbiamo già introdotto questa figura a proposito di Bambara, identificandola tendenzialmente come una figura negativa, quasi tossica nel manomettere l’atmosfera e le coordinate dei giochi; nei racconti di Paley, invece, il guastafeste assume un ruolo duplice. Da un lato infatti si conferma emanazione di un’autorità repressiva il cui obiettivo non dichiarato è impedire, corrompere, sabotare i giochi; tuttavia, in Paley il guastafeste guadagna talvolta un’accezione positiva, in quanto simboleggia una possibile manomissione in chiave sostanzialmente rivoluzionaria del sistema dei giochi, di cui diventa quasi paladino, difendendone l’ideale spirito ludico. Ciò si verifica a livello diegetico, costituendosi come un tratto distintivo della poetica di Paley; ma (come spesso accade in quest’autrice) il ‘guastafestismo’ trova risposnde nelle convinzioni politiche, nella militanza personale ed in alcuni aneddoti tratti quasi letteralmente dalla vita dell’autrice, rivelando un’armonia di intenti ed orizzonti che mette in comunicazione microcosmo letterario e macrocosmo sociale.

Giocare dunque equivale ancora una volta a riflettere la/sulla propria condizione sociale, economica, ideologica, e agire di conseguenza – talvolta distruggendo l’intera dimensione del gioco così com’è organizzato, talvolta sovvertendone le norme interne, talvolta infine affidandosi alla funzione estetica trascendente intrinseca al gioco. Un elemento supplementare di innovazione e di indubitabile ottimismo, riscontrabile nei racconti di Paley e pressoché assente nei racconti di Bambara, è il rapporto tra le madri ed i bambini in quanto giocatori: in Bambara gli adulti sono raramente presenti nei giochi, oppure operano come guastafeste che agiscono come veri e propri normalizzatori; finanche nei loro ritratti in positivo, ad esempio in “The Lesson”, gli adulti emergono come figure autoritarie emanatrici di determinate condizioni alle quali i bambini debbono attenersi al fine di essere considerati meritevoli. In Paley, invece, gli adulti (solitamente le donne) sono frequentemente complici dei bambini nel giocare e, nei casi più fortunati, ricevono dai bambini stimoli a riconfigurare la propria presenza nella società

---

<sup>17</sup> Il mio saggio “All Is Fair in Play and War: A Ludic Reading of Conflictual Dynamics in Three Short Stories by Grace Paley”, *RSA Journal*, vol. 28, 2017, pp. 165-189, costituisce un lavoro preliminare sullo stesso argomento, qui approfondito e sviluppato in modi differenti.

proprio attraverso le dinamiche evidenziate dal gioco. Un rapporto spesso proficuo, perciò, che si potrebbe supporre favorito dal venire meno di uno dei fattori di oppressione che pesano sulle protagoniste dell'opera di Bambara: nonostante la classe e il genere intervengano in egual misura a complicare le narrazioni di entrambe le autrici, infatti, è innegabile che l'appartenenza etnica di Paley non impatti in maniera altrettanto problematica sulle possibilità dei personaggi di accedere al lavoro, ai servizi sociali ed educativi, a quartieri non ghettizzati, rispetto a quanto avviene nei racconti di Toni Cade Bambara.

### **I pericoli del gioco in “A Subject of Childhood”**

“A Subject of Childhood” è la seconda di una coppia di storie in *The Little Disturbances of Men*<sup>18</sup> intitolata “Two Short Sad Stories from a Long and Happy Life”: questo titolo-ombrello pare riproporre ancora una volta la ferrea convinzione dell'autrice che i momenti cupi siano una parte ricorrente e inevitabile, ma transitoria, dell'esperienza umana, che tuttavia Paley ribadisce essere “long and happy”, dato il suo incrollabile ottimismo.<sup>19</sup> Questo racconto rappresenta una sorta di paradigma di ciò che può effettivamente andare storto in una sessione di gioco competitivo: tale diagnosi appare lampante e incontrovertibile alla luce della definizione di gioco elaborata da Suits, attraverso la quale esamineremo l'incontro/scontro agonistico dei personaggi. La figura di Clifford appare inoltre analoga a quella del signor Pearson in “Raymond's Run” nel suo tentativo di sabotaggio del gioco e ci permette dunque di osservare nuovamente un guastafeste nocivo in azione.

Il racconto si svolge in una dimensione domestica, e come molte delle narrazioni di Paley, non descrive eventi sensazionali, bensì solo un ordinario sabato pomeriggio in casa di Faith Darwin,<sup>20</sup> madre single di Richard e Tonto, con l'aggiunta del consueto ospite Clifford,

---

<sup>18</sup> È interessante notare come la traduzione italiana di questa raccolta, riproposta da tutti gli editori, sia “piccoli contrattempi del vivere”: questa soluzione traduttiva taglia completamente fuori l'elemento codificante il genere maschile, a cui Paley fa esplicito riferimento nel titolo e che trova riscontro nei racconti a livello diegetico, in quanto i personaggi “di disturbo” che creano “contrattempi” nelle storie sono frequentemente gli uomini.

<sup>19</sup> Il titolo ombrello dei due racconti pare anche alludere, in tono semiparodico, al racconto di Ernest Hemingway “The Short Happy Life of Francis Macomber”, che pure tratta i temi della relazione amorosa, della mascolinità, della violenza messa in atto da una donna.

<sup>20</sup> Come in *Gorilla, My Love*, anche nei racconti di Paley è presente un personaggio ricorrente, Faith, al punto che la critica ha tracciato attraverso le tre raccolte un “ciclo di Faith”. Laddove questo personaggio viene sovente interpretato come completamente autobiografico, Paley ha più volte sottolineato che tale attributo è improprio, e che piuttosto si può affermare che Faith abbia lavorato per lei in molti racconti (Cfr. Deborah Heller, “The Works of Faith in the Short Stories of Grace Paley”, in *Literary Sisterhoods: Imagining Women Artists*, McGill-Queen's University Press, Montréal 2005, pp. 89-146). Che Faith coincida totalmente con Paley, che incorpori storie e voci di altre donne della comunità di cui l'autrice è parte o che sia un personaggio per lo più fittizio, è comunque rilevante che attraverso la sua sensibilità vengono veicolate molte svolte narrative o riflessioni cruciali nei racconti.

l'uomo che Faith frequenta romanticamente. Per vivacizzare la situazione, Clifford coinvolge Richard e Tonto in un incontro di lotta giocosa in cui si fanno male tutti, ed in seguito al quale lui e Faith litigano ferocemente. Il gioco, pertanto, sembrerebbe qui implicare conseguenze nefaste per tutta la compagine, ma analizzando nel dettaglio ruoli, eventi e dinamiche si osserva che quel gioco ha ben poco di genuinamente competitivo (nel senso inteso da Huizinga o De Koven) e viene piuttosto utilizzato come schermo per introdurre in casa di Faith elementi repressivi ed eteronormativi di certo non benvenuti. L'unico gioco dagli attributi autenticamente 'ludici' è quello che si svolge all'inizio del racconto, quando Clifford non è ancora stato presentato come personaggio: Richard disegna omini stilizzati che agitano le braccia e Tonto gioca con un cavallino di plastica, entrambi assorti nelle loro attività e in stato di 'flow', per usare la definizione di Csikszentmihalyi e, forse significativamente, nessuno dei due è impegnato in giochi competitivi. Quest'atmosfera serena, quasi di *otium*, viene turbata dall'apparizione sulla scena di Clifford, che Faith descrive come "guileless", vegetariano, una persona che "would not hurt a fly", "gleaming and pleasant"<sup>21</sup> e per di più contento di vedere lei e i bambini. Nondimeno, la narrazione contraddice questi attributi immediatamente. Appena entra nella stanza, Clifford lascia cadere il telo che aveva avvolto attorno al corpo dopo la doccia, restando nudo e urlando "Behold the man!"<sup>22</sup> e subito dopo interrompe le attività dei due bambini, esclamando "Wake up, wake up. What's everyone slouching around for?" He poked Richard in the tummy. 'A little muscle tone here, boy. Wake up':<sup>23</sup> in questo modo non soltanto Clifford si presenta come l'espressione istituzionale di una mascolinità esibita, ma implicitamente sancisce la non conformità della disposizione e della presenza fisica dei due bambini, di pari passo con l'inadeguatezza dei loro giochi, che sono individuali, non competitivi, femminilizzati. Questi aspetti vengono rinforzati dal successivo scambio tra Clifford e Richard: all'ingiunzione ad alzarsi, disponendo docilmente il proprio corpo secondo i dettami dell'autorità eteronormativa di Clifford, Richard risponde con franchezza che vuole continuare a disegnare (presumibilmente, stando seduto come gli pare) – ma Clifford ribatte che Richard dovrebbe approfittare dell'occasione di poter giocare con lui, che non è sempre presente, e disegnare il giorno dopo. Subito dopo, malgrado le intenzioni di Richard, esplicita che tipo di gioco sta per cominciare – la lotta – e dichiara che sta per aggredire il bambino, che a lui piaccia o meno.

Questo brevissimo paragrafo per lo più dialogato risulta assolutamente essenziale per la disamina delle dinamiche di gioco in questo racconto, e l'enunciazione di Suits in *The Grasshopper* si dimostra uno strumento particolarmente adeguato ed illuminante a tale scopo.

---

<sup>21</sup> Grace Paley, *The Collected Stories*, Londra, Virago Press, 2008, tutte e tre le citazioni tratte da p. 91.

<sup>22</sup> *Ibid.*

<sup>23</sup> Grace Paley, cit., p. 92.

Cominciamo dal *prelusory goal*, ovvero l'intenzione individuale di ciascun giocatore, che esula da quello che è il dichiarato scopo del gioco (nel caso specifico, sconfiggere l'avversario in un incontro di lotta fittizia): quello di Richard, semplicemente, non esiste. Il bambino infatti è intento a fare tutt'altro e dichiara apertamente la sua mancanza di interesse nel misurarsi athleticamente ed agonisticamente con quest'uomo che, tutto sommato, conosce poco, e che pesa cinque volte più di lui. Clifford ritiene questa mancata adesione inaccettabile, così come esprime sconcerto per il fatto che il bambino non dia priorità al godere della sua presenza, anziché continuare a disegnare. Decodificare il *prelusory goal* di Clifford invece è un'operazione più complessa. Laddove è possibile ipotizzare un'operazione di *captatio benevolentiae* dei bambini e quindi, per estensione, della loro madre, in base a quanto osservato in precedenza riguardo all'imposizione di un modello maschile eteronormativo l'"invito" di Clifford appare piuttosto un'ingiunzione normalizzante. Non si esclude, in questa proposta ludica così insidiosa, una sottesa stigmatizzazione dello stile genitoriale di Faith, soprattutto alla luce del dialogo che Clifford ha con la sua amante alla fine di quest'episodio. Sta di fatto che tutti questi potenziali obiettivi predefiniti di Clifford non sono minimamente connessi al gioco che sta per cominciare: strutturata in questo modo, la sessione di gioco in questione non ha nulla di veramente ludico *in nuce*.

Inoltre, è interessante soffermarsi sul tipo di gioco proposto da Clifford, la lotta, che costituisce una riproposizione di paradigmi di mascolinità prescrittiva, oltre che un momento di aggregazione omosociale e potenzialmente di esibizione omoerotica. In *Homo ludens*, Huizinga dedica un intero capitolo alla guerra nonché alle sue articolazioni simulate e rituali, convogliandole in un'unica declinazione del gioco e stabilendo che esse posseggono "funzione culturale finché si conduca[no] nell'ambito di un gruppo i cui membri si riconoscano pari nel valore o almeno per diritto".<sup>24</sup> L'uguaglianza dei giocatori/lottatori rispetto a queste due credenziali, ovvero il valore ed il diritto, mette in luce un altro aspetto disfunzionale della sessione di gioco inaugurata da Clifford, che collima con le nozioni di *lusory means* e di *lusory attitude* incontrate in *The Grasshopper*: in questo gioco, Clifford, Richard e Tonto hanno effettivamente gli stessi mezzi, lo stesso valore e gli stessi diritti? Di primo acchito, si tenderebbe a pensare che Clifford sia il giocatore favorito, con i suoi quasi ottanta chili e decenni di vantaggio rispetto ai due bambini. Tuttavia, ben presto, nella zuffa, Richard e Tonto compensano i chili e l'esperienza mancante servendosi di armi non convenzionali (un orso di pezza per colpire l'uomo, del silicone) e di tecniche di guerriglia (sputi, morsi, tirate d'orecchie e attacchi combinati) per sbaragliare il proprio nemico – la qual cosa non viene certo recepita in

---

<sup>24</sup> Johan Huizinga, cit., p. 105.

maniera pacifica da Clifford. Ciò che emerge è comunque il totale squilibrio di partenza nei mezzi utilizzati dai giocatori, che viene imposto come insindacabile (da Clifford) e controbilanciato in maniera improvvisata e incontrollata (dai bambini); questo assetto a dir poco caotico si connette in maniera problematica alla nozione di *lusory attitude*, che diventa così di scottante centralità. Difatti, quello che avevamo in precedenza definito come il contratto sociale e la “politica” del gioco, quindi lo statuto di norme che i giocatori accettano consapevolmente, seppur informalmente, durante il rituale d’entrata nel gioco, è clamorosamente assente in “A Subject of Childhood”. Come già notato, Richard e Tonto non esprimono una deliberata intenzione di giocare a fare la lotta con Clifford (semmai, nel caso di Richard, il contrario) e approdano ad esso con tutta l’irruenza e l’ingenuità della propria età infantile, finendo per causarne la fine violenta (Richard dà un morso sulla caviglia a Clifford, che collassa rovinosamente sui due fratellini, schiacciando entrambi); il compito di stabilire delle regole di base, o anche solo delle coordinate su cui accordarsi *in fieri*, sarebbe spettato chiaramente all’adulto nella stanza, che invece li ciruisce, li incita alla violenza,<sup>25</sup> e infine li incolpa delle (prevedibili) conseguenze disastrose di essa.

Il ruolo di vittima è assunto con gioia da Clifford, che ha (consapevolmente o inconsapevolmente) fatto di tutto per trovarsi in questa situazione. Questa posizione infatti si dimostra vantaggiosa nell’autolegittimarlo ulteriormente a ‘processare’ Faith per il suo operato di madre, asserendo in questo modo indirettamente di possedere i requisiti e la statura morale adatti a valutare l’adesione o meno dei bambini alle regole del gioco che si è testé svolto, concludendosi miseramente. Pure, abbiamo notato in precedenza come un codice normativo del gioco non fosse stato precedentemente stabilito; inoltre, l’atteggiamento di Clifford contiene l’implicita confessione che il suo *prelusory goal* vada ben oltre il gioco della lotta coi bambini, la cui condotta è accuratamente manipolata dall’uomo per colpire il suo reale bersaglio originario, ovvero Faith. Il gioco in cui Clifford è impegnato dunque è assai infido e strategico, ed ha molto a che fare con le dinamiche di potere nella relazione tra lui e Faith; tuttavia, la stessa fallacia presente nel gioco della lotta viene replicata in questo confronto, in quanto Faith è non solo ignara dello schema di cui è involontariamente parte, ma è anche certamente una giocatrice impreparata e riluttante a questo tipo di tenzone.

I can’t really take those kids. I mean, Faith, you know I’ve tried and tried. But you’ve done something to them, corrupted their instincts in some way or other. Here we were; having an absolutely marvelous time, rolling around making all kinds of free noise, and

---

<sup>25</sup> Grace Paley, cit., p. 92: “Richard kicked him in the shin. ‘That’s it,’ said Clifford. ‘Get it out! Get it all out! Boys! Out! Out!’”.



look what happened – like every other time, someone got hurt. I mean I’m really hurt. We should have all been relaxed. Easy. It should have been all easy. Our bodies should have been so easy. No one should’ve been hurt, Faith.<sup>26</sup>

Nella sua invettiva, Clifford dichiara apertamente guerra a Faith e al suo operato di madre, autoassolvendosi anche da eventuali obblighi come padre putativo: il suo discorso è un’ardente ed ingiustificata (poiché non è stato accusato di nulla) autodifesa. Clifford muove a Faith delle accuse pesantissime ma al contempo vaghe e pare ignorare deliberatamente le circostanze di svantaggio sociale, logistico e finanziario in cui Faith alleva i suoi due figli; inoltre, come si vede nella seconda parte della sua accusa, l’uomo presenta nuovamente una realtà manipolata a suo uso e consumo. Lui ed i bambini *non* si stavano divertendo (al contrario, Richard aveva declinato l’invito al gioco) e lui *non* è la persona che si è realmente fatta male (i bambini hanno rischiato molto di più, essendogli l’uomo crollato addosso con tutto il suo peso). Inoltre, Clifford insiste quattro volte sul verbo “should” e menziona esplicitamente i corpi dei giocatori, sui quali evidentemente si arroga l’autorità di poter deliberare e disporre; con le sue illazioni, predispone Faith alla domanda che effettivamente la donna gli pone subito dopo, ovvero se Clifford stia insinuando in modo obliquo che la colpa della fine rovinosa del gioco sia da attribuirsi proprio a Faith. Questa mossa è la sponda necessaria a Clifford per formulare l’accusa definitiva, obiettivo occulto di tutto il processo che ha inscenato, ovvero che Faith, come madre, abbia svolto “a rotten job”.<sup>27</sup> Ciò che Clifford non ha forse preventivato è che Faith non accetterà il verdetto passivamente, bensì passerà al contrattacco, sia dialetticamente che fisicamente. La sua risposta dialettica si articola in forma di quello che lei definisce un compendio di motivazioni e affanni, nel quale schernisce e stigmatizza l’invadenza supponente di Clifford e si assume la piena responsabilità (ed anche i meriti) del modo in cui alleva i suoi figli, smarcandosi da aiuti esterni che imporrebbero sgradevoli pressioni ideologiche al suo stile genitoriale. Ne riporto di seguito alcuni punti salienti:

On Saturday mornings in my own home, however, I face the sociological law called the Obtrusion of Incontrovertibles. For I have raised those kids, with one hand typing behind my back to earn a living. I have raised them alone without a father to identify themselves with in the bathroom like all the other little boys in the playground. (...) I have stuck by it despite the encroachments of kind relatives who offer ski pants, piano lessons, tickets to the rodeo. Meanwhile I have serviced Richard and Tonto, taught them

---

<sup>26</sup> Grace Paley, cit., p. 94.

<sup>27</sup> *Ibid.*

to keep clean and hold an open heart on the subjects of childhood.  
We have in fact risen mightily from toilets in the hall and scavenging  
in great cardboard boxes at the Salvation Army for underwear and socks.  
It has been my perversity to do this alone (...).<sup>28</sup>

È difficile stabilire se quest'arringa venga effettivamente rivolta a Clifford: la mancanza delle virgolette per segnalare la battuta di dialogo indicherebbe che siamo in presenza di un monologo interiore. Malgrado ciò, è noto come, dalla seconda raccolta in poi, Paley ricorra sempre meno ai segni di interpunzione per distinguere chiaramente il dialogo parlato da quello interiore, e questo racconto, incluso nella prima raccolta, potrebbe mostrarsi sperimentale in tal senso. Quello che è certo è che Faith fa seguire alla sua requisitoria un'azione molto concreta, dopo aver dato un'ultima possibilità a Clifford di rettificare i suoi insulti: gli scaglia addosso un pesante posacenere di vetro, che lo raggiunge lacerandogli il lobo dell'orecchio. Lo schema del confronto di Faith con Clifford replica la precedente reazione violenta dei bambini: Faith, Richard e Tonto vengono parimenti trascinati in un conflitto di cui rifiutano le premesse e i potenziali esiti – per motivare il suo gesto, Faith invoca una sorta di semi-infermità mentale, in quanto precisa di aver lanciato il posacenere “entirely apart from my personal decision”<sup>29</sup> – e finiscono per rigettare fisicamente il ruolo subalterno surrettiziamente assegnatogli.

Anche nell'ultima parte del racconto il gioco torna protagonista, ma si tratta di un gioco di tutt'altro tenore. Dopo che la calma è ristabilita in casa di Faith, Clifford è sparito – presumibilmente per sempre – e i bambini si sono ridestati dal pisolino, Faith ha bisogno di restare sola per un po' (nel suo unico attimo di raccoglimento, decide di cercare la risposta alla domanda “What is man that woman lies down to adore him?”<sup>30</sup>), pertanto esorta i bambini a scendere a giocare in cortile. Richard accetta quasi subito, poiché Lester, un suo compagno di giochi, lo aspetta di sotto per ingaggiare una battaglia con armi finte, eppure lascia la casa precisando ““Only, Faith, remember, I'm going down because I feel like it. Not because you told me””,<sup>31</sup> cui la madre risponde “Well, naturally”.<sup>32</sup> Numerosi elementi risultano rilevanti in questo scambio. Innanzitutto, il gioco che Faith propone a Richard non viene prescritto in quanto, con Bateson, nel momento in cui ciò avviene, esso cessa di essere gioco: sia Faith che Richard si mostrano intuitivamente consapevoli di quest'assioma. Inoltre, Richard stavolta aderisce con entusiasmo alla sfida ludica del suo amico Lester, perché ne riconosce i criteri di *fair play* che mancavano nella lotta con Clifford: il suo antagonista stavolta gli è pari nel valore e

---

<sup>28</sup> Grace Paley, cit., p. 94.

<sup>29</sup> Grace Paley, cit., p. 95.

<sup>30</sup> Grace Paley, cit., p. 97.

<sup>31</sup> *Ibid.*

<sup>32</sup> *Ibid.*

nel diritto, e non c'è ragione per sottrarsi ad un incontro di gioco che stavolta non contiene una sotterranea minaccia. Infine, sia Richard che il fratellino Tonto sanno che per quanto bisognosa di un momento di introspezione, Faith non li forzerebbe ad intraprendere un gioco privo di reale valore ludico: la *lusory attitude*, il contratto sociale dei giochi proposti da o giocati con Faith, è solida e rinnovata tra di loro. Nonostante i numerosi sforzi di convincerlo, infatti, Tonto si oppone in tutti i modi a scendere a giocare con Richard o anche a giocare da solo in casa, preso com'è da un attacco di fantasie regressive;<sup>33</sup> il bambino, allarmato dall'epidemia di abbandoni che pare aver colpito la madre (il suo padre naturale, Clifford, suo fratello Richard), proclama convinto “I don't care if Richard goes away, or Clifford. They can go whatever they wanna go. I don't even care. I'm never gonna go away. I'm gonna stay right next to you forever, Faith”<sup>34</sup> ed insiste finché la madre non lo prende in grembo e lo culla dolcemente. Il racconto si chiude con un'immagine molto celebre tra gli studiosi di Paley – la manina di Tonto posata sul petto di Faith e illuminata dal sole incornicia il cuore della madre come tra le sbarre di una prigioniera. Com'è consueto nella sua poetica, Paley rappresenta le dinamiche di genere e la maternità senza sminuirne tinte forti e contraddizioni, e in questa specifica circostanza l'epilogo della storia sottolinea che, in un racconto in cui (pur a fasi alterne) a tutti i personaggi maschili è data la possibilità di scegliere se giocare, come e con chi farlo, l'unica a fare le spese delle scelte concernenti il gioco altrui e a non poter scegliere nulla è proprio Faith.

### **Enormous Changes at the Last Minute: “Samuel” e “Faith in a Tree”**

Anche l'immagine dei giochi che traspare in *Enormous Changes at the Last Minute* è quella di attività da stigmatizzare e sistematicamente impedire o scoraggiare: in questa raccolta però le conseguenze nefaste del gioco non si verificano in una dimensione privata e domestica, ad opera di un agente disciplinare in carne ed ossa, bensì in luoghi urbani pubblici, ad opera del destino e/o dell'autorità costituita – il personale, dunque, comincia a diventare politico e pubblico. In questo volume è comunque possibile rintracciare una traiettoria che, partendo da una rappresentazione completamente disperata del gioco e dalla negazione dello stesso, perviene a definire un orizzonte di riscatto e azione del gioco *tramite* il gioco, tramite proprio un “enorme cambiamento all'ultimo minuto”. Per delineare quest'evoluzione, ci soffermeremo su due racconti in cui questa dinamica è maggiormente evidente: “Samuel”, scritto nel 1968, e “Faith

<sup>33</sup> Si veda Annalucia Accardo, “Avevo promesso ai bambini di far finire la guerra prima che diventassero grandi: donne, amiche e madri nell'universo narrativo di Grace Paley”, in *Ácoma*, n. 35, inverno 2008, pp. 37-48, in particolare le pp. 47-48.

<sup>34</sup> Grace Paley, “A Subject of Childhood”, in cit., p. 99.

in a Tree”, un lungo racconto tra i più antologizzati dell’autrice, scritto in due versioni – la prima nel 1967, la seconda nel 1974, anno di uscita della seconda raccolta.

“Samuel” è uno dei racconti più brevi e più crudi nella produzione letteraria di Grace Paley, ed è, essenzialmente, il racconto di un gioco rischioso finito in tragedia, con la morte di un ragazzino di nome Samuel. Si tratta di un testo molto breve e compatto, che presenta una struttura narrativa molto diversa dalla maggioranza degli altri racconti dell’autrice: è difatti narrato in terza persona singolare, da un gelido narratore onnisciente che liquida l’assurda morte del ragazzino in sedici parole, senza aggettivi o avverbi. In *Illuminating the Dark Lives*, l’unica monografia pubblicata in inglese sull’opera di Grace Paley,<sup>35</sup> Jacqueline Taylor indaga le ragioni di questa scelta autoriale, osservando quanto la ripartizione in tre gruppi collettivi di personaggi sia antitetica rispetto alla convenzionale predilezione di Paley per la narrazione di un evento personale da un punto di vista soggettivo. Taylor sconfessa l’ipotesi dell’utilizzo di una simile strategia narrativa per creare distacco o attribuire alla storia un valore paradigmatico, sottolineando come invece “this story provides an excellent example of an attempt through narrative to search for sense rather than to make a point”.<sup>36</sup> L’utilizzo di questa narrazione dalle descrizioni così onnicomprensive vuole in parte saldare la specifica storia di Samuel alle innumerevoli che quotidianamente accadono negli Stati Uniti – ancora una volta Grace Paley si adopera per rappresentare la straordinarietà dell’ordinario – ma la focalizzazione torna ad essere più specifica nel titolo, che chiama la giovane vittima per nome, e nell’ultimo paragrafo, che descrive la reazione della madre dal punto di vista della donna, che pur andando avanti con la sua vita lamenta l’insostituibilità di Samuel. Anche in questo racconto si osserva dunque la tensione sotterranea tra due storie che si scontrano, quella dell’individuo eccezionale e dell’imperscrutabile, generica consuetudine della tragedia.<sup>37</sup>

Il primo dei tre gruppi collettivi che viene descritto è proprio quello dei quattro ragazzini (tre neri, uno “was something else she [the woman] couldn’t tell for sure”<sup>38</sup>) che si sfidano a vicenda, indistinguibili l’uno dall’altro se non per il fatto che Samuel concluderà il gioco perdendo la vita. Il gioco molto pericoloso che Alfred, Calvin, Samuel e Tom stanno facendo, in un vagone della metropolitana che sfreccia sopra il Bronx, in una giornata come le altre, è

---

<sup>35</sup> Nonostante la ricca produzione critica di articoli e saggi su Paley, in area anglofona e non, questo rimane tuttora l’unico libro (pubblicato, oltretutto, trent’anni fa) che esplora unicamente il lavoro dell’autrice. In Italia si riscontra una situazione analoga, con *L’arte di ascoltare* di Annalucia Accardo (2012).

<sup>36</sup> Jacqueline Taylor, *Grace Paley: Illuminating the Dark Lives*, Austin, University of Texas Press, 1990, edizione del Kindle, cap. 5.

<sup>37</sup> Quando il macchinista chiama i ferrovieri, in seguito alla tragedia, Paley precisa che “[ the trainmen] knew about this kind of death and how to take the bodies from the wheels and the brakes” (Grace Paley, cit., p. 201).

<sup>38</sup> Grace Paley, cit., p. 200.

dondolarsi sulla piattaforma oscillante di raccordo tra i vagoni della metropolitana in corsa: un tipo di gioco sprezzante (o ignorante) del pericolo, che seguendo la tassonomia elaborata da Caillois è facilmente classificabile nella categoria dell'*ilinx*. Nondimeno, questo gioco prevede anche una forte componente agonistica, diretta tanto verso l'autorità costituita che chiaramente sanziona questo tipo di intrattenimento, quanto a sfidare i propri pari/compagni di avventura; eppure, non sembrano esistere regole condivise ad organizzare questo gioco proibito. Come precisa Clementina Gily-Reda a tal proposito, "l'*ihynx* simula l'abisso, ha qualcosa dell'*agon* e dell'*alea*, nella scommessa sulla propria capacità di reggere a quel 'brivido di voluttà' senza cedere alla paura; ma non ha regole imperative alla pari della *mimicry* sulla parità di condizioni, né gli indici di comportamento della *mimicry* richiesti al giocatore per partecipare in modo corretto".<sup>39</sup> Questo gioco caotico e sregolato sembra dunque scelto dai ragazzini perché li sottrae alla monotonia e, verosimilmente, alla mancanza di altre occasioni ludiche parimenti entusiasmanti ma meno letali nello spazio del loro quartiere; in tal modo, si rivela particolarmente rivelatore della loro posizione sociale.

La descrizione dei quattro ragazzini e degli eventi viene commentata a livello extradiegetico dal narratore onnisciente, ma filtrata dal punto di vista dei membri degli altri due gruppi sociali presenti nei vagoni della metropolitana, che osservano il dipanarsi degli eventi esprimendo (pre)giudizi molto precisi sugli attanti della scena di cui sono testimoni. I membri del secondo gruppo presente nel treno (gli uomini, forse afroamericani, forse facenti parte della comunità di quartiere) si qualificano subito come alleati: empatizzano con i quattro ragazzini nell'osservarli giocare, perdendosi in reminiscenze di giochi simili svolti in gioventù. Da questi uomini, Samuel e i suoi amici vengono descritti come molto giovani ma non balordi, anzi: pur essendo un po' incauti, essi vengono definiti coraggiosi. Uno degli uomini riflette sul fatto che, nel cimentarsi in sfide analoghe da ragazzino, "nothing happened to him then or later",<sup>40</sup> e adesso si ritrova con un diploma, una moglie e un lavoro decente. In un certo senso, il commento appena riportato è emblematico di una doppia condizione: quella di essere sopravvissuti a circostanze pericolose e quella del condurre un'esistenza che non ha più evoluzioni adrenaliniche da offrire. In questo senso, il gioco di Samuel e dei suoi amici acquisisce la sostanza di un rituale di iniziazione per maschi appartenenti alla stessa classe sociale e allo stesso quartiere: è allo stesso tempo un biglietto d'ingresso per una vita di (potenziali) piccole soddisfazioni e (sicuro) degrado urbano, e una sorta di emblema dell'età dell'oro in cui questa consapevolezza poteva ancora essere ignorata, a cui ritornare retrospettivamente.

---

<sup>39</sup> Clementina Gily Reda, *In-lusio. Il gioco come formazione estetica*, scaricabile gratuitamente online al sito <https://www.clementinagily.it/materiali/Inlusio.pdf>

<sup>40</sup> Grace Paley, cit., p. 199.

Le donne nel vagone, invece, ovvero il terzo gruppo sociale presente sulla scena, vengono immediatamente connotate come “arrabbiate”, e disapprovano unanimemente la condotta dei quattro amici. Una di loro, in particolare, vorrebbe fare una ramanzina ai ragazzini (per proteggerne in realtà l’incolumità), ma esita perché ha paura di essere derisa dai giovani, che potrebbero essere insolenti *in quanto* sono di colore (qualificandosi così automaticamente come bianca). È attraverso questo personaggio e il suo commento stigmatizzante, infatti, che il lettore apprende l’appartenenza razziale/etnica di Samuel e dei suoi amici, e l’illazione immediatamente successiva di un’altra delle donne è che “their mothers never know where they are”<sup>41</sup> (nonostante venga precisato che in questo caso specifico non sia vero, avendo i ragazzini mentito alle loro madri). Alla fine, la signora timorosa decide di redarguire i ragazzini, proprio per via del fatto che anche lei ha un figlio, ma viene puntualmente schernita dal gruppetto, con la conseguenza che Samuel va incontro alla sua tragica fine. Le donne del vagone dunque sono rappresentate da un lato come il gruppo più prescrittivo e giudicante, finanche con sfumature poco velate di razzismo e classismo; d’altro canto, si dimostrano comunque le uniche in grado di cogliere la reale pericolosità della situazione e, nonostante le iniziali esitazioni, una di loro agisce in maniera netta, pur non venendo ascoltata e restando il suo un gesto isolato. Il gruppo delle donne pare così completamente tagliato fuori dal senso di autoassoluzione che la complicità tra uomini garantisce agli adulti e ai ragazzini, i quali hanno in comune un’esperienza di gioco dinamico (quantunque esecrabile), mentre alle donne non resta che rimproverare e disapprovare, impotenti, dalle retrovie. La situazione di crescente tensione che ruota attorno al gioco viene infine risolta dal ‘guastafeste negativo’ di questa storia, un uomo “whose boyhood had been more watchful than brave”<sup>42</sup> il quale, al contempo arrabbiato e preoccupato, compie quello che definisce un gesto civico risolutivo e tira il freno di emergenza, causando il contraccolpo dei vagoni che fa perdere l’equilibrio a Samuel; il ragazzino, che non si stava tenendo correttamente alle corde di sicurezza, cade e muore schiacciato. È significativo come il ‘gesto civico’ dalle conseguenze letali per Samuel venga compiuto da un uomo descritto con due aggettivi, “angry” e “watchful”, e che si introduce nel gioco dei ragazzini neutralizzandolo e intende disciplinare la loro condotta anormale con fermezza, senza passare dal dialogo: l’enfasi foucaultiana rintracciabile in quest’episodio è notevole, e viene rinforzata dall’avverbio “citizenly”, che esprime tutta la legittimità di una decisione istituzionale.

---

<sup>41</sup> Grace Paley, cit., p. 200.

<sup>42</sup> Grace Paley, cit., p. 201.

Benché spesso ambientati in un quartiere multietnico, non sono molti i racconti di Paley in cui compaiono personaggi afroamericani,<sup>43</sup> ma in ognuno di essi è presente una vena particolarmente tagliente e cruda; tra di essi, “Samuel” spicca certamente per la totale mancanza di speranza, che abbiamo invece visto essere uno degli aspetti ricorrenti della poetica di Paley. Schleifer osserva che “all Paley’s endings are marked by a sense that life goes on”,<sup>44</sup> e questo tragico racconto non fa eccezione: pur irrimediabilmente segnata, la madre di Samuel ha altri figli, reimpara a sorridere. Il racconto tematizza così quello che è un motivo ricorrente in Paley, che vi dedica anche un racconto intitolato “The Expensive Moment”: il ‘momento costoso’ in cui il difficile equilibrismo materno, in bilico tra protezione e liberalità,<sup>45</sup> fa i conti con la possibilità che i figli, affrontandola a modo loro, rischino la vita per i motivi più disparati. Ma la funzione di “Samuel” non si esaurisce solo in questo: nella poetica di Paley, e in una poesia in particolare, “It is the Responsibility”, pubblicata nel primo numero della rivista italiana di americanistica *Ácoma*, l’autrice elucida che tra le responsabilità di chi scrive vi è il fare predizioni, l’apprendere la verità da chi non ha potere, e “to keep an eye on this world and cry out like Cassandra, but be listened to this time”,<sup>46</sup> in un’intervista, inoltre, Paley aggiunge a proposito di “Samuel”: “It’s a taboo story. I tell it to prevent it from happening”.<sup>47</sup> Questo racconto dunque acquisisce un valore testimoniale profondo ed una funzione catartica, mirando ad attivare attenzione e sgomento nel lettore e sottrarre storie come quella di Samuel alla stanca desolazione in cui si svolgono.

Nella sua analisi di “Samuel”, Accardo sottolinea il ruolo brusco ma diffuso della violenza che mette fine alla storia<sup>48</sup> e, nella nostra analisi, al gioco; alla violenza tangibile del quotidiano corrisponde quella simbolica istituzionale e socioeconomica, che pure ostacola e impedisce i giochi in “Faith in a Tree”. Quest’ultimo racconto tuttavia si chiude con un’immagine di resistenza istintiva e tenace, che sovverte profondamente le narrazioni a cui la nostra lettura “adultocentrica” ci ha abituati, in quanto viene scatenata da un bambino in un

---

<sup>43</sup> Tra di essi, è importante ricordare “Zagrowsky Tells”, la storia di un ex farmacista ebreo americano manifestamente razzista, che si ritrova suo malgrado nonno di un nipotino nato da una relazione interrazziale della figlia. Durante il racconto, che si svolge al parco, Faith antagonizza costantemente Iz Zagrowsky riguardo il suo razzismo e sessismo impenitenti; allo stesso tempo, la donna si mostra comunque commossa dall’affetto dell’anziano per il suo nipotino, che è da lui adorato e protetto. La consonanza del nome del nipote di Zagrowsky, Emanuel, con il “Samuel” di questo racconto indica una tenue connessione di quest’ultimo con il bambino legato al problematico ma amorevole *white savior* Zagrowsky.

<sup>44</sup> Robert Schleifer, cit., p. 37.

<sup>45</sup> Cfr. Annalucia Accardo, *L’arte di ascoltare*, cit., p. 84.

<sup>46</sup> Grace Paley, “It is the Responsibility”, *Ácoma* 1, 1994, pp. 6-7, p.7.

<sup>47</sup> Grace Paley, intervista con Dee Jonathan, Barbara Jones e Larissa MacFarquhar, “Grace Paley: The Art of Fiction CXXXI”, *Paris Review*, n. 124, 1992, pp. 181-209., accessibile al link: <https://theparisreview.org/interviews/2028/the-art-of-fiction-no-131-grace-paley>.

<sup>48</sup> Cfr. Annalucia Accardo, *L’arte di ascoltare*, cit., pp. 125-128.

parco giochi. Nel parco in questione (che è con ogni probabilità il Washington Square Park, come indica il riferimento a Henry James nel testo), e precisamente sul ramo di un platano,<sup>49</sup> se ne sta accoccolata Faith Darwin, attraverso il cui sguardo viene filtrata tutta la narrazione di un sabato pomeriggio come tanti; come descrive appropriatamente Judie Newman, “like a Foucauldian surveillant in a panopticon, Faith enjoys a panoramic view of her fellow ‘prisoners’, confined to the park by childcare”.<sup>50</sup> La sua posizione parrebbe denotare uno *status* privilegiato dal quale commentare i piccoli avvenimenti del parco e giudicare la condotta, i vizi e le virtù delle sue “co-worker in the mother trade”;<sup>51</sup> eppure la scanzonata ironia di Paley non manca di rimarcare che, sebbene Faith osservi e descriva la situazione del parco e dei suoi abitanti in maniera lucida, è ben lungi dal farlo con distacco, essendo pienamente coinvolta dalle stesse dinamiche. Di certo Faith non è esente dal giudizio altrui nel suo modo di affrontare la maternità: la critica all’idoneità dello stile materno è un tema ricorrente in Paley,<sup>52</sup> come abbiamo già potuto riscontrare in “A Subject of Childhood” e “Samuel”, e viene avanzata dalle persone più disparate, ma viene anche sempre accolta con reazioni decise da parte di Faith, che rivendica con convinzione le proprie scelte in quanto compiute in consapevolezza, giuste o sbagliate che esse siano. In questo lungo racconto, ritroviamo svariate critiche a Faith in quanto madre: quella di due amici psicologi, che la ritengono troppo chioccia; quella di Mrs Finn, che si arroga il diritto di giudicarla sulla base della sfrontatezza dei suoi figli Richard e Tonto; e quella di Richard stesso, il quale sostiene che Faith apprezzi i bambini degli altri più di quanto non faccia con lui e Tonto, e costringa entrambi a vivere in un quartiere pericoloso. Faith sfodera risposte pronte e a tono per tutti, e si tratta di reazioni che non tendono semplicemente a respingere il giudizio altrui, bensì espongono con lucidità le motivazioni del proprio operato. Difatti, Faith attribuisce il suo rapporto protettivo e quasi simbiotico con Richard e Tonto al suo crescere entrambi i figli da sola, lavorando molto per mantenerli e, malgrado ciò, vivendo la maternità come un vero privilegio; dal suo platano, spiega a Mrs Finn che i suoi figli sono forse impudenti, ma non cattivi o tossicodipendenti – al contempo mostrando rispetto e solidarietà con Mrs Finn, con cui condivide classe sociale, affanni economici e un affetto molto possessivo per il proprio primogenito; infine, Faith chiarisce a Richard che vivono in un quartiere multietnico affinché lui e il suo fratellino possano arricchirsi nel confronto con coetanei di culture differenti e lo

---

<sup>49</sup> In un numero speciale interamente dedicato a Grace Paley, Paule Lévy definisce il platano su cui è seduta Faith “a parodic version of the Tree of Life or the Tree of Knowledge, suggesting roots as well as transcendence”. Cfr. Paule Lévy, “Faith in a Tree: The Roots of Commitment”, *Journal of the Short Story in English* 65, Autumn 2015, pp. 1-12, p. 3.

<sup>50</sup> Judie Newman, “Napalm and After: The Politics of Grace Paley’s Short Fiction”, *Yearbook of English Studies*, n. 31, 2001, pp. 2-9, p. 5.

<sup>51</sup> Grace Paley, cit., pp. 179-180.

<sup>52</sup> Accardo se ne occupa lungamente in *L’arte di ascoltare*; si veda in particolare il cap. IV.



rassicura, pur sbrigativamente, sull'amore e la stima incondizionati che prova per lui. Questa reattività dialettica e produttiva al giudizio altrui si pone in netto contrasto con il tipo di reazioni che abbiamo incontrato nei due racconti esaminati in precedenza, in cui al giudizio non segue altro che violenza.

La prima scena di gioco che incontriamo nel parco in "Faith in a Tree" è a dir poco grottesca: "All the children were there. Among the trees, in the arms of statues, toes in the grass, they hopped in and out of dog shit and dug tunnels into mole holes".<sup>53</sup> Fin da queste prime parole, si riscontra come ogni rappresentazione del gioco in questo parco avviene *nonostante*: nonostante dei giocattoli rotti e improvvisati, nonostante le condizioni penose in cui versa il verde pubblico, nonostante la clamorosa e dolorosa assenza dei padri dei bambini, nonostante le madri siano assediata da preoccupazioni riguardo al proprio sostentamento e alla stabilità affettiva del proprio nucleo familiare e, non ultimo, nonostante gli svariati divieti imposti alle attività ricreative per ordinanza comunale. Dall'alto del suo platano, Faith gode di un'amara e panoramica visione di questa desolazione che non risparmia neppure i suoi figli, tanto che a un certo punto, con accenti di *dark humor*, proclama suo figlio Anthony "the boss of the world, you are prince of the day-care center for the deprived children of working mothers, you are the Lord of the West Side loading zone whenever it rains on Sundays. I have seen you, creepy chief of the dark forest of four ginkgo trees".<sup>54</sup> Questi commenti ironici fanno da contrappunto alle descrizioni di Faith in tutto il racconto, e sono diretti specificamente ad evidenziare le palesi condizioni di svantaggio socioeconomico di tutte le madri single e dei loro figli frequentatori del parco ("What a place in democratic time!",<sup>55</sup> esclama la donna all'inizio del racconto, tra l'indignato e il faceto). Ciononostante, la lamentela sterile o il cinismo non sono nel carattere di Faith né in questo racconto né in tutto il 'ciclo di Faith', per cui la sua feroce ironia nel delineare le condizioni di svantaggio sociale si articola in immaginifiche descrizioni che, prendendo a prestito metafore nautiche e caricaturali, contribuiscono a stemperare il senso di disagio e accentuare le insospettabili potenzialità di trascendenza di quello spoglio parco cittadino. Come osserva Paule Lévy, "Without ever losing sight of the referential, she reinvents the real, she transforms the dross of the mundane and the sordid into literary treasure, she makes free and vibrant the grimy playground and fills it with promise".<sup>56</sup>

La canzonatoria proclamazione di Anthony come capo del mondo viene annunciata da Faith subito dopo un ulteriore episodio di gioco mancato. Tonto sta giocando con delle

---

<sup>53</sup> Grace Paley, cit., p. 179.

<sup>54</sup> Grace Paley, cit., p. 188.

<sup>55</sup> Grace Paley, cit., p. 179.

<sup>56</sup> Paule Lévy, cit., p. 5.

formiche e degli insetti sdraiato a pancia sotto nell'erba, quando Antonia, la figlia di Kitty, una delle amiche di Faith, gli chiede di che gioco si tratti, e se possa unirsi a lui. A questa proposta, Tonto risponde "No, it's my game, no girls", dunque Antonia gli chiede gentilmente "Are you the boss of the world?", a cui Tonto risponde affermativamente.<sup>57</sup> Pur trattandosi di un dialogo tra bambini (i quali sono noti per la brutale schiettezza e gli stupefacenti picchi di crudeltà nelle loro interazioni), è significativo notare come in un parco frequentato prevalentemente da madri relegate ai margini della società e a determinati ruoli di cura,<sup>58</sup> anche nei rituali di gioco tra bambini e bambine vengano riproposti gli stessi processi escludenti di genere. Come ironicamente suggerisce il nome, Antonia è la controparte femminile di Anthony, intraprendente e schietta quanto lui – eppure si scontra con l'atteggiamento di chiusura di Tonto, che anche nel gioco amplifica le differenze tra loro e rinforza una rigida segregazione codificata in termini di genere, anziché creare sodalizi. È indicativo che Antonia sia l'unica bambina di cui viene riportato il (tentativo di) gioco, in questo racconto. Le altre bambine vengono rappresentate intente nella lettura di *Ivanhoe* e *Robin Hood* a fumetti: non solo leggere è un'attività che, secondo gli stereotipi di genere consolidati fin dall'infanzia, si addice maggiormente alle femmine, favorendo una decorosa staticità del corpo, ma le bambine si intrattengono con romanzi che narrano le avventure di protagonisti maschili e che confermano così simultaneamente il ruolo passivo assegnato alle donne anche diegeticamente. Se altre bambine sono impegnate in giochi, dunque, esse non vengono descritte da Faith – il che lascia supporre che i loro giochi si svolgano ai margini del campo visivo, o dell'interesse narrativo, di Faith.

La rigida e prescrittiva ripartizione dei ruoli di genere viene problematizzata in un altro episodio legato a complesse dinamiche di gioco. Il primogenito Richard chiede alla madre Faith di convincere un bambino a prestargli la chiave per i pattini che lui non possiede, perché a suo dire gliel'ha persa proprio la madre; il bambino con la chiave è seduto tra adulti in un altro angolo del parco e si rifiuta di concedere a Richard questo favore, perché "he stinks", a detta di Richard. Faith invita Richard a ritentare, ma il bambino pretende il suo intervento, in quanto adulta (dunque, implicitamente, in possesso di maggiore autorità e potere di negoziazione); a ciò, Faith risponde "You want the skate key, you ask him. You have to go after your own things in this life. I'm not going to be around forever".<sup>59</sup> Con questa esortazione Faith rovescia implicitamente l'accusa dei suoi due amici psicologi che la accusavano di essere una mamma

---

<sup>57</sup> Grace Paley, cit., tutte le citazioni da p. 187.

<sup>58</sup> In questo senso, è rivelatore l'*incipit* del racconto, in cui la voce narrante di Faith lamenta: "Just when I most needed important conversation, a sniff of the man-wide world, that is, at least one brainy companion who could translate my friendly language into his tongue of undying carnal love, I was forced to lounge in our neighborhood park, surrounded by children" (Cfr. Grace Paley, cit., p. 179).

<sup>59</sup> Grace Paley, cit., p. 192.

chiocchia: la (pur brusca) linea genitoriale che sceglie mira a responsabilizzare e rendere Richard indipendente, e non soltanto quello. Faith infatti indirettamente riconosce la sfera del gioco (che in questo frangente risulta problematico, ma dà comunque spazio ad un potenziale incipiente legame tra i due bambini) come inviolabile, ed è consapevole che il suo intervento spezzerebbe la continuità della (difficoltosa) interazione tra Richard e il suo avversario. Sceglie quindi di sottrarsi all'interpellazione manipolatoria come *dea ex machina* di suo figlio, che la biasima per la mancanza della chiave dei pattini accennando, obliquamente, a tutte le sue manchevolezze come madre, e tutela l'integrità di Richard come giocatore, anziché fomentare in lui un'embrionale identità da guastafeste. In questo scambio interviene tuttavia Philip Alazzano, un amico di Kitty che si trattiene con il gruppetto dalla metà fino alla conclusione del racconto, facendo moine ai bambini per ingraziarsi le loro madri, con le quali flirta a turno. Philip si offre volontario per accompagnare Richard a discutere con il ragazzino antagonista: l'uomo offre a Richard uno spunto di riflessione, in quanto nota che il bambino detentore di chiave è grasso e probabilmente viene preso in giro dai suoi coetanei – motivo per cui si pone sulla difensiva con Richard ed è circondato esclusivamente da adulti. Nonostante quest'argomentazione possa costituire un prezioso stimolo all'analisi, ciò non toglie che l'intromissione di Philip abbia un'inegabile matrice guastafeste: egli infatti boicotta unilateralmente il precedente insegnamento impartito a Richard da Faith, ottenendo il triplice risultato di sottrarre a lei legittimità di madre, fornire l'agognata (e poco rispettosa del codice di *fair play*) scappatoia a Richard e potenziare il proprio ego già piuttosto pronunciato. Al termine di questo sabotaggio, infatti, un trionfante Richard annuncia "Well, Faith, (...) *he got the key for me*";<sup>60</sup> apprendiamo altresì che Philip è molto orgoglioso della sua *performance* di padre putativo, nonostante abbia in effetti tre figli naturali a Chicago di cui non ricorda neppure l'età e che tuttavia utilizza come termine di paragone in negativo in rapporto ai figli altrui ("I wish that my Johnny in Chicago was as great as Richard here"<sup>61</sup>). Faith non sembra dare peso a tutto ciò, presa com'è dall'osservazione degli sviluppi dei minuti eventi pomeridiani del parco, e assediata comunque dal senso di colpa introiettato per l'assenza del padre di Richard e Tonto, e per il modo talvolta non impeccabile in cui gestisce la maternità (nel vedere Richard mano nella mano con Philip come padre e figlio, afferma addolorata "I could cry when I think that I always treat Richard as though he's about forty-seven"<sup>62</sup>). L'intenzione autoriale, però, sembra fermamente orientata ad attirare l'attenzione del lettore su queste implicazioni contraddittorie della maternità e a rappresentarle in un contesto socioeconomico che, piuttosto che facilitare queste madri, è all'origine del loro disagio.

---

<sup>60</sup> Grace Paley, cit., p. 194.

<sup>61</sup> *Ibid.*

<sup>62</sup> *Ibid.*

Come precedentemente accennato, di “Faith in a Tree” esistono due versioni. La prima (1969) si chiude poco dopo il punto in cui siamo con la nostra analisi, con queste immagini di gioco abortito, nell’ambito di un racconto che mette in primo piano delle complesse relazioni di genere. La seconda invece, pubblicata cinque anni dopo, introduce nella narrazione un ‘enorme cambiamento dell’ultimo minuto’, che a prima vista può sembrare arbitrario ma in realtà non lo è. Nei cinque anni che intercorrono tra le due versioni, infatti, Paley si radicalizza ancora di più nella sua visione politica e nel suo antimilitarismo, soprattutto dopo il viaggio del 1969 in Vietnam, a cui questo racconto fa esplicitamente riferimento; nella versione del 1974 del racconto Paley intende evidentemente sensibilizzare il suo pubblico di lettori su questa tematica (la guerra terminerà un anno dopo la pubblicazione di *Enormous Changes at the Last Minute* e della versione aggiornata di “Faith in a Tree”). Inoltre, in un racconto scritto tra la prima e la seconda versione di “Faith in a Tree” è possibile trovare un indizio supplementare per interpretare questa svolta narrativa. In quello che è certamente il racconto più metanarrativo nella produzione letteraria di Paley, Faith discute animatamente con suo padre sulla trama di una storia che sta scrivendo: quello tra i due è una sorta di dialogo socratico fallimentare sul destino dei personaggi, le strategie narrative adottate da Faith, il realismo in letteratura e molto altro ancora. “A Conversation With My Father”, pubblicato nel 1972, contiene anche il seguente rimando del padre di Faith (interessante incarnazione narrativa maschile e patriarcale delle ragioni del canone letterario) ad un racconto scritto dalla figlia ed evidentemente sottoposto al suo vaglio critico: “I object not to facts but to people sitting in trees talking senselessly, voices from who knows where”.<sup>63</sup> Il padre di Faith si sta evidentemente riferendo alla prima versione di “Faith in a Tree”, nel quale la protagonista sta effettivamente seduta su un platano e in cui la struttura dialogica è spesso spiazzante e disgregata (in questo racconto Paley fa ampio ricorso all’*overheard narrator* e sono frequenti le sovrapposizioni tra dialogo non virgolettato e monologo interiore). Ma si potrebbe spingere l’obiezione dell’insoddisfatto padre di Faith oltre, cogliendo in essa un abbozzo di frustrazione dell’autrice stessa; Faith infatti risponde al padre: “Forget that one Pa, *what have I left out now? In this one?*”.<sup>64</sup> Nella sua domanda, Faith pare suggerire che qualcosa sia effettivamente stato lasciato fuori nella precedente versione della storia, e quel qualcosa potrebbe corrispondere a ciò che Faith stessa dichiara irrinunciabile nell’incipit di “A Conversation With My Father”: “Everyone, real or invented, deserves the open destiny of life”.<sup>65</sup> La Faith alla fine della prima versione di “Faith in a Tree” tornava a sedersi sul suo platano, reiterando così la sua (sterile?) posizione di commentatrice di dinamiche locali: un ruolo forse a

---

<sup>63</sup> Grace Paley, cit., 238.

<sup>64</sup> *Ibid.* Corsivo mio.

<sup>65</sup> Grace Paley, cit., p. 237.

tratti di denuncia, ma sostanzialmente passivo e tutto sommato disimpegnato. La Faith che riflette retrospettivamente nel paragrafo finale della successiva versione, invece, è una Faith che viene profondamente destabilizzata dall'episodio conclusivo del racconto, in seguito al quale acquisisce ciò che è stata definita da Daniel Chaskes “a radicalized maternal subjectivity”.

Nella versione del 1974, dunque, a due pagine dalla fine di “Faith in a Tree” appare all'improvviso uno sparuto manipolo di genitori manifestanti con i propri figli e neonati al seguito, che segnalano la propria presenza sbattendo pentole e coperchi. Il gruppo porta con sé in parata tre poster (che Paley stessa aveva avuto l'occasione di sfoggiare in una manifestazione contro la guerra in Vietnam), che raffigurano rispettivamente un uomo ben vestito accanto ad una bambina, l'uomo che le brucia il braccio con una sigaretta accesa ed infine un bambino vietnamita ustionato dal napalm. La sequenza di cartelloni presenta la domanda “Would you burn a child?” e l'agghiacciante risposta in maiuscolo: “WHEN NECESSARY”, sotto l'immagine del bambino vietnamita. All'apparire dei manifestanti, il gruppetto di Faith, Philip e delle sue amiche si dedica a commentare con alterne opinioni la vicenda, alcuni tentando timidamente di non far disperdere i manifestanti, ma venendo osteggiati e infine censurati dal poliziotto di quartiere Douglas, che ristabilisce l'ordine. Questa ostentazione repressiva di autorità, esercitata con ben poca resistenza, scatena la furiosa reazione di Richard, il quale immediatamente sferra un pugno alla madre e digrigna i denti; subito dopo, pestando i piedi, accusa sua madre ed i suoi “stupid friends” di non essersi ribellati con veemenza al poliziotto per aiutare i dimostranti. Infine, dopo essersi strappato via i pattini, tra lacrime di rabbia e disgusto riproduce per terra col gesso colorato a grandi lettere, “so the entire Saturday walling crowd could see it”,<sup>66</sup> il messaggio che era stato impedito di mostrare ai contestatori. Tramite i suoi strumenti di bambino (i gessetti colorati), Richard compie un chiaro gesto di rottura rispetto alla condotta della sua figura adulta di riferimento, e nello strapparsi i pattini infrange qualcos'altro: squarcia la membrana porosa che avvolge i suoi giochi di bambino, pretende di mettere l'eterotopia del gioco infantile – e del parco come tempio di quest'ultimo – in connessione con i drammatici avvenimenti politici globali ad esso contemporanei. La reazione di Richard reclama uno spazio ludico integrato, in cui il gioco non si configuri come oasi avulsa dalla realtà o, alternativamente, come specchio deprimente di una momentanea (e amaramente limitata) evasione da una dimensione sociale di svantaggio, bensì esige una sfera ludica in cui si possano immaginare reazioni creative ad ingiustizie piccole e grandi, dentro e fuori dal gioco. Rifiutando di svolgere docilmente il suo “mestiere di bambino”, ovvero godersi la sua possibilità di giocare accettandola senza contestazioni, Richard esprime la necessità di estendere quel diritto

---

<sup>66</sup> Grace Paley, cit., p. 198.

al gioco anche al bambino vietnamita del cartello portato in parata, accusando non troppo velatamente sua madre di essere attenta unicamente alle ingiustizie locali che la toccano da vicino, cui prova a porre rimedio partecipando a comitati di quartiere, alla PTA e abitando in un quartiere multietnico; ciò che viene “left out”, per parafrasare la stessa Faith, sono tuttavia le ingiustizie a livello planetario.

Abbiamo affermato in precedenza, basandoci sulla teorizzazione huizinghiana, che il guastafeste è colui che mostra agli altri giocatori la fragilità del mondo in cui il gioco è inscritto e, così facendo, egli sottrae ai giocatori l'*inlusio*; aggiungiamo a questa definizione che nel testo di Huizinga i guastafeste vengono paragonati a “gli apostati, gli eretici, gl’innovatori, i catturati nella propria coscienza”.<sup>67</sup> In questo senso, in questa scena finale di “Faith in a Tree” ci troviamo in presenza di ben tre guastafeste disturbatori del gioco: il gruppetto di manifestanti, che distolgono i bambini giocatori ed i loro genitori dalle proprie attività ludiche, irrompendo in un’eterotopia che irrimediabilmente contaminano con dinamiche ad essa esterne; Richard, che è un giocatore eretico, in quanto rifiuta il gioco e si fa latore di un messaggio di resistenza attiva, raccogliendo il testimone dei precedenti guastafeste; infine, come vedremo a breve, la stessa Faith. Infatti, le parole di Huizinga chiariscono le implicazioni aggiuntive del ‘guastafestismo’:

a meno che, e ciò accade sovente, questi ultimi non creino a loro volta immediatamente una nuova comunità con una propria regola nuova. Proprio l'*outlaw* (il fuori legge), il rivoluzionario, il carbonaro, l’eretico hanno una fortissima tendenza a formare gruppo, e quasi sempre hanno contemporaneamente un carattere profondamente ludico.<sup>68</sup>

In questo passaggio si evidenzia il reale impatto rivoluzionario che la figura del guastafeste può produrre nella narrazione. Se, difatti, l'*inlusio* del gioco era già messa a dura prova – se non disintegrata – dalla ingombrante presenza di uno o più guastafeste (come accade nel momento in cui la parata di manifestanti invade la scena del parco, interrompendo i giochi in atto), il fatto che il guastafeste tenda a formare gruppo finisce per destabilizzare la nozione stessa di gioco, creando ad esso un’alternativa che si fonda su premesse differenti e sensibilmente più attinenti alla definizione di ‘gioco’. In *Rules of Play*, sulla scia delle riflessioni di Caillois, gli autori si soffermano a lungo sulla costituzione del gioco come un sistema d’incertezza, che si verifica su due livelli: un macro-livello, legato all’esito finale del gioco, ed un micro-livello, relativo a specifiche mosse all’interno del sistema-gioco. Viene altresì illustrata l’importanza fondamentale dell’esistenza di quest’orizzonte d’incertezza:

---

<sup>67</sup> Johan Huizinga, cit., p. 16.

<sup>68</sup> *Ibid.*

if the outcome of a game is predetermined, the experience cannot provide meaningful play. If a game has no uncertainty (...) then any choice the player makes are meaningless, because they do not impact the way that the game plays out. Meaningful play arises from meaningful choices. If a player's choices have no meaning in the game, *there really is no reason to play*.<sup>69</sup>

I commenti caustici di Faith e dei suoi figli in questo racconto evidenziano come il gioco – i tipi di giochi possibili e le condizioni a cui è possibile giocarli, così come il contraccolpo metaforico di essi in termini di classe e genere – non possiede l'apertura all'esito incerto che lo qualifica, appunto, come gioco e non come un esercizio di competenza predefinito; in tal senso, le attività che i guastafeste in "Faith in a Tree" interrompono non sono neppure classificabili come ludiche. Pertanto, coloro che in questo racconto abbiamo identificato come guastafeste risponderanno al nome di 'giocatori' nel gruppo alternativo da essi fondato – un gruppo che almeno in potenza si occuperà di creare un gioco dall'esito non predeterminato. In questa prospettiva, il "carattere profondamente ludico" menzionato da Huizinga a proposito dei gruppi fondati da guastafeste altro non è che un diverso modo di concettualizzare la *lusory attitude* a cui ci siamo più volte riferiti nel corso di questo studio, ovvero uno statuto a cui i giocatori aderiscano in consapevolezza, strutturando il gioco di modo che i giocatori abbiano effettiva possibilità di parteciparvi senza che le loro possibilità di vittoria vengano mortificate da fattori socioeconomici esterni al gioco; in tal senso, questa concezione risponde anche pienamente all'attributo '*well-played*' analizzato da De Koven (non a caso, tanto gli studi di Suits quanto quelli di De Koven venivano elaborati negli stessi anni in cui Paley scrive i racconti della sua seconda raccolta, e tutti e tre i testi vengono influenzati dalla stessa sensibilità sessantottina).

Il guastafeste Richard, dunque, fa da tramite e da ponte tra le istanze radicali dei dimostranti e quelle che ben presto spingeranno sua madre Faith a reagire in modo altrettanto guastafeste, per di più associandosi ad altri suoi sodali il cui obiettivo sarà coniugare l'impegno locale a creare spazi (anche) ludici equanimi all'impegno globale ad esigere altrettanta giustizia sociale a livello transnazionale; difatti, osservando la rabbia di suo figlio e la sua reazione di resistenza all'autorità, la voce di Faith retrospettivamente commenta la vicenda:

And I think that was exactly when events turned me around, changing my hairdo, my job uptown, my style of living and telling. Then I met women and men in different lines of work, whose minds were made up and directed out of that sexy

---

<sup>69</sup> Eric Zimmerman e Katie Salen, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA, MIT Press, 2003, p. 174. Corsivo mio.

playground by my children's heartfelt brains, I thought more and more everyday about the world.<sup>70</sup>

L'epilogo di "Faith in a Tree" tratteggia in poche righe l'oltre a cui conducono le conseguenze di una ribellione. Abbiamo già incontrato, nella nostra analisi di "A Subject of Childhood", una ribellione in risposta ad un'ingiustizia; in questo racconto, e sempre di più negli altri di questa raccolta e delle successive, viene tematizzata però un'insurrezione di matrice personale e politica assieme, secondo il noto slogan femminista. Come rileva Chaskes, "much of the appeal of Paley's writing is found in rule-breaking (...). But Paley's brand of insurrection is based not on a willingness to shine a light into the profane quarters of the cultural unconscious, but to search out seeds of change within traditional social organization".<sup>71</sup>

Chiudiamo questa sezione con una breve menzione dell'importanza che il parco giochi ha nell'opera di Grace Paley; numerosi sono infatti i racconti che, pur non annoverando specificamente episodi di gioco, si situano in questo spazio pubblico dedicato alle attività ludiche che, come abbiamo precedentemente avuto modo di vedere, risponde alla definizione di eterotopia (e tramite essa si interseca col gioco). È Paley stessa a sottolineare come proprio dallo spazio classicamente dedicato al gioco, ovvero dal parco giochi di quartiere, siano partite in lei e nelle sue compagne di militanza le prime, più spontanee istanze alla mobilitazione politica, nonché come proprio questo luogo di ritrovo sia stato fonte essenziale d'ispirazione per la sua scrittura in prosa dalla qualità militante strutturale: "thank God I was lazy enough to spend all that time in Washington Square Park. (...) If I hadn't spent that time in the playground, I wouldn't have written a lot of those stories".<sup>72</sup> In racconti come "Northeast Playground" e "Zagrowsky Tells", il parco dunque diviene l'agente catalitico di dialoghi in cui i personaggi si trovano a condividere le proprie esperienze affini di svantaggio socioeconomico, marginalizzazione, discriminazione (come ha elegantemente puntualizzato Nathalie Cochoy, nell'opera di Paley "the park could be considered as a synecdoche for the neighborhood"<sup>73</sup>); un'eterotopia fondativa di un sodalizio che incorpora il dialogo e la protesta,<sup>74</sup> nascendo nello

---

<sup>70</sup> Grace Paey, cit., p. 198.

<sup>71</sup> Daniel Chaskes, cit., p. 153.

<sup>72</sup> Grace Paley, intervista con Dee Jonathan, Barbara Jones e Larissa MacFarquhar, "Grace Paley: The Art of Fiction CXXXI", *Paris Review*, n. 124, 1992, pp. 181-209., accessibile al link: <https://theparisreview.org/interviews/2028/the-art-of-fiction-no-131-grace-paley>.

<sup>73</sup> Nathalie Cochoy, "Knowing and Inventing New York: The Neighborhood in Grace Paley's Fiction", *Journal of the Short Story in English* 65, Autumn 2015, pp. 1-11, p. 4.

<sup>74</sup> Ho precedentemente approfondito l'analisi del parco giochi nella narrativa di Paley come incubatore di proteste e rivendicazioni: si veda il mio "Holding Their (Play)Ground: The Playground as a Space of Protest in Grace Paley's Short Fiction", in Silvia Guslandi, Adele Tiengo, Anastasia Cardone e Paola Loreto, a cura di, *The US and the World We Inhabit*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars, 2019, pp. 218- 229.



spazio sociale dedicato al gioco e incorporandone, come vedremo nella prossima sezione, alcune dinamiche.

### **La politica è un gioco da grandi? “Anxiety” e “Ruthy and Edie”.**

Dopo aver rappresentato una lunga schiera di padri assenti o presenti a fasi alterne e confuse, Paley si sposta su posizioni più morbide in *Later the Same Day* (1985), dedicando il breve racconto “Anxiety” ad un proficuo dialogo tra un “young father” che è andato a prendere a scuola sua figlia e viene redarguito sull’aver censurato il suo modo di giocare da un’attempata *alias* di Faith<sup>75</sup> che lo apostrofa dalla finestra: la loro interazione è proficua e la reazione del giovane padre pacata e coscienziosa. Questo racconto è interessante perché la protagonista, tramite un’analisi del gioco, sostiene la necessità di preservare quest’ultimo (se non di utilizzarlo) come zona franca in cui concettualizzare e dalla quale sferrare un contrattacco ai “madmen [who] intend to destroy this beautifully made planet”;<sup>76</sup> la Faith in incognito di questa storia sottolinea altresì quanto sia cruciale fare questo con e per i bambini, che lei individua neppure troppo implicitamente come potenziale soggetto rivoluzionario (ipotesi corroborata da tutti i racconti in *Later the Same Day* e che approfondiremo maggiormente nell’analisi di “Ruthy and Edie”).

L’episodio che spinge ‘Faith’ a intervenire in “Anxiety” è il seguente: uno dei due “young fathers” che la donna osserva dalla finestra tiene la figlia sulle spalle e si arrabbia moltissimo, rimettendola a terra in malo modo, quando quest’ultima si rivolge a lui facendogli il verso di un maiale, “oink oink”. ‘Faith’ dunque confronta il giovane, aiutandolo maieuticamente ad indagare i motivi della sua rabbia irrazionale (che si scopre generata da una sovrapposizione semiotica del verso del maiale, imitato ingenuamente dalla bambina, allo sberleffo che suo padre da giovane rivolgeva ai poliziotti durante le manifestazioni). La tensione tra padre e figlia si scioglie nel momento in cui il papà si rende conto di questa interferenza inconscia, ringrazia ‘Faith’ e riprende la strada di casa giocando con sua figlia a fingersi il suo destriero.

Il gioco che la bimba e il suo papà intraprendono è di tipo mimetico, e in quanto tale rimanda immediatamente al lavoro di Bateson che, come abbiamo stabilito, ha una concezione prettamente mimetica della pratica ludica. Laddove l’imitazione che la bimba fa del gioco non viene opportunamente indicata da segnali metacomunicativi espliciti (cosa che invece avviene quando il papà si offre di impersonare un cavallo), l’equivoco non appare ascrivibile tanto a questo passaggio mancante, quanto al fatto che il padre inconsciamente, eppure risolutamente

---

<sup>75</sup> Il nome della protagonista in realtà non viene svelato, ma la critica è unanime nel riconoscere in lei un’incarnazione di Faith.

<sup>76</sup> Grace Paley, cit., p. 330.

ignori il fatto che sua figlia Rosie è all'oscuro del riferimento offensivo al maiale in quanto emblema di autorità repressiva. Il padre di Rosie sta dunque distortendo la pur inizialmente chiara demarcazione della cornice ludica nella quale il gioco con sua figlia è iscritto; la piccola, invece, si attiene alla delimitazione contestuale e non comprende dove o cosa abbia sbagliato. A salvaguardia della purezza di un gioco che non lasci la bambina confusa e ferita si intromette dunque 'Faith', che in questo racconto appare come una vera e propria paladina – un'ulteriore guastafeste in chiave positiva – a difesa dello spirito ludico: non soltanto comprende istantaneamente le ragioni profonde dell'accaduto, ma si prende la responsabilità di spiegarle al papà di Rosie sfidando il suo iniziale scherno, e soprattutto si incarica di connettere la necessità di una sfera ludica 'pulita' ad eventi politici globali. Difatti la donna comincia la sua ramanzina in questo modo: "Son, I must tell you that madmen intend to destroy this beautifully made planet. That the murder of our children by these men has got to become a terror and a sorrow for you, and starting now, it had better interfere with any daily pleasure".<sup>77</sup> A questa dichiarazione (con la quale il giovane padre è d'accordo), 'Faith' fa seguire come logica continuazione del suo ragionamento un'esortazione a non inquinare con la propria rabbia i momenti di gioco possibili per la generazione di Rosie, che ha davanti a sé un futuro già tetro; infine, dopo la risoluzione del conflitto, rientrando in casa la donna immagina Rosie ed il papà pronti ad uscire a giocare dopo la merenda ("play" è proprio l'ultima parola che conclude la narrazione). Nel giustapporre il pianeta sull'orlo della distruzione (climatica, ma anche militaristica) e la difesa di un'immagine quasi pastorale del gioco, 'Faith' sta spingendo il giovane padre di Rosie a concepire il gioco come un contrappeso possibile e uno strumento utile alla sopravvivenza delle nuove generazioni, e finanche suggerendo la possibilità che la prassi ludica (non inquinata da inopinate invasioni adulte e/o antiludiche) possa fungere da incubatore per l'elaborazione di forme di resistenza alla distruzione globale. Inoltre e non secondariamente, come evidenzia Taylor, le scelte semantiche di Paley (soprattutto in un racconto così condensato) agiscono da strategia clandestina per contrastare un linguaggio androcentrico: con l'insistenza del termine "men" nell'ultimo passaggio citato, infatti, "she redefines foreign policy and politics so as to expose the limited nature of the dominant definitions".<sup>78</sup>

L'intrusione del globale nel personale, ad opera della 'Faith' 'guastafeste positiva' di questo racconto, evidenzia ancora una volta il nesso cruciale tra gioco e rivolgimenti politici, ed è un'interpellazione non troppo velata all'attivismo – tanto per tutelare il microcosmo ludico, quanto per salvaguardare la sopravvivenza del pianeta. Nell'ultimo racconto che viene analizzato

---

<sup>77</sup> Grace Paley, cit., p. 330.

<sup>78</sup> Jacqueline Taylor, *Grace Paley: Illuminating the Dark Lives*, Austin, University of Texas Press, 1990, edizione del Kindle.

in questa sezione, quest'azione di difesa è inquadrata nel contesto di una competizione ludica che, partendo dai giochi di due bambine, viene da esse incanalata in una competizione agonale con gli organismi militari statunitensi. Come è stato ampiamente notato da Huizinga e anche da teorici contemporanei come Sutton-Smith, il conflitto agonale contiene in sé elementi di gioco e a livello metaforico l'attivismo politico, presentando componenti del gioco competitivo, è interpretabile come pratica ludica agonale incorporante aspetti del gioco cooperativo. Non soltanto l'attivismo politico si svela dunque come il portato e la conseguenza politica di pratiche di gioco infantile che rimettono in questione le coordinate del gioco difendendole da assalti esterni che ne invaliderebbero il valore ludico, ma contiene in sé caratteristiche di una sfida competitiva, il cui *telos* è la vittoria, rappresentata dallo scardinamento di dinamiche societarie e culturali oppressive – che sono appunto le dinamiche che a loro volta frustrano, impediscono o deviano gli esiti del gioco propriamente identificato come 'autenticamente ludico' all'interno dei racconti. Inoltre, l'attivismo descritto nei racconti di Paley non prevede l'annientamento dell'avversario (una prassi che evidentemente l'autrice identifica come androcentrica), bensì rivendica il diritto di giocare secondo regole condivise, la *lusory attitude* a cui più volte abbiamo fatto cenno; pertanto, le proteste delle protagoniste dei racconti di Paley, 'guastafeste positive', si pongono in contrapposizione con un sistema/gioco preesistente, infrangendone il 'cerchio magico' non per desiderio di prevaricazione, ma in base al sentire collettivo di un gruppo sociale oppresso ben identificabile, che condivide modalità di esecuzione dell'attivismo, intenti e suddivide il lavoro equamente e consapevolmente. Le caratteristiche appena descritte collimano agevolmente con quelle del gioco cooperativo e del gioco "well-played" di De Koven, in cui i giocatori si costituiscono in una sorta di assemblea e mirano sostanzialmente al raggiungimento di un obiettivo comunitario; tutto ciò si intravede nella breve coda che conclude "Faith in a Tree" ed emerge più compiutamente in "Ruthy and Edie", che segue "Anxiety" nella raccolta *Later the Same Day*. In questo racconto, un gruppo di donne cinquantenni festeggia il compleanno di Ruthy, e nel discutere dove si trovi la figlia assente di Ruthy, una di loro osserva: "Oh, probably in jail for some stupid little sit-in or something, Ann said. She'll get out in five minutes. Why she thinks that kind of thing works is a mystery to me. You brought her up like that and now you're surprised".<sup>79</sup> Come osserva Maggie Doherty a tal proposito, "Political consciousness is passed down from mother to child; the radical children also inherit the worries of their mothers".<sup>80</sup> Si potrebbe soggiungere, nell'ottica di una critica ludica a questo testo, che i figli radicali di queste madri sovversive e guastafeste ereditano anche una concezione del gioco che è campo di definizione e veicolo di una versione alternativa della società.

---

<sup>79</sup> Grace Paley, cit., p. 341.

<sup>80</sup> Maggie Doherty, "Big Disturbances", *The Nation* 24/07/2017, pp. 27-31, p. 30.

Uno dei temi centrali di “Ruthy and Edie” è sicuramente l’amicizia femminile, che ricorre ampiamente in almeno tredici dei quarantacinque racconti di Paley; Gloria Cronin ha scritto, a riguardo, che “in valorizing female friendship as the chief means of psychological and physical survival open to these women, she acknowledges the historical absence of this important story in the Western literary tradition”.<sup>81</sup> Nel restituire valore centrale alle storie delle donne nel suo canone letterario di riferimento, Paley cerca anche un luogo in cui articolare le sue posizioni spesso conflittuali riguardo alle questioni di genere, e utilizza i suoi racconti come un’arena per porre domande ed esprimere contrasti ad alta voce. Questo processo è particolarmente significativo in “Ruthy and Edie”, in quanto, come afferma Arcana in base a dichiarazioni di Paley stessa,<sup>82</sup> la Ruthy e la Edie di questo racconto rappresentano due lati contrastanti del carattere dell’autrice da bambina: l’inveterato ‘maschiaccio’ e la bambina amante delle bambole e molto più conforme ai ruoli di genere classicamente codificati. Il racconto si dipana su due piani temporali sfasati ma giustapposti tramite un brusco cambio di scena: la narrazione iniziale si concentra su due bambine che discutono di giochi e temi infantili in una strada di quartiere e vengono spaventate da un minaccioso cane, mentre la seconda parte del racconto presenta le stesse amiche quasi cinquant’anni dopo, nella cucina di una di loro e in compagnia di altre amiche, intente a festeggiare il compleanno di Ruthy ricordando eroiche gesta compiute da ragazze, decenni prima. La veridicità e la precisione dei ricordi e delle (ri)narrazioni che si interrogano ed intrecciano vengono spesso messe in questione dai personaggi stessi, in questo racconto che tematizza l’importanza del racconto delle donne, narrato con le loro “world-inventing words” in antitesi all’“hard floor of man-made time”:<sup>83</sup> la faticosa, limitante narrazione che segue il tempo lineare inventato dagli uomini viene contrapposta alla parola femminile, inventrice di mondi e in grado di modellare spazi e ruoli in forme inedite.<sup>84</sup>

L’*incipit* di questo racconto, che ricorda quello di una fiaba della buonanotte, introduce in tono sognante ed ironico uno dei fili conduttori del racconto, ovvero le diverse visioni originate dalla prospettiva di genere tramite la quale il mondo (e, con esso, il gioco) viene osservato: “One day in the Bronx two small girls named Edie and Ruthy were sitting on the stoop steps. They were talking about the real world of boys”.<sup>85</sup> Durante il racconto Ruthy, Edie e le loro amiche cinquantenni si scambiano impressioni su un ‘real world of boys’ che è stato consegnato loro come un prodotto finito, e che loro invece si adoperano per ribaltare, riscrivere

---

<sup>81</sup> Gloria Cronin, cit., p. 145.

<sup>82</sup> Judith Arcana, cit., p. 20.

<sup>83</sup> Grace Paley, cit., p. 345.

<sup>84</sup> Sul rapporto tra temporalità e narrazione, si veda il saggio di Tanguy Bérenger “‘I don’t understand how time passes’: The Experience of Time in Grace Paley’s ‘Wants’ and ‘Ruthy and Edie’”, *Journal of the Short Story in English* 65, Autumn 2015, pp. 1-9.

<sup>85</sup> Grace Paley, cit., p. 337.

e riprogrammare. Fatalmente, il primo punto in discussione all'ordine del giorno nel racconto è proprio il gioco. La conversazione di apertura tra le due bambine ferve intorno alle attività ed ai giochi più interessanti per i bambini e le bambine della loro età: Ruthy è una ferma sostenitrice della superiorità dei giochi e dello stile di vita dei maschi, in quanto essi sono più entusiasmanti e coinvolti in attività più varie e dinamiche, come “run around the block a lot, ha[ve] races, and play [...] war on the corner”,<sup>86</sup> mentre Edie la pensa diversamente, in quanto detesta che i maschi le alzino la gonna e ritiene che il loro modo di passare il tempo, tanto decantato dall'amica, in fin dei conti “wasn't *that* good”.<sup>87</sup> Già nelle prime poche righe Paley ritrae una stimolante oscillazione tra una presentazione codificata ed eteronormativa del genere (simboleggiata dalle divergenti posizioni interiorizzate dalle due bambine) ed i suoi aspetti contraddittori: reclamando un'identità di ‘maschiaccia’, Ruthy tuttavia accetta (pur malvolentieri) come tributo per poter giocare con i maschi che essi le alzino la gonna, finendo per mimare e legittimare un modello di mascolinità aggressiva e tossica che si (auto)propaganda come chiave di accesso ad esperienze avventurose e stimolanti. Edie, che di primo acchito appare come aderire a una rappresentazione tradizionale del “femminile” come passivo e docile, dimostra in realtà il contrario, non piegandosi al rituale di entrata nei giochi dei maschi; inoltre, durante la conversazione con Ruthy invoca autonomia di pensiero e di parola (“You always start hollering if I don't do what you tell me. I don't always have to say what you tell me. I can say whatever I like”<sup>88</sup>) e infine si rifiuta di conformarsi ad un ideale caricaturale e impossibile di valore. Come evidenzia Alan Wilde,

The women find themselves, as much as when they were girls, the unwilling victims not only of specific situations and problems (international relations, war, urban blight, capitalism) but more importantly, of a series of mind sets, categories, and received ideas seen, by men at any rate, as essential and eternal truths. Their task, then, is to set against this bogus essentialism an ever-renewing, existential awareness of the world, which is, as it happens, more in accord with their feelings and which is the unstated, perhaps not fully recognized agenda of their discursive talk.<sup>89</sup>

Una delle verità apparentemente inoppugnabili con cui le bambine devono confrontarsi, nella loro conversazione e nell'episodio che la segue, è l'affermazione di Ruthy “if you love your

---

<sup>86</sup> Grace Paley, cit., p. 337.

<sup>87</sup> *Ibid.*

<sup>88</sup> Grace Paley, cit., p. 338.

<sup>89</sup> Alan Wilde, “Grace Paley’s World-Inventing Words”, in Alan Wilde, *Middle Grounds: Studies in Contemporary American Fiction*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1987, pp. 173-187, pp. 178-179.

country you have to go fight for it”:<sup>90</sup> la bambina ha introiettato questo dogma attraverso le sue letture cavalleresche (è infatti una grande amante delle *chansons de geste*) e la glorificazione domestica delle reminiscenze militari del padre (che Paley, sardonicamente, descrive in concomitanza con la madre di Ruthy che mette il cibo sotto il naso del padre-eroe, affinché lo veda). Edie invece dimostra un precoce antimilitarismo e un sistema valoriale differente, in quanto dichiara con franchezza che non le piace l’idea di stare tanto tempo lontana da sua madre per andare a difendere il paese (da minacce mai chiaramente definite, oltretutto). È interessante notare come sia prima che dopo quest’intermezzo dialogico Ruthy dichiara di voler giocare alla guerra, prima, e alla lotta, dopo: chiaramente, la bambina mette sullo stesso piano la guerra romanticizzata dalla letteratura e dall’ideologia predominante e quella combattuta per gioco nelle sue esperienze infantili, confermando così un’equazione secondo cui la guerra presenta determinate caratteristiche ludiche. Ruthy non è certo sola nel sostenere questa corrispondenza: come abbiamo visto, in *Homo Ludens* Huizinga dedica un capitolo alla guerra, le cui forme arcaiche (mitizzate in letteratura) egli individua come genuinamente latrici di valore culturale e finanche sacrale, mentre Sutton-Smith indaga a lungo sul rapporto tra la guerra ed il potere, analizzando anche le trasposizioni ideologiche nell’universo sociale di questo nesso (citando ad esempio l’uso strategico dei Giochi Olimpici durante la Guerra Fredda).<sup>91</sup> Ci siamo oltretutto a lungo soffermati su come l’apparato teorico di Bourdieu formalizzi una sostanziale equivalenza metaforica tra il campo sociale ed il campo di gioco, identificando entrambi come cornici invisibili che inscrivono battaglie per il potere/capitale (o più spesso, guardando alle eroine di Paley, per la sopravvivenza fisica ed ideologica).

Al di là di ogni romanticizzazione, pochi minuti dopo il suo confronto con Edie, è Ruthy stessa a smentire l’aura mitica che circonfonde la guerra come presunta massima espressione dell’onore e del rispetto per l’avversario (come del resto fanno sia Huizinga che Sutton-Smith, sottolineando quanto nella cruda realtà “la volontà di vincere è sempre più forte dell’autodominio imposto dal senso d’onore”<sup>92</sup>): difatti, le due bambine scorgono un grosso cane che trotterella nella loro direzione e, profondamente allarmate, cercano rifugio alla meglio. Ruthy, persa ogni baldanza e contravvenendo palesemente al codice cavalleresco sbandierato poco prima all’amica, si ripara nell’androne del proprio palazzo, abbandonando alla mercé del cane Edie, la quale (pur nel panico) riesce a fronteggiare la situazione, mentre Ruthy dimostra

---

<sup>90</sup> Grace Paley, cit., p. 338.

<sup>91</sup> Sul rapporto tra guerra e gioco, e sull’elemento ludico nelle esercitazioni militari, si veda anche il saggio di Henning Eichberg “Playing war – playing with fire. About dark games” in Malcolm MacLean, Wendy Russell e Emily Ryall, a cura di, *Philosophical Perspectives on Play*, London and New York, Routledge, 2017, pp. 27-41.

<sup>92</sup> Johan Huizinga, cit., p. 117.

l'introiezione di un modello femminile automaticamente passivo e facile allo spavento, incapace di affrontare i pericoli o difendersi. Nella sua lettura dell'episodio, Wilde precisa come l'ironia di Paley sia diretta non tanto a Ruthy, quanto al clamoroso fallimento degli ideali cavallereschi trasmessi dall'egemonia patriarcale:

Paley means to imply not that either Ruthy's fear or her reaction is implausible but, rather, that reading about Roland's Horn at Roncevaux has hardly prepared her to face the more commonplace dangers of her ordinary life. Consequently, if the irony is partly at Ruthy's expense, it is aimed far more directly at the ideas she has ingested in her emulation of "the real world of boys", the shadow and precursor, as the remainder of the story makes clear, of the equally false and more pernicious world of men.<sup>93</sup>

Ciononostante, Paley non rappresenta questo incidente come uno spartiacque nell'amicizia tra le due bambine, al contrario: dopo il passaggio del cane, esse vengono trovate dalla sorella di Ruthy scarmigliate, piangenti ed abbracciate. La loro subitanea riconciliazione mette in primo piano la solidità e l'empatia dell'amicizia tra donne, che non viene mai descritta come idilliaca da Paley, ma tramite la discussione e l'accettazione delle differenze rafforza la cooperazione tra di esse. E proprio la cooperazione è un elemento fondamentale della militanza politica di Ruthy ed Edie (e le loro compagne) da adulte: l'eroismo idealizzato appartenente alle letture e ai giochi di Ruthy da bambina si unisce alla cura dei legami personali e al senso di giustizia che invece contraddistinguono Edie e convergono, da adulte, nella spinta a reclamare uguaglianza sociale e diritti civili nel confronto con le istituzioni, in una dinamica che ha tutte le caratteristiche di un gioco competitivo.

Guardando all'adesione al codice cavalleresco che struttura la sensibilità ludica di Ruthy da bambina in ottica bourdieusiana, la competenza nel giocare rispettando tali norme viene rifunzionalizzata dunque in un altro campo, quello della militanza politica, con esiti potenzialmente dirompenti. Questa trasmissione di valore ludico da un campo all'altro è delineata in particolare in un episodio ricordato dall'amica Ann e Ruthy durante la piccola festa del cinquantesimo compleanno di quest'ultima, nella seconda parte del racconto. Ruthy, Edie, Ann e l'immane Faith discutono degli argomenti più disparati, dall'educazione dei figli e dei nipoti ai governi dei paesi in via di sviluppo, passando per la situazione di New York e varie fette di torta, in quell'intreccio di personale e politico, di locale e universale, che è la cifra stilistica distintiva di Paley; ad un tratto, Ann richiama alla mente del gruppo un episodio accaduto decenni prima, ad un centro di reclutamento durante una manifestazione contro la guerra in

---

<sup>93</sup> Alan Wilde, cit., p. 174.

Vietnam, in cui Ruthy si dimostra all'altezza delle *chansons de geste* che ha amato da bambina e che costituiscono per lei il modello di conflitto agonale per eccellenza. Mentre i manifestanti sono seduti pacificamente, ma la polizia comincia a manganellarli sulla schiena ed i cavalli presenti a scalpitare, Ruthy individua il capitano in comando dell'operazione, lo afferra per la collottola e gli intima "Get your goddamn cavalry out of here";<sup>94</sup> nel riferimento alla cavalleria riecheggia la menzione delle imprese di Orlando all'inizio del racconto,<sup>95</sup> che vengono poste però qui in una simmetria inversa. In quest'aneddoto Ruthy e le sue compagne servono i propri ideali cortesi da cavalieri, ma a piedi ed in antitesi alle istituzioni dominanti, pur ribadendo fedeltà ai paradigmi di una competizione pienamente 'ludica' (quando combattuta ad armi pari). Il senso del gioco di Ruthy da bambina, manipolato da narrazioni ideologiche e androcentriche a cui è impossibile conformarsi se non tradendo il gioco stesso, confluisce in un attivismo politico che perde le sue connotazioni di violenza, ma acquisisce spessore politico e collettivo, giacché le istanze di Ruthy e delle sue compagne sono rivolte ad un cambiamento sociale ed istituzionale dalle ricadute nazionali e globali. Inoltre, la portata di queste rivendicazioni conferisce a Ruthy quel coraggio che le era mancato da bambina nel fronteggiare il cane, come ricorda lei stessa: "I'd begun to run – the horses – but I turned because *I was the one supposed to be in front* and I saw him give the order".<sup>96</sup> Nella competizione ludica con le istituzioni armate, belligeranti e repressive, Ruthy e le sue compagne agiscono da guastafeste nell'adottare la pratica della nonviolenza e organizzare il sabotaggio del reclutamento. Il loro obiettivo è impedire che giovani americani vengano coscritti e coinvolti in una guerra che non rispetta i codici che la iscriverebbero nel paradigma ludico, in quanto l'avversario che innesca il conflitto, ovvero gli Stati Uniti, mostra di considerare il Vietnam un paese inferiore culturalmente e militarmente, secondo una visione tipicamente orientalistica.<sup>97</sup> Fatidicamente, il racconto si chiude con l'immagine di Ruthy che abbraccia sua nipote Letty, che ha da poco imparato a dire "Remember dat?", conquistando così l'abilità di recuperare e connettere al presente tutta la gamma dei suoi ricordi – in un racconto in cui il raccontare ed il ricordare sono colonne portanti. Nell'abbraccio di una nonna guastafeste alla sua nipotina, (ancora ignara) incarnazione del futuro, si condensa il passaggio di testimone di

---

<sup>94</sup> Grace Paley, cit., p. 343.

<sup>95</sup> Un implicito riferimento contenuto nel ricorso alla "goddamn cavalry" può essere anche quello alle campagne ottocentesche contro gli indiani, che proprio negli anni della contestazione erano oggetto di un serio revisionismo e venivano ricordate con vergogna dagli attivisti per i diritti umani.

<sup>96</sup> *Ibid.* Corsivo mio.

<sup>97</sup> Questa prospettiva è ulteriormente complicata dal fatto che la guerra in Vietnam diventa l'emblema di tutte le guerre combattute dagli USA ai danni di paesi terzi per estendere ad essi la propria aria di influenza a discapito dell'ex Unione Sovietica, ed è anche l'emblema retrospettivo dello sterminio dei nativi americani da parte dell'esercito statunitense.



una poetica ed una politica che, Paley lascia intuire, non mancherà di connettere battaglie passate e future.

### **Conclusioni: lo strappo alla regola.**

Da questa osservazione dei giochi nei racconti di Paley, condotta concentrandosi in maniera privilegiata sull'ambivalente figura del guastafeste, la caratteristica principale che traspare in maniera più evidente è la rappresentazione di quest'ultimo come soggetto politico. Le sue malefatte o imprese infatti sono sempre tese ad infliggere sanzioni, esercitando un biopotere istituzionale sugli altri giocatori (nel caso del 'guastafeste negativo'), oppure a incrinare l'impalcatura normativa del gioco per farne esplodere/riformarne le fondamenta, nel caso del 'guastafeste positivo'. Come si è visto, Clifford commina le sue sanzioni ed esplicita il suo giudizio sui corpi dei rispettivi antagonisti in "A Subject of Childhood"; in "Samuel", il guastafeste nel vagone che tira il freno d'emergenza, in nome di un principio civile e civilizzatore, assume addirittura diritto di vita e di morte su Samuel. Abbiamo altresì constatato come Richard in "Faith in a Tree", l'anziana 'Faith' in "Anxiety" e Ruthy ed Edie nell'omonimo racconto usino gli strumenti del proprio status di 'guastafeste positivi' per scardinare dinamiche di gioco tossiche e improduttive in senso trasformativo, mettendo in moto una rivoluzione prospettica destabilizzante che dal gioco si propaga alla società in cui quest'ultimo è contenuto (e che a sua volta rispecchia).

Abbiamo osservato altresì come il 'guastafeste negativo', emanazione dell'apparato di potere istituzionale esterno al gioco, svolga la sua missione all'interno della dimensione ludica esercitando violenza – sicuramente simbolica, spesso decisamente letterale, come avviene per Clifford e l'uomo del vagone in "Samuel"; il rovesciamento di paradigmi prodotto dal 'guastafeste positivo' non è da meno in quanto a drasticità metaforica, ma quello che lui/lei compie si configura più spesso come uno strappo, una scorribanda, che non degenerano solitamente in un vero e proprio ferimento fisico. Le idee dell'irruzione e dello strappo ben si conciliano con la nozione di una membrana goffmaniana lacerata dai gesti di rottura di Richard (con pattini e gessetti) in "Faith in a Tree", dall'intrusione dell'anziana 'Faith' alla finestra in "Anxiety" e dalle azioni di protesta di Ruthy e delle sue compagne in "Ruthy and Edie". Nel comportarsi come un battitore libero (analogia non casualmente mutuata dal campo semantico sportivo), il guastafeste rivendica un potere esecutivo e funzionale allo svolgimento del gioco, coincidente con l'insieme degli atteggiamenti sociali più o meno automatici e condizionati che costituiscono l'*habitus* bourdieusiano, ovvero le mosse del gioco; ma il guastafeste reclama ugualmente il potere legislativo di strutturarne le dinamiche. Quest'istanza politica altro non è che una ridefinizione dei termini di ciò che abbiamo precedentemente denominato il contratto

sociale del gioco, affine al concetto di *lusory attitude* di Suits, e attesta quanto essenzialmente anche in Grace Paley il gioco sia una categoria mobile e mobilitante, attraverso cui strutture sociali e di potere possono essere non solo riprodotte, ma contestate e ridefinite. Questa trasformazione e questa dinamicità si sviluppano e si esplicitano anche nella rappresentazione degli spazi che delimitano il gioco: dalle mura domestiche di “A Subject of Childhood”, abbiamo seguito la traiettoria del guastafeste in un vagone della metropolitana (emblema della mobilità urbana moderna, e tuttavia un ambiente chiuso) in “Samuel”, passando per un parco pubblico in “Faith in a Tree” ed arrivando, nei due racconti conclusivi di questa analisi, a individuare il gioco proprio nell’ibridazione di uno spazio chiuso domestico in comunicazione ed in negoziazione con spazi esterni, in “Anxiety” ed in “Ruthy and Edie”. Interpretando questi campi di gioco come spazi eterotopici e considerando la rappresentazione diacronica degli stessi nelle tre raccolte di racconti, il dato maggiormente rilevante è proprio quello dell’evoluzione verso un orizzonte di instabilità che la categoria subisce nella narrativa breve di Paley: l’esistenza in forme contenute, separate e rigidamente codificate dell’eterotopia del gioco in “A Subject of Childhood” si ripropone in una certa misura anche nel vagone (in transito, ma pur sempre chiuso) di “Samuel”, mentre comincia ad entrare apertamente in crisi in “Faith in a Tree”, i cui giochi si svolgono in un parco giochi ma promettono di non restarvi confinati per molto. Ed il modello eterotopico chiuso viene definitivamente disintegrato in “Anxiety” e “Ruthy and Edie”, in cui, come si è detto, le demarcazioni fisiche, simboliche e finanche temporali vengono scosse e travalicate, nel segno di una duttilità trasformativa ormai irrinunciabile, anche dal punto di vista stilistico. In conclusione, nel rifunzionalizzare la dimensione privata come luogo di articolazione di politiche pubbliche, Paley esige al contempo una partecipazione alle dinamiche globali e, viceversa, che l’interesse di queste ultime si manifesti in modo capillare anche negli strati sociali meno rappresentati; queste richieste vengono riproposte dall’autrice tematicamente nella rappresentazione del gioco, classicamente rappresentato dalla tradizione letteraria come attività intima ed infantile, che nei racconti di Paley diviene un campo d’azione prorompente oltre i luoghi e l’età dell’infanzia, abitato (anche) da guastafeste che pretendono accessibilità a ruoli e spazi in cui evolversi creativamente.

## **7. Configurazioni del gioco in Rita Ciresi**

L'autrice italoamericana Rita Ciresi nasce nel 1961, pertanto la sua esperienza biografica è sicuramente lontana dal periodo turbolento ed anche pieno di entusiasmo in cui sono vissute le due autrici precedentemente esaminate. Eppure porre l'opera di Ciresi in dialogo con quella di Bambara e Paley scardina il discorso sul gioco (che di per sé possiede carattere universale) dai tre decenni in cui queste ultime hanno pubblicato la maggior parte dei loro lavori, ovvero gli anni Sessanta, Settanta ed Ottanta, permettendo di individuare una parabola al termine della quale affiorino le tracce di un'evoluzione della categoria ludica; senza contare che questo distacco culturale tra le tre autrici viene attenuato da una serie di interessanti affinità. Tutte hanno infatti un'appartenenza etnica riconoscibile; in più Ciresi, come Paley, è un'americana figlia dell'immigrazione. Paley è un'immigrata di seconda generazione, mentre Ciresi è figlia di immigrati di diverse generazioni: suo padre emigra dalla Sicilia nel 1921, mentre sua madre, pure italoamericana, è nata negli Stati Uniti. Questo dato biografico trova rispondenza nei racconti di Paley ed in quelli di Ciresi, in quanto sia Faith e le altre protagoniste dei racconti di Paley, sia Angel e Lina Lupo, ovvero le due sorelle protagoniste dei racconti di *Sometimes I Dream in Italian*, sono parimenti figlie di immigrati (di ebrei russi le prime, di italiani del Sud le seconde). Questa continuità tra narrazione e autobiografia implica altre due caratteristiche comuni alle tre autrici: la commistione di elementi riconoscibilmente autobiografici all'interno di una narrazione, pur rivendicata (anche nel caso di Ciresi) come largamente fittizia,<sup>1</sup> e la presenza di protagoniste ricorrenti nei racconti, che nel caso di Ciresi si identificano nelle sorelle Lupo.

Rita Ciresi nasce e cresce a New Haven, in Connecticut. Da sempre dedita allo studio, frequenta prima l'università dell'Iowa, poi quella della Pennsylvania; concluso il percorso accademico, comincia ad insegnare Creative Writing allo Hollins College ed è attualmente docente all'Università della South Florida. Si dedica alla scrittura fin dai vent'anni, occupandosi prevalentemente di narrativa, con tre raccolte di racconti: la prima, *Mother Rocket*, pubblicata nel 1993, ha vinto il Flannery O'Connor Award for Short Fiction; *Sometimes I Dream in Italian* è del 2000,<sup>2</sup> mentre *Second Wife* esce nel 2018 e raccoglie racconti molto brevi prevalentemente sul

---

<sup>1</sup> In *Breaking Open: Reflections on Italian American Women's Writing*, una raccolta di saggi che ripercorrono l'impatto dell'immigrazione nella scrittura di autrici italoamericane, Ciresi precisa che gli eventi al centro della sua narrazione sono in larga parte inventati, pur ritenendo un "un per cento" di elemento genuinamente autobiografico, che corrisponde soprattutto al suo rapporto con il divino, la sua educazione cattolica e le problematiche ad essa connesse (cfr. Mary Ann Vigilante Mannino e Justin Vitiello, a cura di, *Breaking Open: Reflections on Italian American Women's Writing*, West Lafayette, Purdue University Press, 2003, p. 58).

<sup>2</sup> Nonostante alcune recensioni e fonti critiche (ad esempio Charles E. Wilson, Jr., in *Race and Racism in Literature*) si riferiscano a *Sometimes I Dream in Italian*, come a un romanzo, per via della continuità tematica, cronologica e della ricorrenza dei personaggi nella narrazione, è evidente invece che si tratta di una

tema del lutto, della malattia e della solitudine. Ai racconti Ciresi intervalla, fin dalla fine degli anni Novanta, la scrittura di romanzi (*Blue Italian*, 1996; *Pink Slip*, 1999; *Remind Me Again Why I Married You*, 2002; ed il più recente *Bring My Body Back to Me*, nel 2012), ottenendo un discreto successo editoriale. Nel suo saggio in *Breaking Open: Reflections on Italian American Women's Writing*, l'autrice racconta come il suo approdo alla scrittura sia avvenuto per esclusione e, in un certo senso, per noia:<sup>3</sup> accantonate per mancanza di talento le sue velleità principali, ovvero la pittura e la recitazione, per intrattenersi durante le lunghe liturgie cattoliche la giovane Ciresi si perdeva nei suoi pensieri immaginando storie che prendevano le mosse dalle attività peccaminose di vario genere da lei compiute durante la settimana. Nel suo ironico resoconto, Ciresi soggiunge anche che i sette peccati capitali risultano una fonte d'ispirazione illimitata per scrittori e scrittrici – confermando così il proprio controverso rapporto con la fede, e attribuendo un ruolo fondamentale alla trasgressione, che nelle sue narrazioni è un anelito costante ma raramente conduce a esiti fortunati. Leggere e scrivere sono indubabilmente atti trasgressivi, per Ciresi: lo confermano molteplici fonti, tra cui l'autrice stessa. Nel suo intervento di risposta sulla rivista *Italian Americana* al controverso articolo di Gay Talese sul *New York Times* del 1993, in cui l'autore provocatoriamente chiedeva “Where are the Italian-American novelists?”<sup>4</sup> Ciresi definisce la lettura e la scrittura come terreni di trascendenza rispetto alla scarsità delle risorse letterarie disponibili in casa dei suoi genitori, e quindi un modo per autoaffermarsi ed emanciparsi per differenza dal suo *milieu* familiare. L'autrice conclude, infine, che “reading – which subsequently led to writing – always has been an act of rebellion for me, against Catholicism and other aspects of Italian American culture”;<sup>5</sup> anche la critica e autrice Edvige Giunta, pochi anni dopo, sottolinea come il leggere e lo scrivere siano connotati in Ciresi come atti sovversivi.<sup>6</sup>

---

raccolta di racconti. Innanzitutto, Ciresi stessa l'annovera come tale sul suo sito web; inoltre, prime versioni di molti dei racconti sono apparsi in diverse riviste, pubblicate nel corso di diversi anni; infine, nonostante siano presenti personaggi ricorrenti nei vari racconti, ciascuna storia è leggibile autonomamente rispetto alle altre e costituisce un'unità narrativa compiuta in sé.

<sup>3</sup> Cfr. Mary Ann Vigilante Mannino e Justin Vitiello, a cura di, cit., p. 55-56.

<sup>4</sup> Nel suo dibattuto articolo, Talese suggeriva in risposta al proprio stesso interrogativo che gli autori italoamericani fossero storicamente e sociologicamente marcati da un codice omertoso che aveva imposto loro il silenzio anche in materia di letteratura, arrivando finanche a sostenere che gli italiani ed i loro discendenti fossero naturalmente inclini alla musica e al cinema in quanto attività da potersi svolgere in collettività, a differenza della scrittura, che richiede raccoglimento. Nonostante il carattere clamorosamente essenzialista delle sue affermazioni, il famigerato articolo di Talese ottenne l'imprevisto risultato di scuotere le coscienze della critica e degli intellettuali della comunità italoamericana, i quali raddoppiarono i propri sforzi nel sottrarsi ad (auto)definizioni stereotipate.

<sup>5</sup> Rita Ciresi, “Paradise Below the Stairs”, in “Where Are the Italian American Novelists?”, *Italian Americana*, 12, 1 (1993), pp. 7-37, pp. 17-22, p. 21.

<sup>6</sup> Edvige Giunta, *Writing with an Accent. Contemporary Italian American Women Authors*, New York, Palgrave, 2002, p. 25.

La forma-racconto si addice particolarmente a Rita Ciresi, che trova in essa una condensazione simbolica e plurisignificante assai più insistita rispetto alla forma-romanzo, in cui la sua scrittura risulta più distesa. Va in questa sede ricordato il dibattito sui segni distintivi di ‘italianità’ presenti nelle opere di Ciresi: se in *Sometimes I Dream in Italian* e nei romanzi il tema dell’appartenenza etnica emerge in modo potente, apertamente contraddistinguendo Ciresi come un’autrice che, nelle parole di Giunta, scrive con un accento,<sup>7</sup> in *Mother Rocket* e *Second Wife* queste tracce direttamente riconducibili all’appartenenza etnica e alla tradizione culturale dell’autrice sono assai più labili. Da sempre attenta ad identificare i segnali espliciti ed impliciti dell’italianità nelle opere di autori e autrici italoamericane, la critica ha offerto interpretazioni contrastanti sulla presenza sfumata dell’identità italoamericana nei testi di autori appartenenti a questa comunità. *Italian Signs, American Streets*, primo volume critico interamente dedicato all’elaborazione di una teoria sull’evoluzione della narrativa italoamericana, elabora una pionieristica classificazione di tali segnali, delineando tre fasi dell’evoluzione della letteratura italoamericana sulla base delle tre età della Storia illustrate nel Settecento da Giambattista Vico ne *La scienza nuova*: il “modo poetico” (che comprende le autobiografie basate sulla narrazione orale), il “modo mitico” (che ruota attorno a modelli eroici quali la figura dell’immigrato, il padrino e la nonna) e infine il “modo filosofico”. Proprio a quest’ultimo pare essere maggiormente riconducibile *Mother Rocket* di Ciresi in quanto, nella teorizzazione di Fred Gardaphé, nello stadio cosiddetto filosofico l’autore (o, in questo caso, l’autrice) abbandona la rappresentazione dell’etnicità come fulcro nevralgico del testo letterario e crea paradigmi narrativi sperimentali, ma comunque funzionali a reperire i legami che, nonostante i rapporti diluiti dall’assimilazione, ancora esistono con la cultura italiana dei predecessori. Nello stesso anno di pubblicazione di *Italian Signs, American Streets*, Edvige Giunta riconosce in termini simili la necessità di lavorare ai margini del testo per ritrovare le radici dell’identità etnica e culturale delle autrici italoamericane alla fine del ventesimo secolo;<sup>8</sup> Giunta, tuttavia aggiunge un’accezione negativa a questa disseminazione sommersa di segni di italianità nei testi delle autrici che prende in esame, identificandola come frutto di un “internalized sense of cultural invisibility in texts that at times expose but most often suppress ethnic identity”.<sup>9</sup> Mary Jo Bona, infine, assume la medesima posizione critica di Gardaphé nel suo *Claiming a Tradition. Italian*

---

<sup>7</sup> In *Writing with an Accent*, Giunta utilizza il termine ‘accento’ “to refer to a series of elements-narrative, thematic, and linguistic-that, collectively, articulate the experience of living between cultures” (Edvige Giunta, *Writing with an Accent. Contemporary Italian American Women Authors*, New York, Palgrave, 2002, p. 2).

<sup>8</sup> Cfr. Edvige Giunta, “Narratives of Loss: Voices of Ethnicity in Agnes Rossi and Nancy Savoca”, *Canadian Journal of Italian Studies* 19, (1996), pp. 55–73.

<sup>9</sup> Edvige Giunta, *Writing with an Accent*, cit., p. 24.

*American Women Writers*, rivendicando con maggiore incisività rispetto alla critica precedente l'importanza dei riferimenti obliqui all'italianità nei racconti di *Mother Rockets*.<sup>10</sup>

L'identificazione più esplicita e consapevole di Ciresi come una delle voci dell'«Italia americana» può così essere vista come parte di un percorso personale che comincia dopo la pubblicazione della prima raccolta, ma raggiunge sicuramente il proprio compimento nei romanzi e, a mio avviso, soprattutto in *Sometimes I Dream in Italian*. Il titolo della raccolta, infatti, esprime già quella che è la cifra stilistica dell'autrice, ovvero la dissacrante, tragicomica ironia associata alla rappresentazione delle dinamiche specifiche della comunità italoamericana: il riferimento al titolo si trova infatti alla fine del racconto omonimo, in cui la protagonista e voce narrante, Angel, confessa alla sorella di sognare in modo ricorrente di parlare in italiano, ma di non capire cosa dice perché non conosce davvero la lingua. Come in Paley, anche in Ciresi il fare parte di una comunità culturale etnica negli Stati Uniti si coniuga irrimediabilmente con un portato di dolore ereditato e talvolta di scherno verso i codici di condotta e i rituali dello stesso gruppo, in cui pure le autrici, e con esse le voci narranti, sono incluse; la riproposizione degli stereotipi in chiave comica però non è tesa a svalutare la comunità di appartenenza, bensì a disinnescarne l'auto-mitizzazione, saldandola ad un presente in cui le esperienze del passato vengano ricontestualizzate come una tradizione da proteggere, ma anche da poter criticare, anziché farne un archetipo collettivo immutabile. Una messa in ridicolo, dunque, che assume il valore di un atto d'amore per la propria cultura, nonché un gesto autoriale fondativo di un nuovo modo di appropriarsi, criticamente, della propria etnicità; infine, una strategia narrativa per fornire un contrappeso comico ad affanni, contestuali o ereditari, legati all'«italianità». Di *humor* strategico in *Sometimes I Dream in Italian* parla anche Giunta, quando evidenzia come la vena assieme tragicomica e autoironica sia un tratto innovativo comune alla narrativa italoamericana più recente, tramite il quale sfidare gli stereotipi tipici dell'italoamericanità;<sup>11</sup> infine, Sandra Paoli rileva come l'uso dell'(auto)ironia di Ciresi sfrutti la distanza generazionale tra l'autrice e gli immigrati della cosiddetta Great Migration italiana per sopperire utilmente all'endemica incapacità della comunità italoamericana di sdrammatizzare (anche in maniera innovativa) le proprie disgrazie: “Ciresi's sense of humor fills the irony deficiency she finds in Italian Americans, rediscovering a certain comicality in her Italian ancestors and elaborating it in her peculiar way”.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Cfr. Mary Jo Bona, *Claiming a Tradition. Italian American Women Writers*, Carbondale and Edwardsville, Southern Illinois University Press, 1999, pp. 188-191.

<sup>11</sup> Cfr. Edvige Giunta, *Writing with an Accent*, cit., p. 19-20.

<sup>12</sup> Sandra Paoli, “Rita Ciresi. Spaces of Intimacy. Places of Diversity”, in Sabrina Vellucci e Carla Francellini, a cura di, *Re-Mapping Italian America. Places, Cultures, Identities*, New York, Bordighera Press, 2018, pp. 166-180, p. 180.

Nonostante gli intermezzi satirici, non si può dire che in tutta l'opera di Ciresi, e nello specifico in *Sometimes I Dream in Italian*, l'autoaffermazione esistenziale ed intellettuale delle protagoniste venga in definitiva facilitata dall'impiego dell'ironia. Angel e Lina Lupo (e con esse, le protagoniste dei romanzi di Ciresi) sono lacerate dall'esigenza di emanciparsi dal peso delle costrizioni e tradizioni familiari, ma subiscono al contempo il ricatto implicito secondo il quale qualsiasi condotta o attività diverga da quelle canonicamente accettate dalla comunità italoamericana viene travisata come un tradimento eclatante delle proprie radici. Tale ricatto assume di frequente la forma di un vero e proprio *double bind*, poiché ad Angel e Lina viene comunque offerta la possibilità di studiare e sulle due sorelle ricadono le aspettative genitoriali di un'assimilazione gloriosa ed edificante, mentre qualsivoglia loro manifestazione d'indipendenza viene parallelamente stigmatizzata e ostacolata. Questa difficoltà nel riuscire ad affermare la propria identità senza mortificare la propria etnicità e deludere le aspettative familiari confonde le sorelle Lupo, che interiorizzano un atavico senso di colpa e una permanente frustrazione,<sup>13</sup> e per reazione sviluppano una feroce vergogna riguardo a tutto ciò che concerne i propri genitori. Questa vergogna è spesso esorcizzata da una risata catartica ed è ricorrente nel testo di Ciresi, mentre appare del tutto sconosciuta ai lettori di Paley, le cui protagoniste esprimono comunque sempre comprensione e rispetto per il vissuto dei propri genitori.

Non meno complicata è la relazione delle sorelle Lupo con il mondo del lavoro. Come sottolinea opportunamente Sandra Paoli, infatti, quello della sussistenza economica e della classe sociale in *Sometimes I Dream in Italian* è un tema assolutamente portante, che si interseca con quello dell'etnicità e che le due bambine/donne esperiscono come un ulteriore marchio d'infamia a cui opporsi nella propria lotta per la sopravvivenza: "It is not simply a matter of ethnicity but ultimately of social class. Working class and Italian-ness overlap and mingle with each other. Aspiring to be part of the mainstream is the desire and quest for a higher rung on the social ladder, the prosperous middle class".<sup>14</sup> Eppure l'inclusione nella società opulenta non colma il vuoto esistenziale di Lina, che vive la propria condizione di moglie e madre nella "crabgrass frontier"<sup>15</sup> suburbana sciattamente, macerandosi tra una relazione adultera e l'amarezza di una carriera da cantante abortita, e finisce per tentare il suicidio nell'ultimo racconto del libro. La vita lavorativa non si dimostra più soddisfacente per Angel, che nella

---

<sup>13</sup> Si veda, a tal proposito, il saggio di Mary Ann Vigilante Mannino sulla persistenza del trauma dell'immigrazione in *Blue Italian* e nel romanzo *Umbertina* di Helen Barolini; in esso, Vigilante Mannino si concentra sulla depressione come fattore etnico ereditato dai genitori immigrati, una sorta di ulteriore segno di 'italianità'.

<sup>14</sup> Sandra Paoli, cit., p. 169.

<sup>15</sup> Cfr. Kenneth T. Jackson, *Crabgrass Frontier: The Suburbanization of the United States*, New York, Oxford University Press, 1985.

seconda parte della raccolta trova un lavoro poco stimolante come copywriter per un'azienda che produce biglietti d'auguri per feste cattoliche: Angel vive il suo impiego come la caricatura di un lavoro creativo, per di più asservito ad una logica di consumo rituale che reputa odiosa e risibile. Né riesce a godersi gli scarsi proventi che la rendono comunque economicamente indipendente: avendo introiettato il giudizio materno, Angel interpreta la propria condizione di lavoratrice come l'emblema del fallimento nel suo naturale ruolo di donna e madre a cui, come precisa Donna Gabaccia, ancora negli anni Ottanta (in cui la vita adulta di Angel e Lina è ambientata), è attribuito un valore supremo:

Research on Italian—and other—immigrant women established that women, like men, confronted capitalism as wage earners, but that for many adult married women, choices about reproduction, consumption, and childrearing, along with neighborhood and kin networks, predominated over wage earning, working-class resistance, or ethnic institution building as points of contact between the old and new worlds.<sup>16</sup>

Marginalizzata tanto nella propria comunità italoamericana (in quanto donna nubile e lavoratrice senza figli) quanto nella società americana *mainstream* (in quanto incapace di formare legami solidi e orientati all'evoluzione personale, sociale e politica), Angel è paralizzata dal suo senso di inadeguatezza, e si ritrova a desiderare intensamente di trovarsi nella situazione esistenziale (in realtà specularmente infelice, cristallizzata in una desolazione domestico/romantica) di sua sorella Lina, che risponde precisamente al ritratto tracciato da Gabaccia, testé citato. Mary Jo Bona identifica nella solidarietà tra fratelli e sorelle un tratto comune a molti testi letterari italoamericani. Come scrive in *Multiethnic Literature and Canon Debates*, citando esplicitamente *Sometimes I dream in Italian*, numerosi testi italoamericani sono “narratives that incorporate siblings not only to reflect the duality of ethnic identity, but also to deflect some of the family’s suffering”;<sup>17</sup> e in questi racconti il legame tra le sorelle Lupo realizza anche più di questo. È proprio nella somma delle tensioni e delle malsane complicità tra Angel e Lina, infatti, che risiede la ricchezza della narrazione in *Sometimes I Dream in Italian*: la raccolta tematizza i conflitti e la solidarietà tra le due sorelle come un baluardo di resistenza alle pressioni provenienti sia dall'interno della famiglia che dall'esterno della società; la sorellanza imperfetta tra Angel e Lina è un limine salvifico in cui le due ragazzine/donne possono interrogare la propria e l'altrui

---

<sup>16</sup> Donna Gabaccia, “Italian-American Women: A Review Essay”, in Carol Bonomo Albright e Christine Palamidessi Moore, a cura di, *American Woman, Italian Style: Italian Americana’s Best Writings on Women*, New York, Fordham University, 2011, pp. 307-332, p. 315.

<sup>17</sup> Mary Jo Bona e Irma Maini, a cura di, *Multiethnic Literature and Canon Debates*, Albany, State University of New York Press, 2006, p. 100.



individualità, trovando in questo scambio un modo per ridefinire se stesse a volte per affinità, altre per differenza.

### **La soglia del gioco in *Sometimes I Dream in Italian***

Il limine in cui si realizza il problematico, eppure solidale rapporto tra Angel e Lina è il sito di un'ulteriore attività fondamentale per l'autopercezione delle due sorelle, ovvero il gioco. In *Sometimes I Dream in Italian* l'ambiente ludico svolge la cruciale funzione di spazio di negoziazione tra etnicità e società, articolandosi come la soglia in cui vengono interrogati e riconcettualizzati nodi cruciali quali le dinamiche di genere, le tradizioni ed i modelli comportamentali ereditati, il pesante bagaglio cattolico, i legami familiari. Incuneata fra e al contempo comunicante con entrambi gli spazi istituzionali (la famiglia e la società) con cui è in relazione, la dimensione liminale del gioco risulta essere un'ulteriore eterotopia in cui entrambe le istituzioni vengono paradossalmente confermate e allo stesso tempo contestate. Quest'operazione complessissima eppure irrinunciabile è gestita quasi invariabilmente da due sole attanti: Angel e Lina sono infatti l'una la compagna di gioco privilegiata dell'altra. Fa eccezione a questa consuetudine narrativa il racconto "Why Girl", in cui invece vengono dispiegate dinamiche e modalità classiche del gioco di gruppo e che inserisce nella narrazione elementi di contatto tra le sorelle Lupo e l'alterità etnica (nel caso di "Why Girl" afroamericana). Quest'incontro avviene ancora una volta sulla soglia coincidente con/determinata dal gioco, in cui processi rituali sembrano favorire, quantomeno in potenza, un'intersezione tra culture diverse.

Nonostante i loro momenti di gioco si strutturino per lo più in forme codificate e limitate, le sorelle Lupo riescono comunque a sfuggire al rischio di abitarli in maniera meccanica ed attribuire così ad essi la funzione di autoteliche fughe dalla realtà; i loro giochi si configurano piuttosto come opportunità di ibridazione del proprio portato culturale con stimoli esterni, fungendo da tessuto connettivo tra l'autoreferenzialità della propria comunità e la moltitudine di vissuti culturali statunitensi. Questi stimoli non vengono forse integrati facilmente nell'esperienza individuale di Angel e Lina, ma destabilizzano certamente la solenne ieraticità di norme sociali oppressive, innescando una funzione (almeno idealmente) risanatrice tramite il filtro del gioco. Ciò non equivale ad affermare che nell'opera di Ciresi il contesto del gioco assuma un valore salvifico di per sé: anche nella famiglia Lupo, come nella comunità italoamericana in generale, vige l'«ordine della famiglia», un sistema di codici comportamentali e culturali ereditati nel quale la severità, il duro lavoro ed il rispetto cieco nei confronti delle gerarchie familiari scoraggiano a priori qualsivoglia attività ludica – e d'altronde le suddette gerarchie limitano fortemente le possibilità ludiche concesse alle donne della famiglia/comunità.

Giocare è infatti sempre un'attività determinata dal genere in Ciresi: non è casuale che tutti i giochi che verranno esaminati in questo capitolo si svolgano al chiuso, molti di essi addirittura senza implicare movimenti corporei, e tutti infine vengano sottoposti ad una rigida segregazione operata in base al genere. Un esempio breve ma eclatante che testimonia tutto ciò è rintracciabile nel racconto "La Stella d'Oro", nel monologo interiore di Angel:

My boy cousins I resented because they were accorded privileges Lina and I were not. They were allowed to play outside until it was time for supper, while Lina and I were called inside to set the table and help serve food. After supper, they ran back outside while we had to clear the table and wash the dishes. During summer, they stayed in the yard long after we had been called in, eating ice cream, playing hide-and-seek, and lounging on the hoods of their fathers' cars.<sup>18</sup>

Laddove questa descrizione riecheggia in alcuni punti quella fornita da Ruthy ed Edie all'inizio dell'omonimo racconto di Grace Paley, va notato che "La Stella d'Oro" è ambientato già alla fine degli anni Sessanta, un decennio in cui nel *mainstream* americano ha già fatto irruzione un discorso sul genere che destabilizza i precedenti, vetusti assunti sull'appropriatezza del controllo sul corpo femminile sia in famiglia che nel gioco. La famiglia Lupo però appare impermeabile a qualsivoglia discussione intorno a questa metamorfosi nei costumi e sostiene piuttosto la riproduzione fedele di una versione italoamericana dell'ideologia delle sfere separate; ancora una volta, la messa in questione di paradigmi consueti viene mistificata dai Lupo come uno strappo irrimediabile delle proprie (romanticizzate e inattuali) radici italiane, a dispetto di tutto il fermento politico e culturale che agitava anche l'Italia negli anni Sessanta, e ancor più negli anni Settanta. Appare ancora più rilevante, in questo senso, che questo schema si riproponga non soltanto nei racconti ambientati durante l'infanzia e la prima adolescenza di Angel e Lina, ma anche in quelli che le vedono adulte e ancora incapaci di disintegrare o scalfire i codici di condotta assegnati loro in base al genere – o fortemente stigmatizzate quando effettivamente ci riescano.

Il gioco nei racconti di Ciresi viene allora qui considerato come un evento rituale in cui la tradizione viene al contempo rinnovata e contestata, un'attività che si svolge all'intersezione tra l'identità etnica, soggettiva, collettiva e nazionale; tale mossa interpretativa si propone di esplorare le potenzialità e i limiti di quest'attività e di questo spazio liminale. Nel seguire questo percorso, verranno privilegiate come categorie operative la teoria di Turner sulla ludicità e la liminalità nei processi rituali, così come pure il lavoro di Bachtin sul carattere grottesco del corpo

---

<sup>18</sup> Rita Ciresi, *Sometimes I Dream in Italian*, New York, Delacorte Press, 2000, p. 78.

nei suddetti rituali e la sua indagine sui possibili esiti della sovversione carnevalesca, orientata tanto all'irrisione quanto alla conservazione del sistema gerarchico (culturale, istituzionale, familiare) in vigore. Si noterà che le indagini di Turner e Bachtin, concentrandosi su perimetri e aree di contatto tra diversi stati esistenziali, presentano zone grigie e aspetti ambivalenti; quest'ambiguità teorica finisce per rispecchiare l'elemento costitutivo degli stessi fenomeni di transizione su cui tali indagini insistono. Caratteristiche analoghe sono rintracciabili nei momenti di gioco in Cirese, che sono solitamente il punto di unione tra spinte contrapposte, istanze di ribellione e frustrazioni introiettate, e la cui potenziale spinta rivoluzionaria resta sempre una suggestione sfumata all'orizzonte, più che una effettiva inversione di rotta. Diversamente da quanto avviene in *Gorilla, My Love*, in cui è forte il senso di comunità e l'appartenenza al quartiere, che pure domina i racconti di Cirese, ciò che è assente in *Sometimes I Dream in Italian* è la condivisione di una consapevolezza politica orientata al futuro e all'evoluzione della comunità; Angel e Lina non sono in grado di formare legami stabili in maniera orizzontale né all'interno né all'esterno del proprio gruppo, di conseguenza gli eventuali stimoli all'emancipazione e al miglioramento cadono nel vuoto e l'affiliazione alla comunità italoamericana, così come l'identificazione secondo le categorie di classe e genere, finisce per risultare soprattutto problematica e svantaggiosa.

Angel e Lina sfuggono quindi alla propria condizione di monadi isolate e riescono almeno temporaneamente ad aggregarsi e a riconoscersi nei giochi, grazie ai quali esorcizzano la frustrazione derivante dall'austera educazione cattolica e tradizionale impartita in famiglia. In casa Lupo, il gioco è un campo simbolico in cui le relazioni di potere sono articolate in forma drammatica/teatrale; impiegando la tassonomia di Caillois per guardare al tipo di giochi a cui Angel e Lina si dedicano, il dato che emerge è che si tratta soprattutto di giochi classificabili sotto la categoria della *mimicry*, ovvero giochi di imitazione e di ruolo in cui, parodiando le ossessioni dei propri genitori, le due sorelle realizzano di fatto uno spazio identitario in cui si arricchiscono di un nuovo strumento, l'ironia, per trascendere i limiti della realtà limitante che vivono. Questo tipo di giochi ha un vero e proprio rituale di entrata, che entrambe le giocatrici riconoscono, una sequenza di azioni predefinita (ovverosia, un codice di regole interne) ed un sistema di rimandi ben precisi ad aspetti tratti dalla realtà a loro familiare; solitamente si tratta di giochi senza un forte elemento competitivo (a parte un'eccezione, come vedremo a breve), il cui fine pare realizzarsi semplicemente nel rilascio di un surplus di energia, come teorizzato da Spencer. Un altro eventuale livello interpretativo di questi giochi di ruolo può essere raggiunto tramite ciò che, in *Al di là del principio di piacere*, Sigmund Freud ha definito "teoria della catarsi", avente come fine il ritrovamento dell'equilibrio emotivo: il soggetto (solitamente, per Freud, un bambino) riproduce nel gioco, in maniera ripetitiva, sequenze traumatiche che gli creano disagio,

al fine di liberarsene. La coazione a ripetere avviene nella temperie protetta del gioco, di cui il bambino ha il controllo, ed il trauma trova trasposizione simbolica nel gioco, permettendo al bambino di sublimarlo in forme “innocue” e, in definitiva, di superarlo.<sup>19</sup> Laddove nell’infanzia, quindi, la riproposizione di eventi traumatici può efficacemente costituire un modo per superare quest’ultima, la situazione è diversa nell’individuo adulto, per il quale la coazione a ripetere le stesse situazioni traumatiche si verifica inconsapevolmente nel contesto che le ha determinate, senza via di uscita per risolverle. Di conseguenza, Angel e Lina oscillano tra la segregazione in una ricorsività senza via di uscita (che inoltre ha luogo in una dimensione di gioco claustrofobica, ovvero il rapporto tra due sorelle) ed un’istintiva sovversione carnevalesca e parodistica, che intende dissacrare l’incontestabile solennità della propria famiglia italoamericana ed esercitare simbolicamente, almeno in potenza, il diritto a costruire paradigmi inediti.

### **Il gioco come rituale e la ‘linea del colore’ in “Why Girl”**

*Sometimes I Dream in Italian* si struttura in due parti: la prima, intitolata (in italiano nel testo originale) “*Ragazza*”, raccoglie cinque racconti che si concentrano sull’infanzia e l’adolescenza di Angel, la voce narrante attraverso cui è filtrata la narrazione, e di sua sorella Lina, controparte costante degli episodi salienti della sua vita; la seconda, denominata sempre in italiano “*Donna*”, comprende sei racconti che documentano il complesso approdo all’età adulta delle sorelle Lupo. I racconti inclusi in “*Ragazza*” sono tumultuosi e animati dalle tipiche emozioni conflittuali del *coming of age*, mentre in “*Donna*” i toni si incupiscono nettamente e la narrazione è segnata da una profonda amarezza, che pare stemperarsi solo in rare occasioni, la maggior parte delle quali vede coinvolte Angel e Lina assieme. Come già accennato, difatti, quello tra le due sorelle pare essere l’unico rapporto a restare saldo nella vita di entrambe, nonché l’unica relazione a possedere connotati ludici, nonostante i suoi aspetti disfunzionali: Angel e Lina giocano assieme da ragazzine, continuano a farlo da adulte (sebbene in maniera disincantata e, per usare un termine a noi noto, *dis-illusiva*) e lo fanno sempre in coppia. È rilevante l’apparente assenza di legami di amicizia delle due sorelle: isolate nella simbiosi della propria complice sorellanza all’interno dell’ambiente familiare, Angel e Lina costituiscono unità indipendente anche nella scuola superiore che frequentano, in cui vige una segregazione *de facto* su base etnica. Le due ragazze restano dunque, quantomeno in apparenza, le reciproche referenti in materia di gioco – caratteristica che arricchisce il loro rapporto di ulteriori livelli di significato e importanza.

---

<sup>19</sup> Cfr. *Al di là del principio di piacere*, Torino, Bollati Boringhieri, 1975. Lo studio sulla funzione terapeutica del gioco è stato successivamente sistematizzato dalla figlia di Freud, Anna, e da Melanie Klein, che ha parimenti lavorato sul gioco infantile come proiezione esterna dell’angoscia (e della fantasia) interiore.

Un tentativo di gioco con soggettività esterne sia a questa coppia, sia dalla comunità italoamericana si trova in “Why Girl”, racconto che chiude la sezione “*Ragazza*” e si svolge alla scuola superiore, durante l’ora di ginnastica di Angel e Lina. L’insegnante (descritta come bianca, bionda e pertanto presumibilmente WASP o di indefinibile discendenza europea) organizza una partita di basket avendo cura di creare squadre miste. Le sorelle Lupo infatti, in seguito al licenziamento del loro padre dal suo originario lavoro presso un’azienda di bevande gassate, sono state costrette a lasciare la scuola privata cattolica frequentata fino all’età preadolescenziale e sono ora iscritte alla Roger Sherman High, una scuola pubblica che “in 1976 was an uneasy mix of two black kids for every Italian”.<sup>20</sup> La scuola viene descritta come estremamente fatiscente, infestata dai ratti e come un luogo in cui le risse sono all’ordine del giorno; Angel e Lina tuttavia, una volta superato lo shock iniziale e adeguatesi alle nuove dinamiche in modo da assicurarsi la sopravvivenza e tacitare le perenni ammonizioni della loro preoccupata madre, apprezzano il carattere avventuroso del nuovo contesto in cui si trovano, dopo gli anni monotoni passati nella loro monoculturale scuola cattolica. Il loro nuovo e complesso ambiente si rivela essere un luogo interessante in cui confrontarsi e sperimentare con alterità fino a quel momento incommensurabili per loro; come rileva Wilson,

Roger Sherman High School provides the ideal sociological laboratory for the Lupo sisters to study race relations. Because blacks outnumber the Italian students, they exact a certain amount of social power over the Italians. No longer enjoying the majority position they have in their neighborhood, Lina and Angel now fully appreciate the strategies minorities must adopt simply to survive. The girls try to remain almost invisible so as not to offend the black students. In this microcosm, they learn that race always figures into cross-racial exchanges.<sup>21</sup>

La trama del racconto è convenzionale e mette in scena quello che è quasi un rituale d’iniziazione nella vita di un adolescente medio: durante la partita a basket si scatena una zuffa confusa, quattro ragazze (Angel e sua sorella, e Felicia e Terry, due ragazze nere) vengono

---

<sup>20</sup> Rita Ciresi, cit., p. 89. Appare indicativo che la scuola sia intitolata ad uno dei Padri Fondatori della nazione, Roger Sherman, il quale ebbe nei confronti della schiavitù una posizione decisamente ambigua. Come si legge nella rivista *Prologue* del National Archive, “He declared his personal disapproval of slavery but refused to condemn it in other parts of the nation. He then argued against a prohibition of the slave trade” (consultabile online al link <https://www.archives.gov/publications/prologue/2000/winter/garrisons-constitution-2.html#:~:text=Roger%20Sherman%20opened%20debate%20the,prohibition%20of%20the%20slave%20trade.>).

<sup>21</sup> Charles E. Wilson, Jr., *Race and Racism in Literature*, Westport, Greenwood Press, 2005, pp. 111- 122, p. 121.

individuate come responsabili e finiscono a pulire i bagni della scuola per punizione. Già in questa concisa descrizione sono ravvisabili due dei *file rouges* esplorati nelle analisi dei racconti di Bambara e Paley, ovvero la dinamica di sanzione e punizione innescata dall'azione ludica e la rigida demarcazione che la linea del colore opera nel gioco tra le giocatrici; in effetti, il ripristino spontaneo e palese di questa demarcazione *durante* il gioco è la ragione con la quale viene motivata la punizione delle ragazze. Angel descrive senza fronzoli e in maniera suggestiva questo tentativo simbolico di correggere le tossiche, dolorose dinamiche razziali interiorizzate dalle ragazze, insistendo visivamente sui colori nella narrazione dell'episodio. Il prologo consiste nell'accurata ripartizione in quote razziali delle giocatrici da parte della bionda docente vestita come una *cheerleader*: tre ragazze nere e due ragazze bianche per ogni squadra. Angel informa il lettore che l'appartenere alla sua squadra equivale a dover vestire una pettorina verde: l'immagine della pettorina imposta in modo tanto autoritario quanto arbitrario da un'autorità bianca esterna e fuori contesto rispetto alla composizione etnica della scuola simboleggia l'ingiunzione di una concordia tra diverse appartenenze etniche maldestra e buonista, a cui del resto le ragazze si ribellano non appena ne hanno l'occasione, e che scherniranno senza remore successivamente

nel racconto. Per di più, la pettorina in questione è ancora impregnata del sudore della studentessa che l'ha indossata nell'ora precedente, ovvero è già intrisa della storia di una precedente prescrizione: ciò contribuisce ad aumentare il disagio di Angel e suggerisce il potenziale fallimento anche di quel primo tentativo di disciplinamento. Nell'evocazione della spiacevole sensazione del sudore altrui sulla pelle di Angel è intuibile anche una eco della teoria di Julia Kristeva sull'abiezione, ovvero l'istintiva repulsione provata nei confronti di un elemento (quello materno, secondo Kristeva) che è necessario rigettare ai fini dell'inclusione nell'ordine simbolico del Padre:<sup>22</sup> la frizione col sudore dell'Altra, testimonianza tangibile e organica dell'esistenza di essa, risulta intollerabile ma l'accettazione e la sopportazione di questo fastidio (che non viene risolto ma viene simbolicamente indossato, come un monito costante) è il tributo da pagare per essere parte della società e dei suoi meccanismi. Tale attrito forzato ed il conseguente malessere che genera, tuttavia, vengono causati artificialmente ed unilateralmente dall'entità esterna bianca: le giocatrici difatti non partecipano alla ripartizione in squadre e non hanno voce in capitolo rispetto alle modalità grazie alle quali potenzialmente superare una segregazione lungo la linea del colore. In questo senso, l'ingiunzione all'equità e alla concordia della docente si configura come un atto a un tempo ingenuo e autoritario, magico e impossibile.

La differenza sostanziale tra Angel e le sue compagne di scuola si manifesta anche nel modo in cui esse partecipano al gioco: Angel ammette che è sua prassi restare nelle retrovie, dal

---

<sup>22</sup> Cfr. Julia Kristeva, *Poteri dell'orrore: saggio sull'abiezione*, Milano, Spirali, 2006.

momento che lei si sente impacciata e poco motivata a buttarsi anima e corpo nella partita rischiando di farsi male, mentre “Roger Sherman girls played for blood”.<sup>23</sup> In ottica suitsiana, il *prelusory goal* di Angel pare essere assai differente da quello delle sue compagne di squadra, il cui obiettivo è conquistare la vittoria a tutti i costi, mentre quello di Angel è identificabile piuttosto col restare incolume. Questa disparità di atteggiamento scatena la reazione spazientita delle ragazze nere della squadra di Angel, che cominciano a spintonarla e colpirla di nascosto dall’insegnante, a dileggiarla e ad apostrofarla “white girl”, che alle orecchie di Angel suona “why girl”. Nonostante Ciresi non lo dichiari esplicitamente, questa dinamica non passa sicuramente inosservata agli occhi di Lina e in effetti sembra (almeno in parte) all’origine del gesto dirompente che la ragazza compie, dando inizio all’entropia che finisce per far degenerare la partita. Su Lina viene commesso un fallo e la ragazza, nel rilanciare la palla in campo, innesca la seguente dinamica:

But instead of throwing it to someone on her team, she deliberately slammed the ball toward me, socking me right in the stomach.

I stood there, then threw the ball to another Italian girl – Mary Annette Giunta on the non-pinny team, who threw it to Maria Feminelli, one of the pinnies. *The rules of the game suddenly had changed.*<sup>24</sup>

Questo repentino rivolgimento condensa un coacervo di tensioni relative al gioco e alle sue dinamiche che merita senz’altro un approfondimento. Innanzitutto, bisogna soffermarsi sull’origine dell’atto di Lina e decodificare il suo significato in rapporto al ‘cerchio magico’ del gioco. Se in precedenza ho evidenziato la potenziale intenzione di Lina di proteggere la sorella minore dalle angherie delle sue compagne di squadra, evidenziando così il loro legame familiare ed affettivo, confonde e colpisce tuttavia il modo in cui la ragazza sceglie di farlo: lanciando letteralmente la palla nello stomaco della sorella. Metaforicamente, la violenza di quest’atto non è casuale né isolata: in questo racconto come in altri, le sorelle Lupo si preoccupano sempre di scuotere dal torpore la condotta l’una dell’altra, spingendosi vicendevolmente su strade inesplorate: in “Why Girl”, Lina lo fa nel modo ruvido che contraddistingue il suo personaggio in tutta la raccolta, presumibilmente esortando implicitamente la sorella a reagire alla situazione di subalternità che sta vivendo. Lina è dunque sì un’alleata, ma un’alleata brusca e consapevole del suo ascendente su Angel, e la interpella inopinatamente per coinvolgerla in un gioco pericoloso che quest’ultima non necessariamente aveva intenzione di giocare – un gioco che

---

<sup>23</sup> Rita Ciresi, cit., p. 90.

<sup>24</sup> *Ibid.* Corsivo mio.

oltretutto si sviluppa su coordinate razziali binarie. Angel, senza alleate al di fuori della sorella, risponde docilmente all'interpellazione nell'unico modo che la sua interiorizzazione del conflitto razziale le suggerisce; anche qui, come in "The Hammer Man", il simbolico 'cambio di maglia' durante il gioco avviene senza esplicita metacomunicazione, eppure l'imprevedibile operazione appare talmente naturale alle giocatrici da svolgersi in modo fluido.

L'interpretazione della figura di Lina come 'guastafeste', inoltre, è quasi inevitabile; soltanto, il suo status è sufficientemente ambiguo da non permettere un'agile classificazione in 'guastafeste' positiva o negativa. Se la natura primigenia del suo gesto è infatti indubitabilmente positiva, considerato anche che Lina reagisce ad un'ingiunzione etero-imposta che dispone le due squadre secondo il criterio di una fallace concordia razziale, il risultato della violenta interpellazione di Lina è quello di ripristinare uno scontro introiettato fin dall'infanzia, che reinscrive tutte le giocatrici in una dinamica in cui le relazioni razziali si autoalimentano di una tossicità ereditata e mai davvero messa in questione. Il ruolo di Lina come 'guastafeste' ha perciò una funzione primariamente conativa, che sfugge ad una definizione in senso manicheo.

Viene inoltre da interrogarsi più a fondo sul tipo di gioco che l'intervento di Lina sconvolge e sovverte. Non si ha certo difficoltà ad annoverare il basket tra gli sport competitivi e al contempo cooperativi, in quanto gioco di squadra; tuttavia troppi sono i connotati esterni al gioco in questa partita per non destare il sospetto di un occhio addestrato alla critica ludica. Innanzitutto, il gioco viene prescritto in modo totale dall'insegnante, emanazione dell'istituzione scolastica: è lei a determinare l'ora, la durata, le partecipanti al gioco; la scuola prevede un preciso codice di abbigliamento per le ore di ginnastica (che pure viene puntualmente disatteso dalle studentesse), e inoltre in questa partita di basket le squadre vengono segnalate dagli accessori già menzionati; abbiamo inoltre illustrato come anche la divisione in squadre venga fatta d'ufficio. Quanto all'obiettivo dichiarato di quest'attività ludica, oltre alle canoniche funzioni di esercizio fisico e sviluppo di un sano spirito di partecipazione, l'imposizione di squadre ripartite con criteri di pluralismo etnico denuncia il tentativo di creare uno spazio puro ed eterotopico di gioco attraverso il quale neutralizzare le tensioni razziali presenti nella scuola. Laddove anche questo proposito appare non privo di potenziale di riuscita, proprio per via del carattere unificante dell'esperienza ludica e della sua capacità di includere i giocatori all'interno di un campo condiviso, resta il fatto che la scuola sembra ritenere plausibile il riuscire ad appianare le suddette tensioni senza coinvolgere nella pianificazione gli studenti coinvolti, cercando di sviscerare la natura e le origini dei loro contrasti, bensì la scuola ed i docenti ostentano di avere la (semplice ed efficace, perché astratta) soluzione in tasca. Come già riscontrato in "A Subject of Childhood", un gioco con queste premesse ritiene ben poco dell'iniziale valore (e anche potenziale) ludico; sicché il gesto sovversivo di Lina tecnicamente interrompe un non-gioco e



segna il vero inizio del gioco – un gioco che è chiaramente inammissibile per l’insegnante/agente normalizzante, la quale si prodiga per interromperlo (l’azione viene bloccata in realtà dalla caduta di un gruppo di ragazze sotto il canestro e l’infortunio di una di esse).

Anche la posizione dalla quale avviene il rovesciamento/inizio del gioco ad opera di Lina è degna di nota. La voce narrante di Angel infatti specifica chiaramente che Lina “stepped out of the court”.<sup>25</sup> in modalità parallela a quella di Raymond in “Raymond’s Run”, operando dall’esterno della cornice istituzionale del gioco (ovvero le linee che ne delimitano il campo), Lina si appropria del diritto di riconfigurarne il paradigma e mostrare la permeabilità della membrana che lo contiene. Ciononostante, diversamente da Raymond in “Raymond’s Run” (Altro, *outsider* e fuorilegge per eccellenza), Lina è in ogni caso *in-lusa* nel gioco, ne è parte integrante – la sua posizione è soltanto temporaneamente esterna, ed è per di più sancita dalle stesse regole del gioco. La ragazzina è pertanto l’incarnazione della doppia coscienza del giocatore teorizzata da Fink, che concettualizza il giocatore come contemporaneamente dentro il gioco e al di fuori di esso, una condizione che il filosofo tedesco ritiene essenziale e propedeutica al (ri)modellamento dello spazio e degli oggetti del gioco tramite la fantasia. Nonostante l’apporto caotico della mossa di Lina crei l’opportunità per un rimpasto delle squadre, i due gruppi si aggregano spontaneamente spontaneamente sulla base della propria appartenenza etnica, operando una riconfigurazione ludica che riflette gli assetti razziali predeterminati della nazione. Nondimeno, nell’assemblea forzata e nelle conversazioni che Angel, Lina, Felicia e Terry hanno nei bagni durante la loro punizione (ovvero un limbo di transizione propedeutico alla riammissione nello spazio istituzionale) sembra formarsi spontaneamente un’incipiente *communitas* in senso turneriano, sulla base di una comune condizione di ‘detenute’ – una comunità dal carattere potenzialmente innovativo.

Difatti, dopo la rituale paternale del vicepresidente, un imponente uomo afroamericano che viene immediatamente preso in giro per il suo forte accento del sud, le quattro ragazze vengono portate dall’addetta alla pulizia (paragonata apertamente ad una secondina) negli spogliatoi della palestra, i cui bagni hanno il compito di pulire. Felicia subito apostrofa Lina, dicendole che siccome è stata lei ad iniziare la sovversione della partita che ha condotto alla conseguente mischia, a lei ed Angel tocca pulire il maggior numero di gabinetti. Ed è in questo frangente che Angel informa il lettore sulla partita di ‘Playing the Dozens’ interrazziale che sta per avere luogo: “Lina and I had gone through the motions of cleaning three toilets on the right when it started, as we all knew it would – the real standoff between us and them, not with shoves and punches and pushes, but with words”.<sup>26</sup> La precisazione che il duello era già nell’aria si applica tanto al

---

<sup>25</sup> *Ibid.*

<sup>26</sup> Rita Ciresi, cit., p. 93.

momento particolare, quanto retrospettivamente all'inizio della partita di basket ingenuamente organizzata dalla docente nell'ora di ginnastica, e riorganizza i termini del gioco di competizione secondo criteri che probabilmente sarebbero parsi più naturali fin dall'inizio alle giocatrici – aggiungendovi però un *medium* differente. Abbiamo già avuto occasione di constatare nell'analisi di “The Hammer Man” come in “Playing the Dozens” lo scopo ultimo dei giocatori non è annientare simbolicamente l'avversario e umiliarlo in maniera irrimediabile, bensì coinvolgerlo in un'attività creativa e anche potenzialmente generativa di significati straordinari; non ultimo, lo scopo del gioco è divertirsi, intrattenendo. Questa *lusory attitude* pare essere in vigore anche nella partita che ha luogo nei bagni tra le due fazioni italoamericana e afroamericana, che si lanciano in una lunga serie di prese in giro e impropri quasi tutti fondati sugli stereotipi che abbondano nella comunità di ciascuna fazione coinvolta, estendendosi anche agli Stati del sud ed ai bianchi e non disdegnando l'autoironia.

Le prime sette invettive sono in realtà tutte lanciate da Felicia e Terry (una serie di luoghi comuni che cominciano col formulaico “Guinea girls...”); soltanto all'ultima di queste, “Guinea girls got them bigg butts”,<sup>27</sup> Lina ribatte spavalda, con al seguito una riluttante Angel: ““So what?” she said. ‘Nigger girls got’em too, and bigger. And they stink up the halls with their hair straightener’”.<sup>28</sup> La reazione di Lina è altrettanto aggressiva, ma tende in realtà a mettere in luce due elementi principali: una somiglianza corporea e un atteggiamento (il lisciarsi i capelli, naturalmente crespi) delle sue compagne afroamericane da lei evidentemente giudicato sminuente per la propria identità etnica e culturale. Per tutta la durata di quest'adunata coatta, Lina ricopre il ruolo di sostenitrice dell'orgoglio etnico e risponde a tono solo quando direttamente insultata; la ragazza sembra preoccuparsi più di enfatizzare le comunanze tra l'identità etnica della sua comunità e quella afroamericana che di sottolinearne le arcinote differenze – e soprattutto, mostra di avere le idee ben chiare sul non voler essere identificata come bianca. Ciò emerge distintamente in una digressione di Angel, che ricorda come lei e Lina erano state fermate in strada dai fratelli di Terry, intenzionati a fare apprezzamenti a Lina, in tutti i racconti descritta come molto attraente e sensuale. All'esortazione di uno di loro, ““Come on, girl. Show us your white ass””,<sup>29</sup> Lina prontamente replica ““I’m not white,” Lina said. She pulled up her sleeve and held out her forearm for inspection. ‘I’m green. I got green skin’”.<sup>30</sup> Laddove la menzione del colore verde ci riporta alle olive (ai discendenti degli italiani negli Stati Uniti viene spesso associato un tono della pelle olivastro) e alla pettorina dell'inizio del racconto

---

<sup>27</sup> Rita Ciresi, cit., p. 94.

<sup>28</sup> *Ibid.*

<sup>29</sup> Rita Ciresi, cit., p. 98.

<sup>30</sup> Rita Ciresi, cit., p. 98.

(connotando così ulteriormente quest'ultimo di un nuovo significato, con l'introduzione di un colore specifico per l'identità etnica italoamericana), colpisce la determinazione con cui Lina rifiuta di essere assimilata alla bianchezza. La sua risposta secca e immediata sembra mettere una sconcertante (nonché controversa) parola fine al dibattito che da decenni infiamma il campo di studi italoamericano e che è utilmente condensato dal titolo di un importante volume di saggi del 2003, *Are Italians White? How Race is Made in America*, dirimendo con questa sfumatura di colore quella che Izzo definisce “la questione della *whiteness*, ovvero la problematica, controversa e fluida collocazione degli italiani all'interno delle tassonomie e delle politiche razziali negli Stati Uniti”.<sup>31</sup> Un ulteriore moto d'orgoglio identitario è rappresentato proprio dal fatto che Lina mostra il proprio avambraccio non depilato (laddove la peluria è uno degli stereotipi e dei marchi etnici più frequentemente applicati alle donne italoamericane), venendo puntualmente derisa dal gruppo di ragazzi, ma controbatte senza farsi affatto intimidire: oltre ad una spontanea mossa di ribellione ai canoni estetici insostenibili imposti dallo sguardo maschile, la difesa della propria peluria da parte di Lina fa da contrappunto ai capelli stirati chimicamente delle sue compagne afroamericane menzionati poc'anzi ed è inconsapevolmente in linea con l'opposizione alla depilazione caratteristica del femminismo radicale degli anni Settanta.

Assieme a quello sull'identità e sulle relazioni razziali, il discorso sulle dinamiche di genere ricorre spesso nei dialoghi delle quattro ragazze, ed in queste occasioni Lina spicca in modo netto come *leader*, ma anche come facilitatrice, assumendo quest'ultima veste anche nel gioco di insulti, subito dopo le invettive delle sue compagne. Dopo averle guardate in tralice, anziché dare inizio ad una rissa, Felicia chiede se le sorelle facciano uso di droghe e Lina sfrontatamente prepara uno spinello che le quattro ragazze fumano assieme chiacchierando, trasferendo la propria *verve* e creatività negli insulti non più le une verso le altre, bensì verso il vicepresidente e l'istituzione scolastica in generale. A proposito della scelta di Lina di fumare marijuana con Felicia e Terry, Angel osserva: “it was one thing to smoke with your cousin, yet another to light up with your sworn enemies. But maybe this was Lina's plan. Nothing united Roger Sherman kids like doing drugs and standing up to teachers. If we got high together, we'd all stay out of trouble”.<sup>32</sup> Lina dunque inscena con consapevolezza un rituale di iniziazione, ponendosi come sacerdotessa/sciamana che, in maniera studiata ed efficace, offre un *calumet* ad individui in transizione per eccellenza (in quanto adolescenti); questo rituale di riappacificazione viene altresì allestito in uno spazio liminale (i bagni dello spogliatoio, soglia materiale tra il luogo del gioco e l'istituzione scolastica) ed è presumibilmente teso ad allestire un terreno comune,

---

<sup>31</sup> Donatella Izzo, “Italian American Studies: territori, percorsi, proposte”, *Ácoma* 13, 2 (2017), pp. 9-28, p. 16.

<sup>32</sup> Rita Ciresi, cit., p. 95.

dopo aver segnalato esplicitamente le differenze razziali tra le ragazze italoamericane e quelle afroamericane. Nella proto-*communitas* che Lina aggrega attorno a sé, le specificità etniche e culturali non vengono appiattite e coperte studiamente da una pettorina, bensì sono parte integrante di un tentativo di coesistenza, scambio e mutua scoperta. L'obiettivo reale, tuttavia, non pare essere la costruzione dal nulla di una comunità in cui regna una concordia idealizzata, anzi: Angel precisa che il rituale di pacificazione di Lina è probabilmente soltanto un espediente per non peggiorare una situazione già compromessa *in nuce*. Ciononostante, anche grazie all'individuazione dell'autorità costituita – la scuola – come reale “sworn enemy”, viene ventilata la costruzione di una modalità di reciproca conoscenza più efficace, consolidata anche tramite la trasgressione del fumare assieme.

L'insubordinazione si dimostra un potente connettore anche nell'episodio evocato da Angel su cui le ragazze riflettono e discutono alla fine del loro periodo di punizione, suggellando il loro comune accordo sulla politica fallimentare promossa dalla loro scuola in materia di coesistenza tra studenti di ascendenza etnica differente. Angel ricorda al gruppo l'assemblea che la scuola aveva organizzato assieme ai servizi sociali della città in seguito ad una ennesima recente colluttazione a mensa: l'incontro era stato condotto da due facilitatrici, una nera ed una bianca, la cui intenzione era di “*brainstorm and blue-sky about eliminating unnecessary racial tension at Roger Sherman High*”<sup>33</sup> (implicando così in maniera fallace la possibile esistenza di una situazione di armonia, nonostante l'effettiva situazione di coesistenza problematica.). In quell'occasione le due facilitatrici, mosse da ingenuità o da dolo, avevano tenuto un tedioso discorso alla scolaresca sulla stupidità del razzismo, utilizzando tra gli altri il consueto parallelismo tra il colore della pelle ed il colore degli occhi, fino a che dall'annoiata platea non si era levata la lamentela “Who care about eyes? It's the skin that counts”.<sup>34</sup> Tale commento aveva segnato l'inizio della fine dell'assemblea, degenerata in insulti razziali, urla di scherno alle facilitatrici e un lancio di petardi, esplosi come le tensioni razziali che l'ordine del giorno dell'assemblea si proponeva di eliminare. L'aneddoto si conclude con gli studenti che fumano spinelli in cortile attendendo l'arrivo dei vigili del fuoco, e nel venire raccontato dalle ragazze similmente punite dopo una rissa a sfondo razziale, mentre fumano assieme in un momento di sospensione della didattica, costituisce una *mise en abyme* dell'evento centrale all'intero racconto, ovvero una sovversione carnevalesca che risponde alla pretesa di risoluzione da parte delle istituzioni di un problema cristallizzato nelle stesse e fondativo della comunità di cui le quattro ragazze (e la popolazione scolastica, nonché quella americana) sono parte. In quest'ottica, si può aggiungere un attributo ulteriore alla figura di Lina, che viene a coincidere con quella di un

---

<sup>33</sup> Rita Ciresi, cit., p. 98, parti in corsivo nel testo.

<sup>34</sup> *Ibid.*

agente di carnevizzazione: il modo in cui la partita viene scomposta su suo impulso, finendo in una caotica mischia che provoca il fermento ed il sanguinamento di una studentessa, è certamente un indizio che va in questa direzione. Altri elementi che contrassegnano il consesso delle studentesse in punizione come le partecipanti ad un Carnevale bachtiniano sono l'atmosfera antigierarchica che vige nello spogliatoio, che è del resto un luogo in cui l'attività didattica è sospesa e la punizione non viene mai espiata (la pulizia dei bagni non viene mai portata a termine), anzi; è un luogo dove si improvvisano duelli verbali giocosi ed osceni, circolano droghe a scopo ricreativo e in cui l'unica regola vigente pare essere proprio quella della sovversione.

Nel suo testo cardinale, Bachtin mantiene l'ambiguità sull'effettiva funzione rivoluzionaria del Carnevale, lasciandone talvolta trasparire le potenzialità di cambiamento a lungo termine, ma anche confermandone in più passaggi la natura temporanea e funzionale all'iterazione dello *status quo*, fino a concettualizzare, a tratti, le celebrazioni carnevalesche come un rilascio di energia fine a se stesso. Analogamente, Ciresi non si sbilancia sulle sorti e gli esiti di questo Carnevale tra adolescenti italoamericane ed afroamericane, e lo rimarca l'interrogativo senza risposta di Felicia, che commenta retrospettivamente la vicenda dell'assemblea finita in modo pirotecnico, ma anche allo stesso tempo quella che ha portato lei e le tre compagne ad essere punite per aver "rovinato" la partita di basket: "Think we're not supposed to see black and white when we look at other people,' Felicia said. 'They blind? They look at other people, what they see?'"<sup>35</sup> Ciresi pare offrire uno spiraglio di ottimismo nelle possibilità trasformative del Carnevale quando, subito dopo l'interrogativo di Felicia, fa riflettere una Angel in stato di alterazione sul fatto che "For a moment I saw only the red veins in her eyes, and then the chocolate iris, which was almost identical in color to my own";<sup>36</sup> quest'immagine propone una riappropriazione alla rovescia del precedente riferimento al colore degli occhi come fattore di diversità, che stavolta invece è l'unico elemento comune, sebbene meno eclatante del colore della pelle. Nello stato e nella riflessione di Angel si incontrano anche lo stato fusionale delle individualità delineato sia da Turner nei processi rituali iniziatici, sia da Bachtin nel Carnevale: i soggetti liminali/partecipanti al Carnevale si compenetrano gli uni negli altri, dando luogo ad un unico corpo indistinto, ma unificato solo per la durata dell'evento carnevalesco. Difatti, un istante dopo questo *climax* di simbiosi suona la campanella e le quattro ragazze si disperdono e si dirigono verso le loro rispettive lezioni, presumibilmente senza che alcun mutamento sostanziale sia avvenuto nella loro esistenza, proprio perché la cruciale domanda di Felicia è rimasta inevasa.

---

<sup>35</sup> Rita Ciresi, cit., p. 100.

<sup>36</sup> *Ibid.*

L'eco della domanda di Felicia riverbera nel titolo, "*Why Girl*", e nell'interrogativo mastodontico che, rimanendo analogamente irrisolto, chiude la narrazione. Angel è tornata in classe, a lezione di latino, materia che viene costretta a studiare da sua madre, in quanto è l'unica lezione non frequentata esclusivamente da afroamericani; sulla lavagna dell'aula, utilizzata anche per le lezioni di educazione sanitaria, da mesi spicca il disegno di un utero, completo di tube di Falloppio. Durante un esercizio di traduzione, al compagno di classe di Angel, di nome Raymond Williams, tocca tradurre l'aforisma '*cogito, ergo sum*':

He looked down at his book and followed each word with his finger. "I'm thinking," he said slowly. "So I be." He looked up at the teacher. "Be what?" he asked.

The teacher looked puzzled. It felt like forever waiting for her to speak, and I wondered why I thought so much depended on her answer".<sup>37</sup>

Il racconto si conclude con questa tensione non estinta, ma al contrario elevata a metafora del dilemma ontologico nel quale si concentrano tutte le altre domande del racconto: quella sull'origine e sul futuro del conflitto razziale sperimentato dalle sorelle Lupo e dalle loro "antagoniste"; quella che le ragazze rivolgono le une alle altre, durante la punizione, riguardo alla vita che le aspetta dopo la scuola superiore; quella sull'identità ed il destino di Angel, che studia una disciplina classica emblema di distinzione in un'aula sulla cui lavagna campeggia un utero (ritenuto una sorta di antidoto biologico all'erudizione, nel suo ambiente familiare); quella infine di ogni adolescente che si avvicini all'età adulta e si interroghi sulle sorti della propria soggettività. Il silenzio perplesso dell'insegnante è anche quello dell'autrice; eppure la funzione del pensiero (*cogito*), che è il tema centrale di questo episodio, in qualche modo mette in dubbio il determinismo biologico di cui l'utero è il simbolo, in termini di genere: il porre se stessi come oggetto della propria indagine rappresenta uno sforzo di approfondimento e raggiungimento del sé potenziale, al di là delle classificazioni socioculturali. Un ulteriore indizio che resta al lettore è il nome del ragazzino che traduce (erroneamente) l'aforisma, Raymond Williams, studioso marxista il cui lavoro ha influito notevolmente sullo sviluppo dei *Cultural Studies* come disciplina. Quella di Williams è una visione della società come un'arena di conflitti di classe, che però nell'intersezione con la cultura rimodellano costantemente se stessi tendendo ad uno sviluppo almeno potenzialmente democratico. Nel dettaglio di questo nome, scelto per introdurre l'interrogativo che, restando sospeso, conclude un racconto in cui conflitti e domande paiono inestricabili, pare possibile intravedere un'indicazione ed una nota di speranza. L'indicazione è che il conflitto di classe, trasversale attraverso le configurazioni di genere e razza,

---

<sup>37</sup> Rita Ciresi, cit., p. 101.

costituisca indubbiamente un fattore unificante per le ragazze italoamericane e afroamericane della Roger Sherman High; la nota di speranza è che, tramite un ripetuto interrogarsi ed un'analisi rigorosa sulle suddette tensioni, un'evoluzione in senso radicale ed inconsueto sia in fin dei conti ipotizzabile.

### **Cianfrusaglie, ere glaciali e imitazioni: i limiti del gioco in “The Little Ice Age”**

In nessun altro racconto di *Sometimes I Dream in Italian* le intricate dinamiche interrazziali sono descritte con la complessità narrativa che riscontriamo in “Why Girl”, racconto posto esattamente al centro della raccolta e spartiacque metaforico tra l'infanzia e l'età adulta. Nella seconda parte del volume, la rappresentazione del gioco viene dispiegata spesso tramite ricordi, con le sorelle Lupo che retrospettivamente recuperano (e ripropongono) un paradigma di gioco a due che presenta connotati diversi dall'interazione simbolica che si realizza tra le mura scolastiche in “Why Girl”. Sebbene numerosi intermezzi ludici di questo tipo siano disseminati in vari racconti, il più esemplificativo di essi è “The Little Ice Age”, il racconto più lungo di tutta la raccolta, incluso nella sezione “Donna”. Il racconto ha luogo durante il “Mother’s Day” ed è in effetti attraversato dall'incombente e spettrale presenza della madre di Angel, che ha avuto un ictus e viene adesso accudita in una struttura privata; nonostante la donna non sia più in grado di parlare, la sua severa eco rimbalza su ogni oggetto d'arredo presente in casa sua, risuona pervasiva in ogni conversazione tra i suoi familiari e finanche nel monologo interiore della figlia. Angel riconosce appieno la massiccia e nefasta influenza che ha su di lei questa figura materna ancora in vita eppure già mitologica, al punto che il racconto si chiude con un ironico scambio dal doppio significato: all'infermiera che appare sulla soglia della stanza per chiederle se ha bisogno di aiuto con sua madre, la donna risponde ““God”, I told her, ‘you can say that again’”.<sup>38</sup> Nonostante la marcata prevalenza della figura materna, nel racconto viene problematizzato anche il rapporto di Angel con il padre Carlo: Ciresi traccia il ritratto di un uomo addolorato e senza interessi, che non riesce a comunicare con le figlie e resta aggrappato alla sua limitata e desueta visione del mondo (Carlo disapprova sistematicamente tutto ciò che avviene nelle vite di Angel e Lina e riserva lo stesso trattamento ai cambiamenti nella sua comunità di quartiere, senza mai provare a entrare realmente in dialogo né con le une, né con l'altra). L'incomunicabilità tra Carlo e le sue figlie è largamente dovuta al fatto che, nonostante egli sia in possesso di un codice linguistico condiviso per costruire un dialogo con loro, non è altrettanto padrone di un terreno socioculturale comune che gli permetta di approfondire tale discorso; di conseguenza, la sua identità viene costruita dall'esterno dalle figlie, che lo studiano e lo decifrano come un

---

<sup>38</sup> Rita Ciresi, cit., p. 151.

oggetto misterioso – al punto che nel racconto “Soda Man”, Angel e Lina inventano per lui un’identità segreta ed una vita parallela, che giocano a investigare spiando i suoi movimenti, così coltivando anche la fantasia che egli sia diverso da ciò che appare.<sup>39</sup> Questa dinamica ricalca quella individuata da Peter Carravetta in *After Identity. Migration, Critique, Italian American Culture* (2017) nel riferirsi ai migranti italiani della prima ondata (1880-1913) come ‘Atlantians’, ovvero “no longer ‘Italian’ and not yet ‘American’”.<sup>40</sup> sebbene Carlo e sua moglie Filomena siano emigrati negli Stati Uniti ben più tardi (presumibilmente negli anni Quaranta del Novecento), il profilo delineato da Carravetta si applica al loro tipo di interazione nel tessuto sociale statunitense, al quale rimangono ancorati in uno sforzo di sopravvivenza, ma nel quale non riescono a inserirsi (e da cui non vengono inclusi) in un rapporto di mutuo scambio. I genitori di Angel e Lina acquisiscono ben pochi tratti che li classifichino come assimilati nella società statunitense e tra di essi spicca il razzismo, caratteristica distintiva di una comunità etnica che sceglie di autopercepirsi come bianca, come quella italoamericana. Il razzismo di Carlo e Filomena si declina dunque con un accento di ostentato e non poco contraddittorio orgoglio etnico: ad esempio, nel racconto “Orphan Train”, i genitori si oppongono fieramente alla proposta di Angel e Lina di americanizzare i propri nomi per evitare di acquisire “colored people’s names”,<sup>41</sup> ed inorridiscono all’idea del superamento della linea del colore, della contaminazione del proprio vissuto italoamericano con quello delle altre componenti etniche della nazione.

Come sempre, l’unico personaggio con cui Angel riesce a costruire una reale comunicazione è Lina: le due sorelle si confidano segreti, condividono e riescono a verbalizzare i propri sentimenti ambivalenti nei confronti dei genitori e restano un punto di riferimento l’una per l’altra, nonostante le considerevoli differenze delle loro vite. Come ho precedentemente segnalato, la loro interazione si articola spesso in forma rituale e giocosa, in equilibrio su quella membrana porosa che diviene uno spazio paradossale di contestazione di dinamiche oppressive, da un lato, e di replica di un trauma generazionale arduo da risolvere, dall’altro. In “The Little Ice Age”, ciò avviene prevalentemente attraverso due giochi che affondano le radici nell’infanzia di Angel e Lina e sono traghettati in modo fluido nella loro vita adulta: “Name That Ugly Thing” ed un gioco di *mimicry* in cui le due sorelle si producono in una feroce parodia della loro madre. Anche “Name That Ugly Thing” nasce su impulso dell’ignara madre, ed è una gara a identificare l’oggetto più *kitsch* e brutto tra le cianfrusaglie possedute da Filomena e orgogliosamente esibite in casa Lupo; vince chi nomina il soprammobile più vistoso. I gadget più grossolani sono dei

---

<sup>39</sup> Una dinamica analoga, a cui viene associata l’anglicizzazione del nome, viene articolata in forma poetica da Maria Mazziotti Gillan in “Arturo”, poesia pubblicata nel 1995.

<sup>40</sup> Peter Carravetta, *After Identity. Migration, Critique, Italian American Culture*, New York, Bordighera Press, 2017, p. 136.

<sup>41</sup> Rita Ciresi, cit., p. 40.



*souvenir* provenienti dai viaggi dei familiari in Florida (meta predefinita di qualsiasi viaggio al mare di ogni membro della famiglia Lupo) o in Italia, rigorosamente in un viaggio organizzato Perillo che offre la tipica esperienza italoamericana – ovvero confermando l’immagine romanticizzata e stereotipata che una larga parte degli italoamericani ancora conserva dell’Italia, allo stesso tempo evitando un confronto con il Paese reale. Questi oggetti divengono così metonimia del provincialismo della comunità di Angel e delle ristrettezze economiche dei Lupo, che non si possono permettere il lusso di andare in vacanza in luoghi ‘esotici’ e ne ammirano i fasti dozzinali attraverso i regali altrui. La disposizione estetica della famiglia Lupo riflette anche uno scarso capitale culturale, fattore intrinsecamente connesso al gusto nel lessico bourdieusiano;<sup>42</sup> il cattivo gusto elevato a oggetto del desiderio è un segno estetico distintivo dell’*habitus* prevalente nella classe sociale a cui appartengono i Lupo. Pertanto, ‘Name That Ugly Thing’ si configura come un tentativo di esprimere una raggiunta ‘distinzione’ di Lina ed Angel, in senso bourdieusiano. Ne *La distinzione. Critica sociale del gusto*, un testo dedicato alla mappatura del criterio estetico attraverso e nella sua intersezione con le classi sociali, Bourdieu elabora una teoria della ‘distinzione’ come cartina al tornasole dell’appartenenza ad un determinato ceto sociale e pertanto, come si accennava in precedenza, strettamente legata anche al capitale culturale e sociale del gruppo specifico di riferimento. Adottando questo parametro, il gioco di Lina ed Angel nel valutare in crescendo gli oggetti più volgari e brutti presenti in casa Lupo rappresenta un ennesimo tentativo di distacco dall’*habitus* familiare e più in generale italoamericano della prima generazione, manifestando il compimento di un percorso di individuazione originale che ha trasferito con successo le due sorelle nei ranghi della classe sociale più agiata e di conseguenza anche più ‘distinta’.

Angel illustra il suo gioco con la sorella poco dopo l’inizio del racconto, nel descrivere la casa dei genitori presso la quale si trova in visita, ed in questo frangente il lettore apprende che le ‘ugly things’ del gioco sono coperte di polvere: i simulacri di questo gioco d’infanzia denunciano l’attuale assenza di Filomena, che ha smesso di spolverare e riassetare casa da quando è stata ricoverata per l’ictus. In tal modo, quindi, al ricordo del gioco con la sorella si sovrappone un’immagine di morte (o meglio, di morte-in-vita), che aggiunge un connotato grottesco a questo evento ludico. In un’ottica bachtiniana, difatti, questo gioco possiede attributi grotteschi, innanzitutto mettendo in scena una derisione da parte di soggetti subalterni (le sorelle Lupo) alla loro massima autorità domestica di riferimento (la madre); inoltre, nel venire presentato da Angel in corrispondenza dello stato vegetativo di sua madre, ‘Name That Ugly Thing’ assume su di sé un ulteriore elemento del grottesco, ovvero l’ambivalenza tipica dei

---

<sup>42</sup> Cfr. Pierre Bourdieu, *La distinzione. Critica sociale del gusto*, Bologna, Il Mulino, 1983.

momenti di metamorfosi – nel caso di Filomena, dalla vita alla morte;<sup>43</sup> tale gioco, ed il ricordo di esso, rappresentano così una soglia tra il passato e il presente, entrambi cristallizzati in una ricorsività apparentemente senza uscita.

Quest'intermezzo ludico ricorre anche in "I Am Happy, Are You Happy?", il penultimo racconto della raccolta, in cui Angel si reca per la prima volta in Italia con il compagno di origini tedesche, Dirk, e in tutte le città d'arte che visitano si premura di comprare i souvenir più ridicoli e dozzinali per Lina. Dirk non comprende il senso di questo rituale e manifesta la sua perplessità in tono ironico e sprezzante ad Angel, che si sforza di non offendersi ma non spiega a Dirk l'origine e le motivazioni di quel rituale: Angel ha una forte motivazione che la spinge a rifiutare la condivisione con il suo compagno della scherzosa tradizione. Dirk è un professore (sebbene precario e dunque tecnicamente non benestante) universitario, che insegna tedesco ed è un amante della letteratura e della 'cultura alta'; quando si recano in Italia, il suo italiano è più che adeguato a comunicare con gli autoctoni, mentre l'italiano di Angel si rivela essere il tipico *pidgin* di italiano regionale, dialetto ed inglese trasmesso di generazione in generazione nelle famiglie italoamericane, che gli italiani contemporanei fanno fatica a comprendere. Nonostante sia abbastanza 'distinta' da poter ironizzare sul cattivo gusto familiare, Angel appare dunque ancora parzialmente inscritta nell'universo iconografico, culturale e linguistico della sua comunità e della sua classe di appartenenza, occupando dunque una posizione liminale tra la cultura 'alta' e la cultura 'bassa'. Angel concettualizza Dirk come un interlocutore impossibile e appartenente ad un campo (in termini bourdieusiani) incommensurabile con il suo; un referente, in breve, con cui lei non concepisce la concreta possibilità di ibridarsi vicendevolmente, al punto da rompere la relazione con lui, nel racconto conclusivo della raccolta. La donna percepisce quella di Dirk come un'esuberanza di capitale sociale poco funzionale (perché ad essa non corrisponde ricchezza economica), impersonale (perché l'uomo è caratterizzato come freddo e compassato rispetto al temperamento più sanguigno di lei) e normativa, pertanto non rispettosa dei parametri di 'ludicità' per essere ammesso al gioco di Lina ed Angel. In tal senso, è lecito affermare che Dirk viene escluso dal gioco di consapevole sovversione del 'buon gusto' in quanto potenziale 'guastafeste negativo' dello stesso.

Filomena Lupo esercita la sua attrazione gravitazionale sulle figlie anche nel secondo gioco presente nel racconto, ovvero la parodia che Angel e Lina fanno di lei, riproducendone in

---

<sup>43</sup> In questo senso, appare significativo che nell'episodio finale del racconto, in cui, facendole visita nella struttura dove risiede, Angel cerca di comunicare in maniera onesta con sua madre, quest'ultima emette un rantolo che Angel definisce animalesco, e finisce per sporcarsi coi propri escrementi: l'ambiguità col mondo animale e le immagini relative alle secrezioni corporee sono due principi costitutivi della poetica letteraria del Carnevale.

maniera alquanto plausibile la voce e le note di biasimo. Tale gioco di *mimicry* è presente varie volte in questo racconto; la prima volta che accade è nel corso di una telefonata, che l'annoziata e immalinconita Angel fa a Lina dalla casa del padre, durante la visita nel Mother's Day. Lina fa una pausa nella conversazione e, assumendo il tono di voce di sua madre, comincia a criticare il rapporto dubbio e potenzialmente immorale di Curious George e the Man in the Yellow Hat:<sup>44</sup> prima di scoppiare a ridere, le due sorelle si lanciano in una sequela alternata di insulti verso l'uomo e la sua scimmietta che somiglia in tutto e per tutto a un intermezzo di 'Play the Dozens'. Infine, Angel aggiunge un dettaglio rilevante: "Lina and I had always mimicked Mama, but we had been doing it more and more since she had had the stroke. It was as if someone had designated us to do the talking for her now that she had been robbed of her voice".<sup>45</sup> Abbiamo osservato all'inizio di questo capitolo che i giochi di Lina ed Angel, e in particolare in questo gioco specifico, sono dominati dalla coazione a ripetere determinati traumi generati dalla madre, senza tuttavia riuscire a liberarsene; se da bambine quest'evento ludico aveva sicuramente anche una forte componente di ribellione e un potenziale sovversivo, in questa fase della vita di Lina ed Angel la reiterazione della parodia della madre appare piuttosto una malinconica strategia di elaborazione di un cosiddetto lutto bianco, ovvero della perdita di una persona amata che è biologicamente ancora in vita. Tuttavia, leggendo quest'evento ludico alla luce di alcune considerazioni di Ermanno Bencivenga, è possibile individuare un'ulteriore direzione in cui questo gioco si spinge. Nel capitolo appositamente dedicato ad essi, Bencivenga illustra come il gioco si articola in dei microcosmi, vale a dire dimensioni esistenziali in cui i giocatori sfuggono a obblighi e limiti della quotidianità ed esercitano la propria agilità ludica (in maniera del tutto coerente con il discorso sulle eterotopie tratteggiato da Foucault). All'interno di alcuni microcosmi si svolgono quelli che Bencivenga denomina "giochi per procura", ovvero giochi che fungono da allenamento per situazioni ed eventuali competizioni che si potrebbe dover affrontare nella vita reale; appariranno immediatamente notevoli le connessioni, che Bencivenga stesso riscontra,<sup>46</sup> tra questo modello e quello analizzato da Bateson. Proprio esaminando le conclusioni di Bateson, Bencivenga precisa comunque che ogni gioco mantiene la propria atmosfera paradossale, in cui si prendono sul serio le azioni condotte in quanto giocatori, ma al contempo vengono concettualizzate come facenti parte di un microcosmo ludico, pertanto compiute con ironia. Ora, leggendo la dinamica in atto nella parodia di Angel e Lina come un "gioco per procura", si può escludere che Lina ed Angel si stiano paradossalmente preparando

---

<sup>44</sup> Sono i personaggi principali di una serie di romanzi per bambini e di un cartone televisivo, al quale le due donne si riferiscono nella loro telefonata e che Lina fa vedere ai suoi due figli.

<sup>45</sup> Rita Ciresi, cit., p. 124.

<sup>46</sup> Cfr. Ermanno Bencivenga, *Filosofia in gioco*, Bari, Laterza, 2018, p. 55.

ad assumere, grazie al loro gioco, tratti caratteriali tanto disprezzati nella loro madre,<sup>47</sup> ma appare proficuo trattenere l'idea del microcosmo in cui Angel e Lina racchiudono il loro comune vissuto ludico come un ambiente paradossale, ironico e irriducibile ad una replica pedissequa di sequenze preordinate. L'imitazione di Angel e Lina si riconfigura dunque *anche* come un tentativo di riappropriazione di un discorso oppressivo: riproducendo la voce della madre attraverso un paradigma ludico che ne modifica inevitabilmente il messaggio, caricaturandolo in maniera sovversiva, le due donne affermano la propria differente natura sociale.

### **Conclusioni: alle soglie del gioco.**

Tirando le somme, al pari dell'eredità etnica e familiare, al contempo visceralmente amata ed esecrata, i giochi in *Sometimes I Dream in Italian* appaiono irriducibili ad un modello teleologico unitario e definito, rappresentando piuttosto un complesso limine in cui sono compresenti spinte identitarie e paradigmi culturali contrastanti. Questi elementi rimangono talvolta fluidi, talvolta si raggruppano in una forma indeterminata – ma restano sempre in sospensione: il surplus di energia (e con essa, di frustrazione) fuoriesce tramite il gioco, il trauma materno è reiterato ma non sanato, e anche sui giochi più sovversivi e promettenti cala bruscamente il sipario, così come la campanella del cambio d'ora interrompe la potenziale comunione interrazziale esaminata in "Why Girl". Eppure è legittimo supporre, anche grazie ai tenui ma essenziali indizi disseminati da Ciresi nella narrazione, che dal microcosmo del gioco qualche istanza profonda trapeli nella quotidianità di Angel e Lina, e venga ravvivata proprio nell'intreccio del loro rapporto labirintico. Dopotutto, il Carnevale bachtiniano lascia residui indelebili nella cultura per cui, nell'irriderne la fissità, non riconferma completamente quest'ultima, e la condizione di liminalità esplorata da Turner, pure favorendo il riassorbimento degli individui nel tessuto della società (ormai 'interi', dopo il superamento del rituale di passaggio), li segna irrimediabilmente; similmente, i momenti di gioco imprimono una traccia in Angel e Lina che le loro rispettive ricorsività non riescono a neutralizzare del tutto.

La localizzazione (che diviene talvolta una vera e propria dislocazione) del limine del gioco in *Sometimes I Dream in Italian*, e la sua relazione col concetto di eterotopia a cui mi sono precedentemente riferita in questo studio, sono altresì indicatori interessanti per valutare l'impatto dell'atto ludico nella poetica di Ciresi. Laddove la delimitazione dei momenti e degli spazi del gioco è evidente (la partita di basket in palestra, il duello verbale nei bagni della scuola, 'Name That Ugly Thing' e la parodia materna nello spazio circolare del dialogo tra le due sorelle Lupo), così come è evidente la convergenza dell'eterotopia con lo spazio liminale (Foucault

---

<sup>47</sup> Al contrario, in "La Stella d'Oro" una preadolescente Angel afferma incisivamente "The thought of becoming like Mama made me shiver" (cfr. Rita Ciresi, cit., p. 77).

annovera tra le eterotopie le stanze che costituiscono la casa e quelle che definisce ‘eterotopie di crisi’, ovvero i luoghi in cui gli adolescenti fanno le proprie prime esperienze, come le scuole),<sup>48</sup> non è altrettanto scontata l’identificazione degli spazi istituzionali esterni all’eterotopia del gioco di Angel e Lina. La scuola, ad esempio: è corretto intenderla come ‘eterotopia di crisi’, anche alla luce dei rituali ludici di iniziazione che vi hanno luogo, o rappresenta piuttosto il luogo di applicazione e sedimentazione di norme precostituite – in breve, il luogo di attuazione di un dispositivo foucaultiano? Similmente, i giochi di Angel e Lina si svolgono sempre in uno spazio protetto dalle sanzioni dei familiari (soprattutto della madre); in tal senso, il gioco costituisce una dimensione eterotopica all’interno della famiglia Lupo. Ciononostante, è possibile concettualizzare la famiglia Lupo – incorporazione nucleare della collettività italoamericana – come una comunità eterotopica in congiunzione ambigua e complessa con la più ampia entità sociale della comunità statunitense? In breve, che riflesso mostra lo specchio che riflette l’eterotopia del gioco in *Sometimes I Dream in Italian*, e in che rapporto sta il contesto con l’immagine catturata dallo specchio?

L’unica formulazione che pare offrire, seppur implicitamente, un riscontro significativo allo spinoso problema dello spazio liminale/eterotopico in *Sometimes I Dream in Italian* è il concetto di ‘libero gioco’ postulato da Derrida. Nel mettere, difatti, in primo piano l’instabilità del centro (quello che qui identifichiamo come ‘lo spazio istituzionale’) e la fluttuazione eccentrica dei nuclei di significato periferici (i giochi/le eterotopie), Derrida determina i limiti delle potenzialità del gioco che, disorientato dalla relatività caotica della ‘realtà’ istituzionale a cui si riferisce, perde la sua tenuta e la sua efficacia trasformativa. Così pure in *Sometimes I Dream in Italian*, si fatica a restare agganciati alla nozione di gioco come isola di senso, un’oasi della gioia’, per dirla con Fink, e il limine in cui il gioco si sviluppa appare un ulteriore sito di problematizzazione di questioni irrisolte ed intrecciate, che rimandano e contengono l’una nell’altra. Quest’intrico di richiami di significazione converge dunque con la rappresentazione del gioco come soglia del turbamento e della negoziazione identitaria che abbiamo riconosciuto nei racconti di Ciresi, così come con l’indeterminatezza del soggetto rituale e carnevalesco, catturato nella propria oscillazione ontologica.

---

<sup>48</sup> Cfr. Michel Foucault, cit., pp. 13 e 15.

## **8. Forme ludiche dell'arte in Bambara, Paley, Ciresi.**

Dopo aver approfondito le multiformità del gioco nei racconti delle tre autrici su cui questa ricerca si concentra, in questo capitolo (che deve il suo nome ad un omonimo capitolo di *Homo Ludens*) procederemo all'osservazione del 'ludico' nella narrativa breve di Toni Cade Bambara, Rita Ciresi e Grace Paley. Le forme e le funzioni che il 'ludico' assume nei racconti verranno interrogate in una trattazione complessiva sulle raccolte delle tre autrici: tratterò un percorso tra le loro opere che avrà come nucleo discorsivo centrale l'indagine sulle regole del 'ludico', nell'intento di stabilire le conseguenze della collisione tra il 'ludico' e la sfera istituzionale esterna ad esso, anche attraverso le tre nozioni di eterotopia, guastafeste e soglia concettualizzate in precedenza. Dati gli stretti legami del 'ludico' col campo dell'estetica a cui si è ampiamente fatto riferimento, in questa parte dell'analisi vi saranno rimandi al terzo capitolo, incentrato sulla relazione tra gioco e bellezza e gioco e arte, che offrirà parte della strumentazione critica tramite cui approfondire il senso del ludico nelle opere letterarie delle tre autrici in questione; si tratta di un metodo impiegato, tra gli altri, anche da Warren Motte, che afferma l'iscrizione del 'ludico' all'interno della categoria dell'estetica in quanto "the aesthetic artifact is constructed through a process that is ludic in nature".<sup>1</sup>Oltre a soffermarci, con Motte, sulla natura ludica del processo di creazione dell'oggetto estetico, in questa sezione ci concentreremo altresì sul suo contenuto e sulle reazioni che esso sollecita sia nei giocatori che nei testimoni della creazione ludica. Si terrà anche conto della precisazione di Motte sull'introduzione del 'ludico' nell'universo epistemologico dell'estetica: lo studioso sostiene che quest'inclusione presenti un rischio sostanziale, vale a dire quello di confinare il 'ludico' ai margini dell'esperienza umana, nella dimora interstiziale e non necessaria del tempo libero. Motte imputa questa malaugurata eventualità alla persistente opposizione del gioco alla serietà nell'immaginario tradizionale; nondimeno, in continuità con le moderne ricerche e in modo specifico con la tendenza degli ultimi vent'anni, l'orientamento di questo studio si pone in atteggiamento tutt'altro che respingente rispetto alla potenziale ibridazione degli ambiti del 'serio' e dei giochi/del 'ludico', insistendo in particolare sull'analisi e la problematizzazione dell'incontro tra questi ultimi. Uno dei fili conduttori della mia argomentazione è proprio l'esplorazione delle conseguenze del dilagare dei giochi e del 'ludico' nella 'realtà' (o, usando una terminologia già adoperata nei capitoli precedenti in relazione alla nozione di eterotopia, nello spazio istituzionale), e inoltre la relazione in cui giochi e 'ludico' stanno tra di loro.

---

<sup>1</sup> Warren Motte, *Playtexts: Ludics and Contemporary Literature*, Lincoln and London, University of Nebraska Press, 1995, p. 18.

Quest'obiettivo si rivela particolarmente delicato nel considerare il 'ludico', per via dei suoi confini meno stabili e precisabili rispetto a quelli del gioco. Abbiamo infatti già enucleato nel primo capitolo la qualità procedurale del fenomeno ludico, che rende quest'ultimo meno direttamente individuabile di quanto invece si possa dire del gioco: Stefano Bartezzaghi commenta utilmente riguardo agli aspetti meno misurabili del 'ludico', affermando che "con la giocosità del ludico non va così [come nel gioco], i suoi confini sono incerti e le sue caratteristiche promettono di essere pressoché ineffabili".<sup>2</sup> Nonostante l'annotazione coerente di Bartezzaghi, in questa ricerca tale resa totale all'indefinibilità della categoria del 'ludico' viene contestata, in favore di un punto di vista più audace ma pur sempre tradizionale: verranno seguite le coordinate già delineate dai vari studiosi i quali, a partire da Huizinga, hanno proposto dei principi, pur duttili, per identificare il 'ludico'. Uno dei criteri che adotterò è quello, di ispirazione chiaramente nietzschiana e cailloisiana, che vede risiedere il gioco nella frizione e nell'oscillazione tra l'ordine ed il caos, secondo quanto evidenziato da Sicart in *Play Matters*: "Sometimes the beauty of play resides in the tension between control and chaos. Sometimes playing is voluntarily surrendering to form; sometimes it is being seduced into form, being appropriated by a plaything. Some other times, the pleasure comes from the appropriation of those forms, breaking and deforming them to play with them".<sup>3</sup>

Altri parametri a cui attenersi saranno quelli dell'immersività nell'esperienza (come riscontrato negli studi di Csikszentmihalyi, ma anche nel carnevale bachtiniano), la ripetitività e/o ritualità del gesto ludico (anche ai fini dell'acquisizione di maestria nell'esecuzione), gli eventuali segnali di entrata o uscita dall'evento ludico (questi ultimi sicuramente meno marcati di quelli che demarcano l'inizio e la fine dei giochi). Verrà riproposto ed esplorato inoltre il rapporto tra i giocatori e gli spettatori anche relativamente alla dimensione in cui entrambi sono inclusi, e verrà discusso il carattere piacevole (o meno) dell'esperienza ludica, anche in connessione alla sua natura autotelica. Nonostante esistano numerosi studi che postulano un certo grado di partecipazione attiva anche nella ricezione delle esperienze ludiche, come ad esempio dalla teoria della ricezione, nel selezionare i singoli riferimenti ai testi mi concentrerò soprattutto su episodi in cui venga tematizzato il ruolo attivo dei giocatori, ovvero specificamente la loro *performance*: nel contesto di quest'ultima, il giocatore ha in effetti la possibilità di riattivare tangibilmente le regole di un gioco concettualizzato in modo astratto, reinterpretandolo a seconda delle proprie competenze, inclinazioni e potenzialità. Questo fatto può rivestire un'importanza cruciale, in quanto nella trasposizione da *performance* astratta e

---

<sup>2</sup> Stefano Bartezzaghi, *La ludoteca di Babele*, Milano, UTET, 2016, p. 88.

<sup>3</sup> Miguel Sicart, cit., p. 83.

precodificata a *performance* individuale e interpretata personalmente si crea lo spazio per un possibile scardinamento dei ruoli precostituiti, perché culturalmente dati e imposti.

In base a questi indicatori, si vedrà dunque che le espressioni del ‘ludico’ analizzate nelle tre raccolte verranno circostanziate alla musica,<sup>4</sup> alla danza, alla poesia e alla narrazione di storie. Laddove vi sono amplissimi ed unanimi riferimenti alla ‘ludicità’ delle prime tre attività nel lavoro dei teorici precedentemente menzionati, vale la pena soffermarsi maggiormente sulla narrazione intesa come attività ludica, per sgombrare il campo da eventuali ambiguità. Oltre ad attribuire valore intrinsecamente ludico alla parola come veicolo e creatrice di cultura (arrivando finanche ad evidenziarne il valore magico e sacro, nel caso di formule, preghiere e indovinelli), Huizinga ascrive genealogicamente la narrazione alla funzione testimoniale e immaginifica che la poesia condensava su di sé nell’antichità, arricchendola oltretutto della facoltà di amministrare strumenti del gioco quali la figurazione mitica e metaforica. Analogamente, in tempi più recenti Sutton-Smith include la narrazione in una delle sue sette retoriche, ovvero quella dell’immaginario, sottolineando in particolare come il ruolo del Romanticismo sia stato fondamentale nel riportare la categoria del ludico al centro della filosofia e della vita intellettuale, dopo che era stata relegata ai margini di esse per secoli. Lo studioso neozelandese dedica un’intera sezione alla disamina delle confluenze (e reciproche influenze) tra letteratura e gioco individuando quattro punti, che pone in termini piuttosto generici e successivamente illustra: “First, there is the view that all literature is to some extent play; second, there is literature with playful content; third, there are play forms that are themselves literature; and fourth, literary metaphors or tropes can be a form of play”.<sup>5</sup> Il primo assunto, che è il più vago e per certi versi il più temerario e significativo, viene motivato da Sutton-Smith impiegando sostanzialmente la stessa argomentazione di Motte, ovvero concentrandosi sull’intrinseca ludicità del processo di decodificazione della storia dal caotico immaginario della mente creativa all’effettiva stesura della narrazione: un’enunciazione procedurale, dunque, che si riferisce principalmente alla qualità ludica del procedimento creativo. Riguardo al secondo punto, Sutton-Smith insiste particolarmente sui tipi di testi (non disdegnando testi critici, come ad esempio *L’opera di Rabelais e la cultura popolare* di Bachtin) in cui i giochi ed il ludico acquisiscono un ruolo strutturale di primo piano, evidenziando che in essi “in the eyes of the authors, the play content become metaphor is a strong rhetoric for the transformation of the lives of both characters and

---

<sup>4</sup> Oltre ai già citati studi che hanno formulato la composizione e l’esecuzione musicale in termini di gioco, è rilevante citare il recente articolo di Gabor Csepregi che prende in esame la *performance* musicale come gioco anche nel coinvolgimento del corpo del musicista. Cfr. Gabor Csepregi, “On Musical Performance as Play”, *The Nordic Journal of Aesthetics* 46, (2013), pp. 96–114.

<sup>5</sup> Brian Sutton-Smith, cit., p. 136.



readers”:<sup>6</sup> lo studioso contempla così il gioco come metafora e tramite per la poetica autoriale, coerentemente con la posizione teorica da cui questo studio prende le mosse. Nel quarto punto, Sutton-Smith aggiunge anche la categoria dei testi che presentano una ricorrenza tematica del gioco e del ludico come esemplificativi della natura ludica della letteratura.

Pertanto, già attraverso questi due eminenti esempi si riscontra che nell’interpretazione della narrazione come atto ludico l’accento è posto su determinati elementi: l’esplicitazione, tramite formule particolari, della cornice spaziotemporale fittizia in cui la storia ha luogo – operazione di natura metacomunicativa che avviene con modalità affini durante le prime fasi del gioco, o le ‘svolte narrative’ di esso; la medesima cornice spaziotemporale fittizia, che separa la narrazione dalla realtà esattamente come avviene nei giochi; la qualità autotelica del racconto e delle descrizioni; l’immersività. Si potrebbe comunque sostenere, come accennato, che nella fruizione di un’opera letteraria il lettore sia in qualche misura prevalentemente passivo; malgrado la discussione su quest’argomento sia estremamente affascinante, oltre che confutabile, affrontarla nel dettaglio porterebbe questo lavoro di ricerca molto lontano dal suo principale obiettivo, per cui nell’ambito di questa tesi mi riferisco esclusivamente alla narrazione come gesto attivo (e ricorrente) delle protagoniste e dei protagonisti dei racconti, interpretandolo come un’azione di natura ludica ed indagandone le ricadute intradiegetiche.

### **Giocare secondo le regole, nel ‘ludico’**

Il rapporto tra il ‘ludico’ e le sue regole è quintessenzialmente scivoloso e l’interrogativo ad esso relativo dà origine a questa sezione, il cui intento è quello di stabilire fino a che punto, nell’eseguire la propria *performance*, il giocatore abbia carta bianca, ed in che modo questo delicato equilibrio venga narrativizzato nei racconti di Bambara, Ciresi e Paley. *Rules of Play*, il manuale caposaldo del *game design* a cui si è già fatto cenno, è diviso in due sezioni (naturalmente, una dedicata ai giochi ed una apposita sul ‘ludico’) e, nella seconda, la risposta al quesito sull’esistenza o meno di regole intrinseche anche all’universo del ‘ludico’ è affermativa. Katie Salen ed Eric Zimmerman sostengono senza indugi che nel ‘ludico’ siano presenti delle regole, sebbene differenti da quelle che organizzano i giochi competitivi: tendendo esse a contribuire a rendere l’esperienza ludica piacevole (fattore estremamente importante nel contesto di un’attività autotelica), sono norme più fluide, che garantiscono il libero movimento dei giocatori inquadrati in una cornice formale meno rigida, ma pur sempre configurata in opposizione ad alcune macroregole strutturali. In quest’ottica, nelle attività ludiche a cui abbiamo scelto di fare riferimento (la danza, la musica, la poesia, la narrazione) le macroregole formali dovrebbero in

---

<sup>6</sup> Brian Sutton-Smith, cit., p. 141.

linea teorica coincidere con diversi indicatori, ovvero: il contesto di riferimento, ad esempio il canone ed il genere musicale, letterario, di ballo; il rapporto con gli altri giocatori; il rapporto col pubblico; il luogo di esecuzione; il ritmo e, laddove applicabile, il volume dell'esecuzione – in sintesi, gli aspetti procedurali e stilistici in cui l'esperienza ludica si realizza, ed entro i quali l'esperienza ludica stessa acquisisce senso. Nel 'ludico', dunque, la tensione verso l'incertezza (che è, lo ricordiamo, una delle caratteristiche strutturali e irrinunciabili del gioco per numerosi teorici, a partire da Caillois) assume un peso considerevole ai fini della resa estetica della *performance*, con la quale il 'ludico' è legato a doppio filo: ad esempio, ciò che rende una melodia o una danza piacevoli sono l'irregolarità del ritmo o delle movenze, mentre in una narrazione sono le svolte e i colpi di scena a spiazzare il lettore e coinvolgerlo (in-luderlo) nella trama.

Quest'anelito alla libertà compositiva ed esecutiva, eppure mai aleatoria, del giocatore si infrange contro la spinta disciplinante dei vari agenti repressivi attivi nelle tre raccolte di racconti, che esercitando la propria funzione punitiva inibiscono non soltanto l'espressione ludica in sé, ma anche le eventuali ricadute trasformative che quest'ultima potrebbe avere nella vita dei personaggi-giocatori. Le motivazioni ed i metodi attraverso i quali tali agenti repressivi operano pertengono a campi esterni a quello ludico, eppure essi rivendicano il diritto di contenere le 'mosse ludiche' dei giocatori arrogandosi una competenza nel campo del 'ludico' che tendenzialmente non posseggono, secondo l'atteggiamento tipico dei 'guastafeste negativi'; il maggior misfatto che essi, implicitamente ed esplicitamente, imputano ai giocatori è quello di violare i confini – che si vorrebbero rigidamente separati – tra il gioco e la serietà, tanto interna al 'ludico' stesso (e quindi coincidente col suo rigore formale) che esterna ad esso (ovvero nella forma dell'ambiente in cui l'evento ludico si svolge). Un ulteriore espediente adottato dai 'guastafeste negativi' è quello di chiamare in causa il pubblico che assiste alla *performance* ludica dei giocatori come giuria (spesso in realtà ignara o almeno teoricamente imparziale) per legittimare la propria sentenza di condanna dell'evento ludico percepito come inaccettabile o trasgressivo; quest'attribuzione disciplinare collide clamorosamente con la nozione gadameriana e bachtiniana del pubblico come partecipante attivo del gioco, entità collettiva in sintonia con esso, che ne condivide lo spirito e contribuisce al suo compimento. Infine, talvolta la funzione castrante del pubblico viene assolta dal riferimento esplicito ad un canone o ad una tradizione che costituisce l'apparato normativo a cui il 'guastafeste negativo' si appella e tramite il quale intende frustrare le espressioni ludiche dei giocatori fino a dominarne e neutralizzarne gli impulsi.

In *Gorilla, My Love*, il racconto maggiormente esemplificativo di questa dinamica è quello che apre la raccolta, "My Man Bovanne", pubblicato nel 1971. La storia si svolge durante un evento di quartiere, una sorta di ricevimento per annunciare la candidatura di un'attivista con il

Black Panther Party; la sessantunenne vedova Hazel Peoples viene coinvolta coattamente in una riunione di famiglia dai tre figli (attivisti del Black Power Movement) e redarguita per il suo atteggiamento troppo libertino nel ballo con Bovanne, un anziano cieco del quartiere. Ferita ed indignata dal comportamento giudicante (ed incoerente, come si vedrà) dei tre figli, Hazel decide di lasciare la festa assieme a Bovanne, che infine invita a casa sua. Il rapporto tra Hazel e Bovanne è immediatamente connotato in termini ludici: li troviamo a ballare stretti l'uno all'altra, entrambi assorbiti dalla danza e dalla reciproca presenza canticchiando e prendendosi in giro, ridendo. Ma ben presto è chiaro che i due sono gli unici a percepire un'atmosfera festiva nell'incontro di beneficenza: nonostante ci sia cibo e musica, gli altri invitati sono molto più concentrati sull'obiettivo politico dell'evento, e anche le loro interazioni sociali sembrano finalizzate per lo più a conquistare consenso elettorale. Questo atteggiamento utilitaristico è mal sopportato da Hazel (verosimilmente un'incarnazione sessantenne della riottosa protagonista incontrata negli altri racconti della raccolta, stando alla sua sfrontatezza e al suo uso della lingua), nella cui voce narrante si coglie un'incrinatura: la donna ha infatti inviato a ballare Bovanne perché l'uomo sedeva in un angolo da solo, dimenticato da tutti quelli che adesso sono attivisti del Black Power Movement, ma prima erano i ragazzini del quartiere a cui lui aggiustava pattini e biciclette. Nel suo sincopato idioletto vernacolare, Hazel sottolinea che i giovani attivisti presenti (compresi i suoi figli) non hanno rispetto per le persone anziane, fatto doppiamente grave se applicato a Bovanne, che è cieco ed è stato in passato un facilitatore del gioco per tutti loro – Hazel si posiziona quindi immediatamente come una paladina del fenomeno ludico in tutte le sue forme, un dettaglio che appare ancor più rilevante se si associa questa donna ormai matura alla ragazzina di “Happy Birthday” o “Basement”, per cui giocare è un'attività preziosa eppure così irraggiungibile.

L'intermezzo ludico che Hazel ha reso possibile per lei e Bovanne è altresì un gesto di resistenza: Hazel è consapevole che lei, Bovanne ed altre persone anziane e *working class* presenti all'evento “are all there on account of we grass roots. And I ain't never been souther than Brooklyn Battery and no more country than the window box on my fire escape”.<sup>7</sup> La donna dunque rivendica per se stessa ed il gruppo di invitati con cui si identifica un trattamento adeguato all'importanza strumentale e nominale che essi hanno per il movimento, rifiutando con ironia e sdegno il ruolo periferico ad essi assegnato per questioni di età e classe sociale. Questo primo accenno introduce la rappresentazione della natura multipla della discriminazione che viene operata ai danni di Hazel durante il confronto che ha con i suoi tre figli. La donna viene tacciata di aver bevuto troppo, di essere vestita in modo troppo discinto, di ridere in

---

<sup>11</sup> Toni Cade Bambara, cit., p. 8.

maniera troppo sguaiaata e di ballare in modo troppo sensuale con Bovanne, che Elo (la figlia di Hazel, con la quale i rapporti sono più difficili) definisce un “tom” e disprezza perché non indossa degli occhiali da sole per coprire i suoi occhi ciechi, “them blown out fuses”.<sup>8</sup> Questa combinazione fatale di giudizi repressivi è stata letta dalla critica nel segno dell’*ageism*,<sup>9</sup> in quanto Hazel viene ritenuta inadatta al tipo di ballo ed abiti che sceglie in virtù della sua età e Bovanne viene percepito come ormai ‘inutile’ per via della sua età avanzata; del sessismo, poiché i tre figli si ritengono in diritto di giudicare quale sia la condotta più appropriata che la donna debba tenere in pubblico; dell’abilismo, dal momento che Bovanne viene inizialmente ignorato, poi addirittura stigmatizzato per la propria cecità; ed infine del classismo. Difatti non solo, secondo John Champagne, i figli di Hazel si dimostrano esponenti di un punto di vista conservatore per cui “sexuality was historically a means whereby the bourgeoisie policed its own body”,<sup>10</sup> ma essi, autoidentificatisi come intelligenza, ripetutamente indicano alla loro madre il mancato svolgimento del compito che lei avrebbe dovuto svolgere durante la serata (ovvero il ruolo chiave di organizzare la coalizione degli anziani del quartiere), senza peraltro che ciò le fosse stato preannunciato e richiesto. Infine, i tre giovani decidono che il comportamento di Hazel necessita di essere discusso in una riunione di famiglia l’indomani, lasciandola a commentare tra sé e sé “While Joe Lee being self-important I’m wonderin who’s doin the cookin and how come no body ax me if I’m free and do I get a corsage and things like that”:<sup>11</sup> l’impegno di Hazel nella campagna ed il suo lavoro viene dato per scontato, preteso, non retribuito (né concretamente né simbolicamente) e giudicato.

La narrazione di Hazel è omodiegetica e potenzialmente inaffidabile ed in effetti traspaiono vari indizi indicanti che, perlomeno in parte, l’atteggiamento moralista e severo dei figli sia dovuto ad una più generale preoccupazione per la donna, che potrebbe *effettivamente* aver bevuto troppo e, per sua stessa ammissione, frequenta abitualmente uomini sbagliati, al punto da dover spesso cambiare la serratura alla propria porta di casa; Hazel menziona inoltre varie volte il marito defunto, dalla cui morte è ancora scossa. Ciononostante, nessuna di queste motivazioni è abbastanza solida da giustificare il tono aggressivo e pretenzioso con il quale i tre figli deliberatamente processano (finanche insultandola) la madre, e Hazel si mostra ben consapevole di ciò. La donna riporta l’intervento normativo improvvisato nella cucina della casa in cui si svolge l’evento di beneficenza in termini afferenti al campo semantico della forza pubblica – autorità storicamente violenta nei confronti della comunità afroamericana e

---

<sup>8</sup> Toni Cade Bambara, cit., p. 6.

<sup>9</sup> Si veda soprattutto il saggio di Scott Johnson “A Portrait of Widowhood and Aging Among Urban Blacks: Toni Cade Bambara’s ‘My Man Bovanne’” in *Journal of Aging Studies* 6, n.1 (1992), pp. 13-22.

<sup>10</sup> John Champagne, “Que(e)rying ‘My Man Bovanne’”, *Women’s Studies* 40, (2011), pp. 748–761, p. 750.

<sup>11</sup> Toni Cade Bambara, cit., p. 8.

tristemente nota alle cronache per essere stata plurime volte il braccio armato del suprematismo bianco dilagante nella società statunitense. Per due volte la protagonista usa il termine “police” per riferirsi alla sua prole, descrivendo inoltre la sedia su cui è seduta come quella del terzo grado e suo figlio Task “holdin up his hand and tickin off the offenses”.<sup>12</sup> Questa scena è clamorosamente simile a quella del processo estemporaneo di Clifford a Faith in “A Subject of Childhood” e similmente si conclude con un drastico gesto di resistenza, che risponde alla violenza simbolica del giudizio tagliente e sommario dei suoi figli con la violenza simbolica di un’assenza, dato che Hazel e Bovanne abbandonano l’evento; allo stesso modo, Joe Lee, Elo e Task Peoples, trascinando Hazel via dal suo ballo spensierato, rivestono il ruolo di ‘guastafeste negativi’ che equivale specularmente a quello di Clifford nel racconto di Paley.

Le ragioni che spingono i tre giovani (tra cui spicca per crudeltà Elo, il cui rapporto con la madre è pesantemente incrinato) a processare così efferatamente la madre paiono andare oltre la semplice preoccupazione, il pregiudizio e la propria devozione alla causa del nazionalismo nero: nel testo scorre sotterranea un’ostilità archetipica ed ontologica che vale la pena esplorare. Joe Lee, Elo e Task si dichiarano enfaticamente imbarazzati dal comportamento della madre, poiché trovano intollerabile l’esposizione del suo corpo alla stanza piena di gente (la cui opinione in merito non viene rivelata al lettore): la accusano apertamente di stare “dando spettacolo” di sé – elevandosi pertanto ad arbitri dello stile e della moralità nell’implicare che esistano una condotta più decorosa ed un modo di ballare più consono alla sua età e a quell’occasione. In tal senso, questo richiamo alla compostezza è assimilabile ad una condanna in nome del classicismo al corpo grottesco ed all’atmosfera carnevalesca della festa in cui esso si esprime e prospera; numerosi sono gli elementi che avvalorano questa tesi. Innanzitutto, la festa: Hazel e Bovanne riconoscono nell’evento in corso tutte le caratteristiche di una festività carnevalesca. Sono infatti presenti tutte le persone del quartiere, assieme al cibo, alla musica, e alla generale atmosfera di entusiasmo condiviso per il lancio della candidatura della nipote di Hazel, che rappresenterà le istanze della collettività afroamericana; poco importa se l’incontro si svolge non in una piazza, ma nella casa di uno degli attivisti, e si conclude con un discorso politico. Per i due ballerini questa è *anche* un’occasione sociale la cui portata festosa e popolare non va minimizzata né repressa, anzi: in una prospettiva bachtiniana, quest’ultimo aspetto non può che aumentare la rilevanza rinnovatrice dell’evento, in quanto nel Carnevale l’ordine preconstituito viene messo in questione e le gerarchie oppressive verso le classi subalterne prese di mira. In questo quadro, sono perfettamente giustificate le risate fragorose di Hazel, giacché il riso è il principio comico su cui si fonda il Carnevale, ed è essenzialmente un atto antieroico, che distrugge il *pathos* della

---

<sup>11</sup> Toni Cade Bambara, cit., p. 8.

serietà tragica e celebra al contrario la rinascita e il rinnovamento; oltretutto, in un'atmosfera carnevalesca la stigmatizzazione di una risata come smisurata o sguaiata non ha motivo di esistere, poiché l'eccesso è il paradigma dominante.

Soffermandosi poi ad osservare i corpi esibiti di Hazel e Bovanne, chiassosi ed imperfetti, appare evidente il motivo profondo di inquietudine che determina l'intervento dei tre 'guastafeste negativi': le loro movenze richiamano esplicitamente la sessualità (quantomeno, questa è la percezione di Joe Lee, Elo e Task) e sono eseguite da due individui non più nel fiore degli anni, uno dei quali presenta una disabilità, l'altra (a detta dei figli) è abbigliata in modo conturbante. La convergenza di questi elementi eterogenei richiama la vita materiale e corporea, accostandone peraltro fasi differenti (la sessualità pertinente al periodo fertile della vita e preludio della rigenerazione, e l'età avanzata, in cui il declino del corpo richiama la morte) in una combinazione che risulta ambivalente, almeno rispetto alle categorie dell'estetica classica, e richiama una delle caratteristiche fondanti del corpo grottesco, ovvero l'ambiguità. La giustapposizione e coesistenza di tratti estetici discordanti e irregolari è difatti una sfida al senso estetico classico che vuole le stagioni (della natura, come della vita) compiute, ripartite e poste in ordinata successione; Bachtin cita espressamente tra le immagini del corpo grottesco quella di vecchie donne gravide che ridono<sup>13</sup> — Hazel non è incinta, ma non è più nel fiore degli anni, è vestita in maniera succinta e la sua danza con Bovanne è una promessa di amplesso, agli occhi dei suoi figli. Questa rappresentazione è cruciale nella misura in cui risulta impossibile da ricondurre ai parametri estetici e politici di Joe Lee, Elo e Task, che paiono concepire il mondo e i propri obiettivi politici secondo principi che pongono il carnevalesco ed il grottesco come gerarchicamente inferiori alla serietà ed alla compostezza, se non in netta contrapposizione con esse: Hazel viene rimproverata perché non sta svolgendo la sua funzione produttiva per il movimento, e sta indirettamente minandone gli assunti fondamentali nel ballare in modo lascivo con un "tom". I dettagli estetici non sono marginali, in questo conflitto ontologico: oltre alle critiche sull'abito e la danza condivise da tutti i figli, Elo si mostra furiosa con sua madre perché abitualmente indossa parrucche, emblema della vergogna introiettata della capigliatura naturale nera, anziché portare i capelli afro o sistemati in trecchine, ovvero acconciature ritenute dalla ragazza consone e testimoni di una concreta militanza politica. Oltre ad un classico conflitto generazionale (che pure Elo liquida come un "white phenomenon",<sup>14</sup> ritenendo la collettività afroamericana immune da esso), nel profondo disprezzo di Elo per sua madre è reperibile altresì il primordiale rigetto del principio materno come abietto, che è necessario respingere al fine di

---

<sup>13</sup> Michail Bachtin, cit., p. 31.

<sup>14</sup> Toni Cade Bambara, cit., p. 8.

essere ammessi nell'ordine simbolico del Padre, secondo la formulazione di Kristeva.<sup>15</sup> Nell'intento di purificarsi dall'abominio del corpo materno e dalla potenza arcaica della fisicità grottesca per essere ammessi nell'ordine logico e discorsivo attraverso cui si articola il potere politico, Elo ed il movimento di cui la giovane è parte mostrano uno sconcertante conformismo a modelli WASP insostenibili e rinunciano ad un nucleo costitutivo essenziale per la loro collettività, a cui Hazel si tiene invece saldamente ancorata. La donna, dal canto suo, manifesta incisivamente ed anche con ironia il suo disaccordo dai dogmatismi a cui i suoi figli aderiscono, senza tuttavia assumere mai toni aggressivi né esplicitare la sua argomentazione principale, ovvero che l'impegno politico dei suoi figli e del loro movimento, pur diretto a fare gli interessi della collettività afroamericana, nell'approdo alla politica ufficiale sta perdendo i suoi originari tratti di umanità ed attenzione ai membri meno in vista della comunità. Hazel lo rimarca più volte nella narrazione, portando specifici esempi (il trattamento riservato a Bovanne, o il rifiuto da parte del reverendo di aiutare un vedovo con tre figli), fino ad affermare alla fine del racconto: "Cause you gots to take care of the older folks. And let them know they still needed [...] Cause old folks is the nation. That what Nisi was sayin and I mean to do my part".<sup>16</sup> Hazel si riappropria dello slogan politico di sua nipote Nisi, candidata col Black Panther Party, dando ad esso un seguito non retorico nel prendersi cura di Bovanne;<sup>17</sup> il suo è un gesto genuinamente politico, come rileva Salamishah Tillet: "Miss Hazel invites Mr. Bovanne into her home as an act of resistance and an exercise of choice. Bearing the name Miss Hazel, she appears to be the grown-up Hazel of 'Raymond's Run' and brings the young Hazel's budding characteristics of outspoken-ness, refusal, and truth telling to maturity. She leaves the party, politics in one hand, Mr. Bovanne on the other".<sup>18</sup>

Alla fine del racconto, Miss Hazel si autoproclama una bella donna, "just like the hussy my daughter always say I was",<sup>19</sup> appropriandosi dell'epiteto per farne un sardonico emblema della propria libertà sessuale e di pensiero; eppure, poche pagine prima, la protagonista fa la spesa per la cena della sera successiva, durante la quale presumibilmente i figli intendono biasimarla e richiamarla nuovamente all'ordine. La cena si farà, il lavoro domestico di Hazel verrà nuovamente sfruttato dandolo per scontato, ma tra gli invitati c'è anche Bovanne – che

---

<sup>15</sup> Cfr. Julia Kristeva, cit.

<sup>16</sup> Toni Cade Bambara, cit., pp. 9-10.

<sup>17</sup> A tal proposito, è interessante l'osservazione di Butler-Evans sul fatto che la maggior parte delle figure maschili in *Gorilla, My Love* viene presentata come vulnerabile e talvolta accudita dai personaggi femminili, col risultato che l'immagine del maschio nero eroico emerge da questa rappresentazione demitologizzata e decostruita.

<sup>18</sup> Salamishah Tillet, "Straight-Up Fiction: Sitting Down with Toni Cade Bambara's *Gorilla, My Love*", in Holmes, Linda Janet e Cheryl A. Wall, cit., p.56.

<sup>19</sup> Toni Cade Bambara, cit., p. 10.

pure viene lavato ed accudito come un nobiluomo da Hazel, che così facendo si pone apparentemente in una posizione di subalternità. Ancora una volta Bambara mostra di conciliare narrativamente le contraddizioni esplosive (e negli anni Settanta particolarmente impetuose) della propria comunità nella rappresentazione di una protagonista impossibile da incasellare, che esibisce la propria 'ludicità' come standardo di autoaffermazione; quest'aspetto è vieppiù evidente nella Hazel adulta. L'adulto giocoso mostra infatti di coniugare la propria naturale resistenza al giudizio disciplinante altrui (già pronunciata nell'infanzia e adolescenza) con una maggiore tolleranza verso l'ambiguità dei contesti in cui si trova: è conscio delle contraddizioni della vita ed usa la consapevolezza dei disequilibri nella realtà sociale di cui è parte come stimolo per elaborare creativamente soluzioni strategiche dirompenti.

Un impulso trasformativo della stessa natura ed ancor più determinato è attivo nei racconti di Grace Paley, come abbiamo illustrato nel sesto capitolo. Analogamente ai giochi, il 'ludico' scorre e si evolve attraverso le *Collected Stories* tematizzando la necessità di guadagnare spazi, potere, rappresentanza in forme e modi inediti da parte di Faith e delle sue sodali; l'obiettivo politico non è mai svincolato dall'espressione ludica proprio perché le due sono concettualizzate assieme come risposte ad un apparato ideologico repressivo. In Paley però, diversamente da quanto ritroviamo nei racconti di Toni Cade Bambara, Faith e le sue compagne abbracciano il 'ludico' come metodologia di militanza in maniera compatta e sistematica, senza mai smettere di ironizzare su se stesse e di riflettere anche sulle spinte contrapposte interne allo stesso movimento. Nonostante il *fil rouge* del 'ludico' corra attraverso tutte le tre raccolte, esso raggiunge il suo picco tematico in *Enormous Changes at the Last Minute*, di sicuro non casualmente: la raccolta del 1974 è senza dubbio quella più influenzata dalle prime esperienze di attivismo di Paley e la più ottimistica sul potenziale rivoluzionario della prassi ludica come sito di ridefinizione delle dinamiche sociali. Il racconto più paradigmatico in questa prospettiva si intitola "Politics" (*nomen omen*) ed è la storia di una protesta di un gruppo di madri finalizzata ad ottenere lavori di miglioramento al parco giochi del proprio quartiere, articolata a mezzo di una canzone cantata ad un'udienza del Board of Estimate. La protesta ha un tale successo che i membri della commissione predispongono un intervento (l'installazione di una recinzione) per il giorno dopo; già durante la serata però la recinzione viene tagliata da un giovane poliziotto della Tactical Patrol Force<sup>20</sup> amante della letteratura (ha nella tasca una copia dell'*Uomo in rivolta* di Albert Camus) per prendere mazze e guantoni da baseball – alla fine del racconto, la voce

---

<sup>20</sup> Questo dettaglio è rilevante, in quanto si tratta di un reparto mobile della polizia di New York che fu impiegato anche per la repressione violenta delle proteste ed occupazione da parte della Students for a Democratic Society che hanno avuto luogo alla Columbia University nel 1968.



narrante<sup>21</sup> soggiunge che quel poliziotto finisce per mettere incinta, la sera stessa, la giornalista che lo ha scoperto e denunciato.

Gli spunti di riflessione sul ‘ludico’, come pure sul gioco, in questo racconto sono numerosi. Innanzitutto, le madri cantautrici e cantanti del Lower East Side si guadagnano a pieno titolo la qualifica di ‘guastafeste positive’ guidando la protesta per ammodernare il parco, ovvero il tempio del gioco dei bambini del quartiere – e mettendola letteralmente in scena con gli strumenti del ‘ludico’, ovvero la musica ed il canto: i personaggi di Paley sono soliti occupare contesti ‘insoliti’ con le proprie *performances* artistiche e politiche, rivendicando questa prassi come legittima, in linea coi valori del movimento di cui fanno parte e costitutiva della propria identità di donne, madri ed attiviste.<sup>22</sup> Inoltre, la mente dietro quello specifico tipo di azione politica è un “media man”<sup>23</sup> del Midwest che si ritrova nel Lower East Side “because of the housing shortage”:<sup>24</sup> un insospettabile alleato originariamente ben inserito nel sistema capitalistico, che rimane però vittima dello stesso ed in un momento di ‘housing shortage’ finisce per trovare casa e ispirare proteste creative assieme a madri sediziose – ulteriore ‘guastafeste positivo’. Inoltre, le parole della canzone dissidente vengono inventate dal collettivo delle madri, ma la melodia è quella di una canzone malinconica appresa da bambina da una delle attiviste nella cucina della madre: le donne recuperano dal repertorio orale della cultura materna lo strumento della loro rivolta, oggetto simbolico testimoniale dell’intenzione di prendersi cura della collettività tramite la bellezza. Al significante della melodia viene correlato un significato irriverente e di protesta, consolidando in un unico gesto vari nuclei della poetica paleyana: l’ascolto delle voci e della memoria del quartiere, risignificato in forme inedite, sincretiche e creative; l’impiego dell’ironia e dell’umorismo come fattori sdrammatizzanti in situazioni tese; la prassi politica intrecciata indissolubilmente al lessico della bellezza. Particolare rilevanza rivestono poi, in questo racconto, le ambientazioni e la loro delimitazione. Lo scenario in cui viene allestita la protesta, la sala delle udienze, è un luogo istituzionale ed indubitabilmente serio: eppure, il gruppo di madri *performers* lo contamina con un’irruzione di ‘ludicità’ che ha quasi

---

<sup>21</sup> Nel suo studio su Paley, Taylor osserva come, anche se in “Politics” la narrazione è extradiegetica e in terza persona singolare, nella frase di apertura del racconto (“a group of mothers from our neighborhood”) il pronome *our* segnala la traccia di una prima persona plurale e che sia lo stile sia il tono della narrazione suggeriscono che la narratrice sia in effetti Faith (cfr. Jacqueline Taylor, *Grace Paley: Illuminating the Dark Lives*, Austin, University of Texas Press, 1990, edizione del Kindle.)

<sup>22</sup> Gli esempi di questo *modus operandi* nelle tre raccolte di Paley sono molteplici: a titolo illustrativo, si ricorda qui il racconto “Living”, in cui Faith e le sue compagne marciano in protesta con le tutine da sci dei propri figli cucite sui propri abiti; “Friends”, in cui Faith impiega i suoi venerdì liberi introducendosi a scuola clandestinamente per insegnare ad un ragazzino con problemi di apprendimento a scrivere e raccontare storie; inoltre, in “Faith in a Tree”, il primogenito di Faith, Richard, inventa una poesia per prendere in giro e al contempo criticare lo stile genitoriale di sua madre.

<sup>23</sup> Grace Paley, cit., p. 225.

<sup>24</sup> *Ibid.*

connotati magici, come nota Ruth Perry, nel sottolineare l'importanza della voce in Paley: "Distance and mediation are stripped away; there are no letters, e-mails, newspaper reports, television, or radio announcements at second hand. No guards stop them at the door; no one makes them wait. It is magical realism without the magic; their surreal act requires no technological assistance or special talent, just their presence and their human voices".<sup>25</sup> In un'ottica gadameriana, i funzionari pubblici, spettatori di questa rappresentazione irretiti ed agiti da essa, ne completano il senso estetico e ne confermano non solo il valore ludico, ma anche quello conativo, rispondendo positivamente alle istanze delle dimostranti. È rilevante osservare che laddove le condizioni sarebbero favorevoli a mettere in scena un processo simile a quello che ha luogo nella cucina di "My Man, Bovanne", a maggior ragione perché i membri della commissione urbanistica sono esponenti dell'amministrazione e dunque diretta emanazione dell'apparato istituzionale, questo racconto non evidenzia alcun meccanismo giudicante: la potenza contestataria delle guastafeste è forte (e la loro richiesta equilibrata) al punto tale che non avviene nessuno scontro tra l'autorità; il 'ludico', pur realizzandosi in forma irrituale e venendo espresso con versi piuttosto volgari e poco rassicuranti nella canzone, non risulta una manifestazione divisiva, ma produttiva.

Eppure la scrittura schietta e scaltra di Paley non glorifica questa piccola vittoria del 'ludico', bensì ne indica chiaramente i limiti. La specifica rivendicazione che le madri 'cantano' alla commissione è quella di installare una recinzione per proteggere l'area del parco destinata al gioco dei bambini da barboni, maniaco esibizionisti, tossicodipendenti molesti e sporczia di vario genere; in altre parole, le donne richiedono che venga istituita tramite intervento pubblico un'eterotopia per demarcare lo spazio del gioco e proteggerlo dalla realtà di uno spazio sociale degradato. Ma per quanto l'obiettivo delle madri del Lower East Side sia perfettamente ragionevole, il racconto denuncia come esso sia effimero e periferico rispetto ad una situazione di svantaggio sociale che va affrontata con politiche più coraggiose, incisive e durature. Alla luce della conclusione del racconto, l'esito dell'intervento di migioria urbanistica appare molto meno epico e molto più un risarcimento irrisorio, elargito rapidamente per deviare l'attenzione dalle problematiche più pressanti e strutturali del quartiere e della città; indirettamente quindi viene confermata la natura relazionale dell'eterotopia del parco giochi, che è in comunicazione biunivoca col più ampio spazio sociale in cui è situato e di conseguenza ne subisce anche le influenze nefaste.

Ciononostante, in linea con la poetica paleyana che non cede mai allo sconforto (in "Ruthy and Edie", in un momento di costernazione generale, una delle amiche di Faith dichiara

---

<sup>25</sup> Ruth Perry, "The Morality of Orality: Grace Paley's Stories", *Contemporary Women's Writing* 3, 2 (2009), pp. 190-196, p. 191.

che “they were all, even Edie, ideologically, spiritually, and on puritanical principle against despair”<sup>26</sup>) anche “Politics” non tematizza una resa all’imponenza di un sistema che tende a replicare dinamiche svalutanti, ma piuttosto una rappresentazione delle contraddizioni interne sia al sistema stesso sia al movimento nato per contrastarlo. L’incarnazione di queste contraddizioni si realizza nella figura del giovane poliziotto, che ci viene presentato fin dall’inizio come un sovversivo impenitente: malgrado sia un esponente delle forze dell’ordine, egli trancia la rete del parco giochi – nominalmente, per permettere ad una squadra di baseball di giovani preti di allenarsi la sera, ma in realtà per recuperare (o più probabilmente trafugare: il testo non è chiaro) mazze e guantoni per sé ed i suoi amici. Il poliziotto dunque accampa un motivo pretestuoso, ma teoricamente legittimante, per infrangere una legge ufficiale, pur essendo un agente esecutivo della stessa legge che dovrebbe tutelare; integrando questa descrizione con il dettaglio non trascurabile che l’obiettivo dell’intervento del giovane sia facilitare il gioco (dei preti ed il suo), otterremo il profilo di un ennesimo guastafeste. La questione sulla classificazione di questo guastafeste (positivo o negativo?) rimane tuttavia spinosa, ma il libro che l’uomo ha con sé nella tasca della giacca può indubbiamente esserci d’aiuto per metterla a fuoco. *L’uomo in rivolta*, pubblicato nel 1951 dallo scrittore-filosofo francese Albert Camus, è una riflessione teorica sul senso e la legittimità della rivoluzione, uno scritto dal tono sospettoso che evidenzia problemi metafisici e controversi legati alla rivoluzione, prospettata da Camus come una derivazione corrotta della più genuina rivolta. Per Camus, l’uomo in rivolta insorge individualmente contro un sopruso, secondo il proprio innato ed umano senso della giustizia; il rivoluzionario invece è parte di un movimento collettivo e storico, asservito e manipolato da esso con fini ben precisi. Il discorso di Camus presenta molte fragilità ed ambiguità, è influenzato da una profonda sfiducia nei confronti dei movimenti politici collettivi e del totalitarismo staliniano e lo pose in polemica, divenuta poi aperta rottura, con il collega *engagé* Jean-Paul Sartre. L’ultima sezione del volume, dedicata all’arte ed al romanzo rivoltosi, si rivela particolarmente interessante ai fini della nostra analisi: Camus, recuperando anche esplicitamente il discorso nietzschiano sulla gratuità del gioco, definisce l’arte rivoluzionaria come una mutilazione della realtà tramite il linguaggio della propaganda politica, mentre ritiene l’arte rivoltosa interamente genuina ed istintiva, rivendicandone la connessione con bellezza e natura anche a discapito di quella con la storia. Nel rispondere alle domande della giornalista curiosa che lo denuncia e motivare il suo gesto di trasgressione, il giovane poliziotto sostiene che “a police force stripped of its power and shorn by vengeful politicians of the respect due to it from the citizenry will arm itself as best it can”:<sup>27</sup> manipolando così la motivazione primaria dell’uomo in rivolta, il

---

<sup>26</sup> Grace Paley, cit., p. 342.

<sup>27</sup> Grace Paley, cit., p. 227.

quale respinge l'ordine dei suoi superiori in nome di un valore, il poliziotto si auto-costituisce in realtà in maniera unilaterale come autorità, delegittimando l'istituzione politica e non occupandosi delle conseguenze che la sua ribellione ha sulla collettività, pertanto sui bambini del parco, nel contesto di questo racconto.

Se ammettiamo allora che il giovane poliziotto della Tactical Patrol Force (il classico ribelle affascinante: la voce narrante ci informa che è molto avvenente e per questo motivo seduce la giornalista che lo ha denunciato, mettendola incinta) autoproclamatosi in modo fallace 'uomo in rivolta' (che insorge singolarmente e serve unicamente la propria coscienza) il fronte rivoluzionario sarà implicitamente costituito dal gruppo di madri che sceglie modalità collettive, organizzate e sistematiche per confrontare l'autorità, situandosi in un movimento storico avente precisi obiettivi politici. È rilevante che entrambi i soggetti sovversivi agiscano mossi dalla necessità di ripristinare la propria dimensione ludica: le madri ne reclamano la ristrutturazione e la protezione alla luce del sole, pacificamente e con gli strumenti del 'ludico', mentre il poliziotto invece fa ciò surrettiziamente e con un'azione di sabotaggio che da un lato rispecchia le modalità drastiche e violente del reparto a cui appartiene, dall'altro corrisponde precisamente alle azioni di disobbedienza che quel reparto è chiamato a reprimere, anche in università in cui sono in adozione proprio testi come *L'uomo in rivolta* che egli stesso porta in tasca. Il risultato pratico dell'azione di forza di colui che ormai appare chiaramente come un 'guastafeste negativo' sotto mentite spoglie è che lo spazio del gioco per i bambini è nuovamente violato e danneggiato: la rivolta individuale e d'ispirazione letteraria del poliziotto ribelle non causa strascichi solo alla sua libertà personale, ma anche a quella dei bambini del quartiere. Il marcato contrasto tra le visioni metafisiche della rivolta e della rivoluzione culmina tuttavia con l'immagine a un tempo contraddittoria e conciliante dei due figli della giornalista, "one Irish and one Italian, who sang to her in dialect all her life":<sup>28</sup> come spesso accade nella sua opera, anche in questo racconto Paley non pare interessata a dirimere diatribe filosofiche, ma a narrativizzare l'ironica ambiguità del mondo, chiudendo questa storia con un'ulteriore immagine ludica che, in sorprendente accordo con la visione di Camus, lascia all'arte ed alla creatività l'ultima, sconcertante parola.

Un discorso a parte merita poi la questione della narrazione all'interno dei racconti di Paley, in quanto atto 'ludico' creativo soggetto a norme stilistiche e formali che viene frequentemente discusso e negoziato dai personaggi. Il tema della metanarrazione è uno dei più suggestivi in Paley ed ha molto appassionato la critica:<sup>29</sup> i suoi racconti mettono in scena nodi

---

<sup>28</sup> *Ibid.*

<sup>29</sup> A tal proposito, si vedano Ronald Schleifer, "Grace Paley. Chaste Compactness", in Catherine Rainwater, William J. Scheick, a cura di, *Contemporary American Women Writers. Narrative Strategies*, Lexington, University Press of Kentucky, 1985, pp. 30-48; Jacqueline Taylor, *Grace Paley: Illuminating the Dark Lives*, Austin, University of Texas Press, 1990, edizione del Kindle; Murray Baumgarten, "Urban

cruciali del creare storie e, per così dire, permettono uno sguardo furtivo su un processo creativo che non è sgombro di turbamenti, ripensamenti, rimpianti. L'osservazione di questa eterotopia – quella della narrazione nella narrazione – si articola sempre in forma dialogica: l'autrice (solitamente Faith) discute il proprio processo creativo con un personaggio, creando nello scambio di idee con lui o lei la cornice per una (ri)definizione della propria poetica. I racconti più antologizzati che mettono in scena questo nucleo tematico sono “A Conversation With My Father” e “Listening”, i quali danno risalto a due momenti fondamentali della riflessione metanarrativa di Paley. In “A Conversation With My Father”, la protagonista<sup>30</sup> è una scrittrice che fa compagnia al padre, ottantaseienne allettato amante della letteratura; i due discutono di strategie e composizione narrativa relativamente a un racconto che la protagonista scrive (e riscrive), senza infine trovare un punto d'incontro sulle proprie discordanti visioni della narrazione. Fin dall'inizio, la narratrice dichiara di voler accontentare il padre nel provare a scrivere un racconto che abbia una trama lineare, “the absolute line between two points which I've always despised. Not for literary reasons, but because it takes all hope away. Everyone, real or invented, deserves the open destiny of life”:<sup>31</sup> ciò che il padre recrimina alla scrittrice però non è solo il mancato impiego di una trama classica, bensì anche la necessità di fornire dettagli sui personaggi come l'aspetto fisico, lo stato civile e la posizione socioeconomica. A questo proposito, Jacqueline Taylor suggerisce provocatoriamente e sagacemente che “A Conversation With My Father” potrebbe essere intitolato invece “A Conversation with the (Literary) Patriarchs”,<sup>32</sup> giacché la struttura narrativa e gli aspetti che il padre della narratrice chiede di determinare costituiscono i baluardi del canone di una tradizione letteraria prevalentemente maschile (la quale, a onor del vero, stava già implodendo negli anni in cui il racconto veniva pubblicato): difatti, questi elementi narrativi non vengono riscontrati quasi mai nei racconti di Paley, che è evidentemente un'autrice poco interessata ad aderire in modo mimetico al canone letterario maschile e rivendica la propria espressione creativa rispetto ad esso. Un altro motivo di contrasto tra padre e figlia (critico e autrice) è l'epilogo della storia, che il primo vorrebbe drammatico e prevedibilmente circolare, mentre la seconda intende lasciare aperto

---

rites and civic premises in the fiction of Saul Bellow, Grace Paley and Sandra Schor”, *Contemporary Literature*, 34, 3, Special Issue: *Contemporary American Jewish Literature* (1993), pp. 395-424; Marianne Hirsch, “Grace Paley Writing the World”, *Contemporary Women's Writing* 3, 2 (2009), pp. 121-126; Daniel Chaskes, “Shout It Out Loud: Grace Paley and the Radicalization of Maternity”, *Journal of Modern Literature* 36 (2013): 140-155; Clément-Alexandre Ulf, “The Grand Storyteller[s]: Debt and Emancipation in Grace Paley's ‘A Conversation with My Father’” *Journal of the Short Story in English* 65 (2015), pp. 1-11; Laura Mauresan, “Grace Paley's Revisiting Fathers”, *Journal of the Short Story in English* 65 (2015), pp. 1-13.

<sup>30</sup> Lo stile ed il lessico della narrazione sembrerebbe suggerire che la narratrice sia Faith, ma in questo caso Paley stessa ha definito questo un racconto autobiografico.

<sup>31</sup> Grace Paley, cit., p. 237.

<sup>32</sup> Jacqueline Taylor, cit.

(coerentemente col principio dell'“open destiny of life” invocato in apertura): la scrittrice (Faith o Paley che sia) rifiuta l'ineluttabilità della tragedia come parametro di valutazione per la dignità di una composizione letteraria, interpretandolo come l'ennesimo paradigma maschile, pilastro di una struttura narrativa che ingabbia la sua creatività come autrice.

In una prospettiva ludica, la ferma esigenza dell'autrice di un finale inaspettato per il suo racconto (e dell'imponderabilità nella narrazione in generale) è interpretabile come l'adesione al modello caillaisiano, di cui l'imprevedibilità dell'esito è uno dei cardini: la protagonista si appella programmaticamente a quel libero movimento in una cornice formale che abbiamo precedentemente individuato come caratteristica del 'ludico'. Il dettaglio “real or invented”, relativamente alla possibilità che ogni persona abbia diritto ad una vita dal destino aperto, similmente si riferisce a questo principio di imprevedibilità, così connettendo l'esercizio della scrittura alla sua natura ludica: la cornice eterotopica della narrazione diventa un significante che viene colmato di un significato composto da esperienze e personaggi, in parte reali ed in parte inventati, che si adoperano creativamente per ottenere risultati inattesi all'interno della struttura formale della società e del ruolo che in essa ricoprono. Questa compenetrazione tra realtà e finzione narrativa, cifra stilistica irrinunciabile per Paley, è dunque più di un artificio autoriale: è una componente fondamentale della scrittura stessa, che incorpora così realismo, utopia, postmodernità e impegno politico. Tale poetica è incomprensibile per il padre della protagonista che, come precisa Clément-Alexandre Ulff, “fails to grasp that shared fictional *and* non-fictional space from which his daughter's story has emerged. Just as he fails to understand the sense of 'responsibility' that ties his daughter to her character”.<sup>33</sup> La concezione estetica della narrazione che l'uomo ha, inscritta com'è in categorie patriarcali compiute e definite, non contempla la possibilità e delegittima il valore della zona liminale in cui invece le storie di Faith/Paley nascono e prosperano, integrando ludicamente realtà e finzione, parola orale e parola scritta. I due criteri estetici, come pure le due metodologie compositive, appartengono a due differenti ordini di misura. Nell'opera di Paley, sia i parametri estetici che il processo creativo sono inseriti pienamente nel regime del 'ludico', come dichiara l'autrice stessa a proposito della sua scrittura in un'intervista con Kay Bonetti: “There's a lot of wordplay. Partly because there's a lot of play; there has to be play in everybody's work. There's a lot of play and variety or else it's wrong. Writing that does not have play in it is often half-dead”.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Clément-Alexandre Ulff, “The Grand Storyteller[s]: Debt and Emancipation in Grace Paley's ‘A Conversation with My Father’” *Journal of the Short Story in English* 65 (2015), pp. 1-11, p.5

<sup>34</sup> Cfr. Kay Bonetti, “An Interview with Grace Paley”, citata in Jacqueline Taylor, *Grace Paley: Illuminating Dark Lives*. University of Texas Press, edizione del Kindle.

Eppure la soglia ludica in cui l'immaginario incontra il reale non è sempre e soltanto un luogo di armonici intrecci, in cui trionfa incondizionatamente l'entusiasmo del concepire possibilità future: come è tipico nella prosa di Grace Paley, il contrasto viene problematizzato ed esibito in questa zona di contatto, e laddove lo sguardo di autrice e personaggi resta rivolto al futuro, le ferite ed il disagio non vengono minimizzati in nome di un'esaltazione del progresso. L'apice di questa dinamica nella poetica paleyana si raggiunge sicuramente in "Listening", ultimo racconto dell'ultima raccolta pubblicata dall'autrice, in cui una Faith scrittrice viene messa alle strette dalla sua amica Cassie, che in un passaggio molto celebre la accusa di aver dato spazio a chiunque nei suoi racconti fuorché a lei:

Listen, Faith, why don't you tell my story? You've told everybody's story but mine. I don't even mean my whole story, that's my job. You probably can't. But I mean you've just omitted me from the other stories and I was there. Where is Cassie? Where is *my* life? It's been women and men, women and men, fucking, fucking. Goddamnit, where the hell is my woman and woman, woman-loving life in all this? And it's not even sensible, because we *are* friends, we work together, you even care about me at least as much as you do Ruthy and Louise and Ann. You let them in all the time; it's really strange, why have you left me out of everybody's life?<sup>35</sup>

La critica di Cassie mette in luce un vuoto tematico e rappresentativo che si situa appunto nell'intersezione cruciale tra la vita, la scrittura e la responsabilità – la soglia quasi magica in cui, tramite un processo a tutti gli effetti ludico, l'esperienza personale viene trasposta in una dimensione collettiva, assumendo rilevanza anche politica. Faith, generalmente eloquente al punto da irritare i suoi interlocutori, rimane senza parole di fronte a questa rivelazione, chiedendo a se stessa e a Cassie come potrà mai essere perdonata per la sua negligenza; ma Cassie, pur affettuosamente, assicura a Faith che difatti non la perdonerà e che anzi, da quel giorno in poi la terrà sotto stretta sorveglianza. L'accento sul futuro è posto ("from now on", dichiara Cassie), ma il passato non è messo da parte: resta ingombrante e palpitante a ricordare a Faith la gravità e le conseguenze della sua omissione. La critica ha riflettuto accuratamente su questo epilogo, anche per la sua posizione emblematica nella produzione narrativa paleyana: Taylor ha notato che quella che si ritrova in "Listening" è "Paley's strongest critique of the dangers inherent in monologic narration",<sup>36</sup> un'autocritica poderosa che è anche un ammonimento ai propri lettori sull'impossibilità di trovare, in un singolo testo narrativo, tutte

---

<sup>35</sup> Grace Paley, cit., p. 398.

<sup>36</sup> Jacqueline Taylor, cit.

le prospettive esistenti. Brandel offre una prospettiva affine, ma più sfumata, interpretando l'epilogo di questo racconto come un effettivo tentativo di sottrarre Cassie all'invisibilità, oltre che un'assunzione di responsabilità;<sup>37</sup> Scarpino si pone in linea con Brandel, nell'affermare che "lasciando l'ultima parola all'amica Cassie, la posizione di Faith evolve così verso una maggiore problematicità diegetica che si fa comprensiva di una voce *altra* in grado di metterne in discussione l'autorità narrativa".<sup>38</sup> Leggendo questo epilogo attraverso la lente della teoria ludica, apparirà inoltre logico catalogare l'intervento di Cassie, pur prescrittivo, come l'azione di una 'guastafeste positiva', in contrapposizione a quello del padre della narratrice di "A Conversation With My Father": se quest'ultimo impone la cornice normativa del canone letterario maschile alla scrittura di sua figlia, interrompendone così la creazione libera da vincoli e sopprimendo i suoi istinti ludici, Cassie invece veicola la sua critica costruttiva, segnalando un limite ma creando le condizioni per un ampliamento ed una diversificazione dell'universo narrativo in chiave arricchente, anziché castrante. È altresì significativo notare che il pubblico non presente a livello diegetico, chiamato indirettamente a raccolta da Cassie, sia quello dei lettori e delle lettrici dell'opera di Faith, beneficiari diretti dell'auspicato arricchimento della poetica dell'autrice: nel suo equilibrismo sull'orlo, dentro e fuori della membrana ludica, Cassie incita non solo Faith a concepire quest'ultima in maniera libera e giocosa, ma recluta gadamerianamente i lettori a valutare gli effetti potenzialmente rivoluzionari di tale funzione tanto a livello diegetico che extradiegetico.

Malgrado la rigida codificazione familiare finanche delle attività ludiche di Angel e Lina, anche in *Sometimes I Dream in Italian* sono presenti due figure di 'guastafeste positive' che oltrepassano i limiti normativi del 'ludico', ispirando e catalizzando le pulsioni delle sorelle Lupo verso di esso in senso trasformativo; entrambe le guastafeste, tuttavia, non riescono a rappresentare la chiave di volta di un sostanziale e definitivo cambiamento in chiave ludica nel destino di Angel e Lina, essendo queste ultime isolate nella lotta a un sistema patriarcale, tradizionale e familista talmente atavico da apparire inestirpabile. Le due donne in questione sono l'immancabile nonna<sup>39</sup> e Auntie Pat, madrina di Lina: entrambe forniscono numerosi

---

<sup>37</sup> Cfr. Darcy Brandel, cit., p. 91-94.

<sup>38</sup> Cfr. Cinzia Scarpino, "Arrivederci, e tanti auguri. Scrittura e dintorni nella vita di Grace Paley", *Ácoma*, n. 35, inverno 2008, pp. 20-36, p. 34.

<sup>39</sup> Come già anticipato a proposito di *Italian Signs, American Streets*, quella della nonna è un vero e proprio tropo letterario nonché una figura centrale nell'evoluzione narrativa italoamericana, a cominciare dal seminale *Umbertina* di Helen Barolini. A questo proposito, oltre al già citato testo di Gardaphé, si vedano il quarto ed il quinto capitolo di Mary Ann Vigilante Mannino, *Revisionary Identities: Strategies of Empowerment in the Writing of Italian/American Women*, New York, Peter Lang, 2000. Inoltre, in un numero tematico di *MELUS* dedicato alla letteratura italoamericana, Anthony Tamburri ha indicato la necessità di spingere la critica letteraria italoamericana oltre la diffusione estetica di *leitmotiv* pervasivi come quello della nonna (cfr. Anthony Julian Tamburri, "Beyond 'Pizza' and 'Nonna'! Or, What's Bad about Italian/American



stimoli a Lina e (per lo più indirettamente) ad Angel, incarnando nel loro immaginario modelli che si distaccano in modo netto e senza rimorsi da quello materno di Filomena, archetipo della donna-madre italoamericana immigrata votata alla cucina e alla pulizia della casa,<sup>40</sup> rispetto al quale le due sorelle costruiscono la propria *Bildung* per contrasto. Il racconto in cui questa rappresentazione viene illustrata più compiutamente è “La Stella d’Oro”, un racconto in cui la formazione della personalità di Lina (e, in modo ancillare, di Angel) è tematicamente dominante: la narrazione si apre con le dichiarazioni di tutto ciò che Lina intende fare (e non fare) da grande e si chiude con l’arrivo della sua prima mestruazione. Tra le intenzioni prepuberali di Angel e Lina ci sono quelle di diventare rispettivamente una scrittrice acclamata ed una cantante lirica: Lina ha una voce splendida e si esercita sia nel canto che nel suonare il pianoforte a casa della nonna (la madre di Filomena, chiamata Nonna, in italiano nel testo), da cui spesso si rifugia e con la quale ascolta opere come la *Bohème* e l’*Aida*. È subito evidente l’atteggiamento antitetico che Nonna e Filomena hanno nei confronti del talento di Lina ed il posto che occupano nel suo repertorio di figure di riferimento: Nonna viene caratterizzata come una persona enigmatica, laconica ed eccentrica, che coltiva profonde ambivalenze (legge giornali conservatori, ma anche quelli di orientamento liberale; è cattolica, ma legge l’oroscopo e la rubrica di Ann Landers<sup>41</sup>) e viene indirettamente indicata da Filomena come responsabile della devianza (simbolica e di orientamento sessuale) di sua sorella Pat. Il testo non presenta mai Nonna come la promotrice diretta della propensione di Lina per la musica ed il canto, bensì come una facilitatrice di essa: nonna e nipote vengono descritte come anime affini (“Those two are two of a kind”,<sup>42</sup> osserva Filomena, cercando di cooptare Angel dalla sua parte) e l’amore di Nonna per l’opera agisce sicuramente da incentivo nell’orientamento di Lina verso un temperamento artistico. In questo senso, la casa dell’anziana donna si configura per Lina come un’eterotopia in cui il suo impulso verso il ‘ludico’ viene favorito in maniera naturale e libera da prescrizioni; molto diversa la ricezione della medesima attitudine al ‘ludico’ in casa Lupo. Filomena, infatti, seppur con reticenza riconosce il talento della figlia, definendo la sua bella voce un regalo di Dio, ma utilizza quest’ammissione come un’occasione per minacciare la figlia per i suoi eventuali desideri inespressi:

She had a clear, beautiful voice that even Mama, who was  
parsimonious with her compliments as she was with her purse, called

---

Criticism? Further Directions for Italian/American Cultural Studies”, *MELUS* 28, 3 (2003), pp. 149-174).

<sup>40</sup> Su questo genere di modello materno, cfr. Mary Jo Bona, *Claiming a Tradition. Italian American Women Writers*, cit., pp. 47-48.

<sup>41</sup> La rubrica *Ask Ann Landers* nel *Chicago Sun Times* offriva consigli su problemi sentimentali, affrontando anche tematiche scottanti come l’omosessualità in anni in cui quest’argomento era ancora tabù.

<sup>42</sup> Rita Ciresi, cit., p. 71.

*a gift from God.* The key word there was *gift*. “Just remember where that voice of yours came from,” she said, whenever she thought Lina was too full of herself. “And don’t be getting too many ideas about where you’re going”.<sup>43</sup>

L’atteggiamento ambivalente e passivo-aggressivo di Filomena, da cui ci si aspetterebbe invece un’opposizione più strenua e attiva, è dovuto forse all’impossibilità di proibire esplicitamente alla figlia di visitare la nonna, in quanto ciò sarebbe disdicevole nell’universo culturale italoamericano, che tiene la figura della nonna in estrema considerazione ed esalta il rispetto per i genitori come un valore assoluto, a dispetto di qualunque possibile idiosincrasia o torto subito. In parte, la strategia di Filomena potrebbe anche tenere conto del fatto che negare alla figlia di esprimersi ludicamente otterrebbe solo l’effetto di spingerla ancora di più verso la trasgressione, mentre relegare il ‘ludico’ ad attività accessoria e disimpegnata ne depotenzia più efficacemente l’eventuale spinta trasformativa. Il risultato è che con la sua condotta Filomena tiene la passione di Lina confinata nella sua dimensione eterotopica e svolge con successo le funzioni di ‘guastafeste negativa’, pur essendo l’evento ludico soltanto incipiente ed avendo lei un coinvolgimento minimo in esso.

La presenza nel testo dei personaggi antitetici di Nonna e Filomena, caratterizzanti in modo così fortemente simbolico la divaricazione tra l’arte (dunque il ‘ludico’) e la serietà (intesa come necessità di circoscrivere l’arte ed il ‘ludico’ nella categoria dell’effimero ed inessenziale) ricalca la contrapposizione freudiana prima, marcusiana poi in principio di piacere e principio di realtà. Come abbiamo visto, infatti, in *Eros e Civiltà* Marcuse indica chiaramente il principio di realtà come una frustrazione necessaria ed un motore di civiltà, in virtù del quale il principio di piacere (ovvero non solo l’istinto sessuale, ma il piacere del corpo ed estetico in generale) viene sistematicamente soppresso; questa è precisamente la posizione di Filomena. Giunta in una nazione in cui il duro lavoro e la pena da esso derivante paiono essere le uniche possibilità realistiche e praticabili per emanciparsi dall’indigenza, la donna si sforza di trasmettere alle figlie la stessa etica, che viene del resto esaltata in ambito italoamericano, in contrapposizione alla narrazione egemonica nei media sulla comunità italoamericana come malavitosa. Storicizzando con maggiore puntualità il principio di realtà incarnato dalle ingiunzioni di Filomena, ci riferiremo ad esso (con Marcuse) come principio di prestazione, in quanto pienamente inscritto nell’apparato capitalistico industriale e dunque nel meccanismo del lavoro alienato, che irreggimenta l’impulso alla liberazione istintuale e creativa nella produzione di bisogni funzionali allo sviluppo produttivo ed al consumo. Naturalmente, non c’è nulla di personale o malvagio nella riproduzione di tale meccanismo di repressione da parte di Filomena: si tratta piuttosto di

---

<sup>43</sup> Rita Ciresi, cit., p. 70.

una dinamica che la donna, con gli strumenti di cui dispone ed in base alla propria esperienza, valuta vantaggiosa e pertanto auspica per le figlie. In questo senso, Filomena non può che percepire come antagonista e pericolosa la pulsione contrapposta promossa da Nonna e, ancor peggio, da sua sorella Pat.

Difatti, il terzo estremo della trinità di figure femminili di riferimento per Lina, ed indirettamente anche per Angel, è la sorella di Filomena, Auntie Pat, che è madrina di battesimo di Lina e con lei condivide il nome, Pasqualina.<sup>44</sup> Le due sorelle Lupo non hanno mai visto la zia, che vive a New York e non torna mai a New Haven (Nonna va a trovarla due volte l'anno e vanno a teatro assieme per assistere ad opere liriche); di lei sanno solo che è un'amante della lettura e promotrice dell'emancipazione femminile (in quanto ogni anno per il compleanno di Lina invia alla nipote biografie di donne pioniere in diversi ambiti culturali, artistici e scientifici), lavora in una casa editrice, non è sposata ed è invisibile ai loro genitori. Il lavoro di Pat è guardato con sospetto dalla sorella Filomena, che come ricordiamo è connivente con la logica del principio di prestazione: per la donna, qualsiasi tipo di occupazione (retribuita o meno) connessa alla cultura 'alta' (ed un segno in tal senso sono le biografie ed i classici che Pat spedisce in regalo alla nipote) è necessariamente da ritenersi pericolosa e improduttiva; il reiterato evidenziare la propria 'distinzione', in termini bourdieusiani, di zia Pat tramite i libri che invia è interpretato non solo come offensivo da Filomena e Carlo, ma come un subdolo e consapevole tentativo di cooptare Lina verso posizioni culturali che la porrebbero in conflitto con la famiglia d'origine.

Lina ed Angel sono comprensibilmente ammaliati da questa figura assente e quindi vieppiù mitizzata, su cui cercano indizi ovunque, in casa e in famiglia. Le poche foto che le due sorelle trovano della zia rivelano una donna non bella, che però nella loro immaginazione si trasfigura anche esteticamente diventando stupenda e *glamour* come ogni buona newyorkese, nonché "the epitome of slutdom, a bona fide brazen hussy whore who slipped rolled-up bucks into the slit of her cleavage. We loved her":<sup>45</sup> nonostante le poche informazioni a loro disposizione tratteggino il ritratto di una persona ben diversa da quella che immaginano, il quadro mentale di Angel e Lina è profondamente influenzato dalla repressione della sessualità

---

<sup>44</sup> Lina veniva inizialmente chiamata Patty dai genitori, salvo cambiare il diminutivo in "Lina" alla bambina in seguito al *coming out* (o all'*outing*, il testo non lo precisa) di Auntie Pat. Chiaramente questo evento non è svelato a Lina, che preferirebbe utilizzare il diminutivo Patty perché suona più anglofono, mentre "Lina" la interpella irrimediabilmente come soggetto etnico italoamericano. La ragazzina inoltre è turbata dal cambio coatto del proprio nome, che giudica un atto incomprensibile e violento: "It makes me feel weird. I feel like I'm two people in one, there's somebody inside of me that wants to come out". (Rita Ciresi, cit., p. 72).

<sup>45</sup> Rita Ciresi, cit., p. 74.

operata dall'ambiente cattolico<sup>46</sup> in cui vivono – fattore che, combinato con la curiosità verso il proprio corpo tipico della loro fase preadolescenziale, individua nell'ipersessualizzazione la forma principale di trasgressione concessa ad una donna. L'esplorazione della sessualità (con marcati accenti di ipersessualizzazione) ritorna anche in uno spettacolo che Lina organizza per la sorella: un'imitazione della propria madrina (o meglio, della versione ideale che le nipoti hanno di lei), durante la quale Lina si produce in una sorta di spogliarello che si fa via via più audace. Alla fine le due sorelle vengono scoperte da Filomena, che glacialmente arresta e censura il tutto, punendole con la sottrazione del loro diritto alla *privacy* e a condividere la propria intimità (da quel giorno non potranno cambiarsi o spogliarsi l'una in presenza dell'altra, né chiudere la porta a chiave).

La pronta sanzione che viene applicata da Filomena sul corpo di sua figlia (“Cover up your filthy body right now. Right now”,<sup>47</sup> intima a Lina scoprendola intenta a ballare in modo provocante davanti alla sorella) ha il risultato di spingere la ragazzina ad anteporre la propria fisicità alle proprie aspirazioni ed al proprio talento, per contrasto: il suo sogno di diventare cantante lirica si tramuta rapidamente nel desiderio di una carriera da attrice/*showgirl* e nel racconto “Two Italian Hits” si apprende che Lina, vincitrice di una borsa di studio per la rinomata Hartt School of Music, rimane incinta e abbandona gli studi per sposarsi. Questa dinamica di identificazione della sessualità come quintessenziale espressione degli istinti libidici è tipica della società in cui opera il principio di prestazione: in *Eros e Civiltà* Marcuse illustra come quest'ultimo incanali il principio di piacere in forma esclusivamente genitale e, ne *L'uomo a una dimensione*, il filosofo della scuola di Francoforte aggiorna la sua lettura alla luce dell'incipiente liberazione sessuale nella società tecnologica avanzata.<sup>48</sup> Per Marcuse la pulsione erotica, che in *Eros e Civiltà* era concettualizzata come da un lato censurata, dall'altro costantemente evocata e fondamentalmente ridotta in sessualità ricreativo-monogamica, viene successivamente convogliata in forme prescritte e prevedibili e resa funzionale alla reiterazione di meccanismi di produzione e consumo, secondo la definizione di ‘desublimazione repressiva’.<sup>49</sup> Col suo

---

<sup>46</sup> Sul controverso rapporto tra le autrici italoamericane, i loro personaggi ed il cattolicesimo, si veda il capitolo dedicato alla fede in Mary Jo Bona, *By the Breath of Their Mouths. Narratives of Resistance in Italian America*, Albany, SUNY Press, 2010, pp. 39-73.

<sup>47</sup> Rita Ciresi, cit., p. 75.

<sup>48</sup> Il libro in questione è del 1964, anno successivo alla pubblicazione di *The Feminine Mystique* di Betty Friedan e momento di ridiscussione del ruolo delle donne (dunque anche della loro sessualità) nella società. Nonostante la cosiddetta ‘rivoluzione sessuale’ sia generalmente fatta coincidere con la fine degli anni Sessanta, già a metà del decennio il clima controculturale comincia a contestare l'istituzione della famiglia nucleare, la monogamia e la repressione dell'omosessualità.

<sup>49</sup> In questo senso, anche il dettaglio della mercificazione del corpo dell'ipotetica Auntie Pat, la cui *performance* immaginaria appare originata esclusivamente da logiche di consumo e strettamente collegata ad una liberazione sessuale controllata, appare priva di vero potenziale rivoluzionario e funzionale

intervento moralizzatore, Filomena agisce allora da inconsapevole ingranaggio di questo meccanismo unidimensionale, mentre la sostituzione degli interessi artistici di Lina con la sua precoce ipersessualizzazione e l'abbandono di una potenziale carriera teatrale in favore di una vita da moglie e madre suburbana *middle-class* si inscrivono precisamente in quest'istituzionalizzazione della libera espressione che assicura la riproduzione di uno status quo vantaggioso per la società capitalistica.

Ciononostante, la graduale contrazione dei sogni e dell'espressione genuinamente ludica di Lina non avviene solo in seguito al *blitz* materno, ma anche ad un evento traumatico: Nonna si ammala, viene ospedalizzata e nel giro di poco tempo muore, lasciando la nipote orfana di punti di riferimento e di spazi fisici per coltivare il suo senso artistico e rifugiarsi lontano dalle angherie di Filomena.<sup>50</sup> Il funerale della nonna diventa, in realtà, la cerimonia in cui Lina potrebbe trovare l'appoggio di una nuova mentore, poiché Auntie Pat si presenta di persona in casa Lupo per il funerale di sua madre, ma nel trovarsi al cospetto di una donna vestita in maniera inaspettatamente sobria e 'mascolina' l'immagine mitica che le due sorelle avevano della zia va in frantumi. L'aspetto di Pat è talmente forestiero e spiazzante per le due nipoti, convinte dalle voci circolanti a scuola che le lesbiche siano personaggi osceni e anormali, che Lina si ritrae e respinge i tentativi di Pat di consolidare il loro legame – anche quando sua zia si mostra condiscendente verso di lei, nonostante l'evidente delusione nell'apprendere che la nipote desidera diventare una *star* anziché una cantante lirica. Al fermo *endorsement* pubblico di Pat, che controbilancia le risate di scherno di Filomena ai danni di sua figlia asserendo “Let me tell you right now, you can be whatever you want to be”,<sup>51</sup> Lina reagisce scoppiando in lacrime, dichiarando che lei non potrà mai essere ciò che desidera e scappando via. Eclatante nella scena descritta è il silenzio del parentado, che osserva il dramma dipanarsi tacendo religiosamente, e a cui Filomena sente di dover motivare le intemperanze di Lina precisando che la giovane è “sul *bordo*” (in italiano nel testo), ovvero alle soglie della pubertà: Filomena sceglie di legittimare il giudizio implicito altrui, convalidandolo, e svisciva la portata critica e identitaria della ribellione di sua figlia, attribuendola ad una mera questione biologica ed ormonale (secondo una prassi classicamente patriarcale).<sup>52</sup> Così facendo, Filomena recluta come alleata nella sua azione

---

piuttosto alla stabilità del sistema così com'è, un ulteriore segnale dell'immersione completa delle due ragazzine nel sistema del principio di prestazione.

<sup>50</sup> È significativo che subito dopo la morte di Nonna la casa venga messa in vendita e il giardino della stessa venga usurpato come spazio di gioco da parte dei cugini di Angel e Lina, mentre le due ragazzine non ci mettono più piede.

<sup>51</sup> Rita Ciresi, cit., p. 86.

<sup>52</sup> Un ulteriore motivo sotteso alla dichiarazione di Filomena è certamente quello di minimizzare ed insabbiare quanto prima la 'brutta figura' che la figlia ha recato alla propria famiglia, un altro tema ricorrente nelle narrazioni italoamericane: il responsabile della 'brutta figura' viene solitamente stigmatizzato in quanto profanatore dell'armonia idealizzata della famiglia nucleare italiana.

repressiva l'intera famiglia, creando dunque un trauma nella giovane Lina ben più duraturo rispetto alla punizione per l'esibizione immoderata del proprio corpo nell'episodio esaminato in precedenza e ricollocando ogni gesto di rivolta adolescenziale di sua figlia come una variazione minima, ma ininfluenza, nel tradizionale *habitus* della loro comunità italoamericana di riferimento. Allo stesso tempo, Filomena conferma così implicitamente (e involontariamente) il potenziale assai più trasgressivo del 'ludico' come strumento di autoaffermazione, rispetto alla sessualità.

Nella stessa scena concitata, il rifiuto di Lina del supporto di Pat ha varie sfaccettature: la ragazzina articola simultaneamente il dolore per la perdita dell'amata nonna e la confusione derivante dall'incontro con un'alterità stigmatizzata tanto in casa quanto a scuola, e respinge al contempo una figura di mediazione che Mary Jo Bona ha definito determinante nella letteratura delle autrici italoamericane, ovvero quella della madrina. In *Claiming a Tradition*, Bona scrive che "the godparent teaches the confused heirs of two cultures how to embrace both of them without slavishly adhering to one or the other";<sup>53</sup> la studiosa suggerisce che questo cruciale ruolo di mediatrice culturale si aggiunge al legame già intenso che madrina e figlioccia hanno nella cultura cattolica, e che "the godparent in America might function as role model for a young person and help her become something new: neither Italian in America nor an American, she is encouraged to choose a multifaceted concept of self in becoming an Italian American".<sup>54</sup> Auntie Pat sembra ben conscia di questo suo potenziale compito di ponte ludico gettato tra il noto dell'italoamericanità classica e l'ignoto dell'autodeterminazione, e pare anche ben lieta di assolverlo: non solo regala a Lina libri che possano ispirarla a rompere i codici di condotta prescrittivi della cultura patriarcale e oppressiva che lei ha evidentemente patito a sua volta, ma informandosi della passione della nipote per il canto ed il pianoforte, Pat insiste con Filomena che la ragazza possa prendere lezioni per coltivare il suo talento – appello a cui la madre replica con un prevedibile "She already has enough ideas in her head".<sup>55</sup> In breve, in ottica marcusiana Auntie Pat sembra offrire a Lina una possibilità di evadere dalla distorsione e dal contenimento dell'Eros da lei esperiti fino a quel momento, indirizzando la sua 'coscienza infelice'<sup>56</sup> verso un potenziale raggiungimento di alienazione desublimata e pertanto realmente trasformativa. Malgrado anche Auntie Pat sia chiaramente inserita nei meccanismi economici della società del principio di prestazione e non sia quindi parte di quel sottoproletariato in cui, per Marcuse,

---

<sup>53</sup> Mary Jo Bona, *Claiming a Tradition. Italian American Women Writers*, cit., p. 38.

<sup>54</sup> Mary Jo Bona, *Claiming a Tradition. Italian American Women Writers*, cit., p. 29.

<sup>55</sup> Rita Ciresi, cit., p. 85.

<sup>56</sup> Ne *L'uomo a una dimensione*, Marcuse intende per 'coscienza infelice' il disagio derivante dalla consapevolezza, seppur incompleta, della propria condizione di unidimensionalità, ovvero di iscrizione in meccanismi repressivi dell'Eros e funzionali al consumo, identificandola come una zona di potenziale sviluppo del pensiero critico.

risiede l'unica concreta speranza di scardinamento dello status quo, la donna ha pur sempre opposto il suo personale Gran Rifiuto, ovvero la propria incompatibilità a conformarsi alla società in cui è cresciuta. Pat ha infatti abbandonato il modello eteronormativo e repressivo della comunità italoamericana per trasferirsi nel Greenwich Village, eterotopia newyorkese in cui solo pochi anni prima si erano svolti i moti di Stonewall, e dove risiede con la sua compagna – senza rinunciare, ciononostante, a coltivare il legame con sua madre e quello a distanza con la nipote. In questo modo, Pat riesce nell'intento di desublimare le proprie pulsioni erotiche (a tutto tondo) ed esprimerle in un contesto in cui vigono norme differenti, evidentemente in sintonia col 'ludico', rispetto al suo ambiente di origine; per questi motivi, la figura della zia è assimilabile a quei 'reietti' che Marcuse nomina nelle conclusioni de *L'uomo a una dimensione*. La sua condizione di reietta rispetto all'eteronormatività patriarcale corrisponde alla marginalità del soggetto reietto nel sistema oppressivo unidimensionale identificato da Marcuse e le garantisce dunque lo *status* per proporre a Lina un'alternativa alla permanenza nella sua condizione di oppressione. Tuttavia, per via dell'ostracismo di Filomena e dell'omertà che ha aleggiato fino a quel momento intorno alla persona di sua zia, Lina percepisce il lesbismo di Pat come una rivelazione dolorosa che non è pronta a ricevere, una rottura inspiegabile e innominabile (nel testo non viene mai utilizzata la parola 'lesbian' a proposito di Pat) dell'*habitus* introiettato dalla ragazzina. Inoltre in *Claiming a Tradition*, Mary Jo Bona, riferendosi al celebre testo di Eve Kosofsky Sedgwick, indica il *coming out* come un momento potenzialmente molto penoso per entrambe le parti coinvolte, lesbica ed eterosessuale, tanto più in una comunità patriarcale e repressiva come quella italoamericana; senza strumenti critici né guide emotive, Lina evade allora momentaneamente da questa situazione traumatica, restando così inquadrata nel meccanismo repressivo, doppiamente orfana di modelli comportamentali (avendo perso sia Nonna che Auntie Pat) e completamente disorientata.

Eppure il percorso alternativo tracciato da Pat non sembra perdere forza fino ad estinguersi, in *Sometimes I Dream in Italian*. La destinataria indiretta delle interpellazioni ludiche della zia 'guastafeste positiva' si rivela infatti essere Angel, che riesce ad integrare queste ultime nella sua esperienza in maniera naturale e con più successo di Lina, anche in virtù della maggiore libertà che la sua posizione marginale nel mosaico familiare le garantisce (poiché Angel non subisce lo scrutinio dei genitori in forma privilegiata come la primogenita). Quando descrive la ricezione del rituale pacco-regalo di libri per la sorella, difatti, Angel puntualizza: “[...] Lina put the books on her shelf and forgot about them. I was the only one who read them, who was taken in by their tales of undaunted feminine courage. I guessed that Auntie Pat, when she was

my age, had aspired to be a heroine”.<sup>57</sup> In maniera clandestina e quindi già intrinsecamente sovversiva, Angel esce dalla scia della sorella maggiore, autoproclamandosi destinataria dell’invito all’emancipazione ed alla trascendenza (attraverso la cultura) di Auntie Pat, alla quale si sente legata dal comune amore per i libri e le storie di riscatto delle loro protagoniste. Se il rifugio di Lina è la casa della nonna, Angel invece trova la sua dimensione nella vicina biblioteca, dove si rintana per interi pomeriggi a leggere; in “Orphan Train”, inoltre, Angel afferma anche “I was the family poet”,<sup>58</sup> descrivendo come, su invito di sua sorella, sia solita improvvisare poesie e canzoni parodiche, danzandole a ritmo di un altrettanto improvvisato tip tap ed incontrando l’ovvia disapprovazione di Filomena. Angel dunque è un personaggio connotato da tinte ludiche, per così dire, ed identifica nella lontana zia il suo pigmalione ideale e inconsapevole: anche per lei la figura di Pat resta vaga e riscrivibile in senso mitico, ma presenta delle analogie con la sua sensibilità (l’amore per i libri) ed un contatto con la realtà (il lavoro in campo editoriale) che fungono da stella polare per la ragazzina nella costruzione del proprio sé. Anche per questa ragione, durante il primo incontro con sua zia, Angel compie un coraggioso e clamoroso gesto di autoinvestitura: di fronte a Pat che non riconosce quale delle due nipoti sia la sua figlioccia e tende le braccia rivolgendosi ad entrambe le ragazzine, chiedendo in maniera titubante “Pasqualina?”, Lina arretra (intimidita e sconvolta dall’aspetto di sua zia, ben diverso da quello vagheggiato), mentre Angel “resenting not being singled out, [I] rushed forward and threw myself in her arms. ‘Auntie Pat,’ I said, ‘it’s me, it’s me!’”.<sup>59</sup> Le reazioni delle due sorelle sono considerevolmente differenti, non solo per la prevedibile gelosia della secondogenita nei confronti della sorella maggiore: sebbene dalla descrizione che fa della zia si percepisca uno sconcerto affine a quello di Lina,<sup>60</sup> Angel non si ritrae, bensì corre incontro a questa presenza così fondamentale per la sua crescita personale, pur se diversa dalle sue aspettative. Attribuendosi inoltre l’identità di Lina, Angel reclama quello che di fatto sarebbe il suo posto nella gerarchia delle nipoti in base alle affinità con Auntie Pat e rivendica la possibilità di seguire le sue orme in un percorso di liberazione dalle costrizioni familiari e verso la conquista della propria capacità di agire in senso ludico.

L’evoluzione del personaggio di Angel attraverso i racconti sostiene questa lettura: in “Two Italian Hits”, ormai donna, Angel riporta di aver frequentato il Vassar College, sfidando il sospetto della madre che la figlia fosse lesbica poiché il *college* in questione non è un istituto cattolico, e di essere rimasta a vivere a Poughkeepsie – ovvero in una dimensione alternativa

---

<sup>57</sup> Rita Ciresi, cit., p. 73.

<sup>58</sup> Rita Ciresi, cit., p. 38.

<sup>59</sup> Rita Ciresi, cit., p. 84.

<sup>60</sup> “[...] like a horsewoman in one of those books about girls who want to be jockeys”, cfr. Rita Ciresi, cit., p. 84.



rispetto all'asfissiante comunità d'origine di New Haven, dalla quale comunque Angel non si estrania, restandovi in contatto e recandovisi di frequente. Si è già detto del lavoro non elettrizzante della giovane Lupo, della sua iniziale condizione di *single* infelice (al punto da invidiare la vita familiare e domestica di Lina ed invaghirsi di suo marito) e della sua relazione non semplice con Dirk, che si scopre essere troncata proprio da Angel durante l'ultimo racconto della raccolta: questi sviluppi non sono certo comparabili allo stile di vita *bobémien* ed anticonformista di Auntie Pat. Eppure la sua situazione è ben lungi dall'essere assimilabile a quella di Lina e presenta notevoli attributi di autodeterminazione, malgrado l'influenza di numerosi fattori repressivi già indicati, quali il trauma generazionale dell'immigrazione, il peso della cultura cattolica, l'introiezione del giudizio materno, la mancanza di una comunità di riferimento foriera di stimoli all'accrescimento personale, una controversa rivalità con la sorella maggiore. Difatti, Angel porta a termine gli studi nonostante la contrarietà materna, diventa economicamente indipendente e, benché detesti il suo lavoro, è conscia di averlo accettato solo perché è stata la prima offerta ricevuta – dunque, è implicitamente anche conscia di poter aspirare a un lavoro più soddisfacente e di avere le qualifiche per poterlo ottenere. Inoltre, il racconto “Nothing Good Is Ever Good Enough”, che racconta l'inizio della sua conoscenza con Dirk, evidenzia il suo spirito d'iniziativa, in quanto i due si conoscono tramite un annuncio per cuori solitari sul giornale a cui Angel risponde: la donna non si rassegna a intrecciare una relazione con un altro membro della comunità italoamericana o a restare sola, ma prende in mano le sorti della propria vita mettendosi in gioco in un contesto inesplorato, superando lo stigma sociale legato agli ‘annunci personali’. Successivamente, Angel decide di declinare la proposta di matrimonio di Dirk che aveva precedentemente accettato, spinta da pressioni interiorizzate ad abbracciare la vita matrimoniale, rendendosi conto che una tale unione (pur rispettata e incoraggiata nel suo ambiente familiare) non l'avrebbe realmente portata alla soddisfazione emotiva ed intellettuale. Naturalmente, queste caratteristiche non fanno della donna un personaggio felice o ‘risolto’, ma a ben vedere sono proprio questi tormenti interiori *assieme* alla capacità di operare inversioni di tendenza anche radicali nella sua vita che fanno di Angel la ‘coscienza infelice’ di cui tratta Marcuse: la dolorosa, ma gradualmente sempre più lucida consapevolezza della propria posizione di frustrazione, coniugata alla disposizione a stravolgere equilibri preesistenti e creare possibilità ulteriori orientandole ad una minore produttività economica e ad una maggiore ludicità. In quest'ottica va quindi reinterpretato il disprezzo di Angel per il proprio lavoro, che la costringe ad asservire la sua creatività ad una logica di produzione seriale e consumistica, ed anche l'ultima scena dell'ultimo racconto che chiude la raccolta, che vede coinvolte entrambe le sorelle Lupo e mette in scena una rinascita nel segno del gioco.

In “God Moves the Furniture”, Angel vive a casa di Lina da settimane per aiutare suo marito Phil con i bambini, dopo che sua sorella ha tentato il suicidio (infilando la testa nel forno, come la scrittrice Sylvia Plath); mentre Angel prova a gestire la rabbia e il dolore personale per il gesto estremo di Lina, quest’ultima passa il suo tempo a letto stordita dagli psicofarmaci e non riesce a (o non intende) comunicare il suo stato d’animo a Phil. È significativo che in ospedale, alla richiesta dello psichiatra di evocare un’immagine felice della propria infanzia, Lina non riesca a trovarne nessuna, mentre, ascoltando il racconto di quest’episodio da parte di suo cognato, ad Angel venga subito in mente un’immagine di gioco condivisa con la sorella. Le pagine che seguono parimenti restituiscono l’immagine di Lina come una donna prosciugata e annientata dalla propria depressione, che non riesce a trovare sollievo neppure nel fatto di aver ripreso a suonare il pianoforte; ciononostante, una volta rimaste sole, Lina convoca la sorella in camera sua e le chiede di portarla dal parrucchiere. Mentre Lina si prepara per uscire, le due sorelle parlano con estrema naturalezza del tentativo di suicidio di Lina, del disagio esistenziale di entrambe ed evocano immagini di morte, imitando anche cinicamente le voci dei propri genitori che, entrambi defunti, disapprovano l’eventuale arrivo di Lina, suicida, nell’aldilà. Una volta in auto, Lina chiede ad Angel di guidare perché lei è sotto effetto di psicofarmaci, precisando: “‘I think I’ll stay doped up for a while,’ Lina said. ‘I like the thought of being *driven*’”.<sup>61</sup> La dinamica tra le due sorelle in questo frangente evidenzia come nel corso dei racconti si sia verificata una graduale erosione della propria *agency* nel personaggio di Lina, a cui corrisponde una progressiva assunzione di responsabilità per il proprio destino in Angel.<sup>62</sup> Entrambe le sorelle Lupo sembrano accomunate da una simile inquietudine, assimilabile alla nozione di ‘coscienza infelice’ delineata da Marcuse; nondimeno, fin dalla perdita delle sue due ‘mentori ludiche’ in “La Stella d’Oro”, l’infelicità e le conseguenti ribellioni di Lina vengono mobilitate senza mai davvero uscire da quella che Marcuse definisce ‘desublimazione controllata’, mentre gli atti di indipendenza ed i rifiuti di Angel a conformarsi a situazioni oppressive contengono una qualità potenzialmente sovversiva e di fatto riescono gradualmente a rimuoverla da situazioni di disagio esistenziale.

---

<sup>61</sup> Rita Ciresi, cit., 209.

<sup>62</sup> Nonostante ciò, sarebbe impreciso parlare di *Bildung* ‘classica’ relativamente al personaggio di Angel, ed è solo parzialmente appropriato riferirsi alla sua formazione nei termini in cui essa viene ridefinita da Bona nell’ambito del romanzo di formazione italoamericano: “the traditional bildungsroman is reshaped by Italian American core values: group affiliation, family cohesion and relatedness, identity derived from ongoing communication with the family” (Cfr Mary Jo Bona, *Claiming a Tradition*, cit., p. 19). Angel non interrompe il rapporto con la famiglia d’origine, infatti, ma argina i contatti con i genitori in una zona emotiva che possa nuocerle il meno possibile, mentre continua a coltivare il legame con Lina in quanto fonte di complicità ed empatia; nondimeno, il suo raggiungimento della maturità non equivale alla risoluzione dei conflitti, bensì ad una problematizzazione consapevole degli stessi.

Nell'ultima scena del racconto, Lina pare riguadagnare presa sulla propria realtà, evocando il ricordo felice della propria infanzia che le era stato impossibile recuperare in presenza del suo psichiatra; non sorprenderà che tale ricordo sia legato proprio ad un'immagine di gioco con la sorella:

After ten minutes the tunnel loomed ahead, like two uniform mouse ears painted onto the side of the mountain. I stripped off my sunglasses and tossed them into Lina's lap; Lina turned to me and smiled.

"Oh, Angel, the real tunnel!" she said. "Ricordi? Remember?". As we zoomed into the darkness of the tunnel, we shouted in gleeful unison just as we did when we were two giddy girls: "Who turned off the lights?"<sup>63</sup>

L'aggettivo "real" usato in relazione al sottopassaggio stradale riecheggia il tunnel menzionato da Angel nella loro precedente conversazione, ovvero quello descritto da molti in seguito ad un'esperienza di premorte: in questo senso, Lina sottolinea la tangibilità di questa galleria, la sua connessione con il reale e la sua storia personale, in opposizione all'evanescenza mortifera del tunnel verso l'aldilà. L'ingresso nel tunnel (un'ulteriore soglia, un *bordo* su cui la donna si trova nuovamente, stavolta non da sola) rappresenta così un'incipiente rinascita e *al contempo* l'ingresso in un rituale ludico, nel quale le due sorelle si sintonizzano sulla stessa frequenza di allegria e leggerezza esperita nei migliori momenti della propria infanzia, e dal quale potenzialmente riemergere purificate, più risolte ed in possesso della risposta alla faticosa domanda, piena di risvolti metaforici, su chi abbia spento la luce nel tunnel, come nelle loro esistenze.

### **Conclusioni: il 'ludico' oltre la norma.**

L'indagine svolta in questo capitolo sulla relazione tra il 'ludico' e le regole (sia quelle interne al 'ludico', che quelle eteroimposte) ha rivelato un'insistenza antagonista del contesto normativo esterno al 'ludico' contro quest'ultimo. In tutte e tre le raccolte infatti le *performances* ludiche si caratterizzano come una sfida creativa alle consuetudini in vigore in un contesto istituzionale o sociale e alle regole che lo strutturano; talvolta si tratta di una sfida deliberata ed audace, come in Bambara e Paley, altre volte inconsapevole e piuttosto frutto di un'istintiva riluttanza a conformarsi ad una traiettoria prescrittiva, come in Ciresi. In questa prospettiva, è illuminante l'osservazione di Miguel Sicart secondo cui "the contexts in which playfulness happens are not designed or created for play: they are occupied by play. We occupy contexts

---

<sup>63</sup> Rita Ciresi, cit., 209.

through playfulness to be creative or disruptive”.<sup>64</sup> A questa nozione di ‘occupazione del contesto’ si collega il dato che nei racconti considerati in questo capitolo il ‘ludico’ è narrativamente più frequente del gioco, tra gli adulti: necessitando tendenzialmente di un campo spaziotemporale riconoscibile ed espressamente deputato a quell’attività, il tema del gioco si scontra con la poca disponibilità di tempo e lo stigma sociale che il mondo adulto e produttivo associa ad esso, mentre il ‘ludico’, data la sua natura procedurale e la sua maggiore fluidità di applicazione, risulta uno strumento ottimale per sperimentare creativamente, contaminando al contempo contesti originariamente deputati a tutt’altro, come rileva Motte stesso. In breve, nei tre testi in esame il ‘ludico’ si infila nella serietà con maggiore facilità, spesso penetrandovi clandestinamente o sotto mentite spoglie, ed ha la caratteristica di poter essere rivendicato come un’attività legittima, benché estemporanea, anche da personaggi non più bambini; per questo motivo, esso possiede carattere intrinsecamente sovversivo.

Come abbiamo osservato, infatti, le incursioni ludiche non vengono necessariamente accolte con favore in contesti istituzionali o tradizionali, nei quali è connaturata una comprensibile resistenza a qualsivoglia apporto di ‘ludicità’ che potrebbe rivelarsi dirompente o quantomeno modificare equilibri o procedure preesistenti. Per questo, la mobilitazione del ‘ludico’ viene sistematicamente osteggiata con due strategie predominanti: la neutralizzazione definitiva, effettuata per lo più tramite l’esilio o la condanna dei *performers* dalla comunità di riferimento (come avviene con Hazel o Auntie Pat), o un più subdolo ridimensionamento del ‘ludico’, che viene minimizzato e circoscritto a dimensioni marginali ed interstiziali da cui la sua carica eversiva emerge profondamente indebolita (come avviene con la narratrice di “A Conversation With My Father” e Lina, in *Sometimes I Dream in Italian*). L’esperienza del *flow*, caratteristica dei fenomeni ludici, è quasi un miraggio per i personaggi che esprimono il proprio talento artistico nei racconti analizzati: i ‘guastafeste negativi’ e la stessa struttura normativa del contesto istituzionale o tradizionale fanno scattare interruzioni e misure punitive che ostacolano lo svolgersi di un’esperienza pienamente immersiva. In tale ambiente costantemente antagonistico e frustrante, le capacità individuali del *performer* stentano a fiorire ed espandersi: faticando a divincolarsi dai limiti prescrittivi del contesto in cui si svolge, il ‘ludico’ approda con difficoltà ad una vera e propria catarsi.

La contaminazione dello spazio istituzionale/tradizionale, tendenza primaria del ‘ludico’ e bersaglio fondamentale della censura da parte delle autorità normative, mette a repentaglio la tenuta della membrana che separa la ‘serietà’ dal gioco, ed essendo i rituali di entrata ed uscita del ‘ludico’ ben più sfumati rispetto a quelli del gioco, tale contaminazione si configura come

---

<sup>64</sup> Miguel Sicart, cit., p. 28.

moltiplicabile, incontenibile e soprattutto imprevedibile. Il dilagare libero e giocoso del 'ludico' nelle attività 'serie' può quindi tradursi in una manovra profondamente destabilizzante dell'ordinamento canonico delle seconde, per due motivi fondamentali: facendo interagire con la serietà il dominio di significati e stili completamente fine a se stesso del 'ludico', emergono delle variazioni e delle alternative al tipo di dinamiche vigenti che indicano il carattere non inevitabile di alcune prassi e strutture storicamente date, e conseguentemente le mettono in crisi; inoltre, nella sua funzione di ponte verso la trascendenza estetica, il 'ludico' restituisce ai *performers*/giocatori un senso di dignità personale e presa sulla realtà che mette seriamente in questione i rapporti gerarchici della dimensione *non* ludica che essi occupano *ludicamente*.

Diversamente da come abbiamo osservato nel gioco, che nasce nell'eterotopia, si identifica con i confini di essa e sta in relazione metaforica col contesto istituzionale, il 'ludico' *evade sistematicamente* dall'eterotopia astratta in cui pure è radicato: il suo rapporto con la dimensione eterotopica è più instabile e spericolato, la sua relazione con la bellezza e l'arte rende piuttosto il 'ludico' un *vettore* del meccanismo del gioco all'interno della serietà. Il naturale organismo ospitante del 'ludico' è allora il 'guastafeste positivo', il cui compito è far esplodere le contraddizioni del ruolo e delle mosse consentite ai giocatori nella struttura normativa ad essi imposta; in sostanza, il 'guastafeste positivo' gioca coi confini del 'ludico', deformandoli e spingendoli oltre, ed il luogo deputato che fa da sfondo a questa sua rivoluzionaria operazione di sabotaggio è la zona liminale precedentemente discussa. Quest'ultima è difatti la soglia ibrida in cui le regole vengono esposte, ma anche lo spazio di transizione in cui, per mano del 'guastafeste positivo', esse possono essere alterate e riconfigurate secondo paradigmi inediti: è ciò che accade, ad esempio, nella frizione tra la 'serietà' della politica e, rispettivamente, la danza in "My Man, Bovanne" ed il canto in "Politics". In "A Conversation With My Father" e "Listening", la poetica narrativa di Faith nasce da una negoziazione che si svolge precisamente nell'intersezione tra l'istinto creativo individuale ed il canone letterario, la storia personale e quella collettiva, l'ironia e la tragedia; infine, il tentativo di autoaffermazione ludica di Auntie Pat e Angel si situa nella confluenza tra eredità culturale etnica, aspirazioni creative e posizione socioeconomica. Non è casuale, infine, che il decisivo ruolo di 'guastafeste positivo' sia, anche nel ludico, affidato a soggetti eccentrici, fuori dell'ordinario e, in alcuni casi, fuori dal tessuto produttivo: in una prospettiva marcusiana, che eleva il gioco a metafora della civiltà e i giocatori a entità rivoluzionarie, a queste ultime è affidato il compito di svelare la fallacia formale del gioco e pretenderne la riconfigurazione, sottraendosi istintivamente alle sue dinamiche oppressive. Il capitolo conclusivo prenderà le mosse proprio dalle conseguenze di questa costruzione teorica del gioco come metafora della società, indagandone le potenzialità di risignificazione alla luce delle analisi condotte fino a questo momento.

## **9. Gorilla, My Love, le Collected Stories e Sometimes I Dream in Italian attraverso la lente ludica: un'analisi della trasgressione.**

Dall'indagine sulle tre raccolte di racconti un dato è emerso chiaramente: la rilevanza del legame tra il gioco/'ludico' ed il campo, tanto in senso fisico quanto simbolico. Eterotopia e soglie sono difatti metafore spaziali e quella del guastafeste (sia esso positivo o negativo) è una figura 'viaggiatrice' che profana l'argine simbolico del gioco, ovvero le sue regole. Abbiamo visto come il gioco ed il ludico debordino fuori dal campo ad essi ufficialmente riconosciuto, ma abbiamo altresì messo sistematicamente in questione le definizioni formali eteroimposte dei limiti del campo, sottolineandone la disseminazione ai giocatori svincolata dall'adesione o meno ad esse: in tal senso, è piuttosto il campo sociale a dilagare nel gioco/'ludico', comprimendo la libera espressione di questi ultimi e mettendone a repentaglio la stessa esistenza. È perciò naturale che, nella mia indagine, alcune nozioni teoriche relative appunto ai confini del gioco si siano rivelate paradigmatiche, costituendo l'ossatura del discorso critico: ad esempio, le idee di cerchio magico (Huizinga), cornice (Bateson), membrana porosa (Goffman) diventano cruciali in rapporto alla demarcazione del campo di gioco, mentre le nozioni di *lusory attitude* (Suits), "well-played game" (De Koven) e la sovversione tipica del carnealesco bachtiniano offrono dei parametri per valutare la struttura normativa del gioco e del 'ludico' (e la sua tenuta).

L'applicazione ai testi considerati del paradigma del gioco/'ludico' ha così svelato tutta la precarietà del perimetro di questi ultimi a livello tematico: i giocatori e le giocatrici dei racconti di Bambara, Paley e Ciresi si trovano regolarmente *illusi* in un campo di gioco strutturato da norme di cui sovente sono ignari, o che denunciano una progettazione destinata a giocatori differenti da loro. I campi e le regole incontrati nelle tre raccolte partono allora dal presupposto di una condizione di gioco e di un giocatore ideali, prescindendo dalla complessità dell'esperienza di giocatrici come Hazel, Faith o Angel, il cui *habitus* è modellato *anche* dalla loro posizionalità in termini di genere, razza, appartenenza etnica, classe: la strutturazione regolare di un campo astratto e delle sue regole collide quindi con la realtà sociale di un campo irrimediabilmente più stratificato. L'identità composita dei personaggi dei racconti di Bambara, Paley e Ciresi, nonché delle stesse autrici, determina l'inapplicabilità (o un'applicazione estremamente problematica) delle regole del gioco tanto ai giocatori e alle giocatrici dei racconti, quanto alle dinamiche testuali. Questa instabilità dei rapporti di potere tra i giocatori all'interno della cornice ludica invalida quindi le regole che la strutturano e crea le condizioni per la sistematica repressione e l'altrettanto sistematica conseguente trasgressione che nel corso di questa trattazione abbiamo osservato attraverso l'introduzione del concetto di eterotopia (che destabilizza l'idea di gioco compatto e inalterabile, puntualizzandone le fratture e le

discontinuità), di guastafeste (che rovescia i codici di condotta predefiniti, spianando la strada a dinamiche di gioco alternative), di soglia (che mette in crisi il concetto stesso di linearità della cornice ludica). Abbiamo osservato infatti come da questa trasgressione abbiano origine configurazioni di gioco che si avvalgono di codici normativi ed estetici irriducibili a quelli prestabiliti, dando vita a veri e propri percorsi ludici alternativi: attraverso il gioco e soprattutto attraverso il 'ludico' le componenti della narrazione vengono sottoposte ad una ristrutturazione concettuale ed estetica.

In *The Aesthetic of Play*, Upton si occupa brevemente anche della trasgressione, recuperando la formulazione huizinghiana e distinguendo il baro ("cheat") dal guastafeste ("spoilsport"): Upton definisce il "baro" come un giocatore che, rifiutandosi di perdere, ricorre a dei mezzi illeciti per avvantaggiarsi, e pertanto può essere svergognato e costretto a rispettare il codice ludico, mentre il guastafeste è una figura irrecuperabile e destabilizzante per l'intero universo del gioco. Pur non condannandolo esplicitamente, Upton sembra porsi così in continuità con la definizione di Huizinga del guastafeste come nemico giurato del gioco. Eppure i termini in cui lo descrive sono quasi quelli che si potrebbero utilizzare per un *liberatore* del gioco: "cheating isn't a random or arbitrary act. It is a deliberate move to shift the constraints in a play space that has ceased to be entertaining";<sup>1</sup> e ancora, "cheating isn't a transgression against the game itself or the intent of the designer. It is a transgression against the other players. It's an act that has meaning only within a social context".<sup>2</sup> Nel sottolineare l'aspetto relazionale, anziché ontologico, della ribellione del guastafeste, Upton pare supportarne indirettamente la presa di posizione, che indica l'alterazione della realizzazione materiale del gioco e addirittura si propone di restaurarne il potenziale d'intrattenimento. In *Play Matters*, anche Sicart offre una giustificazione a questo tipo di trasgressione, chiarendo che parte della natura stessa delle regole è venire negoziate, manipolate e adattate ai giocatori, poiché il 'ludico' si realizza appunto nella tensione tra creazione e distruzione (o, come Sicart stesso indica riecheggiando Nietzsche, tra dionisiaco ed apollineo).<sup>3</sup> Naturalmente, non si vuole qui designare le pratiche trasgressive come esemplari in sé, né si intende sacralizzare il 'guastafeste positivo' come redentore del gioco; l'obiettivo è piuttosto quello di riconoscere a questa figura, che si muove consapevolmente e fluidamente dentro e fuori dalla struttura ludica, la capacità di segnalarne le incongruenze, i limiti e, di conseguenza, le possibili aree fertili per lo sfondamento del 'cerchio magico' e lo sviluppo di dinamiche ludiche alternative. Come nota ancora Sicart a tal proposito, "play can also disruptively reveal our conventions, assumptions, biases, and dislikes. In disrupting the normal

---

<sup>1</sup> Brian Upton, cit., p. 72.

<sup>2</sup> Brian Upton, cit., p. 92.

<sup>3</sup> Cfr. Miguel Sicart, *Play Matters*, Cambridge and London, The MIT Press, 2014, p. 15.

state of affairs by being playful, we can go beyond fun when we appropriate a context with the intention of playing with and within it. And in that move, we reveal the inner workings of the context that we inhabit".<sup>4</sup> Anche Bencivenga esplora l'esercizio della trasgressione nel suo saggio filosofico sul gioco, mettendone in rilievo due aspetti cruciali, ovvero il fatto che la violazione delle regole di un gioco comporta la dissoluzione di quest'ultimo, ma risulta perfettamente regolare nell'ambito dell'*altro* gioco che viene al contempo fondato su quelle che potremmo definire 'regole di trasgressione'. Inoltre, Bencivenga esclude che l'annullamento di uno spazio di gioco coincida necessariamente con l'esplosione universale di *tutte* le strutture di gioco, anzi: il filosofo rimarca come, uscendo da un gioco, si approdi ad un'altra *soglia*, che si apre sulla concretezza di una nuova struttura possibile.<sup>5</sup> Il fatto che l'immagine qui evocata sia proprio quella della soglia ci riporta nuovamente alle precedenti riflessioni che individuano in quest'ultima un punto di articolazione di dinamiche socioculturali che definiscono l'esito del gioco stesso sia testualmente, sia a livello extratestuale.

Riepiloghiamo dunque la modalità di attualizzazione del superamento della soglia del gioco/'ludico' nei racconti di Bambara, Paley e Ciresi. Abbiamo visto come, a livello tematico, il gioco e il ludico vengano costantemente repressi, e tuttavia i giocatori riescono talvolta a intervenire con delle *performances* inattese, tramite le quali o sovvertono le proprie relazioni coi giocatori o riescono quantomeno ad aprire finestre su orizzonti ludici inediti, che conducono a un'evoluzione personale; il movente di questi gesti di trascendenza cercata è sovente la bellezza e/o l'arte, ovvero il 'ludico'. Spostandoci sul piano metatestuale, abbiamo rilevato come i giocatori-agenti della trasgressione siano in tutti i casi soggetti che occupano una posizione marginale nello spazio sociale della propria comunità di appartenenza (e abbiamo altresì notato come siano esclusi o influenzino limitatamente il meccanismo produttivo del paese, in quanto posseggono scarse o nessuna risorsa economica). Si tratta in larga parte di bambini, donne, anziani; lesbiche o personaggi resistenti a imposizioni eteronormative; disabili; membri delle comunità afroamericana, ebrea russa, italoamericana. Laddove una certa dose di stravaganza ed anticonformismo è generalmente prevista in personaggi secondari, ad esempio quelli che svolgono la funzione di aiutante,<sup>6</sup> è significativo che qui queste caratteristiche vengano invece incarnate dai protagonisti, col risultato che le dinamiche egemoniche che relegano tradizionalmente ai margini le suddette stravaganze ed anticonformismo vengono sconvolte, ed il punto di vista di tali identità molteplici e sovversive viene posto in primo piano. In ciascuna

---

<sup>4</sup> Cfr. Miguel Sicart, *Play Matters*, Cambridge and London, The MIT Press, 2014, pp. 8-10.

<sup>5</sup> In tal senso, nel suo innescare lo sviluppo dinamico della narrazione, la trasgressione è assimilabile alla funzione dell'infrazione proppiana.

<sup>6</sup> Il riferimento è anche qui alla teoria formalista proppiana; cfr. Vladimir Propp (1928), *Morfologia della fiaba*, Torino, Einaudi, 1988.



delle tre raccolte abbiamo inoltre riscontrato rispettive specificità identificabili a pieno titolo come narrativamente trasgressive. In *Gorilla, My Love*, l'aspetto testuale più 'ribelle' è sicuramente quello della voce di Hazel. La narratrice proietta difatti continuamente la propria situazione emotiva sul contesto in cui si trova, che assume così valore simbolico, e la descrizione dello stesso è veicolata da monologhi interiori che fluiscono in modo libero nel discorso diretto; si è già detto inoltre del suo rocambolesco uso del linguaggio. Elementi di pari eterodossia sono riscontrabili nelle *Collected Stories* di Paley, che sono a tutti gli effetti i racconti in cui l'orizzonte di aspettativa della narrazione viene sconvolto nel modo più audace e sperimentale. Oltre alla particolare modalità della focalizzazione (con l'impiego dell'*overheard narrator*) e alla combinazione peculiare del linguaggio (in cui oralità e ricercatezza del registro si alternano imprevedibilmente), la dimensione spaziotemporale non segue un andamento lineare, confondendo e sovrapponendo piani e sequenze narrative. Infine, sebbene *Sometimes I Dream in Italian* si caratterizzi come la raccolta più tradizionale dal punto di vista della diegesi, del linguaggio e della voce narrante, anche in questo testo sono presenti delle cifre di innovazione non comuni nell'ambito della letteratura italoamericana. La categoria temporale risulta generalmente distorta: il passato si interseca col presente, colonizzandolo con immagini cupe ma anche creando interstizi salvifici tramite episodi ludici, e a breve diremo del ruolo di primo piano che l'ironia riveste nel testo, contraddistinguendosi come una componente innovativa della narrazione. Vale la pena infine menzionare un tratto comune a tutte e tre le raccolte: gli epiloghi dei racconti restano solitamente sospesi ed irrisolti, ulteriore caratteristica tesa a sottolineare come tali testi configurino la trasgressione non come un punto d'arrivo, ma come una tappa in un percorso dall'orbita deviata rispetto a quella prestabilita.

Da questa breve analisi testuale, Barbara Paley e Ciresi spiccano come vere e proprie 'guastafeste positive' in quanto compiono dei gesti di trasgressione autoriale del tutto consapevoli, che ottengono l'effetto proprio di segnalare l'arbitrarietà e l'insostenibilità dei confini che distinguono ciò che nel gioco è ammissibile da ciò che non lo è: si tratta di un'azione di smantellamento compiuta per necessità, che articola narrativamente il punto di vista *eccentrico* proposto da Teresa de Lauretis nel suo celebre saggio omonimo, ossia una "eccentric discursive position outside the male (hetero)sexual monopoly of power/knowledge which is to say, a point of view excessive to, or not contained by, the sociocultural institution of heterosexuality".<sup>7</sup> La filosofa propugna in realtà l'adozione del punto di vista del 'soggetto eccentrico' all'interno della teoria femminista, ma argomenta in una prospettiva più ampia sulle implicazioni di tale mossa

---

<sup>7</sup>Teresa de Lauretis, "Eccentric Subjects: Feminist Theory and Historical Consciousness", *Feminist Studies*, 16, (Spring 1990), pp. 115-150, p. 127.

critica, definendola “a dis-placement and a self-displacement”:<sup>8</sup> un abbandono concettuale di posizioni epistemologiche stabili e comunitarie in favore di una riconfigurazione (teorica e pratica) del sé più fluida e coraggiosa. Spiega de Lauretis,

that displacement – that dis-identification with a group, a family, a self, a “home,” even a feminism, held together by the exclusions and repression that enable any ideology of the same – is concurrently a displacement of one’s point of understanding and conceptual articulation. Thus, it affords a redefinition of the terms of both feminist theory and social reality from a standpoint at once inside and outside their determinations. [...] It is a position of resistance and agency, conceptually and experientially apprehended outside or in excess of the sociocultural apparatuses of heterosexuality [...]”<sup>9</sup>

Non stupirà forse, alla luce dell’analisi fin qui condotta, che il profilo appena delineato dei ‘soggetti eccentrici’ corrisponda in modo così preciso con la posizionalità e la postura intellettuale delle ‘guastafeste positive’, tanto nei racconti quanto in Bambara, Paley e Ciresi stesse. Queste ultime sono identificabili come soggetti eccentrici a tutti gli effetti, in quanto strutturano la propria poetica intorno all’asse dell’oppressione sociale ed economica che le protagoniste dei loro racconti esperiscono in relazione alla propria identità etnica e di genere, rivendicando per se stesse una capacità di azione e resistenza radicata nella propria autocoscienza. L’eccentricità rispetto alle prassi discorsive ed estetiche di una mascolinità eteronormativa, bianca ed egemonica comporta così la creazione di opere che, occupandolo in modo non compartimentalizzato, introducono nel campo letterario istanze dirompenti.

Approfondiamo dunque le strategie autoriali trasgressive di Bambara, Paley e Ciresi, per valutarne il potenziale. Per quanto riguarda la prima autrice, si è già analizzato il ruolo di primo piano che rivestono nella sua poetica la sperimentazione linguistica attraverso l’uso del *Black vernacular*, del ‘Signifying’ come strategia linguistico-narrativa e di ciò che Bambara definisce “straight up fiction”: pur non sminuendo affatto la portata di questi incisivi gesti autoriali, soprattutto da parte di un’autrice,<sup>10</sup> l’aspetto maggiormente ‘avanguardistico’ di *Gorilla, My Love*

---

<sup>8</sup> Teresa de Lauretis, cit., p. 138.

<sup>9</sup> Teresa de Lauretis, cit., p. 139.

<sup>10</sup> Come rileva Henry Louis Gates Jr., la letteratura afroamericana incorpora e valorizza da sempre l’oralità (anche attraverso l’impiego del ‘Signifying’) nel testo, a partire da Frederick Douglass, ma poiché la produzione letteraria delle donne afroamericane ha sofferto di una visibilità sensibilmente ridotta rispetto a quella maschile, quantomeno fino agli anni Sessanta, le tracce di questa sperimentazione linguistica nelle narrazioni femminili sono state meno evidenti fino a quel decennio – basti menzionare ad esempio il celebre *Their Eyes Were Watching God* di Zora Neale Hurston, pubblicato nel 1934 e caratterizzato da un importante impiego dell’oralità, che è stato riscoperto da Alice Walker solo a metà

e in generale di Bambara come guastafeste nel campo letterario è l'introduzione di elementi direttamente legati alla sua esperienza di *donna* nera nella sua poetica. Naturalmente Bambara si è inserita nel solco di una consolidata tradizione di donne afroamericane che prima di lei hanno integrato nella propria scrittura tematiche concernenti la propria identità di genere e razziale, ma l'attributo pionieristico della mossa autoriale di Bambara è quello di porre la propria produzione narrativa come baluardo simbolico di un discorso teorico organizzato, consapevole, sistematico e collettivo. *The Black Woman*, l'antologia femminista e anticapitalista di autrici afroamericane su cui ho argomentato nel quinto capitolo, è un volume apripista non solo per firme e contenuti, ma anche dal punto di vista formale e stilistico: raccogliendo saggi, racconti, poesie, porzioni di *memoir*, parole formali e informali, Bambara crea una nuova tipologia di volume che diventa un riferimento imprescindibile per la teoria femminista nera e viene infatti ripresa dalla maggioranza dei testi fondamentali di quest'ultima. Questo è non solo l'atto intenzionalmente fondativo di una prassi teorica e stilistica, ma anche l'interpellazione di un pubblico di lettori e lettrici, esplicitamente sollecitati a riconoscere “the absolute necessity and the joy of *gathering* together to think deeply and act decisively in behalf of ‘salvation’—another of her [Bambara’s] most frequently used words”.<sup>11</sup> Il lavoro di Bambara a partire da *The Black Woman*, dunque, si configura come una strategia tesa alla sistematica infrazione delle regole del gioco/campo letterario, un insieme di mosse offensive che riverberano le sue convinzioni politiche rivoluzionarie ed impiegano compiutamente la prospettiva del ‘soggetto eccentrico’ (guastafeste, aggiungerei noi) delineata da de Lauretis. Nella prefazione al volume in questione, Bambara motiva la sua scelta e il suo proposito metodologico: considerando la configurazione del canone letterario, l'autrice e attivista osserva come questo sia composto fundamentalmente da uomini (bianchi o neri), la cui concezione irrealistica e insostenibile del soggetto femminile è riproposta in tutti i testi letterari. Tuttavia, viene rilevato che “there have been women who have been able to think better than they’ve been trained and have produced the canon of literature fondly referred to as ‘feminist literature’”:<sup>12</sup> il testimone di questo epocale gesto di sovversione concettuale viene raccolto da Bambara, che però riconosce la specificità ed i limiti prospettici dei contributi di queste donne bianche altoborghesi, pertanto afferma chiaramente l'esigenza delle donne nere (artiste, scrittrici, teoriche) di “turn to each other”<sup>13</sup> e rinnovare nuovamente, con mossa guastafeste, il canone letterario e femminista. È importante notare che l'autrice non pone il suo

---

degli anni Settanta. Per approfondimenti sulla *performance* autoriale strategicamente improntata alla capitalizzazione del capitale razziale di Hurston, rimando nuovamente al volume di Bavaro.

<sup>11</sup> Eleanor W. Traylor, “Re Calling the Black Woman”, in Toni Cade Bambara (1970), a cura di, *The Black Woman. An Anthology*, New York, Washington Square Press, 2005, p. XVII.

<sup>12</sup> Toni Cade Bambara, “Preface”, in Toni Cade Bambara (1970), a cura di, *The Black Woman*, cit., p. 4. In corsivo nel testo.

<sup>13</sup> *Ibid.*

lavoro come un'opera compiuta, bensì indica tutti gli sviluppi che per 'impazienza' non ha potuto portare a termine nella sua raccolta: Bambara rivendica per *The Black Woman* la definizione di 'nuovo inizio', ovvero lo configura come una *soglia*.

Reclamando per *The Black Woman* lo statuto di manifesto e includendo nell'antologia contributi di natura non solo teorica, ma anche autobiografica, poetica e letteraria, l'autrice afroamericana crea così di fatto un nuovo itinerario metodologico che unisce teoria e pratica, presenta una carica performativa inedita e gioca consapevolmente con la tradizionale ripartizione di stili, registri e generi. Nel marcare il terreno di questa soglia, Bambara non si esime dal cimentarsi in prima persona in questo spazio ibrido: ritengo infatti che il fattore di innovazione di *Gorilla, My Love* sia riscontrabile nel costituire un primo passo nel percorso delineato nella prefazione di *The Black Woman*.<sup>14</sup> Nei racconti di tale raccolta, alla sperimentazione linguistica e formale si aggiunge una valorizzazione tematica delle dinamiche legate al genere, alla razza e alla classe sociale: tali istanze sociopolitiche, come abbiamo osservato, vengono veicolate narrativamente attraverso immagini di gioco e di 'ludico', vettore simbolico privilegiato dell'estetica militante di Bambara nei suoi primi racconti, che vede bambine e bambini come principali attori degli eventi ludici. È dunque possibile identificare criticamente nella poetica di quest'autrice il gioco e soprattutto il 'ludico' come gli anelli di congiunzione tra la teoria (estetica e politica) e la pratica.

Anche i racconti di Paley presentano lo speciale amalgama di attivismo politico e *tematico* che si ritrova in Bambara, portando in primo piano il legame tra la trasgressione delle regole (imposte ai giocatori e alle giocatrici senza che esse abbiano partecipato alla codificazione delle stesse, pertanto spesso pregiudicanti *in nuce* gli esiti del gioco) e l'attivismo politico, come pratica che mobilita prerogative del gioco competitivo. Quest'ultimo si dimostra in grado di scardinare le dinamiche di genere, appartenenza etnica e classe sociale che ne impediscono lo svolgimento in libertà – un andamento ricorrente che si ravvisa tanto nei racconti, quanto nella poetica e nella militanza politica dell'autrice. La dirompenza a livello estetico della scrittura di Paley è direttamente proporzionale a quella dei giochi e del 'ludico' nei suoi racconti: il suo utilizzo particolare del linguaggio ed il suo sperimentalismo si saldano ad una esplicita disinvoltura nell'esplorare e manipolare diversi generi letterari e pratiche stilistiche, rifiutando di aderire completamente ad ognuno di essi. Si è già detto dell'incerta identificazione di Paley da parte dei critici come scrittrice postmodernista, designazione per molti versi vantaggiosa (ad esempio, dal punto di vista del successo editoriale della narrativa postmodernista), rispetto alla quale l'autrice

---

<sup>14</sup> Quest'argomentazione è stata precedentemente introdotta, sebbene solo in parte, nel mio articolo "New Kids on The Block. Children as Political Subjects in *Gorilla, My Love*", *Iperstoria* n. 16, 2 (2020), pp. 227-244.

si è sempre posta in modo abbastanza indifferente; nel rifiutare di conformarsi ad un'unica etichetta, l'autrice compie un'operazione analoga alla rinuncia ad adottare una trama lineare nei suoi racconti, affrancandosi da vincoli prescrittivi dovuti alla fondazione e al giudizio prettamente maschile ed eteronormativo dominanti in campo letterario. Inserendo nelle sue narrazioni elementi specifici del postmodernismo e combinandoli non dogmaticamente a pratiche sperimentali eterogenee, Paley riesce nel particolare funambolismo di figurare con successo all'interno dell'avanguardia letteraria maschile ed al contempo essere sovversiva rispetto a quest'ultima; la sua è una mossa 'guastafeste' e propria di un 'soggetto eccentrico' che non derivi le proprie prassi discorsive da quelle egemoniche di una mascolinità eteronormativa ed esteticamente limitante. In questa stessa ottica è possibile leggere l'insofferenza di Paley per la forma-romanzo, pur considerata più 'appetibile' dal punto di vista editoriale, ma che l'autrice decide di non impiegare: a dispetto di ogni requisito auspicabile ed ortodossia normativa, alla fine Grace Paley si impone nel campo letterario del dopoguerra statunitense, spiazzandolo con l'esiguità di quarantacinque racconti e poche decine di poesie, attraverso la forza performativa e la qualità ineguagliata della propria scrittura.

Infine, consideriamo la fenomenologia e gli esiti della trasgressione di *Sometimes I Dream in Italian* rispetto al campo letterario italoamericano. Innanzitutto, il fatto stesso che i giochi ed il 'ludico' siano presenti in modo tematicamente significativo nei racconti è inedito: nella letteratura italoamericana difatti il gioco non ricorre in maniera diffusa o rilevante – o meglio, immagini di gioco sono certamente presenti nei testi cardinali del canone letterario in discussione, ma vengono generalmente destinate agli spazi interstiziali di cui abbiamo trattato nel dettaglio in questo studio. È del resto prevedibile che il gioco trovi poca rappresentazione in una tradizione che ha finora privilegiato tematiche relative alla migrazione quali il contrasto tra l'affermazione della propria identità etnica e l'assimilazione, il senso di perdita tipico delle soggettività diasporiche e la configurazione dei legami familiari intergenerazionali nel contesto statunitense. La raccolta di Ciresi si prospetta allora come doppiamente innovativa in tal senso: non soltanto i giochi e il ludico occupano un posto di primo piano nelle storie, ma vengono anche narrativizzati come un fattore di sfida alla riproduzione di ruoli sociali predefiniti, soprattutto all'interno di un ambiente difficilmente contestabile e quasi sacralizzato come quello familiare.

Ma la trasgressività della raccolta di Ciresi non si esaurisce nella messa in evidenza tematica del gioco: il fattore più ribelle della sua scrittura, come accennato, si manifesta nella vena ironica che pervade i racconti e veicola la poetica innovativa dell'autrice. Nei suoi recenti studi sulla questione, Fred Gardaphé diagnostica la mancanza di ironia riscontrabile nella cultura italoamericana rilevando che "irony deficiency comes from ignorance (especially of one's

history), fear, and or the inability to detach oneself from what it is that can be ironized. This leads to the disease of literalism evidenced by the inability to figure out, or outfigure, attempts to be humorous”;<sup>15</sup> Gardaphé aggiunge che, laddove presente, l’ironia compare nella letteratura italoamericana soprattutto all’interno (e a spese) dell’ambiente familiare, che è unanimemente riconosciuto da quel gruppo etnico come il nucleo identitario di riferimento, anziché l’intera comunità etnica. La ‘ricetta’ che il critico propone per conquistare i codici dell’ironia è quella di identificarsi pubblicamente come un soggetto riconoscibilmente etnico in grado di ridere di se stesso, al fine di emanciparsi dalle parodie dirette dall’esterno verso la propria comunità di appartenenza.<sup>16</sup> L’ironia si caratterizza dunque come strumento performativo di autodeterminazione e al contempo potenziale ampliamento della propria rete di interazioni culturali. In tal senso, la raccolta di Ciresi risponde perfettamente ai criteri delineati da Gardaphé: *Sometimes I Dream in Italian* è certamente il testo in cui l’autrice esplora in maniera più diretta e dissacrante le proprie radici etniche, effettuando un *close reading* affettuoso ma risolutamente satirico delle dinamiche familiari dei Lupo, vero e proprio ritratto tipologico della famiglia italoamericana di seconda generazione. Nonostante Ciresi parta dal modello, pur canzonatorio, di una famiglia ‘tradizionale’, lo sguardo ironico di Angel e Lina si dirige proprio alle instabilità e alle insostenibilità di quest’ultima ed esprime con decisione la necessità di spingersi oltre le mura domestiche. La raccolta tematizza così l’urgenza ormai irrimandabile di moltiplicare il campo sociale di riferimento delle protagoniste, mettendo in gioco anche in altri campi i segni della loro etnicità con consapevolezza e un nuovo senso di possibilità.

A questo punto è importante una precisazione metodologica: nel definire l’ironia impiegata da Ciresi in *Sometimes I Dream in Italian*, non mi riferisco al dispositivo essenzialmente divisivo dell’antifrasa, bensì al fenomeno linguistico e testuale più complesso e sfaccettato esplorato da Linda Hutcheon<sup>17</sup> in *Irony’s Edge. The Theory and Politics of Irony*, che presenta in definitiva conseguenze più estese e significative sul piano sociale e politico. Spiega Hutcheon, “irony rarely involves a simple decoding of a single inverted message; [...] it is more often a

---

<sup>15</sup> Fred Gardaphé, “Running Joke: Criticism of Italian American Culture through Comedy in *The Sopranos*”, *Between*, vol. 6, n. 11 (Maggio/May 2016), pp. 1-30, p. 6. In un altro saggio, Gardaphé annovera Rita Ciresi tra gli autori che fanno un uso più esteso e incisivo dell’ironia: cfr. Fred Gardaphé, “Italian American Humor. From Sceccu to Chooch: The Signifying Donkey”, in Fabio Finotti e Marina Johnston, a cura di, *L’Italia allo specchio. Linguaggi e identità italiane nel mondo*, Venezia, Marsilio, 2014, pp. 353-362.

<sup>16</sup> Fred Gardaphé, “Running Joke: Criticism of Italian American Culture through Comedy in *The Sopranos*”, cit., p. 5.

<sup>17</sup> Curiosamente, la stessa Hutcheon, di nazionalità canadese, ha origini italiane (il suo cognome da nubile è in realtà Bortolotti) e ha coniato il termine “crypto-ethnicity” per le identità etniche non immediatamente riconoscibili dal cognome, come la sua. Cfr. Linda Hutcheon, (trad. Sonia Di Loreto), “Criptoeticità”, *Tuttetorie*, 8, 2001, pp. 28-30 e “Italian Canadian Writing: the Difference a Few Decades Make”, *Oltreoceano*, 15, 2019, pp. 25-40.

semantically complex process of relating, differentiating, and combining said and unsaid meanings – and doing so with some evaluative edge”.<sup>18</sup> Quest’accezione dell’ironia, molteplice e oscillante, appare dunque una strategia discorsiva che trova il suo *habitat* e la sua potenza sovversiva nel limine valutativo entro il quale si compie il suo gioco di interpretazioni. Hutcheon precisa altresì che questo evento comunicativo ha natura relazionale, in quanto, per venire decodificato, il significato ironico ha bisogno di una ‘comunità discorsiva’ composta da ironista e interpreti, i quali condividono nozioni, valori e strategie comunicative. In questo senso, il testo di Hutcheon riferisce una profonda connessione con il *reader response criticism*: non soltanto infatti l’ironia si riscontra a livello testuale nella complicità interpretativa che si instaura tra i personaggi, ma il messaggio sollecita anche la collaborazione ermeneutica del lettore, obliquamente interpellato ad attivarne la funzione ironica e attribuirvi un senso a seconda della propria ricezione. La portata politica dell’ironia risiede appunto in questa dinamica di decodifica, attribuzione di senso e conseguente reazione (anche emotiva) da parte dei suoi destinatari. Pertanto, da quest’angolazione, il suo uso nella raccolta di Ciresi appare una mossa strategica non soltanto sul piano della complicità, spesso legata ad un gioco e ideologicamente sovversiva, tra le sorelle Lupo e, nell’episodio di “Why Girl”, con Felicia e Terry: difatti, a livello extratestuale, i lettori di Ciresi costituiscono una ulteriore comunità discorsiva, sollecitata a mettere in questione e collaborare alla demistificazione di stereotipi relativi alla famiglia italoamericana. Come illustra Hutcheon, “irony explicitly sets up (and exists within) a relationship between ironist and audiences (the one being intentionally addressed, the one that actually makes the irony happen, and the one being excluded) that is political in nature”:<sup>19</sup> i racconti di *Sometimes I Dream in Italian* si configurano allora come un’appropriazione performativa che spinge le politiche del testo al di là del testo stesso – al pari di quanto avviene negli stessi anni, attraverso un *medium* differente, nell’immensamente celebrata serie TV *The Sopranos*.

Nel suo rapporto col campo letterario italoamericano, Ciresi si dimostra quindi una guastafeste assieme audace e costruttiva: appropriandosi della tradizionale narrazione sulla famiglia italoamericana e mettendola alla berlina, l’autrice ne evidenzia le crepe strutturali e le fossilizzazioni doxiche, indicando simultaneamente l’uscita d’emergenza (che nell’ultima scena dell’ultimo racconto della raccolta assume le sembianze dell’uscita dal tunnel) che apre una breccia a paradigmi rappresentativi nuovi, nel segno del gioco e del ‘ludico’. Questa intenzione autoriale assume ulteriore rilevanza strategica alla luce della nozione di ‘ironia appropriativa’,

---

<sup>18</sup> Linda Hutcheon, *Irony’s Edge. The Theory and Politics of Irony*, London and New York, Routledge, 2005, p. 85.

<sup>19</sup> Linda Hutcheon, *Irony’s Edge. The Theory and Politics of Irony*, cit., p. 16.

proposta da Ross Chambers come strumento per sfidare le rigidità concettuali di un canone letterario. Anche Hutcheon si riferisce nel suo volume alla distinzione operata da Chambers tra ironia negativa (quella che ho precedentemente descritto come divisiva) e ironia ‘appropriativa’, identificando la seconda come una mossa retorica derivante dal sistema stesso che viene criticato sardonicamente; citando direttamente dal saggio di Chambers, “I propose that there is also an irony that acknowledges the mediating system – an irony I call ‘appropriative,’ because it endeavors to use that system, with all the play the system allows, to produce different ends, that is, to change the products of the system”.<sup>20</sup> È importante aggiungere che per Chambers l’operazione rinnovatrice dell’ironia appropriativa non si esaurisce con l’introduzione della stessa come apporto contro-canonico, bensì essa è parte di un “open-ended historical process”<sup>21</sup> ed è quindi suscettibile di diventare anch’essa proficuamente oggetto di ironia.

La manovra di Ciresi, come già evidenziato con la menzione dei *Sopranos*, non nasce comunque nel vuoto, ma si iscrive nel contesto di un periodo (quello della fine degli anni Novanta e dei primi anni Duemila) in cui lo stesso canone critico italoamericano intraprende sforzi teorici nell’intento di riconfigurare se stesso, i tropi ricorrenti nella propria produzione culturale ed instaurare un dialogo in piena regola con le altre letterature *hyphenated* statunitensi.<sup>22</sup> Ciononostante, con *Sometimes I Dream in Italian* Ciresi si avventura in un terreno ancora quasi vergine e lungi dall’essere decostruito, quello della (per molti versi intoccabile) solennità delle dinamiche familiari italoamericane, e lo fa non solo attraverso lo strumento insolito, per quel canone letterario, dell’ironia, ma da una posizione particolare. L’intervento di Ciresi risulta infatti vieppiù dirompente proprio perché a compierlo è una donna, in un ambiente letterario e culturale che tende a riservare agli uomini (artisti e non) la facoltà di deridere e deridersi, mentre relega le donne (artiste e non) ad austere custodi della tragicità. In *Sometimes I Dream in Italian*, Ciresi rivendica la mobilità intellettuale e creativa propria del ‘soggetto eccentrico’, ed emancipandosi dal ruolo prescrittivo fino a quel momento attribuito alle autrici italoamericane porta così alla ribalta una soglia di rinnovamento tematico, stilistico e concettuale da cui elaborare poetiche senza precedenti – nel segno di una ‘eccentricità’ libera, trasgressiva e guastafeste.

---

<sup>20</sup> Ross Chambers, “Irony and the Canon”, *Profession*, 90, 1990, pp. 18-24, p. 21.

<sup>21</sup> Ross Chambers, cit., p. 23.

<sup>22</sup> In questo stesso progetto si inquadrano i contributi di Gardaphé sulla riconfigurazione della mascolinità italoamericana (*From Wiseguys to Wise Men*, del 2006), il già citato saggio di Tamburri “Beyond ‘Pizza’ and ‘Nonna!’” (2003), il volume curato da Louise de Salvo ed Edvige Giunta *The Milk of Almonds: Italian American Women Writers on Food and Culture* (2002), che intende riconcettualizzare il potenziale legame tra l’italoamericanità ed il cibo come un potenziale luogo di articolazione politica e il fondamentale studio a cura di Jennifer Guglielmo e Salvatore Salerno, *Are Italians White? How Race Is Made in America* (2003), sull’autopercezione etnica/razziale della collettività italoamericana.



### **In conclusione: commenti finali sul gioco e sul 'ludico'.**

In questo studio sono stati esaminati il gioco ed il 'ludico' come elementi tematici nella narrativa breve di Toni Cade Bambara, Grace Paley e Rita Cirsi. Le implicazioni di questi due motivi testuali sono state analizzate attraverso tre immagini metaforiche, quelle dell'eterotopia, del guastafeste e della soglia, che hanno operato come filtro tra la teoria del gioco e i racconti, attivando la funzione dei giochi e del 'ludico' all'interno della narrazione. Così configurati, il gioco ed il 'ludico' sono stati considerati nelle loro relazioni con determinati nuclei fondamentali del discorso fino a qui costruito: quelli del genere, della razza, dell'etnicità, della classe sociale e quello, per certi versi onnicomprensivo, delle dinamiche di potere. In questa sezione conclusiva sono state dunque tirate le somme di questo discorso, ipotizzando altresì che la ricorrenza del gioco e del ludico nei racconti delle tre autrici prese in esame evidenzia delle potenzialità anche su altri aspetti, esterni alla narrazione.

La mia riflessione ha affondato le sue radici nell'imponente costruzione teorica di Marcuse, nella quale trova spazio una concettualizzazione del gioco come sistema di senso, metafora della società e delle relazioni di potere interne ad essa. Abbiamo illustrato come, intersecando il discorso filosofico a quello sociologico, il filosofo tedesco effettui una diagnosi della società postindustriale e del ruolo che l'arte riveste in essa, ma non pervenga a valutazioni rassicuranti. Le esperienze estetiche illustrate da Marcuse ne *L'uomo a una dimensione* appaiono imbrigliate in dinamiche economiche e di autopreservazione del campo artistico: l'alienazione artistica, preludio di un possibile Gran Rifiuto e potenzialmente latrice di istanze che destabilizzerebbero la società del principio di prestazione, viene impedita e repressa nella cultura di massa. Eppure, nel già citato epilogo de *L'uomo a una dimensione* il filosofo tedesco interpella il sottoproletariato come soggetto rivoluzionario, 'guastafeste positivo' in grado di sovvertire un gioco truccato: evocando questa potente metafora ludica, Marcuse compie una duplice, sapiente operazione, come precedentemente enunciato in questo studio. Da un lato infatti egli configura radicalmente tutta la propria teoria come una estesa metafora del gioco in quanto, secondo la prospettiva avanzata nelle conclusioni del saggio, le parole 'sistema' e 'società' possono essere sistematicamente sostituite con la parola 'gioco'; dall'altro, ipotizzando l'emergere di una forza creativa antagonista che contrasti lo *status quo* sociale ed estetico della società del principio di prestazione, Marcuse introduce la possibilità di un agire ludico e di una dimensione ludica di altro genere rispetto a quello esistente.

In questa ricerca, ponendomi nel solco del lavoro concettuale di dilatazione della metafora del gioco alla società e al campo artistico condotto da Marcuse, ho inteso trasferirne la portata simbolica e innovativa nell'ambito della mia prassi critica: la mia analisi ha difatti

riscontrato l'esistenza di una connessione programmatica fra la tematizzazione del gioco e del 'ludico', le scelte letterarie, e le posizioni politico-biografiche delle tre autrici in esame. Come è stato osservato, nelle tre raccolte il gioco opera frequentemente come lente attraverso la quale effettuare una diagnosi degli squilibri nelle relazioni di potere tra i giocatori e le giocatrici nel testo, ed è rintracciabile in maniera quantitativamente più rilevante tra i bambini e le bambine protagonisti dei racconti; le spinte sovversive che esso veicola tracciano delle direzioni verso un potenziale rinnovamento che generalmente restano all'orizzonte della narrazione. È attraverso il 'ludico', e più specificamente la realizzazione attraverso le forme artistiche di esso esaminate nell'ottavo capitolo, che queste spinte pervengono sovente ad una efficace realizzazione: il carattere dinamico, fluido e imprevedibile di questo fenomeno lo rende infatti lo strumento privilegiato di protagonisti adulti per articolare sistematicamente delle trasgressioni estetiche *contro* un apparato normativo istituzionale intrappolante. Quest'elusione (spesso un vero e proprio abbattimento) dei vincoli normativi si rileva non soltanto come una tematica ricorrente a livello testuale, secondo quanto dimostrato nelle analisi fin qui condotte, ma trova una corrispondenza organica nelle scelte stilistiche, nelle posizioni poetiche e in definitiva nella strategia autoriale di Bambara, Paley e Ciresi, configurando queste ultime come agenti ludiche e suggerendo lo sconfinamento del 'ludico' (caratteristica tipica di quest'ultimo) oltre le dinamiche testuali.

Pur avendo compiuto una traiettoria definita e privilegiato un orientamento verso risultati concreti, questa ricerca ha simultaneamente delineato percorsi alternativi nascenti e sollecitato quesiti che rimangono, per adesso, inevasi – ma interpretabili come potenziali direzioni in cui spingere l'esplorazione del legame tra il gioco/'ludico' e la letteratura. Resta all'orizzonte, ad esempio, la possibilità di elaborazione di una riflessione teorica sulle intersezioni ricorrenti tra gli ambiti del gioco/'ludico' e della letteratura sul piano metodologico e critico; in tal senso, un primo passo sarebbe quello di ampliare l'analisi fin qui condotta per stabilire se le potenzialità sovversive del 'ludico' costituiscano un fenomeno estendibile a più testi (e in che misura), al punto da confluire in una teorizzazione sistematica; e quali siano, in quest'ottica, le categorie da tenere in considerazione in un'indagine di questo tipo, come ad esempio il genere, l'appartenenza etnica, l'inclusione in un determinato momento storico, sia relativamente ai personaggi che agli autori o alle autrici. Ritengo che un approfondimento di quest'indagine lungo queste direttrici abbia il potenziale di generare prospettive inedite tanto nell'ambito degli studi sul gioco quanto nella critica letteraria, producendo risultati originali e significativi ed aprendo la strada ad una teorizzazione coerente delle convergenze tra i due campi disciplinari.

## Bibliografia

- AA.VV., “Gioco e cultura. Un percorso plurale”, *Igitur*, 3, nuova serie (2002), Roma, Nuova Arnica.
- AA.VV., “Indagini sul gioco”, *aut aut*, 337, (2008), Milano, Il Saggiatore.
- AA.VV., “Agonismo e gioco”, *aut aut*, 375, (2017), Milano, Il Saggiatore.
- AA.VV., “Giocarsi l'identità: sport e culture, il locale e il globale”, *Altre Modernità*, 14, (2015), Milano, UNIMI.
- AA.VV., “Stare al gioco. Intermezzi ludici e replicabili tra parola e immagine”, *alfabeta2 – materiali*, Verona, Deriveapprodi, 2019.
- AA.VV., “Giochi e giocattoli: parole, oggetti e immaginario”, *Enthymema*, 23, (2019), Milano, UNIMI.
- AA.VV., *Games and Culture*, XX, X, (2019), Sage Publications.
- AA.VV., “Kids Don't Just Wanna Have Fun. Material Girls, Wild Boys, and the Melancholic Eighties”, *de genere*, 6, (2020), Benevento, Edizioni Labrys.
- Aarons, Victoria, “A Perfect Marginality: Public and Private Telling in the Stories of Grace Paley”, *Studies in Short Fiction*, 27, 1 (Winter 1990), pp. 35-43.
- —., “The Outsider Within: Women in Contemporary Jewish-American Fiction”, *Contemporary Literature*, 28, 3 (Autumn 1987), pp. 378-393.
- Accardo, Annalucia, *L'arte di ascoltare. Parole e scrittura in Grace Paley*, Roma, Donzelli, 2012.
- —., “Avevo promesso ai bambini di far finire la guerra prima che diventassero grandi: donne, amiche e madri nell'universo narrativo di Grace Paley”, *Ácoma*, 35, (inverno 2008), pp. 37-48.
- —., “Mi baciò con cattiveria, da spaccarmi praticamente il labbro'. Le rappresentazioni della violenza nell'opera di Grace Paley”, *Ácoma*, 32, (primavera 2006), pp. 39-51.
- Alessio, Carolyn, “Grace Paley. 1922-”, in Jay Parini, a cura di, *American Writers. A Collection of Literary Biographies*, (Supplement VI), New York, Charles Scribner's Sons, 2001.
- Adorno, W. Theodor, *Ästhetische Theorie*, Frankfurt Am Main, Suhrkamp Verlag, 1970 (tr. it. *Teoria estetica*, Torino, Einaudi, 2009).
- Anchor, Robert, “History and Play: Johan Huizinga and His Critics”, *History and Theory*, 17, (1978), pp. 63-93.
- Arcana, Judith, *Grace Paley's Life Stories. A Literary Biography*, Urbana and Chicago, University of Illinois Press, 1994.

- Avedon, Elliott M., and Brian Sutton-Smith, *The Study of Games*, Hoboken, New Jersey, J. Wiley, 1971.
- Avella, Paolo, “Il campo dell’arte: regole e valori dell’istituzione letteraria”, *Enthymema*, 4, (2011), pp. 246-258.
- Bachtin, Michail Mihailovič, *Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса*, 1965 (tr. it. *L’opera di Rabelais e la cultura popolare: riso, carnevale e festa nella tradizione medievale e rinascimentale*, Torino, Einaudi, 2001).
- Back, Allan, “The Paper World of Bernard Suits”, *Journal of the Philosophy of Sport*, 35, (2008), pp. 1-19.
- Ballerio, Stefano, “Gioco, letteratura. Alcune riflessioni”, *Enthymema*, 1, 2009, pp. 4-24.
- Bambara, Toni Cade, (1970), a cura di, *The Black Woman. An Anthology*, New York, Washington Square Press, 2005.
- —., (1972), *Gorilla, My Love*, New York, Vintage Books, 2011.
- —., e Lewis Thabiti, a cura di, *Conversations with Toni Cade Bambara*, Jackson, University Press of Mississippi, 2012.
- —., *Deep Sightings and Rescue Missions. Fiction, Essays, and Conversations*, Knopf Doubleday Publishing Group, edizione del Kindle, 1999.
- Barone, Francesco, *Ludosofia. Elementi di filosofia, antropologia e arte nel gioco*, Roma, Edizioni Interculturali, 2005.
- Barrett, Lindon, “Identities and Identity Studies: Reading Toni Cade Bambara’s ‘The Hammer Man’”, *Cultural Critique*, 39, (1998), pp. 5-29.
- Bartezzaghi, Stefano, *La ludoteca di Babele*, Milano, UTET, 2016.
- Bateson, Gregory, *Steps to an Ecology of Mind*, Chicago, University of Chicago Press, 1972 (tr. it. *Verso un’ecologia della mente*, Milano, Adelphi, 2000).
- —., *The Message “This Is Play”*, New York, Josiah Macy Jr. Foundation, 1956 (tr. it. *Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno: “Gioca!”*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 1996).
- Baumgarten, Murray, “Urban rites and civic premises in the fiction of Saul Bellow, Grace Paley and Sandra Schor”, *Contemporary Literature*, 34, 3, Special Issue: *Contemporary American Jewish Literature* (1993), pp. 395-424.
- Bavaro, Vincenzo, “Una Storia Etnica”? *Capitale culturale e performance etnica nella letteratura degli Stati Uniti*, Napoli, La scuola di Pitagora, 2013.
- Bérenger, Tanguy, “‘I don’t understand how time passes’: The Experience of Time in Grace Paley’s ‘Wants’ and ‘Ruthy and Edie’”, *Journal of the Short Story in English*, 65, (2015), pp. 1-9.

- Bencivenga, Ermanno (1995), *Giocare per forza: critica della società del divertimento*, Milano, Mondadori, 2007.
- —., (2013), *Filosofia in gioco*, Bari, Laterza, 2018.
- Berman, Neil David, *Playful Fictions and Fictional Players: Game, Sport and Survival in Contemporary American Fiction*, Port Washington, Kennikat Press, 1981.
- Berne, Eric, *Games People Play: The Psychology of Human Relationships*, New York, Ballantine Books, 1964 (tr. it. *A che gioco giochiamo*, Milano, Bompiani, 2008).
- Bettelheim, Bruno, “Play and Education”, *The School Review*, 81, 1 (1972), pp. 1-13.
- —., “The Importance of Play”, *The Atlantic* (marzo 1987), accessibile online <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1987/03/the-importance-of-play/305129/>, ultimo accesso 11/12/2020.
- Bona, Mary Jo, *Claiming a Tradition. Italian American Women Writers*, Carbondale and Edwardsville, Southern Illinois University Press, 1999.
- —., *By the Breath of Their Mouths. Narratives of Resistance in Italian America*, Albany, SUNY Press, 2010.
- —., e Irma Maini, a cura di, *Multiethnic Literature and Canon Debates*, Albany, State University of New York Press, 2006.
- Botz-Bornstein, Thorsten, “Speech, Writing and Play in Gadamer and Derrida”, *Cosmos and History: The Journal of Natural and Social Philosophy*, 9, 1 (2013), pp. 249-264.
- Bourdieu, Pierre, *Champ politique, champ des sciences sociales, champ journalistique*, 5° Cahiers de la recherche du GRS de l'Université Lumière Lyon 2 (tr. it. *Sul concetto di campo in sociologia*, a cura di Massimo Cerulo, Roma, Armando Editore, 2010).
- —., *Raisons pratiques. Sur la théorie de l'action*, Paris, Éditions du Seuil, 1994 (tr. it. *Ragioni pratiche*, Bologna, Il Mulino, 2009).
- —., *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*, Paris, Éditions du Seuil, 1992 (tr. it. *Le regole dell'arte: genesi e struttura del campo letterario*, introduzione di Anna Boschetti, Milano, Il Saggiatore, 2005).
- —., *La distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Éditions de minuit, 1979 (tr. it. *La distinzione. Critica sociale del gusto*, Bologna, Il Mulino, 1983).
- —., con Loïc J.D. Wacquant, *Réponses. Pour une anthropologie réflexive*, Paris, Éditions du Seuil, 1992 (tr. it. *Risposte. Per una antropologia riflessiva*, Torino, Bollati Boringhieri, 1992).
- Brams, Steven J. *Game Theory and the Humanities: Bridging Two Worlds*, Cambridge, MIT Press, 2011.

- —., “Social Space and the Genesis of Appropriated Physical Space”, *International Journal of Urban & Regional Research*, 42, 1 (2018), pp. 106-114.
- Brandel, Darcy L., “Performing Invisibility: Dialogue as Activism in Grace Paley’s Texts”, *Frontiers: A Journal of Women Studies*, 31, (2010), pp. 77-102.
- Brezzi, Francesca, *Gioco senza regole. Homo Ludens: filosofia, letteratura e teologia*, Roma, Castelveccchi, 2018.
- Bruner, Jerome S., Jolly, Alison, Sylva, Kathy, a cura di, *Play: Its Role In Development And Evolution*, New York, Penguin, 1976 (tr. it. *Il gioco: ruolo e sviluppo del comportamento ludico negli animali e nell'uomo*, Roma, Armando Editore, 1981, 4 voll).
- Burke, Ruth E., *The Games of Poetics: Ludic Criticism and Postmodern Fiction*, New York, Peter Lang, 1994.
- Buonomo, Leonardo e John Paul Russo, a cura di, “Forum. The Emerging Canon of Italian-American Literature”, *RSA*, 21-22, 2010-2011, pp. 76-123.
- Butler, Judith, *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*, New York, Routledge, 1990 (tr. it. *Questione di genere. Il femminismo e la sovversione dell'identità*, Lecce, Laterza, 2018).
- Butler-Evans, Elliott, *Race, gender, and desire: narrative strategies in the fiction of Toni Cade Bambara, Toni Morrison, and Alice Walker*, Philadelphia, Temple University Press, 1989.
- Caillois, Roger, *Les Jeux et les Hommes*, Paris, Éditions Gallimard, 1958 (tr. it. *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*, note all’edizione italiana di Giampaolo Dossena, Milano, Bompiani, 1989).
- Carravetta, Peter, *After Identity. Migration, Critique, Italian American Culture*, New York, Bordighera Press, 2017.
- Chambers, Ross “Irony and the Canon”, *Profession*, 90, 1990, pp. 18-24.
- Champagne, John, “Que(e)rying ‘My Man Bovanne’”, *Women’s Studies*, 40, (2011), pp. 748–761.
- Chaskes, Daniel, “‘Shout It Out Loud’: Grace Paley and the Radicalization of Maternity”, *Journal of Modern Literature*, 36, (2013), pp. 140-155.
- Chen, Mark, “The Well-Played Game: A Player’s Philosophy”, *American Journal of Play*, 7, 1 (2014), pp. 122-124.
- Ciresi, Rita, “Paradise Below the Stairs”, in “Where Are the Italian American Novelists?”, *Italian Americana*, 12, 1 (1993), pp. 7-37, pp. 17-22.
- —., *Sometimes I Dream in Italian*, New York, Delacorte Press, 2000.
- Cochoy, Nathalie, “Knowing and Inventing New York: The Neighborhood in Grace Paley’s Fiction”, *Journal of the Short Story in English*, 65, (2015), pp. 1-11.

- Comfort, Mary, “Liberating Figures in Toni Cade Bambara’s *Gorilla, My Love*”, *Studies in American Humor* 3, 5 (1998), pp. 76-96.
- Cronin, Gloria, “Melodramas of Beset Womanhood: Resistance, Subversion, and Survival in the Fiction of Grace Paley”, *Studies in American Jewish Literature (1981-)*, 11, 2 (1992), pp. 140-149.
- Csepregi, Gabor “On Musical Performance as Play”, *The Nordic Journal of Aesthetics*, 46, (2013), pp. 96–114.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1975), *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*, London and San Francisco, Jossey-Bass, 1985.
- D’Acunto, Giuseppe, “L’apparenza reale. L’ontologia del gioco di Eugene Fink”, *Esercizi Filosofici*, 11, (2016), pp. 1–15.
- De Koven, Bernard (1978), *The Well-Played Game: A Player’s Philosophy*, Cambridge, MA, MIT Press, 2013.
- de Lauretis, Teresa, “Eccentric Subjects: Feminist Theory and Historical Consciousness”, *Feminist Studies*, 16, (Spring 1990), pp. 115-150.
- de Ley, Herbert, “The Name of the Game: Applying Game Theory in Literature” *SubStance*, 17, 1 (1988), pp. 33-46.
- Derrida, Jacques, *L’écriture et la différence*, Paris, Seuil, 1967 (tr. it, *La scrittura e la differenza*, con un’introduzione di Gianni Vattimo, Torino, Einaudi, 1990).
- Detweiler, Robert. “Games and Play in Modern American Fiction” *Contemporary Literature*, 17, 1 (1976), pp. 44-62.
- Dewey, John, *How We Think*, Boston/ New York/ Chicago, D. C. Heath & CO. Publishers, 1910 (tr. it. *Come pensiamo*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2019).
- Di Maio, Cristina, “All Is Fair in Play and War: A Ludic Reading of Conflictual Dynamics in Three Short Stories by Grace Paley”, *RSA Journal*, 28, (2017), pp. 165-189.
- —., “Holding Their (Play)Ground: The Playground as a Space of Protest in Grace Paley’s Short Fiction”, in Silvia Guslandi, Adele Tiengo, Anastasia Cardone e Paola Loreto, a cura di, *The US and the World We Inhabit*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars, 2019, pp. 218- 229.
- —., “New Kids on The Block. Children as Political Subjects in *Gorilla, My Love*”, *Iperstoria* n. 16, 2 (2020), pp. 227-244.
- Doherty, Maggie “Big Disturbances”, *The Nation*, 24/07/2017, pp. 27-31.
- Duncan, Samuel, “Interpreting Huizinga Through Bourdieu: A New Lens for Understanding the Commodification of The Play Element in Society and Its Effects on

- Genuine Community”, *Cosmos and History: The Journal of Natural and Social Philosophy*, 12, (2016), pp. 37-66.
- Edwards, Brian, *Theories of Play and Postmodern Fiction*, New York, Taylor and Francis, 1998.
  - Ehrmann, Jacques (1968), “Homo Ludens Revisited”, in Ehrmann, Jacques, a cura di, *Game, Play, Literature*, Boston, Beacon Press, 1971, pp. 31-57.
  - Ensslin, Astrid, *Literary Gaming*, Cambridge, MIT Press, 2014.
  - Eraclito, *I frammenti e le testimonianze* (a cura di C. Diano), Milano, Mondadori, 1980.
  - Fink, Eugen, *Spiel als Weltsymbol*, Stuttgart, 1960 (tr. eng. *Play as a Symbol of the World*, Bloomington, Indiana University Press, 2016).
  - —., *Per Gioco. Saggi di Antropologia Filosofica*, a cura di Virgilio Cesarone, Brescia, Morcelliana, 2016.
  - Finkelman, Paul, “Garrison’s Constitution. The Covenant with Death and How It Was Made, Part 2”, *Prologue Magazine*, 32, 4 (2000), consultabile online al link: <https://www.archives.gov/publications/prologue/2000/winter/garrisons-constitution-2.html#:~:text=Roger%20Sherman%20opened%20debate%20the,prohibition%20of%20the%20slave%20trade>, ultimo accesso 11/12/2020.
  - Floridi, Lucia, Laura Neri, e Chiara Torre, “Introduzione”, *Enthymema*, 23, (2019), pp. 1-3.
  - Foucault, Michel, ‘Des espaces autres’, *l’Architettura* 13, 1967, pp. 822-23. (tr. it. *Eterotopia. Luoghi e non-luoghi metropolitani*, Milano, Mimesis, 1994).
  - Freud, Sigmund, *Jenseits des Lustprinzips*, Leipzig/Wien/ Zürich, Internationaler Psychoanalytischer Verlag, 1920 (tr. it. *Al di là del principio di piacere*, Torino, Bollati Boringhieri, 1975).
  - Fröbel, Friedrich, *Die Menschengziehung. Die Erziehungs-, Unterrichts- und Lehrkunst, angestrebt in der Allgemeinen Deutschen Erziehungsanstalt zu Keilhau*, Verlag der Allgemeinen Deutschen Erziehungsanstalt, Keilhau 1826 (tr. it. *L’educazione dell’uomo*, Milano, La Nuova Italia, 1993).
  - Gabaccia, Donna, “Italian-American Women: A Review Essay”, in Carol Bonomo Albright e Christine Palamidessi Moore, a cura di, *American Woman, Italian Style: Italian Americana’s Best Writings on Women*, New York, Fordham University, 2011, pp. 307-332.
  - Geyl, P., “Huizinga as accuser of his Age”, *History and Theory*, 2 (1963), pp. 231–62.
  - Gadamer, Hans-Georg, *Wahrheit und Methode*, Tübingen, 1960 (tr. it. *Verità e metodo*, a cura di Gianni Vattimo, Milano, Bompiani, 2001).
  - Gardaphé, Fred, *Italian signs, Americans Streets: The Evolution of Italian American Narrative*, Durham, Duke University Press, 1996.
  - —., *From Wiseguys to Wise Men*, New York, Routledge, 2006.



- —., “Italian American Humor. From Sceccu to Chooch: The Signifying Donkey”, in Fabio Finotti e Marina Johnston, a cura di, *L'Italia allo specchio. Linguaggi e identità italiane nel mondo*, Venezia, Marsilio, 2014, pp. 353-362.
- —., “Running Joke: Criticism of Italian American Culture through Comedy in *The Sopranos*”, *Between*, vol. 6, 11 (Maggio/May 2016), pp. 1-30.
- Gargano, Monica, *Il gioco e il tragico*, Napoli, Edizioni Scientifiche Italiane, 1991.
- Gates, Henry Louis Jr., *The Signifying Monkey. A Theory of African-American Literary Criticism*, New York, Oxford University Press, 1988.
- Gily Reda, Clementina, *In-lusio. Il gioco come formazione estetica*, scaricabile gratuitamente online al sito <https://www.clementinagily.it/materiali/Inlusio.pdf>.
- Giunta, Edvige, *Writing with an Accent. Contemporary Italian American Women Authors*, New York, Palgrave, 2002.
- —., “Narratives of Loss: Voices of Ethnicity in Agnes Rossi and Nancy Savoca”, *Canadian Journal of Italian Studies*, 19, (1996), pp. 55–73.
- Giunta Edvige, e Louise De Salvo, a cura di, *The Milk of Almonds: Italian American Women Writers on Food and Culture*, New York, Feminist Press, 2002.
- Gleason, William A., *The Leisure Ethic: Work and Play in American Literature, 1840-1940*. Stanford, Stanford University Press, 1999.
- Goffman, Erving, *Encounters. Two studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis, Bobbs-Merrill, 1961 (tr. it. *Espressione e identità. Gioco, ruoli, teatralità*, Bologna, Il Mulino, 2003).
- —., *Strategic Interaction*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1969 (tr. it. *L'interazione strategica*, Bologna, Il mulino, 2009).
- Goffman, Ethan, “Grace Paley’s Faith: The Journey Homeward, the Journey Forward”, *Melus*, 25, 1 (2000), pp. 197-208.
- Gray, Kishonna L., Gerald Voorhees ed Emma Vossen, a cura di, *Feminism in play*, London, Palgrave Macmillan, 2018.
- Groos, Karl, *Das Spiel*, J. Fischer, Jena, 1899, (tr. eng. *The Play of Man*, New York, Appleton, 1901).
- Guglielmo, Jennifer e Salvatore Salerno, a cura di, *Are Italians White? How Race is Made in America*, New York, Routledge, 2003.
- Guinness, Gerald e Hurley, Andrew, a cura di, *Auctor Ludens: Essays on Play in Literature*, Philadelphia, John Benjamins, 1986.
- Halák, Jan, “Towards the World: Eugen Fink on the Cosmological Value of Play”, *Sport, Ethics and Philosophy*, 9, (2015), pp. 401-412.

- Hammerman, Shaina e Naomi Seidman, “Between Aunt and Niece: Grace Paley and the Jewish American ‘Swerve’”, *Prooftexts*, 32 (2012), pp. 176-202.
- Harrell Clark, La Verne, “A Matter of Voice: Grace Paley and The Oral Tradition”, *Women and Language*, 23, 2000, pp. 18-32.
- Heller, Deborah, “The Works of Faith in the Short Stories of Grace Paley”, in *Literary Sisterhoods: Imagining Women Artists*, Montréal, McGill-Queen’s University Press, 2005, pp. 89-146.
- Heller, Janet Ruth, “Grace Paley’s Oppositional View of Assimilation in ‘The Loudest Voice’”, *Studies in American Jewish Literature*, 22, (2003), pp. 72-78.
- Henricks, Thomas S., “Play Studies. A Brief History”, *American Journal of Play*, 12, 2 (2020), 117-155.
- Hirsch, Marianne, “Grace Paley Writing the World”, *Contemporary Women’s Writing*, 3, 2 (2009), pp. 121-126.
- Holmes, Linda Janet e Cheryl A. Wall, a cura di, *Savoring the Salt. The Legacy of Toni Cade Bambara*, Philadelphia, Temple University Press, 2008.
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*, Pantheon, Amsterdam 1938 (tr. it. *Homo Ludens*, Torino, Einaudi, 2003).
- Hutcheon, Linda (1994), *Irony’s Edge. The Theory and Politics of Irony*, London and New York, Routledge, 2005.
- —., (trad. Sonia Di Loreto), “Criptoetnicità”, *Tuttetorie*, 8, 2001, pp. 28-30.
- —., “Italian Canadian Writing: the Difference a Few Decades Make”, *Oltreoceano*, 15, 2019, pp. 25-40.
- Hutchinson, Peter, *Games Authors Play*, London, Methuen young books, 1983.
- Iacono, Alfonso Maurizio, “Bateson e Winnicott: il gioco e i mondi intermedi”, *Exagère*, 6, (2018), accessibile online: <https://www.exagere.it/bateson-e-winnicott-il-gioco-e-i-mondi-intermedi/>, ultimo accesso 28/11/2019.
- Izzo, Donatella, “Italian American Studies: territori, percorsi, proposte”, *Ácoma*, 13, 2 (2017), pp. 9-28.
- Jackson, Kenneth T., *Crabgrass Frontier: The Suburbanization of the United States*, New York, Oxford University Press, 1985.
- Johnson, Jason, “Inside the Failed, Utopian New Games Movement”, accessibile online: <https://killscreen.com/previously/articles/inside-failed-utopian-new-games-movement/>, ultimo accesso 11/12/2020.

- Johnson, James E., Eberle, Scott G., Henricks, Thomas e Kushner, David S., a cura di, *The Handbook of The Study of Play*, vol. 1 e 2, Lanham, Rowman & Littlefield, 2015.
- Johnson, Scott, “A Portrait of Widowhood and Aging Among Urban Blacks: Toni Cade Bambara’s ‘My Man Bovanne’”, *Journal of Aging Studies*, 6, 1 (1992), pp. 13-22.
- Kadzin, Alan E., a cura di, *Encyclopedia of Psychology*, Oxford, Oxford University Press, 2000.
- Kant, Immanuel, *Critik der Urtheilskraft*, Berlin und Libau, 1790 (tr.it. *Critica del giudizio*, a cura di Alberto Bosi, Milano, UTET, 2013).
- Katz, J., “A reply to J. Huizinga on the form and function of history”, *Journal of the History of Ideas*, 5, (1944), pp. 369–73.
- Kristeva, Julia, *Pouvoirs de l'horreur: essai sur l'abjection*, Paris, Seuil, 1980. (*Poteri dell'orrore: saggio sull'abiezione*, Milano, Spirali, 2006).
- Kuehl, John, “The Ludic Impulse in Recent American Fiction”, *The Journal of Narrative Technique* 16, 3, (1986), pp. 167-178.
- Leonardi, Susan J., “The Long-Distance Runner (The Loneliness, Loveliness, Nunliness of)”, *Tulsa Studies in Women's Literature*, 13, 1 (Spring 1994), pp. 57-85.
- Lévy, Paule, “‘Faith in a Tree’: The Roots of Commitment”, *Journal of the Short Story in English*, 65, (2015), pp. 1-12.
- Lewis, Thabiti, a cura di, *Conversations with Toni Cade Bambara*, Jackson, University Press of Mississippi, 2012.
- Lopez Frias, Francisco Javier, “A Kantian view of Suits’ Utopia: ‘a kingdom of autotelically-motivated game players’”, *Journal of the Philosophy of Sport*, 44, 1 (2017), pp. 138-151.
- MacLean, Malcolm, Wendy Russell e Emily Ryall, a cura di, *Philosophical Perspectives on Play*, London and New York, Routledge, 2017.
- Maierhofer, Roberta, “Bambara's My Man Bovanne”, *The Explicator*, 57, 1, (1998), pp. 57-59.
- Marcuse, Herbert, (1955), *Eros e civiltà*, Torino, Einaudi, 2001.
- —., (1964), *L'uomo a una dimensione*, Torino, Einaudi, 1993.
- —., (1968), *La fine dell'utopia*, Roma, Manifestolibri, 2008.
- —., *Teoria e critica del desiderio*, Roma, Manifestolibri, 2011.
- Masters, Patricia Anne, “Play Theory, Playing, and Culture”, *Sociology Compass*, 2, 3 (2008), pp. 856–869.
- Mauresan, Laura, “Grace Paley’s Revisiting Fathers”, *Journal of the Short Story in English*, 65, (2015), pp. 1-13.

- McDonald, Peter, “Homo Ludens: A Renewed Reading”, *American Journal of Play*, 11, 2 (2019), pp. 247-267.
- Meo, Oscar, “Per una teoria filosofica del gioco”, *Linguaggi21.0. Lingue culture e TIC nel Ventunesimo Secolo*, 1, (2010), pp. 1-26.
- Messenger, Christian K., *Sport and the Spirit of Play in American Fiction: Hawthorne to Faulkner*, New York, Columbia University Press, 1981.
- —., *Sport and the Spirit of Play in Contemporary American Fiction*, New York, Columbia University Press, 1990.
- Meyer, Adam, “Faith and the ‘Black Thing’: Political Action and Self Questioning in Grace Paley’s Short Fiction”, *Studies in Short Fiction*, 31, 1 (1994), pp. 79-89.
- Moltmann, Jurgen (1972), *Sul gioco. Saggi sulla gioia della libertà e sul piacere del gioco*, Brescia, Queriniana, 1988.
- Montessori, Maria (1909), *La scoperta del bambino*, Milano, Garzanti, 2000.
- Mortensen, Torill Elvira, et al., a cura di, *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, London and New York, Routledge, 2015.
- Motte, Warren, *Playtexts: Ludics and Contemporary Literature*, Lincoln and London, University of Nebraska Press, 1995.
- Newman, Judie, “Napalm and After: The Politics of Grace Paley’s Short Fiction”, *Yearbook of English Studies*, 31, (2001), pp. 2-9.
- Nietzsche, Friedrich, *Also sprach Zarathustra*, Verlag von Ernst Schmeitzner, Chemnitz 1885 (tr. it. *Così parlò Zarathustra*, trad. di Giuseppina Quattrocchi, Milano, Giunti, 2012).
- —., *Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik*, Leipzig, Von E. Fritzsche, 1872 (tr. it. *La nascita della tragedia*, Milano, Adelphi, 1977).
- —., *Die Philosophie im tragischem Zeitalter der Griechen. Nachgelassene Schriften, 1870-1873* in G. COLLI und M. MONTINARI, *Nietzsche Werke, Kritische Gesamtausgabe 3*, Berlin/New York, Walter de Gruyter, 1973 (tr. it. *La filosofia nell’epoca tragica dei Greci e scritti 1870-1873*, Milano, Adelphi, 2000).
- O’Connor, Brian, “Play, Idleness and the Problem of Necessity in Schiller and Marcuse”, *British Journal for the History of Philosophy*, 22, 6, (2014), pp. 1095-1117.
- Oriard, Michael, *Sporting with the Gods: The Rhetoric of Play and Game in American Culture*, New York, Cambridge University Press, 1991.
- Orr, Mary, “Playtexts: Ludics and Contemporary Literature, by Warren Motte”, recensione, *The Modern Language Review*, 92, 4 (1997), pp. 926-927.
- Paley, Grace (1994), *The Collected Stories*, London, Virago Press, 2008.

- —., *A Grace Paley Reader. Stories, Essays, and Poetry*, a cura di Kevin Bowen e Nora Paley, New York, Farrar, Straus and Giroux, 2017.
- —., “It is the Responsibility”, *Ácoma*, 1, 1994, pp. 6-7.
- —. con Eleanor Watchel, “An interview with Grace Paley”, in Gerhard Bach e Blaine H. Hall, a cura di, *Conversations with Grace Paley*, University Press of Mississippi Jackson, 1997, pp. 204-212.
- —. con Dee Jonathan, Barbara Jones e Larissa MacFarquhar, “Grace Paley: The Art of Fiction CXXXI”, *Paris Review*, 124, (1992), pp. 181-209.
- —. con Shirley M. Jordan, “Grace Paley”, in Gerhard Bach e Blaine H. Hall, a cura di, *Conversations with Grace Paley*, University Press of Mississippi Jackson, 1997, pp. 213-225.
- Paoli, Sandra, “Rita Cirese. Spaces of Intimacy. Places of Diversity”, in Sabrina Vellucci e Carla Francellini, a cura di, *Re-Mapping Italian America. Places, Cultures, Identities*, New York, Bordighera Press, 2018, pp. 166-180.
- Perry, Ruth, “The Morality of Orality: Grace Paley’s Stories”, *Contemporary Women’s Writing*, 3, 2 (2009), pp. 190-196.
- Piloni, Nadia, “Liminal Spaces and Border Identities: The Mother-Daughter Narration in Grace Paley’s Poetic”, *Studies in American Jewish Literature*, 18, (1999), pp. 102-110.
- Platone, *Leggi*, accessibile online  
<[http://www.miti3000.it/mito/biblio/platone/leggi\\_7.htm](http://www.miti3000.it/mito/biblio/platone/leggi_7.htm)>, ultimo accesso 26/04/19.
- Plebe, Armando, “Lezioni sull’estetica di Adorno”, *Intrasformazione. Rivista di Storia delle Idee* 5, 2 (2016), pp. 1-40.
- Владимир Яковлевич Пропп, *Морфология Сказки*, “ACADEMIA” Ленинград, 1928 (tr. i t. Vladimir Propp (1928), *Morfologia della fiaba*, Torino, Einaudi, 1988).
- Rath, Sura P., “Game, Play, Literature: An Introduction”, *South Central Review: The Journal of the South Central Modern Language Association* 3, 4 (1986), pp. 1-5.
- —., “Game-Play in Fiction: A Critical Paradigm”, *Diogene*, 136, (1986), pp. 128-141.
- Ryall, Emily, Wendy Russell, Malcom MacLean, a cura di, *The Philosophy of Play*, London and New York, Routledge, 2013.
- Salento, Angelo, *Il campo e il gioco. Appunti su Bourdieu*, Lecce, Manni, 2004.
- Salvador, Mauro, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Milano, Mimesis, 2015.
- Scannavini, Anna, *Giochi di giochi: parole e lingua nella letteratura angloamericana*, Roma, Nuova Arnica Editrice, 2003.

- Scarpino, Cinzia, “Arrivederci, e tanti auguri. Scrittura e dintorni nella vita di Grace Paley”, *Ácoma*, 35, (inverno 2008), pp. 20-36.
- Scarpino, Cinzia, “‘Nel tempo che ci fece passare tutti per fessi’. Grace Paley e la sua ‘opera di verità’”, *Culture. Annali dell’Istituto di Lingue della Facoltà di Scienze Politiche dell’Università degli Studi di Milano*, 19, (aprile 2007), pp. 323-349.
- Schiller, Friederich, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, Nationalausgabe, Bd. 20 (tr. di G. Pinna, *L’educazione estetica*, Aesthetica, Palermo 2005).
- Schleifer, Ronald, “Chaste Compactness”, in Catherine Rainwater e William J. Scheick, a cura di, *Contemporary American Women Writers. Narrative Strategies*, Lexington, University Press of Kentucky, 1985.
- Scott, Steven D., *The Gamefulness of American Postmodernism: John Barth and Louise Erdrich*, New York, Peter Lang, 2000.
- Sicart, Miguel, *Play Matters*, Cambridge and London, The MIT Press, 2014.
- Silvestri Agnese, “I giochi e gli uomini secondo Roger Caillois, un tentativo di mettere ordine”, *Igitur*, 3 (2002), pp. 15-33.
- Singh, Surti, “Dark play: Aesthetic Resistance in Lukács, Benjamin and Adorno”, *Philosophy and Social Criticism*, 20, 1 (2019), pp. 1-21.
- Sklar, Howard, “Narrative Structuring of Sympathetic Response: Theoretical and Empirical Approaches to Toni Cade Bambara’s ‘The Hammer Man’”, *Poetics Today*, 30, (2009), pp. 561-607.
- Spariosu, Mihai, *Literature, Mimesis and Play: Essays in Literary Theory*, Tuebingen, Gunter Narr Verlag, 1982.
- —., *Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*, Ithaca, Cornell University Press, 1989.
- —., *God of Many Names: Play, Poetry, and Power in Hellenic Thought from Homer to Aristotle*, Durham, Duke University Press, 1991.
- —., *The Wreath of Wild Olive: Play, Liminality and the Study of Literature*, Albany, SUNY Press, 1997.
- Suits, Bernard, “Appendix I: Words on Play”, *Journal of the Philosophy of Sport*, 4, (1977), pp. 117–131.
- —., *The Grasshopper. Games, Life and Utopia*, Toronto, University of Toronto Press, 1978.
- —., “Tricky Triad: Games, Play and Sport”, *Journal of the Philosophy of Sport*, 15, (1988), pp. 1–9.
- Sutton-Smith, Brian, *The Ambiguity of Play*, Cambridge, Harvard University Press, 1997.

- —., “The Divorce of Play from Art,” Presidential Address to Division 10, Psychology and the Arts, APA Annual Meeting, August 26, 1984.
- Taylor, Jacqueline, *Grace Paley: Illuminating the Dark Lives*, Austin, University of Texas Press, 1990, edizione del Kindle.
- Tamburri, Anthony Julian, “Beyond ‘Pizza’ and ‘Nonna’! Or, What’s Bad about Italian/American Criticism? Further Directions for Italian/American Cultural Studies”, *MELUS*, 28, 3 (2003), pp. 149-174.
- Turner, Victor W., *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*, Baltimore, Performing Arts Journal Publications, 1982 (tr. it. *Dal rito al teatro*, Bologna, Il Mulino, 1986).
- Ulf, Clément-Alexandre, “‘The Grand Storyteller[s]’: Debt and Emancipation in Grace Paley’s ‘A Conversation with My Father’”, *Journal of the Short Story in English*, 65, (2015), pp. 1-11.
- Upton, Brian, *The Aesthetic of Play*, Cambridge, MIT Press, 2015.
- Vigilante Mannino, Mary Ann, “In Our Ears, A Voice: The Persistence of the Trauma of Immigration in Blue Italian and Umbertina”, *Italian Americana*, 20, 1 (Winter 2002), pp. 5-13.
- —., *Revisionary Identities: Strategies of Empowerment in the Writing of Italian/American Women*, New York, Peter Lang, 2000.
- Vigilante Mannino, Mary Ann, e Justin Vitiello, a cura di, *Breaking Open: Reflections on Italian American Women’s Writing*, West Lafayette, Purdue University Press, 2003.
- Vilhauer, Monica, *Gadamer’s Ethics of Play. Hermeneutics and the Other*, Lanham, Lexington Books, 2010.
- Wainwright, Michael *Game Theory and Postwar American Literature*, New York, Palgrave Macmillan, 2016.
- Wilde, Alan, “Grace Paley’s World-Inventing Words”, in *Middle Grounds: Studies in Contemporary American Fiction*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1987, pp. 173-187.
- Wiloch, Thomas, “Grace Paley: Overview”, in Pamela Kester-Shelton, a cura di, *Feminist Writers*, Detroit, St. James Press, 1996.
- Wilson, Charles E., Jr., *Race and Racism in Literature*, Westport, Greenwood Press, 2005, pp. 111- 122.
- Wilson, Robert Rawdon, “In Palamedes’ Shadow: Game and Play Concepts Today”, *Canadian Review of Comparative Literature/Revue Canadienne de Littérature Comparée*, 12, 2(1985), pp. 177-199.

- —., *In Palamedes' Shadow: Explorations in Play, Game and Narrative Theory*, Boston, Northeastern University Press, 1990.
- Winnicott, Donald W., *Playing and Reality*, London, Tavistock, 1971 (tr. it. *Gioco e realtà*, Roma, Armando Editore, 2005).
- Wittgenstein, Ludwig, “Logisch-Philosophische Abhandlung”, *Annalen der Naturphilosophie*, 14, 1921 (tr. it. *Tractatus Logico-Philosophicus*, Einaudi, Torino 1989).
- —., *Philosophische Untersuchungen. Philosophical investigations*, G.E.M. Anscombe e Rush Rhees, a cura di Oxford, Blackwell, 1953 (tr. it. *Ricerche filosofiche*, a cura di Mario Trinchero, Torino, Einaudi, 1999).
- Wright, J. Talmadge, “Liberating Human Expression. Work and Play or Work versus Play”, *American Journal of Play*, 11, (2018), pp. 3-25.
- Zavatta, Benedetta, “Il mondo del gioco e il gioco del mondo in Friedrich Nietzsche”, *Isonomia. Rivista dell'Istituto di Filosofia dell'Università di Urbino*, 2001, pp. 1-23, accessibile online: <<https://isonomia.uniurb.it/vecchiaserie/2002%20zavatta.pdf>>, ultimo accesso 03/05/19.
- Zimmerman, Eric, “Preso in giro dal “cerchio magico”. Fare pulizia dieci anni dopo”, <<https://www.doppiozero.com/materiali/speciali/game-presogiro-dal-%E2%80%9Ccerchio-magico%E2%80%9D>>, Titolo originale: “Jerked Around by the Magic Circle - Clearing the Air Ten Years Later” Pubblicato su *Gamasutra* il: 7 febbraio 2012, <[http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/jerked\\_around\\_by\\_the\\_magic\\_circle\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/jerked_around_by_the_magic_circle_.php)>, traduzione a cura della redazione di G | A | M | E (Stefano Baschiera, Giovanni Caruso, Riccardo Fassone, Mauro Salvador), ultimo accesso 03/05/19.
- Zimmerman, Eric e Katie Salen, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press, 2003.