Cristina Di Maio
La posta in gioco
I giochi e il ludico nei racconti di Toni Cade Bambara, Rita Ciresi e Grace Paley

La scuola di Pitagora editrice | Le balene 10

LE BALENE
STUDI DI LETTERATURA AMERICANA COMPARATA
10

Collana diretta da Donatella Izzo, Giorgio Mariani, Mauro Pala

Le balene – Studi di letteratura americana e comparata
Collana diretta da
Donatella Izzo, Giorgio Mariani, Mauro Pala

…What am I that I should essay to hook the nose of this leviathan!

Una collana intitolata all'animale letterario più famoso degli Stati Uniti, ma anche ispirata al suo vagare senza confini. Libri di studiosi emergenti ma anche di naviganti di lungo corso, uniti dal desiderio di tuffarsi in profondità e di sperimentare nuovi percorsi.

Tutti i volumi sono sottoposti a *double-blind peer review*

Cristina Di Maio

La posta in gioco

I giochi e il ludico nei racconti di Toni Cade Bambara, Rita Ciresi e Grace Paley

La scuola di Pitagora editrice

Questo volume è stato pubblicato con il parziale contributo del Dipartimento di Studi umanistici dell'Università degli Studi di Macerata (Dottorato di ricerca in Studi linguistici, filologici e letterari – Sezione di Lingue e letterature moderne) e con il parziale contributo del Dipartimento di Studi letterari, linguistici e comparati dell'Università di Napoli l'Orientale.

Progetto grafico e impaginazione: Gennaro Volturo

Proprietà letteraria riservata
Copyright © 2021 La scuola di Pitagora editrice
Via Monte di Dio, 14
80132 Napoli
info@scuoladipitagora.it
www.scuoladipitagora.it

ISBN 978-88-6542-828-3 (versione cartacea)
ISBN 978-88-6542-829-0 (versione digitale nel formato PDF)

Stampato in Italia – *Printed in Italy*

Indice

Ringraziamenti 9

Preambolo 13

Introduzione
In principio era il gioco 17

1.
DI COSA PARLIAMO QUANDO PARLIAMO DI GIOCO:
BREVE RASSEGNA DI TEORIA LUDICA 31

Le origini 31

I padri fondatori: Johan Huizinga e Roger Caillois 37

Evoluzioni teoriche novecentesche su gioco e ludico 46

2.
METAFORA E SCONFINAMENTI.
STRUMENTI TEORICI PER UNA CRITICA LUDICA 51

Il corpo in gioco: il carnevalesco di Michail Bachtin 52

L'estetica ludica rivoluzionaria di Herbert Marcuse 57

Il gioco come eterotopia in Michel Foucault 66

Erving Goffman e la 'membrana porosa' 68

The Grasshopper, ovvero lezioni di gioco da una Cicala morente 70
Collisioni tra ludico, liminale e liminoide in Victor W. Turner 73
Pierre Bourdieu e la teoria del campo sociale 77
Un'ipotesi di percorso teorico:
i giochi e il ludico attraverso l'eterotopia, la soglia
ed il/la guastafeste 83
Forme ludiche dell'arte
nei racconti di Bambara, Ciresi e Paley 91

3.
BIOGRAFIE LUDICO-LETTERARIE 97
Toni Cade Bambara 97
Rita Ciresi 104
Grace Paley 113

4.
ETEROTOPIE DI GIOCO/LUDICHE IN TONI CADE BAMBARA 123
Duelli e giochi verbali in "The Hammer Man"
e "Christmas Eve at Johnson's Drugs N Goods" 123
Le conseguenze del gioco
in "The Lesson" e "Raymond's Run" 136
La musica come eterotopia ludica in "My Man, Bovanne",
"The Apprentice" e "Witchbird" 146
Conclusioni: il gioco e il ludico attraverso lo specchio 174

5.
CONFIGURAZIONI DEL GIOCO E DEL LUDICO IN RITA CIRESI 177
Breve analisi tipologica del gioco in Rita Ciresi 177
Il gioco come rituale e la 'linea del colore' in "Why Girl" 181

Cianfrusaglie, ere glaciali e imitazioni: i limiti del gioco in "The Little Ice Age" 194

Il ludico oltre la norma in *Mother Rocket* e *Sometimes I Dream in Italian* 200

Conclusioni: alle soglie del gioco e del ludico 222

6.
GIOCHI E GUASTAFESTE NEI RACCONTI DI GRACE PALEY 225

Giochi pericolosi in "A Subject of Childhood" 225

Enormous Changes at the Last Minute: "Samuel" e "Faith in a Tree" 232

La politica è un gioco da grandi? "Anxiety" e "Ruthy and Edie" 248

Ludicità eccentriche in "Politics", "A Conversation With My Father" e "Listening" 258

Conclusioni: lo strappo alla regola 269

7.
LA POSTA IN GIOCO: UN'ANALISI DELLA TRASGRESSIONE 273

Sconfinamenti autoriali. Bambara, Ciresi e Paley come guastafeste eccentriche 275

In conclusione: commenti finali sul gioco e sul ludico 288

Bibliografia 291

Indice dei nomi 303

Ringraziamenti

La mia 'ludo-ossessione', com'è stata definita una volta, è stata inizialmente formulata in sede accademica quando ero ancora una studentessa iscritta alla Laurea Specialistica in Letterature e Culture Comparate presso l'Università degli Studi di Napoli "L'Orientale", a cui devo molto: quest'Ateneo e l'ambiente intellettuale stimolante che lo contraddistingue hanno contribuito in modo determinante alla mia formazione. Questo libro riprende, rielabora ed espande alcuni nodi concettuali esplorati nella mia tesi di dottorato discussa presso l'Università degli Studi di Macerata nell'aprile del 2021; a Macerata la mia 'ludo-ossessione' ha trovato terreno fertile, ed è stata nutrita e incoraggiata dal Collegio del Dottorato in Studi linguistici, filologici e letterari, a cui va la mia riconoscenza. A Giuseppe Nori esprimo la mia profonda gratitudine per la sua guida e il suo supporto costanti e attenti; ringrazio inoltre Valerio Massimo De Angelis e il Centro Interdipartimentale di Studi ItaloAmericani per avermi accolta e aver contribuito al mio inserimento nell'interessante dibattito intellettuale relativo agli studi italoamericani ed italodiasporici. Per lo stesso motivo, ringrazio i membri della Italian American Studies Association ed i creatori della Italian Diaspora Studies Summer School, in particolare Fred Gardaphé, Anthony Tamburri, Sabrina Vellucci, Donna Chirico, Mary Jo Bona e Laura Ruberto, tutti e tutte fonte di grande ispirazione. Ringrazio inoltre Andrea Carosso e Sonia Di Loreto per l'incoraggiamento e la fidu-

cia che mi hanno dimostrato, nonché per tutto quello che mi hanno insegnato direttamente e indirettamente, in questi anni a Torino.

Questo volume non sarebbe stato possibile senza l'opportunità di svolgere la mia ricerca in due biblioteche d'eccellenza: la Brian Sutton-Smith Library and Archives of Play presso The Strong Museum of Play di Rochester, NY, e la biblioteca della University of Illinois at Urbana-Champaign. Ringrazio quindi entrambe le istituzioni, in particolare The Strong Museum of Play per aver finanziato il mio soggiorno con una Research Fellowship, e l'International Forum for U.S. Studies presso la University of Illinois at Urbana-Champaign, diretto da Jane Desmond e Virginia Dominguez, per avermi accolta come Resident Fellow: a entrambe sono debitrice per le fruttuose conversazioni sul mio argomento di studio. Inoltre, durante il dottorato, due cruciali opportunità di formazione mi hanno aiutata nell'elaborazione di alcuni aspetti critici e teorici della mia tesi. Pertanto, ringrazio la *faculty*, i/le partecipanti, e i direttori, Donatella Izzo e Giorgio Mariani, di OASIS – Orientale American Studies International School, e ringrazio Heike Paul e Margaretha Schweiger-Wilhelm per la borsa di studio che mi ha permesso di prendere parte alla International Summer Academy of the Bavarian American Academy da loro diretta, nonché i relatori, le relatrici, e i/le partecipanti che l'hanno animata. Gran parte di questo volume, infine, è stata scritta durante un periodo di ricerca post-dottorale svoltosi presso il John Fitzgerald Kennedy Institute for North American Studies della Freie Universität di Berlino: ringrazio Ulla Haselstein per avermi ospitata presso quest'istituzione, e il DAAD (Deutscher Akademischer Austaschdienst) per la borsa di studio che ha reso possibile il mio soggiorno berlinese.

Fin dal primo anno di dottorato, ho avuto l'immensa fortuna di venire inclusa in una comunità accademica vibrante e generosa, disseminata tra diversi paesi e discipline, che ha contribuito all'elaborazione di questo libro nei modi più disparati (e talvolta inconsapevoli). È mio onere e onore perciò ringraziare molti dei membri di questa comunità: Maria Valeria Dominioni e Mauro De Socio, la mia compagna e il mio compagno di strada maceratesi; Giuseppe

Polise e Daniele Giovannone, i miei 'amici geniali' napoletani; Agnese Marino, per la sua profondità ed empatia ineguagliate; Francesco Chianese (che mi ha introdotto all'opera di Rita Ciresi), Marco Petrelli e Pilar Martinez Benedí, per esserci stati sempre, in leggerezza come in pesantezza; Anna Cadoni, per il suo provvidenziale pronto intervento bibliografico, oltre che per la sua incisività ed onestà; Alice Balestrino, per le infinite chiacchierate; Fulvia Sarnelli, a cui va la mia sincera ammirazione. Ringrazio inoltre Vincenzo Bavaro, Gianna Fusco e Fiorenzo Iuliano, irrinunciabili punti di riferimento intellettuali; mi arrendo all'inesprimibilità della mia riconoscenza per Donatella Izzo, che ha creduto in me fin dal primo giorno, spesso più di quanto ci riuscissi io. Ringrazio lei, Giorgio Mariani e Mauro Pala per aver accolto il mio libro nella collana "Le balene", e l'anonimo lettore esterno per i suoi preziosi commenti al mio lavoro.

Desidero infine ringraziare un gruppo di persone che sono riuscite nell'arduo compito di starmi accanto con amore durante le mie peripezie dottorali e postdottorali: Mohena, Alessia, Luca C., Luca M., Priscilla, Ilaria e Corinna, che mi hanno spronata e sostenuta senza farmi mai mancare il *comic relief*; Corinne, l'amica ritrovata; le mie sorelle Martina ed Elena, onnipresenti ed essenziali; mia madre Maria, mio padre Vito e la loro Brezza, che sono il mio porto sicuro anche quando navigo in cattive acque. Grazie ad Alessio, per tutto ciò che è stato, che è e che sarà.

Questo libro è dedicato a Giulio Regeni, per le parole mai scritte; a Patrizia, per le parole ascoltate e per quelle riconquistate; e alla mia compagna di giochi, per tutte le nostre parole eccentriche.

PREAMBOLO

Il momento in cui ho maturato la consapevolezza che i miei interessi di ricerca si stavano condensando attorno alla tematica del gioco non è stato una rivelazione sorprendente, né l'aver scelto/essere stata scelta da quest'argomento mi è parso un fatto accidentale. La mia fascinazione per la ludicità ha infatti un'origine antica; il fatto che il gioco sia diventato l'argomento della mia tesi di dottorato ha semplicemente evidenziato una continuità tra il mio coinvolgimento di lunga data ed il mio lavoro d'indagine critica del testo letterario. In questo senso, è possibile asserire che questo studio prende le mosse da un'intuizione infantile avuta a seguito di un episodio scatenante, ovvero una protesta articolata con modalità inequivocabilmente ludiche, che mi ha indicato le potenzialità del gioco e la rilevanza della sua 'posta'.

Avevo quattro o cinque anni e frequentavo l'asilo del mio quartiere, un'ex area operaia alla periferia occidentale di Napoli. Non ricordo con precisione la genesi della protesta, sia per la distanza temporale dell'evento, sia perché non avevo mai interpretato i numerosi sacchetti dell'immondizia che puntualmente trovavo depositati davanti all'ingresso della scuola, al mattino, come un evento inaspettato. Ai miei occhi, facevano parte dell'arredo urbano: erano un'immagine consueta, di cui ero conscia solo a livello superficiale (e lo diventavo soprattutto nelle calde mattine primaverili, quando i sacchetti imponevano anche olfattivamente la propria presen-

za). Non avevo mai colto nessuno nell'atto di depositare i rifiuti davanti alla scuola, né tantomeno nell'atto di prelevarli (cosa che per fortuna, pur sporadicamente, avveniva): non saprei dire perciò quanto fosse ormai consolidata l'abitudine di abbandonarli davanti alla scuola. Ricordo distintamente, invece, 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 una delle memorie più vivide della mia infanzia. Le maestre ci spiegarono infatti che quell'immondizia non avrebbe dovuto giacere abbandonata davanti ai nostri cancelli ogni mattina, e che avremmo svolto assieme delle attività con lo scopo di lamentarci di quel sopruso: era giunta l'ora che noi bambini obbligassimo gli adulti a smettere di scaricare rifiuti lì. Il 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 furono cambiate 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; 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 decisi di appoggiare incondizionatamente). Ma una cosa mi entusiasmò più di tutte: le maestre ci annunciarono che siccome i responsabili dell'illecito erano ignoti, a noi non restava che far arrivare il nostro messaggio a tutto il quartiere, e che a questo scopo avremmo fatto una *manifestazione*. Scoprii quindi

che il significato di questa parola implicava saltare un giorno di scuola e marciare per le vie del quartiere in una sorta di processione, cantando il nostro originale inno e sfoggiando i nostri cartelli; la descrizione delle maestre mi parve una via di mezzo tra una gita e una recita teatrale itinerante. Inoltre, durante quell'attività non saremmo rimasti coi grembiulini tra le mura protettive dell'edificio scolastico, né avremmo dovuto essere silenziosi e stare in fila per due, come facevamo generalmente durante le uscite scolastiche: al contrario, il nostro scopo era proprio renderci visibili e farci sentire da più persone possibile, cantando a squarciagola e esponendo i nostri manifesti – la scuola si sarebbe diffusa nel quartiere, non viceversa. Tutto ciò mi sconvolse in modo indescrivibile: l'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 un attimo di raccontare a chiunque mi capitasse a tiro cosa avevamo in serbo a scuola; coinvolsi ogni familiare nella preparazione dell'evento e mi assicurai che mia madre e mia nonna fossero stabilmente installate alla finestra durante il mattino prescelto, così da non perdersi neppure un attimo della nostra gloriosa *performance*. Il giorno della manifestazione ero letteralmente in estasi: il tempo era bello, al nostro rumoroso e 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.

Il coinvolgimento e il divertimento che avevo derivato da quest'esperienza mi sarebbe già bastato 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 diffusero tra me e i miei compagni, 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 avere delle ricadute misurabili nella vita degli adulti, tanto più che noi bambini avevamo sostanzialmente preso tutta quell'attività, 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 può rivelarsi invece dilagante ed eccentrica, nonché, potenzialmente, un potente ed efficace veicolo di rivendicazioni socio-politiche.

INTRODUZIONE
IN PRINCIPIO ERA IL GIOCO

Giocare è un gesto audace, nel quale è connaturato un aspetto rischioso: che venga percepita come uno spiacevole effetto collaterale o ricercata come fonte di euforia adrenalinica, l'incertezza dell'esito è inscindibile dall'attività ludica. Entrare in gioco comporta così, implicitamente, la mobilitazione e il potenziale sacrificio di qualcosa di prezioso (aspettative personali, tempo, opportunità future, in alcuni casi anche beni materiali), qualora le sorti del gioco si rovescino contro la giocatrice o il giocatore. Eppure questa pericolosa operazione è sostenibile proprio in virtù della possibilità di vittoria, ovvero di un arricchimento (spirituale, materiale, emotivo) rispetto alla propria condizione iniziale. Inoltre, intraprendere un gioco equivale ad assumersi un impegno: contrariamente a correnti di pensiero che identificano i momenti di gioco come di pura ricreazione o disimpegno,[1] ogni attività ludica presuppone uno sforzo di coordinazione, competenza e concentrazione, benché orientate

[1] Si veda, ad esempio, la celebre formalizzazione positivista del gioco come *surplus* di energia di Herbert Spencer, elaborata a metà dell'Ottocento nei due volumi dei *Principles of Psychology*. Spencer 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), come attività necessaria alla sopravvivenza e allo sviluppo delle specie più evolute. Questa concezione presenta ovvi limiti, ma ha comunque avuto risonanza presso i teorici che attribuiscono al gioco accezione prevalentemente ricreativa e piacevole.

al divertimento o al godimento. La 'posta' a cui allude il titolo di questo volume si identifica dunque con un investimento prezioso, l'obiettivo a cui dedicarsi senza riserve, per il quale vale la pena di spingersi oltre le proprie sicurezze e, appunto, mettersi in gioco. Nonostante tutto ciò appaia riferito prevalentemente ad un tipo di gioco competitivo (e lo è indubbiamente), a ben vedere anche i giochi non competitivi e le attività più indirettamente definite come 'ludiche' sono caratterizzate da una posta riconoscibile, che spesso viene a coincidere proprio col senso di libertà creativa e sperimentatrice individuabile in queste occupazioni. Tra le questioni centrali a questo studio, vi è perciò quella riguardante la natura e il valore del gioco nei racconti che verranno presi in esame: cosa spinge i giocatori, o meglio, le giocatrici, a giocare? Quali obiettivi si prospettano all'orizzonte, e con quali mezzi si è disposte a raggiungerli? E anche: esiste una posta a cui ambire, se si sceglie di *non* stare al gioco? Ma soprattutto: qual è la posta in palio, nel raccontare storie di giochi e di ludico?

Questo volume si configura pertanto come un'indagine sul gioco, ovvero sulle premesse, le modalità e gli esiti di esso, nella narrativa breve di tre autrici americane attive nella seconda metà del Novecento: la scrittrice afroamericana Toni Cade Bambara (1939-1995), l'italoamericana Rita Ciresi (1961-) ed infine l'autrice di origine ebrea russa Grace Paley (1922-2007). Nel volume, vengono esaminate le rappresentazioni dei giochi (vale a dire, attività inquadrate in una cornice spaziotemporale definita, con mosse e ruoli chiaramente individuabili ed esiti misurabili) e del ludico (ossia l'aspetto di *performance* di un'attività riconoscibilmente giocosa, ma non inscritta in una cornice formale rigida e dagli esiti non misurabili) nei racconti delle tre scrittrici, mettendo in evidenza l'intreccio tra queste due componenti testuali e le categorie di genere, razza/etnicità[2] e classe. L'uso letterario dei giochi e del

[2] 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

ludico viene indagato criticamente anche in chiave metatestuale, interpretando la ricorrenza tematica di entrambi come una precisa strategia estetica e determinandone la portata socio-politica nei racconti delle autrici. Le raccolte di racconti su cui si concentra la mia analisi sono *Gorilla, My Love* (1972) e *The Sea Birds Are Still Alive* (1977) di Toni Cade Bambara, *Mother Rocket* (1993) e *Sometimes I Dream in Italian* (2000) di Rita Ciresi e le *Collected Stories* di Grace Paley (pubblicate in un unico volume nel 1994, ma edite in tre raccolte separate a partire dal 1959).

Nel rapportarsi a concetti universali e tuttavia ambigui come il gioco e il ludico, occorre innanzitutto stabilire delle coordinate, al fine di non perdersi nei meandri di un discorso ricco di svolte e potenziali digressioni. In effetti, 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 attraversato da un comune assillo: quello di pervenire ad una definizione universale e definitiva del 'gioco'. Se questa "ossessione definitoria", come la battezza Mauro Salvador,[3] è del tutto giustificata dal bisogno di inscrivere la propria argomentazione in una cornice rigorosa e dai precisi riferimenti teorici, 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 si manifesta in attività non immediatamente identificabili come 'giochi' 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

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.

[3] Mauro Salvador, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei* (Milano: Mimesis, 2015), 13.

contesto di riferimento. Tra gli obiettivi di questo volume, dunque, non vi è quello di tendere a una definizione esaustiva del gioco e delle sue estensioni ludiche, data la scivolosità di questa nozione; ciononostante, non si può prescindere dal delineare alcuni concetti chiave che costituiranno delle categorie operative in base alle quali interpretare le immagini e le funzioni del gioco individuate nei racconti delle tre autrici in esame.

La distinzione terminologica e concettuale tra le due definizioni (pur interdipendenti ed intrecciate) di 'gioco' e 'ludico' si salda all'esplicitazione della differenza, semanticamente evidente, dei due termini inglesi '*game*' e '*play*', ed è stata utilmente segnalata da Umberto Eco nel 1973 nel suo saggio introduttivo all'edizione italiana di *Homo Ludens* di Johan Huizinga: pubblicato ad Amsterdam nel 1938, questo testo è unanimemente ritenuto il capostipite degli studi sul gioco. Eco osserva come nel suo libro Huizinga 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, secondo quella che non sembra essere confusione ermeneutica, bensì un'omissione della preferenza (presumibilmente inconscia) di Huizinga per il ludico come oggetto di studio, a sfavore dei giochi. Nell'enunciazione che ne ha proposto Eco, 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*"[4] e, oltre alle regole, esso prevede "schemi di azione, matrici combinatorie di mosse possibili" (XVIII). 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*, a cui qui ci si riferisce come 'ludico',

[4] Umberto Eco, "'Homo Ludens' oggi", in Johan Huizinga (1938), *Homo Ludens* (Torino: Einaudi, 2003), XVIII. Tutte le citazioni sono tratte da questa edizione; i numeri di pagina saranno d'ora in poi riportati parenteticamente nel testo.

corrisponde invece piuttosto il *comportamento* che un giocatore adotta nel giocare e la sensazione di piacere che ne deriva: ludiche sono, tendenzialmente, le attività non inscritte in una rigida cornice normativa e il cui relativo fine è costituito dal fatto stesso di svolgere tali godibili attività. Laddove Eco sottolinea come il semplice attenersi all'uso corrente dei termini *game* e *play*, 'gioco' e 'ludico', sia sufficiente ad "individuare *due sfere* precise" (XVIII), vedremo come le due categorie non risultino in realtà completamente opposte, e proprio le interazioni tra le due contribuiscano a mettere in luce elementi di instabilità e potenzialità presenti in entrambe.

In questa trattazione, la ludicità viene evidenziata tematicamente a livello testuale e messa in rapporto con posizioni autoriali e politiche testuali dirompenti, esaminandone i risultati, differenti in ciascuna delle autrici. Quest'operazione dimostra come, a livello diegetico, i giochi e il ludico vengano sistematicamente e prescrittivamente stigmatizzati, frustrati sia nelle premesse che negli esiti, manipolati e ricondotti ad una serie di regole, ruoli, forme di interazione, stili precostituiti. Eppure, al tempo stesso i 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; entrambi gli elementi testuali vengono pertanto esplorati nella loro tensione tra ordine e caos creativo, conformità all'apparato normativo e trasgressione dello stesso. La narrativizzazione dei giochi e del ludico all'interno dei racconti viene perciò interpretata come una componente centrale del testo, ma anche come chiave della prassi autoriale di Bambara, Ciresi e Paley che, nel metterli in primo piano, conferiscono ai giochi e al ludico il valore di uno snodo tra istanze estetiche e politiche e la letteratura.

La prospettiva metodologica qui adottata recupera in modo tangenziale il precedente lavoro critico in chiave ludica, svolto soprattutto negli anni Ottanta e Novanta, riguardo alla letteratura postmodernista, rispetto al quale si situa in parallelo. Un importante precedente è costituito, nel 1968, dal numero 41 della rivista *Yale French Studies* curato da Jacques Ehrmann ed intitolato "Game,

Play, Literature", interamente dedicato al rapporto tra la teoria del gioco (e del ludico) e la letteratura, ed ospitante contributi filosofici e critici di notevole spessore (tra questi, oltre a quello dello stesso Ehrmann, ricordiamo Eugen Fink, Algirdas J. Greimas, Michael Holquist e Michail Bachtin). Tuttavia, negli anni seguenti e fino a questo momento, in ambito americanistico, l'esplorazione del gioco in letteratura è stata condotta (prevalentemente in lingua inglese) in relazione alle narrazioni postmoderniste,[5] indagandone la presenza soprattutto a livello tematico e formale nelle opere di autori maschi e bianchi: questo importante presupposto apre al 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 principalmente 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, concettualizzando peraltro il gioco delle donne, sia nella narrazione che dal punto di vista teorico, come una *risposta* quasi involontaria e ideologicamente dipendente da quello maschile (Christian K. Messenger). Questo studio delinea invece una traiettoria differente, ovvero amplia il raggio di osservazione oltre gli aspetti puramente stilistici e te-

[5] Fa eccezione il lavoro di Mihai Spariosu, che attraverso la teoria letteraria in ottica comparatistica si concentra sull'indagine della relazione tra gioco/ludico e filosofia (cfr. *Mimesis and Play: Essays in Literary Theory*, 1982; *Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*, 1989; *God of Many Names*, 1991; e infine *The Wreath of Wild Olive: Play, Liminality and the Study of Literature*, 1997). Si distinguono anche alcuni lavori di critica che collegano l'indagine sul gioco alla teoria della ricezione; il più celebre è certamente *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology* di Wolfgang Iser (1993), ed anche il precedente volume di Peter Hutchinson, *Games Authors Play* (1983).

matici, o estetici ed 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'assurdo dell'esperienza umana e la narrativizzazione della ludicità come risposta alla 'morte di dio' ed allo spaesamento esistenziale) – ed estende l'analisi a un gruppo di testi differente.

Questo proposito implica l'applicazione di una lente critica che pone il gioco e il ludico in stretta correlazione coi nuclei discorsivi della classe, della razza/etnicità e del genere; in tal senso, la mia lettura critica si pone implicitamente in una prospettiva intersezionale, laddove (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.[6] Nella stessa chiave si inquadra anche la scelta di concentrarsi su un corpus di scrittrici *working class* e di riconoscibile appartenenza etnica. La prospettiva teorica qui proposta intende tuttavia dissipare 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, ma non nella loro teorizzazione. Questo lavoro rappresenta quindi un primo passo sperimentale nell'approfondimento teorico delle convergenze tra gioco e letteratura, nell'auspicio di poter contribuire al radicamento della categoria del gioco nella critica letteraria e ad ampliare le applicazioni della teoria del gioco al campo della letteratura.[7] In particolar modo, si evidenzia la scar-

[6] Per una snella e agile introduzione al concetto di intersezionalità, alla sua storia e alla sua evoluzione, si rimanda a "Femminismo marxista nero e intersezionalità" in Cinzia Arruzza e Lidia Cirillo (2017), "Storia delle storie del femminismo" (Roma: Alegre, 2019), 112-116.

[7] Un ulteriore obiettivo collaterale di questo studio 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

sità di lavori di critica letteraria dedicati al gioco e al ludico sulla scena italiana: la sola monografia in tal senso è *American Games. Essays on Literature and Imagination* (2000), a firma di Salvatore Marano. Nei sei saggi che la compongono, la raccolta esamina il gioco in diversi autori e autrici americani e canadesi (tra cui William Faulkner, Gertrud Stein e Margaret Atwood), esplorando il gioco come motivo e strategia testuale. A parte alcuni articoli sul tema nelle riviste *Enthymema* (a partire dal 2009) e *Altre Modernità* (2015), l'unico volume di rivista interamente consacrato al gioco e alle sue dinamiche nel testo letterario è il terzo numero della rivista *Igitur* (nuova serie, 2002).

Anche sul piano teorico, il presente volume (ri)propone un modello sperimentale: negli studi critici sulla relazione tra letteratura e gioco esistenti, la tendenza generale è quella ad adottare le indagini dei maggiori teorici canonicamente associati a quest'ultimo come quadro interpretativo delle dinamiche ludiche a livello diegetico (per anticipare solo alcuni tra i principali, il cui pensiero verrà sinteticamente illustrato nelle pagine che seguiranno, ricordo qui Johan Huizinga, Roger Caillois, Jacques Ehrmann, Gregory Bateson, Eugen Fink). Un'eccezione è rappresentata invece da Jacques Derrida: il suo discorso su "La struttura, il segno e il gioco nel discorso delle scienze umane", pubblicato nel 1967, viene considerato non solo come la dirompente irruzione della decostruzione tra le categorie filosofiche e critiche, ma anche come fondativo di una metafora, quella del 'libero gioco', che si è rivelata maggiormente funzionale

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 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.

all'analisi del gioco e del ludico nella letteratura postmoderna. Questo studio svolge un'operazione affine, individuando alcuni nodi concettuali presenti nell'opera di Michel Foucault, Michail Bachtin, Herbert Marcuse e Pierre Bourdieu e risignificandoli in virtù e alla luce della riflessione sul gioco e sul ludico; la 'rilettura ludica' dei pensatori menzionati, raramente o mai prima d'ora associati all'idea del gioco, costituisce così il nucleo centrale della strumentazione teorica adoperata per decodificare le dinamiche testuali interne ai racconti. In questo modo, vengono messe a fuoco in maniera originale non solo queste ultime, ma lo stesso lavoro dei pensatori menzionati e la teoria del gioco, arricchita così di prospettive innovative. Il fatto che vi siano delle considerevoli differenze tra il lavoro di Foucault, Bachtin, Marcuse e Bourdieu dal punto di vista del loro posizionamento ideologico, teorico e metodologico viene naturalmente tenuto in considerazione, nel corso della trattazione. A tal proposito, si osserverà come il nesso che intercorre tra le riflessioni di questi pensatori sia quello della *trasgressione*: l'idea comune che anche un sistema ordinato come il gioco e un'attività (almeno in linea di principio) disciplinata come il ludico posseggano interstizi, nel primo caso, ed orizzonti, nel secondo, che sfuggono alla normatività di entrambi i campi, riconfigurandoli.

La narrativa breve delle scrittrici incluse in questo volume è stata scelta in virtù del fatto che la condensazione semantica della forma racconto consente di isolare più facilmente le dinamiche ludiche e di evidenziare 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 insiste condividono un vissuto sociale *working class*, la presenza assidua di elementi

autobiografici (seppur indiretti) all'interno della narrazione e la presenza 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 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.

Gli anni Sessanta del Novecento negli Stati Uniti sono stati definiti come un momento di "enshrinement of play"[8] dallo studioso di gioco Michael Oriard, che ha esaminato il rapporto del gioco con la controcultura ed i successivi decenni di valutazione retrospettiva di quell'esperienza. Oriard 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. 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. Pertanto, 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 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 (244).

[8] Michael Oriard, *Sporting with the Gods: The Rhetoric of Play and Game in American Culture* (New York: Cambridge University Press, 1991), 358.

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.[9] Si dirà invece che le raccolte di Rita Ciresi, pubblicate tra gli anni Novanta ed il 2000, entrano '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 avuto inizio da tempo; eppure, questo dato risulta significativo per varie ragioni. Innanzitutto, l'assenza di una esplicita connotazione politica nei racconti (e più in generale, nella produzione letteraria) di Ciresi è attribuibile proprio, tra i vari aspetti, 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.[10] Sul piano della produzione letteraria

[9] La revisione del canone letterario è 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* (Napoli: La scuola di Pitagora, 2013).

[10] 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.

delle donne, ciò comporta un graduale e indicativo sganciamento dalle (o una minore attenzione critica ed editoriale alle) tematiche care al femminismo, le cui acquisizioni vengono considerate ormai definitive, dunque vengono sempre meno riproposte e problematizzate; gli echi 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 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 limitatamente al corpus selezionato per questo studio.

Nelle pagine che seguiranno, verrà condotta una breve ricognizione delle maggiori teorie sul gioco nei campi disciplinari della filosofia, dell'antropologia e della sociologia, che si rivelano maggiormente proficui per la lettura dei testi letterari considerati in questo volume.[11] Questo breve excursus sarà seguito da un capitolo che invece farà emergere i punti di connessione fra l'idea di gioco e il lavoro di alcuni pensatori generalmente non inclusi tra i suoi maggiori teorici; in particolare, in questo capitolo verranno illustrati i tre concetti che condensano e attivano l'interpretazione dei giochi e del ludico nei racconti, rispettivamente quelli di eterotopia (elaborato da Michel Foucault nel 1966), soglia (che insiste sulla nozione di liminalità rielaborata nell'opera di Victor W. Turner) e guastafeste (delineato da Johan Huizinga in *Homo Ludens*). Questi tre elementi teorici verranno riadattati ed impiegati, in tre capitoli distinti, come lenti interpretative attraverso cui esaminare le dinamiche dei giochi e del ludico nei racconti. Ciascuno di questi tre capitoli esaminerà la tema-

[11] 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 questo volume si incorrerebbe nel rischio di non proporne una disamina esaustiva. Oltretutto, un impegno di questo genere esulerebbe dallo scopo di questo studio e lo condurrebbe fuori traccia, dal momento che in esso non viene applicato un orientamento metodologico di tipo psicanalitico nell'interpretazione dei testi letterari.

tizzazione sia dei giochi che del ludico nei testi di Bambara, Ciresi e Paley, argomentando la connessione di entrambi con la dimensione socioeconomica e politica e con la creazione artistica, investigando la collisione tra i giochi/il ludico e la sfera istituzionale esterna ad essi. La funzione trasgressiva del ludico, che nella sua declinazione estetica permette ai giocatori e alle giocatrici di elevarsi da condizioni di svantaggio sociale, viene infine esplorata in dettaglio nel settimo capitolo, sia a livello diegetico che testuale e metatestuale. In questo capitolo conclusivo verrà osservato il modo in cui il ricorrere della trasgressione genera configurazioni del gioco e del ludico 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 così sottoposte ad una ristrutturazione concettuale ed estetica. La sezione conclusiva del volume distinguerà altresì il tipo di politiche testuali trasgressive attive in Bambara, Ciresi e Paley, indagandone i legami, rispettivamente, con la teoria femminista e nazionalista nera, con l'impiego dell'ironia come atto performativo di autodeterminazione all'interno di un contesto di stampo tradizionalista e cattolico-patriarcale, ed infine con l'attivismo politico e lo sperimentalismo letterario degli anni Sessanta e Settanta.

Nel concludere quest'introduzione, è importante sottolineare un aspetto che è finora emerso forse in maniera indiretta, ma è in realtà un obiettivo specifico di questo volume, ovvero l'intenzione di offrire un contributo critico sull'opera di tre autrici che, sia in ambito americano che soprattutto in ambito italiano, non hanno ancora ricevuto adeguata considerazione e risalto. Se infatti in area anglofona vi è stata e vi è tuttora una ricca produzione critica di articoli e saggi su Paley, è singolare che sulla sua opera esistano esclusivamente due monografie (entrambe pubblicate, oltretutto, trent'anni fa).[12] In Italia si riscontra una situazione quasi analoga,

[12] Cfr. Jacqueline Taylor, *"Grace Paley: Illuminating the Dark Lives"* (Austin: University of Texas Press, 1990) e Neil D. Isaacs, *Grace Paley. A Study of the Short Fiction* (Boston: Twayne Publishers, 1990).

con *L'arte di ascoltare* di Annalucia Accardo (2012) ed un esiguo numero di articoli e saggi riguardanti i racconti e le poesie di Paley, benché l'autrice sia ampiamente antologizzata e unanimemente ritenuta una delle maestre della *short story* americana. Questa carenza di attenzione critica è decisamente più vistosa rispetto all'opera di Toni Cade Bambara e Rita Ciresi. In lingua inglese esiste un limitato numero di contributi in volume ed in rivista sulle due scrittrici, nonostante entrambe siano presenti nelle maggiori antologie di letteratura afroamericana ed italoamericana, e vengano considerate fondamentali dalla critica delle due rispettive tradizioni letterarie. Sempre in ambito anglofono, solo di recente è apparso uno studio specifico interamente dedicato all'opera di Toni Cade Bambara,[13] mentre manca a tutt'oggi un volume sull'opera della prolifica scrittrice Rita Ciresi; inoltre, non si evidenzia nessun contributo in italiano sulle due scrittrici.

[13] Cfr. Thabiti Lewis, *"Black People Are My Business." Toni Cade Bambara's Practices of Liberation* (Detroit: Wayne State University Press, 2020).

1.

DI COSA PARLIAMO QUANDO PARLIAMO DI GIOCO: BREVE RASSEGNA DI TEORIA LUDICA

Le origini

Lo studio sul gioco affonda le sue radici in tempi antichissimi e ha esercitato una fascinazione notevole su molti filosofi, che sono stati i primi ad interrogarsi su di esso. In questo capitolo, ci dedicheremo a un breve excursus dei più significativi testi filosofici, sociologici ed antropologici che hanno indagato il gioco e il ludico. L'obiettivo non sarà quello di condurre una ricognizione esaustiva della speculazione filosofica e teorica sul gioco, che mi allontanerebbe dall'obiettivo principale di questa ricerca, ma verrà qui fornita una panoramica delle tappe fondamentali di questo percorso teorico, seguendone l'evoluzione in senso cronologico e concettuale.

Il primo filosofo greco di cui ci sono pervenute attestazioni scritte relative al gioco è 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".[1] 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

[1] Eraclito, *I frammenti e le testimonianze*, a cura di Carlo Diano (Milano: Mondadori, 1980), 24-25.

del gioco stesso. Eraclito assegna a quest'attività un posto di rilievo nella sua filosofia, delineando un'attività situata nel tempo e simultaneamente in grado di gestirlo e distorcerlo: quest'allegoria ha una notevole eco nel lavoro dei filosofi moderni, a partire da Friedrich Nietzsche, che infatti riprende l'immagine del bambino di Eraclito ne *La nascita della tragedia* (1872). La visione del gioco di Nietzsche, che si evolve e ritorna anche nella sua produzione filosofica successiva, si allinea a quella di Eraclito nel delineare un'attività che crea mondi ed è al di là di qualsiasi valore morale o funzione pedagogica. Proprio quest'ultimo aspetto è invece al centro della concezione del gioco platonica: nel settimo libro delle *Leggi*, Platone (428/427 a.C.-348/347 a.C.) descrive l'uomo come un "giocattolo fabbricato dagli dei" ed in quanto tale gli assegna la prerogativa del gioco, ma dedica alla descrizione dei tipi di giochi e attività ludiche ampio spazio, attribuendo ad essi una cruciale funzione pedagogica;[2] 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 ruolo funzionale allo sviluppo cognitivo e alla formazione di bravi cittadini e cittadine, Aristotele (384/383 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 una netta dicotomia tra gioco e lavoro: sia nell'*Etica Nicomachea* che nella *Politica*, opera in cui riprende quest'argo-

[2] In ambito pedagogico, la teoria del gioco delineata da Platone ha avuto grande seguito. Tra i maggiori teorici, si veda nello specifico il lavoro di Friedrich Fröbel, Maria Montessori, Karl Groos, Stanley Hall, fino all' "attivismo pedagogico" di John Dewey.

mentazione, egli puntualizza che il gioco non costituisce il fine della vita in sé, anzi è da intendersi come un sollievo dalle fatiche procurate dal lavoro. L'atteggiamento di Aristotele nei confronti del gioco è dunque ambivalente: da un lato ne esalta le caratteristiche di autonomia, gratuità e libertà, equiparandolo al 'sommo bene', mentre 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 abbattono questa polarizzazione e sono inclini ad assegnare al lavoro un carattere risolutamente ludico, posto il realizzarsi di determinate circostanze.

Alle prime teorie 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 suggerisce che il gioco costituisce la giunzione armonica tra la natura (innata e irrinunciabile) e l'arte (astratta, intellettuale e trascendente), mediando tra i due poli. Kant attribuisce dunque al libero e "armonico gioco dell'immaginazione e dell'intelletto, le due facoltà conoscitive del Giudizio",[3] il ruolo vitale di fondare il gusto estetico soggettivo. Grazie al gioco, perciò, 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 *v.* lavoro faticoso

[3] Kant (1790), *Critica del giudizio*, a cura di Alberto Bosi (Novara: UTET, 2013), 102.

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.[4]

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 categoria profondamente morale: la bellezza, come i principi di giustizia, attinge e fa appello 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 quindi al contempo soggettiva, perché non determinata da canoni oggettivi ma esperita diversamente da ogni soggetto, e universale, in quanto Kant precisa che "questo stato di libero gioco delle facoltà conoscitive deve prestarsi ad essere universalmente comunicato",[5] 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. Ne emerge il ritratto di 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. Concedendoci una rapida fuga in avanti di due secoli, vale tuttavia la pena di riconoscere fin da ora il maggior limite della concezione romantica del gioco, tanto kantiana quanto

[4] 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.

[5] Kant, *Critica del giudizio*, 170.

schilleriana, affidando questo compito alla prospettiva 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".[6]

Tali considerazioni, ovviamente, sono possibili soprattutto alla luce della rivoluzione del pensiero operata dal marxismo, e 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.

Tornando alla fine del diciottesimo secolo, 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. Tuttavia, Schiller puntualizza come sia impensabile 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 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 sensi-

[6] Pierre Bourdieu (1992), *Le regole dell'arte: genesi e struttura del campo letterario* (Milano: Il Saggiatore, 2005), 401.

bile 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".[7] Questa concezione avrà molta fortuna presso i filosofi della Scuola di Francoforte e verrà infatti ripresa ed ampliata in modo più pessimistico da Theodor Adorno, che ne rivela ambiguità e paradossi, mentre Herbert Marcuse proporrà l'impulso del gioco come agente dell'emancipazione dall'ordine repressivo della società basata sulle dinamiche culturali ideologiche.

Un passaggio significativo è quello in cui Schiller sostiene che l'oggetto del gioco è la bellezza: 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 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 nella teoria del gioco, in quanto il filosofo tedesco è il primo a parlare di *pulsione ludica*, ovvero ad intendere il gioco come un mezzo per trascendere le contingenze della vita, rompere le barriere tradizionali imposte dalla propria esistenza e dischiudere un orizzonte di libertà in chiave ludica. Le 'pulsioni', nella formulazione di Schiller, sono elementi di connessione tra il soggetto ed il mondo: laddove la pura pulsione fisica e sensibile è in realtà un'esperienza passiva (in quanto l'essere umano si ritrova agìto 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.

[7] Friedrich Schiller, *L'educazione estetica*, trad. di Giovanna Pinna (Palermo: Aesthetica, 2005), 359-357.

Va tuttavia sottolineato che per Schiller il gioco è anche gioiosa esuberanza frutto di sovrabbondanza, un impulso che si manifesta ed erompe 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, priva di valenza estetica e dell'afflato idealistico del discorso schilleriano.

I padri fondatori: Johan Huizinga e Roger Caillois

Ludwig Wittgenstein, eclettico filosofo austriaco naturalizzato inglese, traghetta il gioco nel secolo che ne ha visto la più intensa teorizzazione esplorando la nozione di 'gioco linguistico' come una riproposizione e reinvenzione di schemi di gioco nel suo *Tractatus Logico-Philosophicus* del 1921; ma è soprattutto a Johan Huizinga e ad *Homo Ludens* (1938) che si deve una sistematizzazione degli studi sul gioco, inteso di qui in poi come campo di studi. 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, poiché fisiologico in tutti gli esseri umani e mammiferi: 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 una 'morfologia del gioco'.[8] Al fine di fornirne una definizione univoca, che accomuni tutte le espressioni culturali di cui secondo Huizinga il gioco stesso è costitutivo, 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.

[8] Cfr. Robert Anchor, "History and Play: Johan Huizinga and His Critics", *History and Theory* 17 (1978), 63-93, qui 78.

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.

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).

Per quanto resti un trattato per molti versi pionieristico, nei decenni successivi alla sua pubblicazione *Homo Ludens* è stato minuziosamente criticato, sia sul piano metodologico che su quello contenutistico. 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 decisamente negativa della società occidentale ad esso contemporanea:[9] bisogna però ricordare che lo studioso scrive nel cuore di un'Europa assediata dai fascismi e 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 la vena cupa che attraversa il trattato e ne contraddistingue soprattutto le conclusioni.

[9] Cfr Pieter Geyl, "Huizinga as accuser of his Age", *History and Theory* 2 (1963), 231-262; Joseph Katz, "A reply to J. Huizinga on the form and function of history", *Journal of the History of Ideas* 5 (1944), 369-373.

Un'altra importante contestazione alla teoria del gioco huizinghiana è stata mossa da Roger Caillois, il secondo dei maggiori teorici moderni del gioco, il quale, pur riconoscendo 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 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 tuttora ineguagliata per precisione descrittiva e analitica, il primo limite della teoria del gioco di Huizinga è stato a lungo dibattuto sia dagli studiosi successivi, che hanno 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, molto presente tanto nel mondo animale, quanto tra gli esseri umani. Questo tipo di orientamento insistente sulla competizione tradirebbe altresì una visione fortemente eurocentrica ed etnocentrica del gioco, posizione in parte ammissibile considerando il contesto temporale e geografico in cui *Homo Ludens* è stato scritto, ma anacronistica a partire dal secondo dopoguerra e, soprattutto, dagli anni Sessanta del Novecento.

L'angolazione competitiva del modello ludico prospettato da Huizinga in realtà è una sfaccettatura di una questione più ampia che molti studiosi di gioco trovano insormontabile in *Homo Ludens*, ovvero la tendenza ad un dogmatico binarismo di idee. Il dualismo più problematico è quello che contrappone lo 'spirito ludico' del gioco alla serietà della 'vita reale' – dicotomia di chiara matrice aristotelica e confermata anche da Caillois, ma irricevibile nella società contemporanea, 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* del 1968 dedicato al gioco e al ludico. 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, aspetto che risulta problematico, giacché la realtà stessa è un'espressione della cultura tanto quanto il gioco. Secondo Ehrmann la segregazione del gioco dalla serietà del 'reale' non è esportabile a *tutte* le epoche e le culture, ed è pertanto impossibile da considerare una spaccatura ontologicamente data.

Legato a questa dicotomia è anche il concetto huizinghiano di 'cerchio magico', il più contestato dagli studiosi di gioco e soprattutto dai *Game Studies*, ovvero il fecondo filone di studi che si occupa del gioco a partire dagli anni Novanta del Novecento. Questa nozione è connessa all'idea 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 che lo ordinano infrante, il gioco cesserebbe di esistere. Tra i ludologi si è diffusa una feroce avversione verso questo principio, riproposto praticamente negli stessi termini anche da Caillois, e la natura di quest'ostilità appare del tutto evidente: giacché i *Game Studies* si occupano principalmente di giochi digitali, alla cui ininterrotta popolarità debbono il loro *boom* come campo disciplinare,[10] un concetto come quello di 'cerchio magico' risulta inadeguato e castrante, se rapportato ad un ambiente in cui i confini fisici e temporali tra gioco e realtà/gioco e serietà sono sem-

[10] 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.

pre più. Tuttavia, in tempi più recenti il celebre *game designer* Eric Zimmerman ha attribuito la problematicità del 'cerchio magico' (ancora una volta) alla mancata demarcazione in *Homo Ludens* tra 'gioco' e 'ludico' e addirittura rivendicato la paternità del concetto, al contempo contestualizzandone e ridimensionandone la portata.[11]

Infine, nella sua approfondita e onnicomprensiva analisi sul gioco (o meglio, sul ludico), Johan Huizinga non ha tralasciato di esplorarne le relazioni con la bellezza e l'arte. Innanzitutto, ne affermando in modo risoluto le svariate connessioni tra gioco e bellezza; tant'è che elencando le caratteristiche del gioco, ne dichiara la tendenza ad essere *anche* bello. Huizinga sottolinea il legame tra la bellezza del gioco e l'equilibrio formale, l'armonia, il ritmo, sostenendo che il gioco contribuisce a creare ordine, e che per questo impieghiamo per descriverlo termini afferenti al campo semantico dell'estetica. Huizinga argomenta con decisione lo stretto legame tra il gioco e l'arte, dedicando due capitoli rispettivamente a gioco e poesia e alle forme ludiche dell'arte. Nel primo egli afferma che "*Poiesis* è una funzione ludica" (140): la poesia viene dichiarata una delle funzioni più antiche della civiltà, ed essendo dunque irriducibile esclusivamente alla propria funzione estetica, nelle fasi arcaiche della cultura essa svolge anche funzioni sociali e liturgiche – il tutto in maniera separata dalle modalità espressive della "vita consueta". Huizinga indugia a lungo nel delineare le caratteristiche formali che connotano la poesia come ludica, esaminandole da un'angolazione prettamente estetica: regole metriche, inscrizione 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). Egli 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

[11] Cfr. Eric Zimmerman, "Preso in giro dal 'cerchio magico'. Fare pulizia dieci anni dopo", accessibile online: https://www.doppiozero.com/sites/default/files/allegati/AL-Caruso-3.pdf, ultimo accesso 20/09/21.

venuto. Ogni lingua è espressione in immagini. […] Quel che il linguaggio poetico fa con le immagini è un gioco" (167). In poche pagine, dunque, Huizinga attraversa cultura, poesia, gioco ed arte, aprendone i confini e condensandoli in un unico concetto, forse disomogeneo e in alcuni punti oscuro, ma compatto.

Huizinga si aggancia proprio a questo legame per sviscerare anche la relazione tra gioco e musica. La prima comunanza viene rintracciata nella natura linguistica di questa unione (in numerose lingue, infatti, 'giocare' è polisemico e annovera tra i suoi significati quello di 'suonare'). Lo studioso olandese 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" (193), 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. Huizinga non ha dunque grosse difficoltà a confermare la natura ludica di poesia, musica e danza, proprio in virtù del loro carattere ludico, e dunque gratuito, disinteressato, creativo, dinamico e procedurale; a queste attività viene aggiunto in modo spontaneo l'attributo di 'bello', in quanto parti interconnesse della stessa dimensione estetica. Huizinga esclude tuttavia dal novero delle attività ludiche l'arte plastica e l'arte figurativa, in quanto entrambe prive del dinamismo e della ludicità procedurale ravvisabili invece in poesia, musica e danza.

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 scrupolosa 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 il sociologo francese fa a proposito della classificazione dei giochi. Imputando, come già detto, a Huizinga una mancata sistematizzazione coerente dei tipi di gioco, Caillois si impegna in una classificazione senza precedenti degli stessi 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.

Per quanto indubbiamente utile, anche questa catalogazione 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 e di aver proposto un'elaborazione troppo schematica e troppo "sociologizzante",[12] 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 *paidìa* e *ludus*:

[12] Cfr. Jacques Ehrmann, "Homo Ludens Revisited", *Yale French Studies* 41 (1968), 31-57, qui 32.

per *paidìa* 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 *paidìa* 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,[13] l'introduzione di questi due principi è un primo passo verso la decompartimentalizzazione del discorso teorico sul gioco e suggerisce una problematizzazione 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".[14] Il sociologo riconosce al gioco un impulso civilizzatore rispetto alla natura caotica della 'realtà', ma esclusivamente nella misura in cui questo avvenga secondo una canalizzazione produttiva dell'istinto ludico. Infatti, pur tradendo un'indubbia fascinazione verso di essa, Caillois stigmatizza la *paidìa* come insidiosa, in quanto improduttiva e sostanzialmente dispersiva di energia, dato il suo carattere anarchi-

[13] 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 déréglé' (Caillois 1967b: 151-152)".

[14] Agnese Silvestri, "*I giochi e gli uomini* secondo Roger Caillois, un tentativo di mettere ordine", *Igitur* 3 (2002), qui 28.

co: la *paidìa* 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 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. 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, 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: questa prospettiva diventa vantaggiosa in senso sociologico, aprendo 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.

Va tuttavia segnalato un punto piuttosto discutibile del modello teorico ludico di Caillois, 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".[15] Molta letteratura scientifica è stata prodotta a sostegno di quest'argomentazione: tra i saggi particolar-

[15] Ehrmann, "Homo Ludens Revisited", qui 46.

mente affascinanti in merito, spicca quello di George Eisen sulle attività, le modalità e le funzioni del gioco dei bambini nei ghetti e nei campi di concentramento durante l'Olocausto.[16]

Evoluzioni teoriche novecentesche su gioco e ludico

Le riflessioni di Huizinga e Caillois hanno creato un precedente imprescindibile (anche in chiave contrastiva) per gli studiosi che hanno scelto di occuparsi di gioco a partire da questi due lavori. Da sempre variegato ed interdisciplinare, lo studio su questa categoria si è arricchito tantissimo proprio a partire dalle sistematizzazioni di Huizinga e Caillois, diramando le evoluzioni del campo in ambiti molto diversi tra loro, che spaziano dalla psicologia al *game design*, passando per antropologia e filosofia. In questa sezione mi limiterò ad indicare i concetti che hanno goduto di maggiore circolazione e risonanza, pur nella consapevolezza che questa breve rassegna è suscettibile di espansioni e approfondimento.

La poliedricità intellettuale di Gregory Bateson sembra rispondere alla caratteristica versatilità del gioco come oggetto di studio, con cui lo studioso si misura a partire dagli anni Cinquanta, elaborando alcune interessanti riflessioni. Innanzitutto, Bateson interpreta il gioco come un tipo di rituale mimetico interattivo che si svolge per piacere personale ed è impossibile da prescrivere (pena la perdita di alcuni elementi che lo costituiscono, appunto, come gioco). L'aspetto certamente più innovativo del lavoro di Bateson è il discorso sui segnali metacomunicativi, ovvero quei segnali espressi dai giocatori (talvolta impliciti e non-verbali, altre volte espliciti e verbali) che indicano lo svolgimento dell'attività ludica e la definiscono in quanto tale. Questa cornice di demarcazione è debitrice dell'idea di cerchio magico, e Bateson ne sottolinea lo

[16] George Eisen, "Coping in Adversity: Children's Play in the Holocaust", in *Meaningful Play, Playful Meaning*, a cura di Gary Alan Fine (Champaign: Human Kinetics Publishers, 1987).

statuto paradossale: essa separa infatti due ordini di logica (realtà e gioco) differenti, ma al contempo ne evidenzia l'interdipendenza dal contesto 'non giocoso', e rimane subordinata ai segnali metacomunicativi – che in quanto tali possono essere anche manipolati o male interpretati.

All'idea batesoniana di 'gioco come cornice' è possibile associare una serie di altri concetti, elaborati pochi anni dopo da studiosi che parimenti hanno indagato il gioco in chiave metaforica. Tra di essi, vi è ad esempio Eugen Fink, che nel suo *Il gioco come simbolo del mondo* (1960) affida l'illustrazione del gioco all'immagine 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. Al lavoro ontologico e fenomenologico di Fink sul gioco si ispira Jürgen Moltmann: il suo *Sul gioco* (1972) coniuga la 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 che, al tempo stesso, avvicina ad esso. Una delle speculazioni più fortunate e clamorose sul gioco come metafora è certamente quella del 'libero gioco' di Jacques Derrida, che come anticipato ha avuto forte influenza sulla critica letteraria degli anni Ottanta e Novanta. Si tratta in realtà di una metafora rarefatta e instabile che ha poco in comune con le nozioni di gioco e di ludico esaminate finora, ed è piuttosto assimilabile ad un modello ludico di interpretazione della conoscenza; eppure, nella sua ambiguità, questa metafora cattura efficacemente l'impegno e la sofisticata sregolatezza della prassi decostruttiva. Come anticipato, 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. Il gioco a cui Derrida si riferisce è quello che si genera nel momento in cui lo strutturalismo mette in discussione il medesimo sistema di

pensiero da cui nasce: il nucleo centrale del pensiero teorico diventa dunque la struttura stessa, causando la *sparizione* del centro. L'unica cosa che resta è il gioco di significazione di elementi periferici che rimandano l'uno all'altro, e si attua tramite il discorso. 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 'libero gioco' divenga ciò che Derrida definisce il movimento della *supplementarità*: i segni si sostituiscono temporaneamente e 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".[17]

La teorizzazione di Derrida ha inserito nel discorso sul gioco una rivendicazione dell'ambiguità del concetto che è diventata da quel momento essenziale. Ad esempio, il concetto di 'flow' dello psicologo ungherese Mihaly Csikszentmihalyi[18] appare debitore di questo posizionamento intellettuale: Csikszentmihalyi illustra il 'flow' in maniera appunto fluida, come una condizione dinamica di immersione raggiunta specificamente in situazioni ludiche ed autoteliche. Inoltre, tra gli studiosi che hanno abbracciato con maggior decisione la legittimazione dell'ambiguità del gioco nella teoria ricordiamo Brian Sutton-Smith, che nel suo *The Ambiguity of Play* (1997) 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, egli 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

[17] Jacques Derrida, *La scrittura e la differenza*, con introduzione di Gianni Vattimo (Torino: Einaudi, 1990), 372.

[18] È doveroso ricordare in questa sede ciò che Csikszentmihalyi stesso ha dichiarato nel suo stesso libro del 1975 *Beyond Boredom and Anxiety*, 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.

autonomia del sé, e infine il gioco come frivolezza), concludendo che il gioco è una 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.

Concludiamo questo capitolo con una postilla sul gioco interpretato come esperienza estetica, segnalando la trattazione che ne fa Hans-Georg Gadamer in *Verità e Metodo* (1960): i suoi nodi discorsivi principali sono identificabili nella posizione stratificata e dinamica del giocatore, nella sua autorappresentazione e nella conferma del nesso kantiano/schilleriano tra arte e gioco. Gadamer delinea l'esperienza ludica come 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 mobile 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",[19] 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*".[20] Per molti versi, l'argomentazione gadameriana ricorda quella bachtiniana (che verrà approfondita maggiormente nel capitolo successivo), nonostante sia improbabile che Gadamer avesse avuto modo di leggere il lavoro di Bachtin sul carnevalesco: 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.

[19] Hans-Georg Gadamer (1960), *Verità e metodo*, a cura di Gianni Vattimo (Milano: Bompiani, 2001), 229.

[20] Gadamer, *Verità e metodo*, 237.

2.
METAFORA E SCONFINAMENTI. STRUMENTI TEORICI PER UNA CRITICA LUDICA

> *Play can also disruptively reveal our conventions, assumptions, biases, and dislikes. In disrupting the normal 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.*
> Miguel Sicart, *Play Matters*, 15.

La breve ricognizione teorica del capitolo precedente mirava a fornire una panoramica generale sul gioco e sul ludico nel contesto filosofico, sociologico e antropologico Occidentale. Tuttavia, oltre a prevedere l'impiego della strumentazione pertinente al campo della teoria ludica in senso stretto, sul piano teorico questo volume si avvale dell'apporto di pensatori canonicamente non associati (o associati solo parzialmente) alla nozione di gioco, quali Michel Foucault, Michail Bachtin, Herbert Marcuse, Pierre Bourdieu. Pertanto, questo secondo capitolo farà emergere i punti di connessione fra l'idea di gioco e il lavoro tali pensatori, illustrando il modo in cui alcune delle categorie da loro elaborate possono rivelarsi utili all'analisi delle dinamiche dei giochi e del ludico presenti nei racconti. Verranno altresì illustrati alcuni nodi concettuali presenti nell'opera di Victor W. Turner, Bernard Suits ed Erving Goffman:

le loro teorizzazioni, già tradizionalmente ricondotte al campo della teoria del gioco, si rivelano particolarmente funzionali a mettere in luce alcuni nuclei fondamentali all'interno della narrazione. Va notato, inoltre, che la metà delle opere qui esaminate hanno visto la luce e/o avuto fortuna critica negli anni Sessanta del secolo scorso, mentre le rimanenti si configurano come riflessioni scaturite direttamente a partire da quel periodo – ulteriore elemento a conferma della designazione di quel decennio come emblematico di un 'ludic turn' nella cultura Occidentale.[1] Il capitolo procederà poi ad approfondire i tre concetti di eterotopia (Michel Foucault), soglia (Victor W. Turner) e guastafeste (Johan Huizinga), alla luce dei quali verranno considerati il gioco e il ludico nei racconti; in conclusione, verrà fornita una precisazione sulle forme del ludico che verranno investigate nei racconti.

Il corpo in gioco: il carnevalesco di Michail Bachtin

L'inclusione di Michail Bachtin tra i teorici del gioco può essere interpretata come una scelta singolare: nella sua produzione critica, Bachtin non lavora specificamente sulla teoria del gioco, per cui rischia di figurare, non del tutto a torto, quasi come un *outsider* in questo quadro di riferimento. Tuttavia, nel già citato numero di *Yale French Studies* "Game, Play and Literature" troviamo un capitolo a sua firma dedicato al gioco in Rabelais: pur essendo

[1] Sul 'ludic turn', la 'ludificazione' della cultura (e della vita adulta) in relazione all'identità postmoderna a partire dagli anni Sessanta e le sue implicazioni sono stati pubblicati numerosi contributi. In questa sede, si evidenziano Peppino Ortoleva, "Homo ludicus. The ubiquity of play and its roles in present society", *G|A|M|E* 1 (2012), 5-17; Valerie Frissen, Jos de Mul and Joost Raessens, "Homo Ludens 2.0: Play, Media and Identity", in *Contemporary Culture: New Directions in Art and Humanities Research*, a cura di Judith Thissen, Robert Zwijnenberg e Kitty Zijlmans (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012), 75-92; Joost Raessens, "Playful Identities, or the Ludification of Culture", *Games and Culture* 1.1 (2006), 52-57. Dello stesso autore, si veda anche il successivo "Homo Ludens 2.0: The Ludic Turn in Media Theory" (Utrecht: Utrecht University Press, 2012).

esso solo un estratto delle parti dedicate ai giochi di *Rabelais and His World* (uscito proprio quell'anno negli Stati Uniti in traduzione inglese), non ne passa inosservata l'inclusione in un testo che attribuisce la sua attenzione sistematica al gioco, in un periodo di tale fermento critico attorno alla tematica. Quest'inclusione non sfugge neppure ad alcuni importanti critici letterari, come Wilson ed Edwards,[2] il quale sottolinea il rapporto tra il pensiero bachtiniano e la sovversione delle regole del gioco; sul versante teorico, Lynn E. Cohen considera che applicare il pensiero bachtiniano al gioco "is an underdeveloped but potentially very promising resource for studying play".[3] Seguendo questa traiettoria, interpreterò Bachtin come un 'pensatore ludico', soffermandomi maggiormente sui modelli del carnevalesco e grottesco, poiché proprio in questi concetti della teoria bachtiniana risiede il maggiore potenziale di novità, in ottica di gioco.

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 pioneristica argomentazione (che a Bachtin costò il titolo di dottore di ricerca). Nel suo trattato, Bachtin reinterpreta l'opera dell'autore rinascimentale François Rabelais secondo criteri radicalmente differenti rispetto alla lettura attribuita al romanzo francese dalla critica, riconfigurando i due parametri principali attraverso cui leggere le vicissitudini di Gargantua e Pantagruel: il carnevalesco ed il grottesco. La tesi di Bachtin opera un mutamento di paradigma relativamente alla let-

[2] Cfr. Brian Edwards, *Theories of Play and Postmodern Fiction*, cap. 2.

[3] Lynn E. Cohen, "Play through a Bakhtinian Lens", in *The Handbook of The Study of Play*, a cura di James E. Johnson, Scott G. Eberle, Thomas S. Henricks, David Kuschner, vol. 1 (Lanham: Rowman & Littlefield, 2015), 215. Sull'impiego del pensiero bachtiniano in chiave ludica, si veda anche Maria Øksnes, "'We sneak off to play what we want!'. Bakhtin's carnival and children's play", in *The Philosophy of Play*, a cura di Emily Ryall, Wendy Russell, Malcom MacLean (London and New York: Routledge, 2013), 141-151.

tura di quello specifico testo concepito in chiave storico-filosofica, diventando un caposaldo per le successive letture critiche che si sono avvalse di quest'argomentazione per mettere in nuova luce il corpo, il comico, la festa, la risata e i livelli di cultura nelle opere letterarie.

I due distinti *fils rouges* del ludico e del gioco corrono paralleli l'uno all'altro, ricongiungendosi infine ai due temi portanti del grottesco e del carnevalesco all'interno della trattazione bachtiniana. Partiamo quindi da questi ultimi, esplicitando in entrambi i casi le connessioni col ludico e con il gioco. In Bachtin la nozione di "carnevale" include le feste popolari accomunate da un'atmosfera che lo studioso denomina 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 la 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. Caratteristici dell'atmosfera carnevalesca sono alcuni elementi ambivalenti e simbolici della rinascita e del rinnovamento tanto dell'individuo quanto della società intera, e soprattutto il corpo grottesco: esso è concettualizzato da Bachtin come categoria 'reale' in opposizione al corpo classico, emblema del limite preciso e misurato e 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".[4] 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

[4] Michail Bachtin (1965), *L'opera di Rabelais e la cultura popolare: riso, carnevale e festa nella tradizione medievale e rinascimentale* (Torino: Einaudi, 2001), 32.

corpo grottesco non è separato né finito, non è individuale, ma si amalgama, sconfina 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 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 […]".[5] L'esperienza del carnevale medievale richiede quindi forma mutabile e giocosa, opposta e in contrasto con la fissità del principio egemonico di precisione classica, di cui denuncia 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 incompiuta e caotica che connette le due sfere. E l'attualizzazione di questa zona liminale, ossia la dimensione carnevalesca, è *resa possibile* dal suo carattere essenzialmente ludico; l'atmosfera ludico-carnevalesca eccede e scompiglia le cornici di significato fino a creare un paradigma aperto e orientato al 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").[6]

Nel terzo capitolo de *L'opera di Rabelais e la cultura popolare* 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

[5] Bachtin, *L'opera di Rabelais e la cultura popolare,* 417-418.
[6] Bachtin, *L'opera di Rabelais e la cultura popolare,* 93.

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. 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 medesimo capitolo, Bachtin si dedica altresì ad un'analisi dei 217 giochi giocati dal gigante Gargantua, a proposito dei quali argomenta:

> 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. […] [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.[7]

Bachtin rileva come questo tipo di giochi carnevaleschi conservino pertanto il loro aspetto filosofico e risultino quindi non assimilabili a frivolezza e mero intrattenimento. Eppure, egli ricorda 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.

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

[7] Bachtin, *L'opera di Rabelais e la cultura popolare,* 256-257.

Carnevale di cui sono parte; l'elemento ludico da un lato è creativo, libero ed *in fieri*, e dall'altro risulta sfuggente, a tratti fumoso; il gioco è in festosa lotta con le regole che ribalta e in relazione ambigua col contesto in cui si svolge – un contesto che in ogni caso pare confinarlo 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".[8] L'accento viene posto dunque sul potenziale destrutturante della trasgressione carnevalesca, che rifugiandosi in un'ambiguità irrisolta sopravvive alla censura e offre possibilità concrete di rinnovamento delle gerarchie.

L'estetica ludica rivoluzionaria di Herbert Marcuse

La problematizzazione della dicotomia tra gioco e lavoro ritorna prepotentemente al centro del lavoro degli studiosi della Scuola di Francoforte, attiva tra la Germania e gli Stati Uniti nel campo della critica sociale neo-marxista. Nella concezione dei francofortesi (tra i cui membri principali ricordiamo Theodor Adorno, Max Horkheimer, Jürgen Habermas, Walter Benjamin ed Herbert Marcuse), 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.

[8] Bachtin, *L'opera di Rabelais e la cultura popolare*, 41.

Nonostante questa cupa e scarsamente ludica visione generale, alcuni tra gli studiosi della Scuola elaborano percorsi più ottimisti: in questa sezione mi dedicherò ad esplorare il pensiero del membro della Scuola di Francoforte che ha riservato maggiore importanza alla funzione del gioco, ovvero Herbert Marcuse. Marcuse è infatti noto per essere stato interlocutore e, in qualche misura, portavoce dell'ondata di ribellione controculturale che ha scosso cronache, sistemi di pensiero, quotidianità e la stessa produzione artistica negli anni Sessanta – anche, crucialmente, nel segno del gioco. Nella sua riflessione filosofica, ma anche sociologica e soprattutto politica, Marcuse assegna al gioco e soprattutto 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 una prospettiva che salda arte, ludicità e politica in modo inedito, favorendo un'apertura in cui opera una spinta propulsiva in chiave ludica potente.

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 filosofico di Schiller. Marcuse concilia entrambe le teorizzazioni, elaborando un modello teorico di critica al sistema capitalistico industriale avanzato, superando lo stallo, causa di infelicità, specifico della visione freudiana e attualizzando nella condizione della società postindustriale la teoria romantica schilleriana, che viene concettualizzata come elemento di rottura. Recuperando il pensiero freudiano, Marcuse definisce l'Eros (o principio di piacere) 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 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 similmente corrisponde non alla morte, ma piuttosto ad una tendenza alla quiete, alla stasi, all'ordine. 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 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.

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 inquadrate 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".[9] 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 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, ovvero incapace di suggerire una dimensione esterna ed alternativa a quella in cui si svolge.

Appare utile a questo punto osservare le esperienze estetiche qui in un'ottica più specificamente ludica. 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 creazione e della fruizione dell'opera, in quanto propedeutiche unicamente alla riproduzione dello stesso sistema produttivo e del consumo acritico.

[9] Herbert Marcuse, *Eros e civiltà* (Torino: Einaudi, 2001), 135.

Eppure Marcuse 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 delineato nel capitolo precedente: in esso, l'individuo è *illuso* in un cerchio magico che lo separa dal tempo e dallo spazio fisico del 'reale', è impegnato in un'attività autotelica e oltretutto immersiva (torna qui l'dea del *flow*), che ha scelto di intraprendere liberamente, in modo svincolato dal principio di prestazione. La nozione di 'alienazione artistica' marcusiana costituisce dunque una concreta 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, in cui riecheggia senza difficoltà quella, aristotelica prima e huizinghiana poi, tra la serietà ed il gioco. Quest'annosa distinzione implica la conseguenza di esiliare il gioco 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.[10]

[10] Marcuse, *Eros e civiltà*, 137: "Il Grande Rifiuto è la protesta contro la repressione superflua, la lotta per la forma definitiva di libertà".

In *Eros e civiltà*, 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 condurrebbe ad una 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. 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: "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".[11] Quella prospettata da Marcuse è una società in cui il principio di piacere non prevale sul principio di realtà, bensì *si sostituisce* ad esso, trascendendone le 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

[11] Marcuse *Eros e civiltà*, 179.

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 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.[12]

Relativamente al rischio 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.[13]

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 concreti 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, ov-

[12] Marcuse, *Eros e civiltà*, 236-237.

[13] L'idea di una società di questo genere era presente già in filosofi come il socialista utopista Charles Fourier (1772-1837), cui Marcuse si rifà esplicitamente (Cfr. Marcuse, *Eros e civiltà*, 231-232).

vero quella identificabile 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 schermo della parola 'gioco': Marcuse intende con 'sistema' non le dinamiche che definiscono il gioco liberatorio, avente valore estetico e a tutti gli effetti rivoluzionario di *Eros e civiltà*, bensì 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.[14]

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, scardinandolo completamente. 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. Infine, è utile evidenziare che, interrogato nel merito della propensione di Huizinga per l'idea di gioco come tensione

[14] Herbert Marcuse, *L'uomo a una dimensione* (Torino: Einaudi, 1993), 265.

agonistica, Marcuse dichiara di non credere nella possibilità di un gioco non competitivo, aggiungendo però di credere nella possibilità di una (sana, corretta) competizione creativa – ovvero nell'idea di una competizione 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.

È doveroso concludere questa sezione ricordando che sono stati evidenziati vari nodi problematici del pensiero marcusiano 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.[15]

[15] Marco Bascetta, "Introduzione", in Herbert Marcuse, *La fine dell'utopia* (Roma: Manifestolibri, 2008), 13.

Il gioco come eterotopia in Michel Foucault

Da sempre concentrato sul rapporto tra sistema sociale, potere e sapere, anche il discorso filosofico di Michel Foucault non ha tralasciato l'impiego della metafora del gioco: anzi, egli vi ricorre ampiamente negli anni Ottanta, designando l'obiettivo principale della sua carriera come l'analisi di "giochi di verità",[16] ovvero di procedure di produzione della verità. Il filosofo francese sottolinea inoltre gli aspetti di agonismo e strategia (altri due elementi comuni al gioco) che contraddistinguono la relazione tra potere, sapere e verità, in modo svincolato da ogni aspetto etico. Ma il legame più interessante tra la produzione teorica di Foucault e il gioco si verifica in una sua indagine sullo spazio (e sulla sua dislocazione), che ne dichiara l'impossibile neutralità. Quella di 'eterotopia' si dimostra in realtà una delle nozioni più duttili e sfumate della ricchissima teoria foucaultiana, ed ha per questo 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 il suo primo punto di congiunzione con la nozione di gioco, alla cui scivolosità siamo ormai avvezzi e del quale abbiamo esaminato il carattere ambivalente (prescrittivo/liberatorio, conservatore/sovversivo, inscritto/al di fuori dello spazio istituzionale). Questo concetto spaziale viene anticipato già ne *Le parole e le cose* in termini che ne sottolineano il potenziale destabilizzante[17] ed approfondito in un discorso tenuto per un'emittente radiofonica nel 1966 sul tema 'utopia e letteratura.' In quell'occasio-

[16] Cfr. Michel Foucault (1988), *Tecnologie del sé*, a cura di Luther H. Martin, Huck Gutman, Patrick H. Hutton (Torino: Bollati Boringhieri, 1992).

[17] "Le *utopie* consolano: se infatti non hanno luogo reale si schiudono tuttavia in uno spazio meraviglioso e liscio; […] Le *eterotopie* inquietano, senz'altro perché minano segretamente il linguaggio, perché vietano di nominare questo e quello, perché spezzano e aggrovigliano i luoghi comuni, perché devastano anzi tempo la 'sintassi' e non soltanto quella meno manifesta che fa 'tenere insieme' (a fianco e di fronte le une alle altre) le parole e le cose" (Michel Foucault [1966], *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane* [Milano: Rizzoli, 1970], 7).

ne Foucault fece esplicito riferimento 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. Esplorare lo spazio eterotopico come spazio ludico si configura dunque come un'operazione necessaria, in grado di condurre a esiti originali.

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 […]".[18] Laddove l'associazione eterotopia – campo di gioco appare naturale (e non stupisce dunque sia Foucault stesso a evidenziarla nel suo discorso), proseguendo nella comparazione dei principi descrittivi delle eterotopie si riscontrano ulteriori affinità con il gioco. 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".[19]

Si vede quindi come, al pari del gioco, 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

[18] Michel Foucault, *Eterotopia* (Milano: Mimesis, 1994), 14.
[19] Foucault, *Eterotopia*, 19.

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) e rimanda quindi alla segregazione spaziotemporale del 'cerchio magico', è proprio nell'eventuale funzione critica dell'eterotopia verso quest'ultimo che risiede il 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. È proprio in questa rinegoziazione del paradigma ludico che risiede il potenziale dell'eterotopia come lente interpretativa del gioco: attraverso questa nozione vengono evidenziati nodi critici, instabilità e ipotetiche traiettorie divergenti.[20]

Erving Goffman e la 'membrana porosa'

Il lavoro sociologico di Erving Goffman sul gioco si dipana in due testi principali: *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 (1961), e *Strategic Interaction*, in italiano *L'interazione strategica*, che riguarda

[20] Una simile lettura in chiave contro-egemonica del concetto di eterotopia in contesto politico si ritrova nell'introduzione a *The Futures of American Studies*, il celebre volume curato da Robyn Wiegman e Donald E. Pease. Un'operazione affine è stata condotta anche da Micol Seigel, Lessie Jo Frazier e David Sartorius nel riconcettualizzare l'eterotopia come dimensione transnazionale in grado di favorire radicali cambiamenti politici: "Heterotopia is a transnational formulation that can remove revolution from the bounds of nation and locate it instead in the multi-sited, relationally-constituted spaces where radical change takes place" ("The Spatial Politics of Radical Change, an Introduction", *Journal of Transnational American Studies* 4.2 (2012), 1-19, qui 2-3.

più specificamente la teoria matematica dei giochi (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 di *Espressione e identità*, Goffman prende in esame delle interazioni sociali, la cui unità minima è la 'riunione focalizzata'. Il sociologo canadese/statunitense ne 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. Tra le regole che formalizzano tali incontri, Goffman individua la possibilità di inserire tra gli strumenti e le risorse del gioco oggetti di diverso uso, che vengono rifunzionalizzati come elementi ludici (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 generalmente ordinari. Una volta stabiliti gli elementi che lo compongono, il gioco si svolge grazie all'inquadramento in una cornice, che ne tutela l'isolamento dal 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".[21]

[21] Salvador, *In gioco e fuori gioco*, 29.

Questa dinamica viene esemplificata dalla metafora della membrana cellulare, che racchiude il mondo del gioco/le interazioni, tanto biologicamente quanto psicologicamente, e si pone come elemento di articolazione dialettica tra elementi interni ed esterni al gioco. Tale metafora 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 di gioco; 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 goduto, essai si rivela altresì uno strumento d'analisi prezioso anche in rapporto a testi letterari.

The Grasshopper, *ovvero lezioni di gioco da una Cicala morente*

The Grasshopper. Games, Life and Utopia di Bernard Suits è un testo molto particolare, che si colloca all'incrocio tra il dialogo platonico, la fiaba di Esopo e la parabola. Pubblicato nel 1978, è un esercizio intellettuale stilisticamente singolare che è sempre stato ed è ancora sotto la lente critica, e che indubbiamente introduce alcuni nodi concettuali cogenti, che verranno delineati in questa

sezione. La Cicala è la protagonista 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 nonostante tutto il suo punto di vista, 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 precisazioni 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 [prelusory goal], using only means permitted by rules [lusory 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 [lusory 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.[22]

Nel suo libro, Suits chiarisce gradualmente i tre punti chiave in parentesi quadre di questa densa enunciazione. Il '*prelusory 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 stesso (Suits non identifica sistematicamente il raggiungimento della vittoria in un gioco competitivo come '*prelusory goal*' di *tutti* i giochi); '*lusory means*' sono i mezzi leciti, nel contesto del gioco, tramite i quali i giocatori cercano di raggiungere il proprio obiettivo. Relativamente alle regole, Suits opera una distinzione in due categorie, nello specifico le regole connesse al '*prelusory goal*' e quelle connesse al '*lusory goal*': il filosofo specifica che le regole

[22] Bernard Suits, *The Grasshopper. Games, Life and Utopia* (Toronto: University of Toronto Press, 1978), 41.

che ritiene pertinenti alla sua illustrazione del 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 '*lusory goal*' vengono invece 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");[23] in quanto tali, sono norme che hanno a che fare più specificamente col ludico.

Segue quindi uno dei nodi teorici più interessanti in Suits, ovvero quello di '*lusory attitude*': si tratta, in breve, dell'accettazione delle regole necessaria da parte di tutti i giocatori per poter cominciare il gioco. 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*, un classico della manualistica per *game designers* (che tuttavia offre notevoli spunti anche a studiosi di gioco in senso 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".[24] Da quest'angolazione, ovvero osservata in purezza e in un contesto ideale, la '*lusory attitude*' può essere definita una *politica* del gioco: come ogni sistema democratico, 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

[23] Suits, *The Grasshopper*, 38.

[24] Katie Salen Tekinbaş ed Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals* (Cambridge: MIT Press, 2003), 114.

e collima con una visione eticamente alta, seppure individualmente e collettivamente vantaggiosa, della propria posizionalità e del gioco/Stato stesso. Quello della '*lusory attitude*' è un passaggio cruciale nella teoria del gioco, 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.

Collisioni tra ludico, liminale e liminoide in Victor W. Turner

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 più contraddittoria: 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'.

Turner procede argomentando per punti, e la prima distinzione che opera 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, ciclici e di transizione, in contrapposizione ai fenomeni liminoidi, che si pongono invece come rappresentazioni individuali non cicliche e non transizionali, 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 complica 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.[25] 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 liminoidi come un prodotto e un sintomo della società industriale, e non esita a utilizzare per essi il termine *commodity*: essi sono pertanto *anche* inequivocabilmente merce, frutto del privilegio, connessi al profitto. È pertanto legittimo interrogarsi sul potenziale antisistemico di fenomeni di questo tipo rivelarsi antisistemici: difficilmente essi paiono favorire cambiamenti su scala societaria, essendo infatti il portato di spinte creative spiccatamente individualiste intrinsecamente legate al mercato.[26]

[25] Turner aveva sicuramente letto Bachtin e nei suoi scritti stigmatizza come troppo ingenue le aperture del carnevalesco e del grottesco a potenzialità rivoluzionarie, che a tratti traspaiono nel lavoro del teorico russo.

[26] In questo senso, è interessante la definizione di 'liminoide' come "relativistic purposelessness" fornita da Lourens Minnema: lo studioso associa la nozione di Turner alla sensibilità postmoderna. Cfr. Lourens Minnema, "Play

Anche Mihai Spariosu, che ha lavorato estensivamente sull'opera di Turner,[27] esprime le sue perplessità nel saggio "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. Spariosu 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. Riecheggiando Derrida, Spariosu evidenzia 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 trasformi 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."[28] 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, sottolineandone altresì la relazione gerarchica: "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".[29] Una precisazione importante, che getta le basi di un inedito percorso teorico che interseca il gioco con questioni fondamentali quali i rapporti di potere, quelli col canone letterario,

and (Post)Modern Culture: An Essay on Changes in the Scientific Interest in the Phenomenon of Play", *Cultural Dynamics* 10.21 (1998), 21-47.

[27] Si segnala a tal proposito soprattutto il suo *The Wreath of Wild Olive: Play, Liminality and the Study of Literature* (1997).

[28] 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), 13-26, qui 18.

[29] Spariosu, "Exile and Utopia as Liminal Play. A Cultural-Theoretical Approach", qui 19.

la discriminazione razziale e di genere; un percorso non lontano, al contrario tangenziale, al discorso sulla marginalità grottesca e ludica bachtiniana – una giocosità sancita ritualmente e dagli aspetti antigerarchici, che nell'insistere sulla soglia tra eccezionale e ordinario suggerisce una rifrazione attiva di cambiamenti a livello strutturale.

Pierre Bourdieu e la teoria del campo sociale

L'introduzione di Pierre Bourdieu nel novero dei teorici del gioco è un'operazione che necessita di essere adeguatamente motivata e contestualizzata. Da un lato, la celebre adozione della metafora del gioco per illustrare le dinamiche, i ruoli, le poste del campo sociale è lapalissiana e non sembra richiedere interpretazioni particolarmente spericolate per chiarire l'inclusione di Bourdieu in questo capitolo; dall'altro, tuttavia, è noto che il pensiero di questo studioso, in quanto sistematico e inquadrato in un apparato teorico rigoroso, è difficilmente declinabile come parte di un'angolazione teorica attraverso cui analizzare un fenomeno specifico; considerarne (estrapolandola dal suo ampio contesto) la metafora del gioco rischia di costituirsi come una funzionale ma ridondante equivalenza interpretativa delle dinamiche sociali. Pertanto, la 'mossa' di includere Bourdieu come teorico del gioco in questo studio è dichiaratamente sperimentale: il suo apparato teorico verrà inteso come una potenziale lente diagnostica per decifrare tensioni e instabilità all'interno dei processi ludici, anche in rapporto alla sua concettualizzazione delle esperienze estetiche come elemento di distinzione.

L'impegno concettuale di Bourdieu si situa nell'intersezione tra sociologia, antropologia e filosofia, confermandosi in corrispondenza con l'orientamento interdisciplinare di questa trattazione. Nel rapportarsi all'elaborazione teorica di Bourdieu è indispensabile dotarsi di alcuni presupposti ermeneutici che costituiscono i punti cardinali nel discorso da lui fondato: seguendo la trasposizione di

concetti economici applicati alla religione già proposta da Max Weber, il filosofo francese predispone infatti un lessico specifico che aggiunge ad un'analisi marxista della società un'inedita lettura dell'economia del simbolico. Ciononostante, il suo discorso non trascolora mai al livello di una teoria puramente concettuale: 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 i concetti di campo, capitale e *habitus* che ci avvicineremo quindi al lavoro di Bourdieu.

La metafora del campo viene introdotta dallo psicologo Kurt Lewin alcuni decenni prima della formulazione bourdieusiana, secondo la quale 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";[30] alla luce di questa concettualizzazione, Bourdieu esamina 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 *doxa*; in ogni campo, la *doxa* viene infine imposta e fatta rispettare da figure autorevoli riconosciute unanimemente come tali. Oltre alle equivalenze palesi (e semanticamente evidenti) tra il campo sociale e il campo da gioco, va sottolineato che Bourdieu stesso fa più volte riferimento a Huizinga nei suoi scritti. Ad esempio, da Huizinga mutua il concetto di *illusio*, ed intorno ad esso propone la sua modulazione dell'idea di 'interesse' nel partecipare a un gioco: "i giochi sociali sono giochi

[30] Pierre Bourdieu (1994), *Ragioni pratiche* (Bologna: Il Mulino, 2009), 135.

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".[31] Questa definizione condensa il carattere di necessario autotelismo del gioco e del ludico, implicando un'idea di comunità che emerge dal gioco ed è da esso determinata.

All'interno del campo, si dispiega e si esercita il peso specifico di ciò che Bourdieu denomina 'capitale'. Nella sua ottica, ne esistono quattro tipi: il capitale 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 che un individuo possiede (e che gli viene automaticamente attribuito) all'interno del campo in cui è inserito. Pertanto, 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. La metafora del gioco è centrale alla nozione di capitale, in Bourdieu, che più volte ricorre esplicitamente all'idea di una partita a scacchi per commentare la funzione di quest'ultimo, che paragona anche a una pila di gettoni – una risorsa simbolica che determina la traiettoria e le mosse del giocatore.[32] Bourdieu delinea anche una forza magica del capitale, che esercita "una sorta di azione a distanza, senza contatto fisico",[33] perché riconosciuta da agenti del campo sociale in base alle loro attese collettive. Su queste si fonda anche la cieca ubbidienza alla violenza simbolica, 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

[31] *Ibid*.

[32] Pierre Bourdieu, *Risposte. Per una antropologia riflessiva* (Torino: Bollati Boringhieri, 1992), 69.

[33] Bourdieu, *Ragioni pratiche*, 169.

su una "teoria della credenza", ovvero un'introiezione doxica delle strutture egemoniche e delle loro ramificazioni. In ottica ludica, quest'ultimo nesso concettuale 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. Bourdieu sembra denunciare implicitamente l'inaffidabilità del gioco, finanche la sua natura violenta e ingiusta; ma è parlando di *habitus* che la sua teorizzazione ci lascia scoprire un timido spiraglio.

Nel definire l'*habitus*, Bourdieu parla di "disposizioni acquisite",[34] descritte 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".[35] All'*habitus* sono perciò legate le aspettative tanto dei vari attori sociali 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 di ritenere la visione bourdieusiana della società come completamente deterministica: l'*habitus* è sì un meccanismo strutturante di disposizioni acquisite, ma contiene anche una componente di performatività, in quanto tali disposizioni vengono manifestate attraverso un'azione individuale, che non può dunque prescindere da potenziali manipolazioni. Bourdieu stesso 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'autodeterminazione: egli etichetta il proprio orien-

[34] Bourdieu, *Ragioni Pratiche*, 163.
[35] *Ibid*.

tamento 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 ne *Le regole dell'arte*: "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".[36]

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 così che i confini tra i campi sociali/di gioco restano sfumati e patteggiabili: questo concetto dunque richiama implicitamente 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. Tirando le somme, emerge con chiarezza anche nel pensiero bourdieusiano l'esigenza di mobilità nei ruoli della modernità (o forse, il chiaro dramma dell'instabilità nei ruoli della postmodernità); tuttavia, in quanto studioso influenzato dal pensiero strutturalista ed estremamente consapevole delle dinamiche di genere, appartenenza etnica e classe, Bourdieu sembra poco incline ad affidarsi con fiducia incontrastata alle potenzialità trasformative del gioco. Piuttosto, egli individua nella metafora del gioco *in primis* uno strumento diagnostico, attraverso il quale prendere consapevolezza che prima della duttilità e della potenzialità offerte dalla dimensione ludica è necessario riconoscere le sue zone grigie, dei suoi trucchi e dei suoi meccanismi inceppati.

[36] Bourdieu, *Le regole dell'arte: genesi e struttura del campo letterario*, 418.

Concludiamo questa sezione soffermandoci sulle corrispondenze tra il pensiero bourdieusiano ed il ludico. Finora, difatti, abbiamo esplorato prevalentemente l'ambito molto strutturato del gioco e, nello specifico, del gioco competitivo; la componente agonale ricorre tuttavia anche nel modo in cui Bourdieu concettualizza il gioco in connessione all'esperienza estetica. Ad esempio, il filosofo dedica un intero testo, *Le regole dell'arte* (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 marxianamente intesi come sovrastrutturali, egli arriva a spiegarne 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 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, risultando pertanto preziosa e foriera di evoluzioni anche sul piano estetico.

L'analisi sviluppata ne *Le regole dell'arte* è in realtà preceduta dal discorso sulla distinzione elaborato ne *La distinzione. Critica sociale del gusto*, un testo del 1979 dedicato alla mappatura del criterio estetico attraverso e nella sua intersezione con le classi sociali. In questo volume, Bourdieu elabora una teoria della 'distinzione' come cartina al tornasole dell'appartenenza ad un determinato ceto sociale e, pertanto, strettamente legata anche al capitale culturale e sociale del gruppo specifico di riferimento. L'adesione apparentemente naturale ad un determinato gusto estetico, quindi, ricalcherebbe una dinamica del tutto ideologica e connessa alla costruzione identitaria e di classe, che si attua attraverso l'elezione di determinati elementi estetici ma anche per distacco da essi – mentre la posta in gioco finale è costituita dall'accrescimento del proprio capitale culturale e sociale. In questo quadro, i gusti estetici delle diverse classi sono in

lotta tra di loro: l'estetica popolare delle classi lavoratrici viene definita antikantiana in quanto non disinteressata, ma funzionale e in continuità con la vita della *working class*, che desidera riconoscere sé stessa nell'opera. Ad essa si contrappone un'estetica 'distintiva', che presuppone il possesso di una determinata competenza per essere creata e fruita, nonché di un'ulteriore distanza: quella dal bisogno materiale. Quest'atteggiamento di differenza estetica corrisponde perciò anche alla manifestazione una posizione privilegiata nello spazio sociale che si esemplifica tramite il disgusto ed il rifiuto, tanto del 'barbarismo' della classe popolare, quanto dell'artista nei confronti della borghesia conformista e ipocrita: Bourdieu definisce quest'antagonismo un "gioco di rifiuti".[37] Vedremo quindi come quest'analisi bourdieusiana si applica alle *performance* ludiche, interpretabili dunque anche alla luce di una scelta di distinzione collegata all'acquisizione di capitale simbolico (e monetizzabile).

Un'ipotesi di percorso teorico: i giochi e il ludico attraverso l'eterotopia, la soglia ed il/la guastafeste

In questa sezione proverò ad elaborare una traiettoria teorica che, snodandosi attraverso i tre concetti di eterotopia, soglia e guastafeste, si configura come strumento per interpretare le dinamiche e gli esiti del gioco e del ludico all'interno dei racconti che compongono il corpus di questo studio. Esaminiamo dunque più nel dettaglio le caratteristiche di queste tre nozioni, approfondendo i nessi organici che intercorrono tra esse.

La natura spaziale dell'eterotopia porta inevitabilmente quest'ultima ad essere associata col campo in cui il gioco /il ludico si svolgono. Come illustrato in precedenza, il processo di gioco si trova tuttavia in uno stato di interdipendenza da ciò che abbiamo definito lo spazio istituzionale, ovvero lo spazio sociale all'interno/in

[37] Pierre Bourdieu (1979), *La distinzione. Critica sociale del gusto* (Bologna: Il Mulino, 1983), 57.

parallelo al quale il gioco esiste; e abbiamo visto come i due spazi siano destinati ad influenzare e determinare l'un l'altro. Infatti, 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 riformulano. 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 eppure indispensabile del gioco con la realtà circostante può essere chiarita ulteriormente dalla metafora dello specchio, che Foucault approfondisce sia in senso utopico che eterotopico. Semplificando in modo che rende poca 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 il soggetto riceve dallo specchio è uno sguardo impossibile, poiché proveniente da una realtà riflessa e virtuale, e tuttavia lucido ed ampio, dato che fornisce una visione sul soggetto riflesso/riflettente che include la realtà circostante, permettendo così 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 il gioco e il ludico come luoghi eterotopici 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, considerando 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.

La constatazione della fluidità dei confini dello spazio eterotopico del gioco e del ludico invita a considerarne più da vicino la sostanza: prevedibilmente, non si tratterà di una natura definita e netta, bensì (come anticipato) di una soglia. È lo stesso Foucault a suggerire questa possibilità, nel suo saggio sull'eterotopia: infatti, egli annovera tra le eterotopie quelle che definisce 'eterotopie di crisi', ovvero i luoghi/momenti in cui avvengono specifici rituali di passaggio legati allo sviluppo biologico (il filosofo menziona i luoghi legati al menarca, al parto, alle prime manifestazioni della virilità, alla deflorazione).[38] Non stupiranno due importanti convergenze tra questa descrizione dell'eterotopia e un paio di concettualizzazioni esaminate in questo capitolo: il grottesco bachtiniano e lo spazio liminale investigato da Turner. Il primo elemento salda

[38] Cfr. Foucault, *Eterotopia*, 13-15.

l'idea della transizione (e della sua specificità spaziotemporale) alle fasi di evoluzione del corpo, ponendo l'accento sull'eccezionalità del momento trasformativo rispetto alla regolarità dell'ordinario (e dunque, dell'"istituzionale"); lo spazio liminale di Turner, poi, coincide perfettamente con la nozione foucaultiana, aggiungendovi la componente ludica ed antistrutturale.

Il discorso si complica ulteriormente se a queste simmetrie aggiungiamo un tassello: Foucault precisa che le eterotopie di crisi sono destinate ad essere gradualmente sostituite, nella società contemporanea, dalle eterotopie "di deviazione", ovvero luoghi ai margini della società in cui vengono confinati gli individui che deviano dalla norma. Ecco dunque che all'eccentricità dei momenti di transizione subentra la stigmatizzazione sistematica di qualsiasi irregolarità, pur temporanea; e allo spazio liminale, foriero di potenziali rovesciamenti in chiave ludica, trasformativa ed antigerarchica, succede lo spazio liminoide, prodotto della società industriale ancillare al potere politico ed economico, dall'ambiguo potere sovversivo. La soglia si configura così come lo spazio della porosità goffmaniana: un limine paradossale e fondamentale, in cui l'evoluzione potenzialmente facilitata dal gioco è al contempo possibile e impossibile, e intrinsecamente legata alla trasgressione – degli spazi, delle regole, delle consuetudini e dei ruoli. È un interstizio inevitabilmente fluido, in cui l'unica certezza è l'instabilità e l'imprevedibilità dell'esito, che può ricondurre il giocatore all'ordine o spingerlo in dimensioni inesplorate, tanto del gioco quanto della propria soggettività.

Ed è proprio la soggettività che domina e manipola la precarietà di questa soglia a segnare l'ultima tappa di questo percorso, con la figura del guastafeste. Concettualizzato da Huizinga in *Homo Ludens*, il guastafeste è contraddistinto da una forte *agency* ed una propensione allo sconfinamento: "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" (15). Huizinga illustra ulteriormente il ruolo del guastafeste, precisando che il suo agire di-

rompente sottrae ai giocatori l'*inlusio*, cioè la condizione essenziale a mantenere il delicato equilibrio del gioco: lo studioso olandese delinea dunque una figura 'viaggiatrice' e iconoclasta, che profana l'argine simbolico del gioco, ovvero le sue regole. Laddove Huizinga traccia un profilo tendenzialmente negativo e quasi tossico del guastafeste, in quanto agente in grado di manomettere l'atmosfera, le coordinate e il senso dei giochi, è importante approfondire le motivazioni di quest'ultimo in modo più disciplinato.

Innanzitutto, è essenziale sottolineare la differenza tra guastafeste e baro; per farlo, ricorriamo alla rigorosa distinzione che ne fa Brian Upton in *The Aesthetic of Play* (2015). Nell'esplorare i possibili elementi di trasgressione presenti nei giochi, Upton rileva che il baro ricorre a dei mezzi illeciti per avvantaggiare sé stesso, rifiutandosi di perdere; pertanto può essere svergognato e ricondotto all'osservanza del codice ludico, che resta peraltro vigente. Il guastafeste invece risulta irrecuperabile, poiché destabilizza l'intero universo del gioco; in quanto tale, non agisce per tornaconto personale, traendo vantaggio da un sistema che desidera aggirare, ma è soggetto, assieme gli altri giocatori, alle conseguenze delle proprie azioni di disturbo. Questo intervento devastatore può essere come reazione alla monotonia ("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"[39]), ma anche secondo criteri etici. In tale prospettiva, la disintegrazione del gioco si configura come una strategia per preservarne lo *status quo*: se il gioco cessa di esistere, le sue dinamiche restano cristallizzate ed immutabili, perché ai giocatori viene sottratta ogni possibilità di mobilitare le proprie risorse. Oppure, al contrario, distruggere il gioco può rivelarsi una mossa di evasione da un sistema ricorsivo e auto-riproduttivo, operata per fondare un sistema ludico basato su coordinate completamente differenti. Questa duplice opzione sottolinea l'aspetto relazionale, anziché ontologico, della ribellione del guastafeste: "cheating isn't a transgression against the game

[39] Brian Upton, *The Aesthetic of Play* (Cambridge: MIT Press, 2015), 72.

itself […]. It is a transgression against the other players. It's an act that has meaning only within a social context".[40]

Il secondo tipo di infrazione appare particolarmente significativo, nell'ottica di una salvaguardia del potenziale d'intrattenimento del gioco, poiché costituisce un'implicita denuncia della rottura del meccanismo interno che dovrebbe determinare l'incertezza dell'esito. Naturalmente, non si vuole qui designare le pratiche trasgressive come esemplari in sé, né si intende sacralizzare il guastafeste 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, l'attitudine a 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. In effetti, lo stesso Huizinga descrive il guastafeste in termini che paiono implicare una sottesa fascinazione per le sue capacità,[41] attribuendogliene inoltre un'altra fondamentale, quella di aggregazione:

> 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. (16)

In questo passaggio si evidenzia il reale impatto rivoluzionario che la figura del guastafeste può produrre nel microcosmo ludico e fuori di esso. Se, difatti, l'*inlusio* del gioco viene messa a dura prova dalla presenza di un guastafeste, il fatto che quest'ultimo tenda a formare gruppo finisce per destabilizzare la nozione stessa di gioco, creando ad esso un'alternativa fondata su premesse differenti (pertanto, anche potenzialmente più attinenti alla definizione di 'gioco'). Va ricordato infatti, sulla scia delle riflessioni di Caillois, che

[40] Upton, *The Aesthetic of Play*, 92.

[41] Nel testo di Huizinga i guastafeste vengono paragonati a "gli apostati, gli eretici, gl'innovatori, i catturati nella propria coscienza" (16).

il gioco e il ludico si costituiscono dome come sistemi 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. In *Rules of Play* viene altresì illustrata l'importanza fondamentale dell'esistenza di quest'orizzonte d'incertezza:

> 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.*[42]

In questa prospettiva, l'uscita dal gioco, la distruzione dello stesso e la fondazione di un paradigma ludico alternativo coincidono fortemente con la mossa eversiva dei giocatori 'reietti' di Marcuse descritti nell'ultima pagina de *L'uomo a una dimensione.* Questi soggetti sottoproletari, interpellati come soggetto rivoluzionario, sono qui riconcettualizzati come guastafeste in grado di sovvertire un gioco truccato: evocando questa potente metafora ludica, Marcuse compie una duplice 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 metodicamente 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. Questo studio, ponendosi nel solco del lavoro concettuale di dilatazione della metafora del gioco alla società e al campo artistico condotto da Marcuse, ne trasferisce la portata simbolica e innovativa nell'ambito di una prassi critica.

[42] Zimmerman e Salen Tekinbaş, *Rules of Play*, 174. Corsivo mio.

I due profili di guastafeste elaborati fino qui sono allora assai differenti. Entrambe le figure emergono ed insistono sulla soglia fluida in cui gioco e 'serietà' si incontrano e contaminano, ma mentre l'uno è sostanzialmente un'emanazione diretta dello spazio istituzionale esterno all'eterotopia ludica, ed è disposto a demolire quest'ultima per eliminarne il potenziale trasformativo, l'altro è parimenti pronto ad annientare il microcosmo del gioco per emanciparsi dagli squilibri interni che ne compromettono la ludicità; questo gesto estremo non corrisponde a un 'suicidio ludico', bensì alla potenziale creazione di un modello ludico inedito, coinvolgente altri ed altre guastafeste. Nelle pagine che seguiranno, verranno rintracciati gli elementi qui delineati all'interno dei racconti di Toni Cade Bambara, Rita Ciresi e Grace Paley, con l'obiettivo di indagarne a fondo la natura e la configurazione, e di valutare l'esito delle tensioni che generano nella narrazione. Data l'ambivalenza della sua natura, i due tipi di guastafeste verranno di volta in volta designati differentemente: il primo, con l'accezione interamente negativa suggerita dalla descrizione di Huizinga, verrà definito appunto "guastafeste". Al secondo invece verrà associato l'aggettivo di "eccentrico", facendo ricorso all'accezione del termine proposta da Teresa de Lauretis nel suo celebre saggio omonimo, formulata per descrivere un soggetto occupante "an 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".[43] 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 critica, contrassegnandola come "a displacement and a self-displacement":[44] un abbandono concettuale di posizioni epistemologiche stabili e comunitarie in favore di una

[43] Teresa de Lauretis, "Eccentric Subjects: Feminist Theory and Historical Consciousness", *Feminist Studies* 16 (Spring 1990), 115-150, qui 127.

[44] de Lauretis, "Eccentric Subjects: Feminist Theory and Historical Consciousness", qui 138.

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 […].[45]

Nell'analisi che condurremo, osserveremo dunque in che modo la posizionalità e l'*ethos* di determinati guastafeste si intersechi con quello dei 'soggetti eccentrici' qui descritti, e ne misureremo la funzione.

Forme ludiche dell'arte nei racconti di Bambara, Ciresi e Paley

Nei tre capitoli di analisi critica dedicati ai racconti di ciascuna autrice verranno approfondite in primo luogo le multiformità del gioco, ma verranno anche osservate le forme del ludico, concentrandosi sulla relazione tra gioco e bellezza e gioco e arte. Più nello specifico ne verranno indagate le regole, nell'intento di stabilire le conseguenze della collisione tra il ludico e la sfera istituzionale esterna ad esso ed esplorare la relazione in cui giochi e ludico stanno tra di loro.

Quest'obiettivo si rivela particolarmente delicato per via dei suoi confini meno stabili e precisabili del ludico rispetto a quelli del gioco. Abbiamo infatti già enucleato nell'introduzione la qualità

[45] de Lauretis, "Eccentric Subjects: Feminist Theory and Historical Consciousness", qui 139.

procedurale del fenomeno ludico, che rende quest'ultimo meno direttamente individuabile di quanto invece si possa dire del gioco; verranno perciò seguite alcune 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".[46]

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 e considerato 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,

[46] Miguel Sicart, *Play Matters* (Cambridge and London: The MIT Press, 2014), 83.

reinterpretandolo a seconda delle proprie competenze, inclinazioni e potenzialità. Questo fatto può rivestire un'importanza cruciale, in quanto nella trasposizione da *performance* astratta e 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,[47] 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

[47] 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), 96-114.

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".[48] Il primo assunto, che è il più vago e per certi versi il più temerario e significativo, viene motivato da Sutton-Smith concentrandosi sull'intrinseca ludicità del processo di decodificazione della storia dal caotico immaginario della mente creativa all'effettiva stesura della narrazione: un'enunciazione procedurale 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 readers":[49] 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 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

[48] Brian Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play*, (Cambridge: Harvard University Press, 1997) 136.

[49] Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play*, 141.

di un'opera letteraria il lettore sia in qualche misura prevalentemente passivo; malgrado la discussione su quest'argomento sia al contempo affascinante e confutabile, affrontarla nel dettaglio porterebbe questo studio molto lontano dal suo principale obiettivo, per cui mi riferirò 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.

Come anticipato, il nesso su cui ci concentreremo maggiormente relativamente al ludico sarà il suo rapporto con le regole, nell'intento di stabilire fino a che punto, nell'eseguire la propria *performance*, il giocatore abbia carta bianca, ed in che modo questo equilibrio venga narrativizzato nei racconti di Bambara, Ciresi e Paley. Partendo dall'assunto che nel ludico siano presenti delle regole formali più fluide rispetto a quelle che organizzano i giochi, nelle attività ludiche a cui abbiamo scelto di fare riferimento (la danza, la musica, la poesia, la narrazione) esse verranno ricondotte a 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 del giocatore, foriera di ricadute trasformative, viene spesso tematizzato in contrasto con la spinta disciplinante dei vari agenti repressivi attivi nelle raccolte di racconti di Bambara, Ciresi e Paley. Le motivazioni ed i

metodi attraverso i quali essi operano pertengono a campi esterni a quello ludico, da cui pure essi rivendicano il diritto di contenere le 'mosse ludiche' dei giocatori arrogandosi una competenza nel campo del ludico che non posseggono, secondo l'atteggiamento tipico dei guastafeste. L'aspetto che i guastafeste sanzionano maggiormente è quello procedurale del ludico, che essi vogliono regolato da criteri interni di rigore formale, al contempo accettabili anche dall'area istituzionale esterna ad esso (ovvero dall'ambiente in cui l'evento ludico si svolge); a sale scopo, viene sovente chiamato in causa il pubblico che assiste alla *performance* ludica dei giocatori come giuria per legittimare la condanna dell'evento ludico percepito come inaccettabile o trasgressivo. Questa funzione castrante del pubblico (che collide clamorosamente con la nozione gadameriana e bachtiniana del pubblico come partecipante attivo del gioco, entità collettiva in sintonia con esso) viene altresì assolta dal riferimento esplicito ad un canone o ad una tradizione che costituisce l'apparato normativo a cui il guastafeste si appella e tramite il quale intende frustrare le espressioni ludiche dei giocatori fino a dominarne e neutralizzarne gli impulsi; nelle pagine che seguono, osserveremo le modalità e gli esiti di questo conflitto e ne indagheremo le funzioni estetiche e narrative nei racconti.

Prima di addentrarci nella lettura critica dei racconti, tuttavia, appare doveroso fornire dei profili biografici e letterari su Toni Cade Bambara, Rita Ciresi e Grace Paley, così da compensare almeno parzialmente le mancanze segnalate, sulla scena critica italiana, in relazione al lavoro delle tre autrici – il tutto con un occhio particolare a come esse incorporano i giochi e il ludico nella loro narrativa breve.

3.
BIOGRAFIE LUDICO-LETTERARIE

Toni Cade Bambara

La breve vita di Toni Cade Bambara è stata segnata dal fermento culturale che l'autrice afroamericana ha animato e di cui è stata parte, che sono altresì l'oggetto del suo interesse narrativo. Nata ad Harlem nel 1939 e registrata all'anagrafe come Miltona Mirkin Cade, fin dai primi anni di vita la futura autrice ed attivista 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 l'impegno letterario di Bambara sono interdipendenti e paralleli, tanto che l'autrice stessa amava definirsi una 'cultural worker'. Nello stesso anno in cui riceve il suo BA in Theater Arts/English (1959), a soli vent'anni 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 scrittrice 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 in tutta la sua produzione artistica multifocale, che include anche documentari come *The Bombing of Osage Avenue* del 1985 (che illustra il bombardamento da parte della polizia di una comunità afroamericana di ispirazione nazionalista e anticapitalista) e *W.E.B. Du Bois: A Biography In Four Voices* del 1996, alla cui scrittura partecipa anche il poeta Amiri Baraka. Lo stesso intreccio tra impegno politico ed estetico si riscontra anche nella produzione saggistica e nelle antologie di autrici afroamericane

curate da Toni Cade Bambara, soprattutto la celebre *The Black Woman* del 1970, una delle prime e più importanti antologie di scrittrici afroamericane. La raccolta contiene poesia, racconti e saggi di varie autrici politicamente impegnate, tra cui Bambara stessa, Nikki Giovanni, Audre Lorde ed Alice Walker:[1] *The Black Woman* non è "soltanto" un manifesto della condizione, della consapevolezza e degli obiettivi di artiste afroamericane che scrivono all'apice del periodo di maggior fermento della storia 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 adolescenza; 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 dopo 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, che vedrà numerose ristampe.

[1] Si noterà come molte delle autrici incluse nell'antologia siano anche esponenti del cosiddetto Black Arts Movement, ovvero il movimento che tra gli anni '60 e '70 propugna un messaggio politico e di orgoglio comunitario attraverso la pratica artistica. Uno dei meriti del volume monografico di Lewis, *"Black People Are My Business"*, è appunto quello di evidenziare la rilevanza del lavoro di Toni Cade Bambara, risituandola in maniera più solida all'interno dell'estetica del BAM.

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,[2] tuttavia non disdegna la scrittura di romanzi, pubblicando nel 1980 *The Salt Eaters*, che viene insignito di vari premi, tra cui l'American Book Award ed il Langston Hughes Society Award. *Those 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 in prevalenza nei ghetti del nord urbano statunitense (benché ve ne siano anche alcune che si svolgono nel sud rurale) e offrono rappresentazioni folgoranti della vita 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 e adolescenti 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*:

[2] Thabiti Lewis e Toni Cade Bambara, a cura di, *Conversations with Toni Cade Bambara* (Jackson: University Press of Mississippi, 2012), 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".

> 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.[3]

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".[4] 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, come vedremo a breve, 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, nell'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 a magnet collecting details in its wake, each of which is essential to the final effect".[4] Bambara cattura nella sua prosa la lingua sincopata, 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

[3] Lewis, *"Black People Are My Business"*, 33.

[4] Toni Cade Bambara (1972), *Gorilla, My Love*, New York, Vintage Books, 2011, p. XII. Tutte le citazioni sono tratte da questa edizione; i numeri di pagina saranno d'ora in poi riportati parenteticamente nel testo.

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.[5] Nelle sue opere, sono sovente i bambini e gli adolescenti a fare da cassa di risonanza della comunità afroamericana: particolarmente attenta all'educazione e all'istruzione dei giovani, Bambara intende demistificare un'immagine troppo spesso vittimizzante o infantilizzante delle nuove generazioni, tematizzate di frequente 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 individui in formazione eppure capaci di una sfrontata consapevolezza, che rispondono acutamente alle provocazioni e prendono in mano senza grosse esitazioni le sorti del proprio futuro.

È quindi possibile leggere la ricorrenza tematica del gioco nei racconti di Toni Cade Bambara come un elemento profondamente in linea con la capacità di presa sulla realtà dei protagonisti e delle protagoniste. L'attivismo culturale di Bambara ricorre in effetti proprio ai giochi ed al ludico come fattori aggreganti e propedeutici ad un miglioramento della condizione sociale dei giocatori. Emergendo dal quartiere ed essendo dirette primariamente agli abitanti di esso, 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, di danza, nonché appassionata funambola linguistica. A ciò va aggiunta la prassi di riproduzione mimetica dell'oralità afroamericana e la dirompente sperimentazione linguistica che

[5] 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), 94.

Bambara adotta nella sua prosa narrativa, ulteriori aspetti del ruolo di primo piano che il gioco riveste nelle sue opere. Infatti, osservando la proliferazione di ludicità in forme più o meno conclamate nei racconti di Bambara, emerge chiaramente una distinzione, che corrisponde altresì ad un'evoluzione nella poetica dell'autrice tra la prima e la seconda raccolta.

In *Gorilla, My Love* la rappresentazione del gioco (o del difficile accesso ad esso) è preponderante rispetto al ludico, dato che non stupisce se si considera la giovane età delle protagoniste dei racconti. In questi ultimi, i giochi si configurano come esercitazioni propedeutiche all'autoaffermazione in forme originali, nonché in alcuni casi al raggiungimento di obiettivi personali e protopolitici. I giochi e le competizioni ludiche rappresentate nei racconti sono infatti incorniciati da uno spazio che funziona al contempo come un'attribuzione di senso ed uno scudo protettivo: le bambine ed 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 di giocatori-attori principali e non esitano a 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 intenderebbe preservare come tale in quanto dedicato ai bambini, canonicamente classificati tra i 'soggetti fragili'; 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. In *The Sea Birds Are Still Alive*, la presenza di giochi veri e propri diviene sempre più rarefatta, mentre quella del ludico si impone nella narrazione: questa dinamica è sicuramente imputabile all'aumento dell'età dei personaggi, in gran parte descritti come giovani uomini e donne in formazione, ma anche all'ormai evidente legame tra la scrittura e la politica che caratterizza la seconda raccolta di Bambara.

L'autrice mobilita difatti il ludico come strumento privilegiato ed irrinunciabile di lotta ed affermazione della soggettività politica afroamericana rappresentata nei racconti, rendendo così possibile tracciare uno sviluppo in due tempi della sua poetica nelle due raccolte. Se in *Gorilla, My Love* si evidenzia una preponderanza diegetica di giochi che esprimono istanze protopolitiche, in *The Sea Birds Are Still Alive* i giochi si evolvono in attività ludiche che esprimono rivendicazioni radicali; laddove l'universo del gioco funge da veicolo privilegiato per un potenziale ripensamento del gioco stesso e del campo sociale che quest'ultimo rispecchia, il ludico attiva un percorso apertamente e consapevolmente sovversivo attraverso gli strumenti dell'arte.

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 sia Toni Cade Bambara, sia, come vedremo, Grace Paley. Eppure questo distacco culturale tra le tre autrici viene attenuato da una serie di interessanti affinità. Tutte hanno infatti un'appartenenza culturale etnica riconoscibile; in più Ciresi, come Paley, è un'americana figlia dell'immigrazione. Nello specifico, l'autrice italoamericana è figlia di immigrati di diverse generazioni: suo padre emigra dalla Sicilia nel 1921, mentre sua madre è nata negli Stati Uniti da genitori immigrati dal Sud Italia. Questo dato biografico trova rispondenza nei romanzi e nei racconti di Ciresi, in quanto varie protagoniste (e protagonisti) dei suoi racconti sono parimenti figlie e figli di immigrati: tra di essi, spiccano Angel e Lina Lupo, ovvero le due sorelle protagoniste dei racconti di *Sometimes I Dream in Italian*. Questa continuità tra narrazione e autobiografia implica altre due caratteristiche comuni alle tre autrici su cui si concentra questo volume: la commistione di elementi riconoscibilmente autobiografici all'interno di una narrazione, pur rivendicata (anche nel caso

di Ciresi) come largamente fittizia,[6] e la presenza di protagoniste ricorrenti nei racconti di una stessa raccolta.

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,[7] mentre *Second Wife* esce nel 2018 e raccoglie racconti molto brevi prevalentemente sul 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 appro-

[6] 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), 58.

[7] 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 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.

do alla scrittura sia avvenuto per esclusione e, in un certo senso, per noia:[8] 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 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 indubitabilmente atti trasgressivi, per Ciresi: 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?",[9] Ciresi definisce la lettura e la scrittura come 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";[10] anche la critica e autrice Edvige Giunta, pochi anni

[8] Cfr. Vigilante Mannino e Vitiello, *Breaking Open*, 55-56.

[9] 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.

[10] Rita Ciresi, "Paradise Below the Stairs", in "Where Are the Italian American Novelists?", *Italian Americana* 12. 1 (1993), 7-37, qui 21.

dopo, sottolinea come il leggere e lo scrivere siano connotati in Ciresi come atti sovversivi.[11]

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,[12] 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 a 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* di Fred Gardaphé, primo volume critico interamente dedicato all'elaborazione di una teoria sull'evoluzione della narrativa italoamericana, sviluppa 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 (in questo caso, l'autrice)

[11] Edvige Giunta, *Writing with an Accent. Contemporary Italian American Women Authors* (New York: Palgrave, 2002), 25.

[12] 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" (Giunta, *Writing with an Accent*, 2).

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;[13] 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".[14] Mary Jo Bona, infine, assume la medesima posizione critica di Gardaphé nel suo *Claiming a Tradition. Italian American Women Writers*, rivendicando con maggiore incisività rispetto alla critica precedente l'importanza dei riferimenti obliqui all'italianità nei racconti di *Mother Rocket*.[15]

L'identificazione più esplicita e consapevole di Ciresi come una delle voci dell''America italiana' 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 in modo più esplicito

[13] Cfr. Edvige Giunta, "Narratives of Loss: Voices of Ethnicity in Agnes Rossi and Nancy Savoca", *Canadian Journal of Italian Studies* 19 (1996), 55-73.

[14] Giunta, *Writing with an Accent*, 24.

[15] Cfr. Mary Jo Bona, *Claiming a Tradition. Italian American Women Writers* (Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press, 1999), 188-191. Più recentemente, anche Francesca de Lucia ha assunto una posizione affine a quella di Bona, definendo il tipo di rappresentazione elusiva dell'etnicità in *Mother Rocket* come un esempio di "latent ethnicity" (cfr. Francesca de Lucia, *Italian American Cultural Fictions. From Diaspora to Globalization*, [Bern: Peter Lang, 2017], 27-33). Inoltre, de Lucia concepisce il recupero della consapevolezza etnica in autori e autrici italoamericani di seconda e terza generazione come l'effetto di una "second diaspora": quella dalla *working* alla *middle class* (de Lucia, *Italian American Cultural Fictions*, 143-153).

e compiuto quella la cifra stilistica dell'autrice che si va delineando fin dai racconti di *Mother Rocket*, ovvero la dissacrante, tragicomica ironia associata alla rappresentazione delle dinamiche specifiche della comunità etnica di appartenenza. In *Sometimes I Dream in Italian* 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. Nella scrittura di 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.[16] 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;[17] 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

[16] È dello stesso avviso anche Francesca de Lucia, che relativamente alle narrazioni di Ciresi puntualizza: "although it is interrelated with darker themes, the use of humor implies the rejection of ethnic victimization" (de Lucia, *Italian American Cultural Fictions*, 101).

[17] Cfr. Giunta, *Writing with an Accent*, 19-20.

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".[18]

Sarebbe semplicistico affermare che in tutta l'opera di Ciresi, e nello specifico in *Sometimes I Dream in Italian*, l'autoaffermazione esistenziale ed intellettuale dei protagonisti e delle protagoniste venga in definitiva facilitata dall'impiego dell'ironia. L'esigenza, posta in primo piano nei racconti, di emanciparsi dal peso delle costrizioni e tradizioni familiari è spesso messa in sordina dal ricatto implicito secondo il quale ogni condotta o attività divergente da quelle canonicamente accettate dalla comunità italoamericana viene travisata come un tradimento delle proprie radici. Tale ricatto assume di frequente la forma di un vero e proprio *double bind*, in quanto ai protagonisti e alle protagoniste dei racconti viene offerta la possibilità di studiare, a patto di soddisfare le aspettative genitoriali di un'assimilazione gloriosa ed edificante, mentre qualsivoglia 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 i personaggi dei racconti di Ciresi, che interiorizzano un atavico senso di colpa e una permanente frustrazione,[19] e per reazione sviluppano una feroce vergogna riguardo a tutto ciò che concerne i propri genitori – vergogna che viene spesso esorcizzata da una risata catartica ed è ricorrente nei testi di Ciresi.

[18] Sandra Paoli, "Rita Ciresi. Spaces of Intimacy. Places of Diversity", in *Re-Mapping Italian America. Places, Cultures, Identities*, a cura di Sabrina Vellucci e Carla Francellini (New York: Bordighera Press, 2018), 166-180, qui 180.

[19] 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'.

Non meno complicata è la rappresentazione del lavoro, nella narrativa breve di Ciresi. Come sottolinea opportunamente Paoli, quello della sussistenza economica e della classe sociale in Ciresi è un tema assolutamente portante, che si interseca con quello dell'etnicità e viene esperito dai personaggi 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".[20] Eppure l'inclusione nella società opulenta non colma il vuoto esistenziale dei personaggi che riescono ad accedervi, né i personaggi appartenenti alla *working class* riescono a godersi gli scarsi proventi che li rendono comunque economicamente indipendenti, spesso alle proprie condizioni e con un lavoro creativo.

Tuttavia, il maggiore elemento di conforto, confronto e coraggio frequentemente rappresentato da Rita Ciresi nelle sue raccolte è quello del rapporto tra fratelli e sorelle. Questa caratteristica non appare casuale: 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";[21] e in questi racconti il legame tra le sorelle Lupo realizza anche più di questo. Lo stesso accade, pur in maniera embrionale e riferita alla comunità polacca negli Stati Uniti, con i fratelli Karl e Lorenz, protagonisti di due racconti in *Mother Rocket*. È proprio nella somma delle tensioni e delle malsane complicità tra fratelli e sorelle, infatti, che risiede molta della ricchezza della narrazione nei racconti di Ciresi: le raccolte tematizzano i conflitti e

[20] Paoli, "Rita Ciresi. Spaces of Intimacy. Places of Diversity", qui 169.

[21] Mary Jo Bona e Irma Maini, a cura di, *Multiethnic Literature and Canon Debates* (Albany: State University of New York Press, 2006), 100.

la solidarietà tra fratelli e sorelle come un baluardo di resistenza alle pressioni provenienti sia dall'interno della famiglia che dall'esterno della società; la fratellanza/sorellanza imperfetta tra Karl e Lorenz e tra Angel e Lina è un limine salvifico in cui i protagonisti e le protagoniste possono interrogare la propria e l'altrui individualità, trovando in questo scambio un modo per ridefinire se stessi a volte per affinità, altre per differenza.

Il limine in cui si realizza il problematico rapporto tra fratelli e sorelle in Ciresi è altresì il sito di un'ulteriore attività fondamentale per la loro autopercezione, ovvero il gioco. Sia in *Mother Rocket* che 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, la pesante eredità religiosa, 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 luogo paradossale di conferma e allo stesso tempo di contestazione di entrambe le istituzioni. Quest'operazione complessissima eppure irrinunciabile è gestita quasi invariabilmente in solitudine dai giocatori e dalle giocatrici, o spesso all'interno della coppia di fratelli/sorelle. Nonostante i momenti di gioco si strutturino per lo più in forme codificate e limitate, i personaggi di Ciresi sfuggono comunque al rischio di abitarli in maniera meccanica ed attribuire così ad essi la funzione di autoteliche fughe dalla realtà; la dimensione ludica si concretizza 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 dei personaggi, ma destabilizzano la 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:

giocare è infatti un'attività profondamente determinata dal genere in Ciresi. E tuttavia i momenti ludici vengono descritti come eventi rituali in cui la tradizione risulta al contempo rinnovata e contestata; un'attività che si svolge all'intersezione tra l'identità etnica, soggettiva, collettiva e nazionale, nonché uno spazio eterotopico in cui "transnational currents eddy into regional or local spaces and vice-versa, mockingly muddying the supposedly concentric circles of geographic scale".[22]

Grace Paley

Il cognome da nubile di Grace Paley, "Goodside", calza così a pennello a quest'autrice da poterlo credere uno pseudonimo. Esso 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. Nonostante le ineguaglianze sociali, le guerre e l'incombente disastro ambientale, per Paley arrendersi non è mai 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'";[23] 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 nel 1922, figlia di immigrati: Isaac e Manya Gutseit erano sfuggiti alle persecuzioni del regime zarista nei primi anni del Novecento rifugiandosi negli USA. Dapprima precarie se non pessime, le condizioni economiche della famiglia migliorano ben presto perché Isaac, mantenuto dal lavoro della moglie e delle sorelle, conclude gli studi e diventa medico:

[22] Frazier, Sartorius e Seigel, "The Spatial Politics of Radical Change, an Introduction", 1-19, qui 2.

[23] Judith Arcana, *Grace Paley's Life Stories. A Literary Biography* (Urbana e Chicago: University of Illinois Press, 1994), 219.

in piena Depressione, Grace vive perciò un'infanzia relativamente agiata in uno dei quartieri più multietnici di New York, in cui cresce giocando in strada come "a tomboy", se non addirittura "a former boy".[24] La frequentazione assidua delle strade del Bronx è all'origine della passione di Paley per il quartiere, elemento costante nella sua poetica, nonché scenario principale di molti dei suoi racconti (Alessandro Portelli definisce Paley "una regionalista newyorkese senza rimpianti"[25]). Come più volte ha rimarcato Paley stessa, l'autrice cresce prestando orecchio a una notevole varietà di idiomi, registri linguistici e stili narrativi: oltre alle numerose lingue e idioletti della strada, in casa Goodside si parla russo e yiddish e, prima ancora di padroneggiare l'inglese, Isaac Paley 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 soggetto di alcuni racconti. Allo stesso tempo, questo padre è una figura ingombrante e 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.

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 "anarco-pacifismo", che si riflette anche nel suo travagliato rapporto 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"[26]) e prova a reiscriversi al

[24] Grace Paley, "Two ears, three lucks", in *The Collected Stories* (London: Virago press, 2008), XIV. Tutte le citazioni sono tratte da questa edizione; i numeri di pagina saranno d'ora in poi riportati parenteticamente nel testo.

[25] Alessandro Portelli, "Grace Paley, artista della parola", in Annalucia Accardo, *L'arte di ascoltare. Parole e scrittura in Grace Paley* (Roma: Donzelli, 2012), XI.

[26] Arcana, *Grace Paley's Life Stories*, 63.

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; in realtà, 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 meno preoccupazione dei suoi critici riguardo a questi argomenti. Ciononostante, il secondo tentativo di frequentare il college segna una svolta fondamentale per lo sviluppo della voce poetica e narrativa di Paley: in quest'occasione la giovane segue un corso tenuto da W.H. Auden e ottiene dal professore-poeta un riscontro schietto ed illuminante sulle proprie poesie. Auden 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.

Durante il suo primo matrimonio con Jess Paley, la maternità sconvolge positivamente Grace, che identifica le sue due gravidanze come momenti di gioia e ottima salute. Ciononostante, nel 1952 l'autrice rimane nuovamente incinta e decide di abortire: la scelta non è affatto semplice, ma le condizioni economiche della sua famiglia sono disastrose e le manca il sostegno del marito nell'affrontare un'altra gravidanza. Paley si sottopone dunque ad un aborto, al tempo pratica illegale, rimanendo traumatizzata da quest'esperienza, che segna molto del suo attivismo successivo. Questi sono anche gli anni in cui altre due novità irrompono nella vita di Paley: lei e Jess 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 sviluppa il suo attivismo, che parte dal locale e dilaga nel globale nell'arco di un decennio o poco più.

Una rivoluzione ulteriore nella vita di Paley è rappresentata dal suo approdo alla prosa, che coincide con il periodo di forzata convalescenza che segue il suo aborto clandestino. Incoraggiata da Jess, 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 Man*, 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 volume) si esaurisce la produzione narrativa di Paley, affiancata da due volumi di poesie ed uno di saggistica e miscellanea. Nonostante riscuota un considerevole successo di vendite e anche critico, 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,[27] la fatica di Paley a percepirsi come scrittrice, e il suo legame quasi simbiotico con la comunità del suo quartiere. L'autrice infatti rigetta "the romantic image of the (archetypically male) artist as lonely seeker and interpreter of truth and beauty",[28] 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,

[27] 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.

[28] Arcana, *Grace Paley's Life Stories*, 80.

che Paley intende come pratica di cura, una sorta di estensione politica della maternità (dunque personale e politico si intrecciano indissolubilmente nella biografia e nel sistema valoriale di quest'autrice). Nella sua biografia letteraria su Grace Paley, Judith Arcana scrive che la sua poetica è alimentata dalle medesime condizioni di vita ed esperienze che teoricamente la limiterebbero;[29] 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 mira ad offrire parabole indottrinanti, ma a restituire la complessità dell'esperienza umana veicolando il pensiero dell'autrice. Paley pone domande e stimola il pensiero critico, sostiene la responsabilità sociale dell'artista ed è costantemente in cerca di una scrittura che esprima *verità*: non la propria, bensì quella del lettore, che è invitato a riempire il senso delle parole dell'autrice con il suo, a occupare interstizi, spingendo la narrazione oltre la pagina. Una simile poetica appare temeraria se contestualizzata in un periodo in cui la letteratura postmoderna faceva esplodere il concetto di verità dichiarandola arbitraria, manipolatoria, addirittura inutile: Paley rigetta questo ed altri precetti del postmoderno, valutandolo come un atto di disimpegno e finanche di disonestà da parte dell'autore.[30] Ciononostante, la prosa di Paley 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;

[29] Cfr. Arcana, *Grace Paley's Life Stories*, 95.
[30] Cfr. Arcana, *Grace Paley's Life Stories*, 101-103.

non si tratta tuttavia di una voce letteraria 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 prassi stilistica si associano altri due elementi: quello che Arcana definisce l'*overheard narrator* e l'avversione di Paley per le transizioni graduali. Arcana descrive l'*overheard narrator* come la presenza nel testo della "sliding consciousness"[31] 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 di tali 'ventriloqui' o non parla ad alta voce con loro.[32] L'effetto è quello di una conversazione polifonica che tracima 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 e alla comunità in esse rappresentata. A ciò si aggiunge l'inclinazione di Paley a giustapporre diversi piani temporali e narrativi, nonché 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 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 al proliferare di attribuzioni di genere letterario intorno ad essa: 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* (1974) è stata catalogata come opera postmodernista,[33] e va-

[31] Arcana, *Grace Paley's Life Stories*, 104.

[32] 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), 77-102, qui 90) e Jacqueline Taylor, che la definisce "collaborative narration" (cfr. Taylor, *Grace Paley: Illuminating the Dark Lives*, edizione del Kindle senza pagine numerate).

[33] 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 scrivere i rac-

rie 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 dibattito che in alcuni racconti si genera tra i personaggi sullo stile narrativo 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".[34] 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 indisciplinato dell'autrice: 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".[35]

Laddove la politica è un nodo tematico largamente esplorato nei testi di Paley, lo stesso non si può dire dei giochi e del ludico, nonostante essi siano appunto strettamente legati al tema della politica e si dimostrino rivelatori di tensioni implicite ed esplicite. Sebbene Paley si interessi 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 v. Wade*,

conti e pubblicarli dal suo vicino di casa dell'epoca, lo scrittore postmodernista Donald Barthelme.

[34] Arcana, *Grace Paley's Life Stories*, 108.

[35] Accardo, *L'arte di ascoltare. Parole e scrittura in Grace Paley*, 47.

anche in *The Little Disturbances of Man* 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 osservato da Gloria Cronin.[36] Inoltre, nell'ultima raccolta, *Later the Same Day*, pubblicata nel 1985 ed insignita del PEN/Faulkner Prize for Fiction, Paley tematizza la sua acuita consapevolezza delle problematiche che riguardano i membri della comunità LGBTQ+.

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: in Vietnam nel 1969, in Cile, Russia, Cina e Puerto Rico tra il 1972 e il 1977. 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

[36] Cfr. Gloria Cronin, "Melodramas of Beset Womanhood: Resistance, Subversion, and Survival in the Fiction of Grace Paley", *Studies in American Jewish Literature (1981-)* 11.2 (1992), 140-149, qui 140-141.

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. Come nell'opera di Toni Cade Bambara, anche nei racconti di Grace Paley è esplicito il nesso tra la pratica del gioco e l'attivismo politico. In Paley questa convergenza si articola spesso (seppur non esclusivamente) tramite la maternità, che 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".[37] I bambini vengono spesso rappresentati come la chiave di volta della consapevolezza politica delle donne e madri personaggi dei 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: i bambini vengono spesso coinvolti nelle proteste e ispirati dalle idee ed azioni politiche dalle madri, poiché queste ultime li interpellano esplicitamente 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 connessioni tra la maternità e la 'pratica dell'infanzia'; mettendo in luce l'origine esterna delle dinamiche che creano squilibri e diseguaglianze nei giochi e nel ludico, le eroine dei racconti di Paley indicano l'urgenza di preservarne la correttezza normativa e la libertà creativa. In più, nel suggerire l'esigenza e la possibilità di riconfigurarne l'ordinamento interno, i personaggi-giocatori e

[37] Daniel Chaskes, "'Shout It Out Loud': Grace Paley and the Radicalization of Maternity", *Journal of Modern Literature* 36 (2013), 140-155, qui 147.

giocatrici instillano germi di sovversione che partono dal gioco e sviluppano un'orbita eccentrica.

4.

ETEROTOPIE DI GIOCO/LUDICHE IN TONI CADE BAMBARA

I wrote these words for everyone who struggles in their youth
Who won't accept deception, instead of what is truth
It seems we lose the game
Before we even start to play
Who made these rules? (Who made these rules?)
We're so confused (We're so confused)
Easily led astray
Lauryn Hill, "Everything Is Everything", from *The Miseducation of Lauryn Hill*

Duelli e giochi verbali in "The Hammer Man" e "Christmas Eve at Johnson's Drugs N Goods"

Data la marcata tendenza di Toni Cade Bambara a sperimentare con le parole e la lingua, condensando in essa identità culturale, voci della strada, istanze politiche e creatività, non sorprende che l'esplorazione dei giochi nei suoi racconti parta proprio dai giochi linguistici. Se infatti l'utilizzo e l'invenzione di un linguaggio narrativo unico caratterizza tutta la produzione letteraria e saggistica dell'autrice, vediamo come i personaggi di Bambara identificano l'oralità come uno spazio ludico, giocando attraverso la lingua e *con* la lingua in modi fantasiosi e spesso dirompenti. Ciò avviene in forme intense ma non rinnovatrici in *Gorilla, My Love*, mentre questa giocosa sperimentazione conduce ad esiti più dirompenti in *The Sea Birds Are Still Alive.*

Le brevi ma fulminee finestre sul gioco in "The Hammer Man" mettono in primo piano le tensioni sociali interne ed esterne alla comunità afroamericana di quartiere in esso raccontata. La protagonista del racconto, pubblicato per la prima volta nel 1966 sul *Negro Digest*, è una bambina il cui nome non viene rivelato, ma che è facilmente assimilabile alla protagonista ricorrente dei racconti di Bambara, di nome Hazel. Questo personaggio è infatti la voce narrante della maggior parte di *Gorilla, My Love*: sebbene il suo nome sia 'Hazel' solo in quattro dei quindici racconti, 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 razziali 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; 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 contro il loro comune nemico: due poliziotti bianchi.[1] Benché sia ancora molto giovane, la protagonista si mostra impavida rispetto a quello che pure percepisce come un imminente pericolo di vita, manifestando un'acuta consapevolezza

[1] Quello dei poliziotti che compaiono nel quartiere in prevalenza afroamericano con l'apparente scopo di controllarne e provocarne la comunità è un tropo narrativo che ricorre nella seconda raccolta di Bambara, specificamente in due dei suoi racconti più antologizzati ("The Apprentice" e "Broken Field Running") e in "The Long Night".

delle dinamiche sottese alla compagine sociale statunitense, e delle sue divisioni e gerarchie razziali.

Il conflitto tra Manny e la protagonista in "The Hammer Man"è presentato come acerrimo. Quest'aperta ostilità non ricalca un antagonismo di tipo ontologico, bensì viene rappresentata come una lotta per la sopravvivenza: la protagonista afferma varie volte che il suo avversario è pazzo, e per sfuggirgli lei si rifugia in casa simulando una tempestiva febbre gialla. Allo stesso modo, apprendendo che Manny è fuori circolazione per una caduta dal tetto, la narratrice gioisce di poter finalmente uscire di nuovo senza dover più temere per la propria incolumità, presentandosi così implicitamente come vittima del furore irragionevole del suo compagno di scuola. Eppure, la contrapposizione tra lei e Manny va letta alla luce di due elementi espliciti fin dall'inizio: la protagonista non corrisponde ad un'eroina perseguitata e la focalizzazione interna del racconto la rende una narratrice inaffidabile. È stata infatti lei a causare il litigio insultando la madre di Manny, scappando alle prime avvisaglie di un probabile inizio di rissa; solo conseguentemente a ciò Manny mette sotto assedio casa sua. La protagonista dichiara anche che è costretta a fingersi malata perché 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 la crisi diplomatica tra lei e Manny sarebbe stata facilmente evitabile se lei si fosse accontentata di continuare a picchiare le ragazzine più piccole nel cortile della scuola. E non è tutto: quando Manny si rimette dalla sua caduta e torna ad uscire nel quartiere, non solo la narratrice lo apostrofa immediatamente, rinnovando le sue minacce e la sua ostilità, ma si vanta con gli amici di avergli rubato 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 e un po' bugiarda: 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 imprevedibile), è sicuramente conclamata,

probabilmente un'arma di offesa preventiva, nonché un monito agli altri abitanti del quartiere.[2] Nondimeno, a metà della storia l'animosità della protagonista scema improvvisamente, al punto da farle dichiarare di essersi dimenticata del litigio con Manny, presa da altri eventi del quartiere e da preoccupazioni tipicamente adolescenziali: il conflitto col coetaneo sembra dunque rientrare in una dinamica quasi rituale ma non realmente antagonistica, che combina idiosincrasie adolescenziali e transitorie con lo sfondo di svantaggio sociale che contraddistingue l'intero quartiere e ne esacerba i conflitti interni.[3]

Quest'elemento rituale, e la costante tendenza di 'Hazel' ad autorappresentarsi in atteggiamento di *performance*, suggerisce una lettura del suo litigio con Manny in chiave ludica: già Mary Comfort ha osservato una corrispondenza tra il ripetuto scambio di insulti e offese tra i due ragazzini e un tipo di gioco 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

[2] Howard Sklar osserva anche che 'Hazel' è una voce inattendibile che si contraddice varie volte, ed essendo il personaggio di Manny filtrato attraverso le sue impressioni, risulta arduo comprendere fino in fondo la vera natura della loro ostilità; soprattutto, non è chiaro se il comportamento *sui generis* di Manny sia dovuto ad un effettivo disagio psichico (cfr. Howard Sklar, "Narrative Structuring of Sympathetic Response: Theoretical and Empirical Approaches to Toni Cade Bambara's 'The Hammer Man'", *Poetics Today* 30 [2009], 561-607, qui 570-71).

[3] 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. Cfr. Lindon Barrett, "Identities and Identity Studies: Reading Toni Cade Bambara's 'The Hammer Man'", *Cultural Critique* 39 (1998), 5-29, qui 13-14.

'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, non è infrequente incontrare eloquenti e pirotecniche 'Signifiers'.[4]

In *Gorilla, My Love* sono presenti *performance* di personaggi 'Signifiers' maschili e femminili, che si lanciano in giocosi duelli verbali sia con finalità di intrattenimento che per sottolineare un legame affettuoso (ad esempio nel racconto che dà il titolo alla raccolta, come pure in "Raymond's Run", "The Lesson" e "The Johnson Girls").[5] Come in "The Hammer Man", è spesso proprio la 'Hazel' narrante a iniziare baldanzosamente le tenzoni linguistiche con le sue invettive, solitamente sfidando controparti che, per prestanza fisica oppure posizione sociale legata alla razza o al genere, le sono gerarchicamente superiori: la ragazzina sembra voler sopperire col proprio temperamento fiero e la propria destrezza dialettica alle limitazioni intrinseche del suo essere giovanissima, afroamericana e di bassa estrazione sociale in una società che stigmatizza tutte queste peculiarità.[6] 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

[4] Cfr. Henry Louis Gates, Jr., *The Signifying Monkey. A Theory of African-American Literary Criticism* (New York: Oxford University Press, 1988), 54. La stessa argomentazione è ripresa anche da Kyra D. Gaunt in *The Games Black Girls Play. Learning the Ropes from Double-Dutch to Hip-Hop* (New York and London: New York University Press, 2006).

[5] Cfr. Mary Comfort, "Liberating Figures in Toni Cade Bambara's *Gorilla, My Love*", *Studies in American Humor* 3.5 (1998), 76-96, qui 77.

[6] Sulla 'feistiness' come performance di protofemminismo nero, si veda anche Aria S. Halliday, "Black Girls' Feistiness as Everyday Resistance in Toni Cade Bambara's *Gorilla, My Love*", *Palimpsest: A Journal on Women, Gender, and the Black International* 9.1 (2020), 50-64, ed il mio "New Kids on The Block. Children as Political Subjects in *Gorilla, My Love*", *Iperstoria* 16.2 (2020), 227-244.

come un'opportunità di rettificare uno svantaggio congenito e, in termini bourdieusiani, acquisire maggiore capitale.

In "The Hammer Man", la sfida che la protagonista lancia a Manny si arricchisce di un ulteriore livello di lettura: il duello di 'Dozens' avviato dalla narratrice tematizza un'animosità di natura giocosa e temporanea, e 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'" (35). Una potenziale motivazione per una mossa così azzardata potrebbe essere un inespresso desiderio di 'Hazel' di creare un sodalizio con Manny attraverso un'interazione ludica. Nella seconda parte del racconto 'Hazel' sembra quasi protettiva nei confronti della peculiarità di Manny, che pare aver accettato come suo tratto distintivo; questo suo nuovo atteggiamento, unito a un suo 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. Nonostante la *lusory attitude* di cui parla Suits non sembri condivisa dalle due parti contrapposte (perché Manny non pare consapevole di stare giocando), nell'interpellare Manny come partner di gioco la narratrice instaura con lui un rapporto paritetico, esortandolo obliquamente a lanciarsi in una *performance* come 'Signifier' che possa riformulare in chiave positiva la sua bizzarria agli occhi del quartiere. In ottica bachtiniana, inoltre, 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 un appello implicito a

trasformare la prospettiva di Manny su sé stesso come giocatore, appare plausibile anche che 'Hazel', reclutando la comunità del quartiere tramite il coinvolgimento di quest'ultima come pubblico spettatore della tenzone oratoria, auspichi una partecipazione della stessa al gioco (e dunque, ad un simbolico processo trasformativo). 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 agìto 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.

Nondimeno, 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. Gli eventi traumatici del parco giochi con Manny hanno infatti luogo una sera in cui 'Hazel', espulsa dal *community center* a causa del suo comportamento poco conforme e 'femminile', incontra Manny nel campo da basket, trovandolo intento a tirare ripetutamente la palla nel canestro e a parlare a sé stesso: 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 è completamente assorbito dalla sua attività, che reitera un trauma, ma è anche tesa all'acquisizione di padronanza del gioco e in qualche modo un tentativo di catarsi. I due ragazzini sembrano uniti, in quest'esperienza eterotopica delimitata dalle recinzioni del campo da basket, da uno stato di 'flow', così com'è delineato da Csíkszentmihályi: 'Hazel' si sintonizza con quest'atto ripetitivo, empatizzando con il suo ex-nemico ed osservandolo incantata. Quest'occasione di gioco si contrappone diametralmente a quella che dà inizio al racconto, in cui pur senza tuttavia segnalarlo esplicitamente, la protagonista invitava Manny a prendere parte ad una competizione potenzialmente trasformativa;

in quest'episodio invece Manny 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. Con questa condivisione il ragazzino 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.

L'irruzione di questi due personaggi nel parco giochi rivela fin dal principio la sua natura guastafeste e disciplinare: per quanto grotteschi, i due sono minacciosi, violenti e sanzionano i ragazzini senza che nessuna legge sia stata infranta; così facendo, invadono il loro campo, spezzando il 'cerchio magico' che ne contiene e conferma il gioco e violandone fatalmente lo spazio eterotopico. Quest'irruzione sancisce il definitivo mutamento delle strategie interne al campo di gioco: pur essendo una precedente antagonista di 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" (40).

La repentina invettiva di 'Hazel' nel rapportarsi ai poliziotti pare porsi in continuità con il suo atteggiamento ludico precedente, identificando entrambi come antagonisti in un duello di '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 (…)'" (40). Nell'incalzante scambio di battute che segue, però, il poliziotto assesta 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" (40, enfasi mia). Questi epiteti mandano la protagonista su tutte le furie, in quanto infantilizzanti, esplicitamente eteronormativi e collegati ad una stereotipizzazione razziale; 'Hazel' decide comunque di mantenere una calma strategica, 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 proprio 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 ne sia privo; descrivendo il modo gratuito in cui Manny viene strattonato, poco dopo 'Hazel' ne insinua la natura invidiosa: "No cop could swhoosh without a net" (42). La prodigiosa bellezza del canestro di Manny diviene dunque una metafora delle opportunità cercate, quantunque in una situazione di estremo svantaggio sociale, frustrate da un guastafeste che è diretta emanazione della società disciplinare; è altresì l'espressione dell'effettivo potenziale sovversivo di un gesto esteticamente radicale e ludico al tempo stesso.

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; tuttavia, quella descritta alla fine del racconto è a tutti gli effetti una morte simbolica 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 ri-

coverato 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 alfine 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";[7] 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. L'intento di Bambara sembra comunque quello di offrire 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.

Il dialogo, intense *performances* da Signifiers e un gioco verbale sono tratti significativi anche in "Christmas Eve at Johnson's Drugs N Goods", il racconto che chiude la seconda raccolta di Bambara. Come già accennato, *The Sea Birds Are Still Alive* viene pubblicato cinque anni dopo *Gorilla, My Love* e incorpora nella narrazione elementi ormai esplicitamente politici, tra cui spiccano i ritratti di protagoniste che fanno apertamente attivismo per la causa nazionalista nera – senza trascurare la propria agenda femminista. Come osserva Elliott Butler-Evans, questo proposito autoriale si traduce in una caratterizzazione marginale dei personaggi maschili nei dieci racconti che compongono la raccolta:[8] fanno eccezione "A Tender Man", che rappresenta un protagonista complesso e ambivalente alle prese con la propria mascolinità e paternità, e "Christmas Eve at Johnson's Drugs N Goods", in cui il padre della giovane prota-

[7] Barrett, "Identities and Identity Studies: Reading Toni Cade Bambara's 'The Hammer Man'", qui 7.

[8] Cfr. Butler-Evans, *Race, gender, and desire: narrative strategies in the fiction of Toni Cade Bambara, Toni Morrison, and Alice Walker*, 116-118.

gonista Candy e soprattutto Obatale, un suo collega politicamente consapevole, hanno ruoli narrativi di primo piano. In questo racconto, Candy è una giovane impiegata in un negozio di quartiere, nella cui voce narrante risuona una Hazel post-adolescente che passa la vigilia di Natale al lavoro a riflettere, osservare le vivaci dinamiche del negozio e soprattutto "thinking about the woman [she's]going to be".[9] Candy viene esortata a concentrarsi su quest'importante compito da suo padre: la ragazza riporta un flashback in cui l'uomo, avendo saputo che lei e sua sorella Madeen sono state viste in giro con abiti succinti, le fa una ramanzina notturna: inizialmente si scusa per aver dato in escandescenze alla notizia, ammonendola poi con dolcezza paternalista riguardo al tipo di attenzioni che un simile atteggiamento può attrarre. Nonostante l'intento di suo padre sia protettivo, le sue parole finiscono per assumere il peso di un'ingiunzione che stigmatizza la condotta di Candy come potenziale causa di aggressioni e pregiudizi da parte dei giovani della comunità, deresponsabilizzandoli completamente per le loro le potenziali (re)azioni rispetto all'*outfit* della ragazza. In questo episodio, il padre di Candy si dimostra certamente una figura repressiva e giudicante: nonostante non sia in grado o in posizione di articolare una risposta immediata, il monologo interiore che segue evidenzia che la ragazza è consapevole della propria innocenza, e comunque reagisce cogliendo questo dialogo come un'opportunità di riflessione sulla sua delicata fase di autoevoluzione.[10]

Di tutt'altra natura è invece lo stimolo che Candy riceve da un momento di gioco che si crea al lavoro, al quale Obatale partecipa incisivamente. L'occasione è fornita da uno screzio tra il farmacista bianco Hubert Tarrly e Harriet, la zia di Candy recatasi a comprare

[9] Toni Cade Bambara (1977), *The Sea Birds Are Still Alive* (New York: Vintage Books, 1982), 198. Tutte le citazioni sono tratte da questa edizione; i numeri di pagina saranno d'ora in poi riportati parenteticamente nel testo.

[10] "And I know I don't wanna be stumbling down the street with my boobs out and my dress up and my heels cracking off and all. I write for a whole hour in my diary trying to connect with the future me and trying not to hear my daddy snoring" (198).

delle medicine. L'impiego al Johnson's Drug N Goods di un farmacista bianco (descritto da Candy come un membro della gioventù hitleriana [201]) è un fatto altamente problematico: Candy rileva che la comunità non si fida di un bianco che armeggia con sostanze ignote da somministrare agli afroamericani, tanto più che lui si mostra poco incline a condividere informazioni e dettagli su ciò che distribuisce loro. Pertanto, la richiesta di spiegazioni riguardo ad una medicina da parte di zia Harriet risulta già un tentativo di apertura (Candy precisa che la zia si trova lì perché Mama Drear, la guaritrice locale, non era disponibile), che viene peraltro ricevuto con freddezza e impermeabilità dal farmacista. La reazione di zia Harriet, appassionata di cruciverba, è di tipo ludico-dialettico e dà inizio ad un gioco che si presenta come uno sviluppo politicamente consapevole del Signifying di *Gorilla, My Love*:

> Aunt Harriet dug deep down into her crossword-puzzle words and pitched a natural bitch. Called that man a bunch of choicest names. But the line that got me was—"Medication without explanation is obscene." And what she say that for, we ran that in the ground for days. Infatuation without fraternization is obscene. Insemination without obligation is tyranny. Fornication without contraception is obtuse, and so forth and so on. (199)

Il sarcastico slogan di zia Harriet, evidentemente modulato sul "No Taxation Without Representation" dei coloni americani rivoluzionari in rimostranza alla madrepatria inglese, ha una chiara matrice storico-politica ed evidenzia una diffidenza parimenti storicamente motivata da parte della comunità afroamericana nei confronti dell'"autorità" WASP; la rivendicazione di autodeterminazione viene facilmente appropriata da Candy e Madeen, che ne complicano la natura, declinandolo su tematiche di genere a loro evidentemente care (il dialogo di Candy col padre ha luogo una pagina prima di quest'intermezzo ludico). Sebbene sia zia Harriet l'ideatrice di questo gioco verbale, le due ragazze lo adottano immediatamente e lo continuano per settimane, utilizzandolo non solo come occasione d'intrattenimento, ma anche come strumento

per commentare le vicende successive del negozio. Questo gioco costituisce così una sorta di spazio eterotopico linguistico in cui risignificare le dinamiche sociali della propria quotidianità – finché in questo stesso spazio irrompe Obatale come giocatore senza invito, eppure fondamentale:

> Then the new dude in Drugs [Obatale] who don't say never much stopped the show one afternoon when we were trying to figure out what to call the street riots in the sixties and so forth. He say Revolution without Transformation is Half-assed. Took me a while to ponder that one, a whole day in fact just to work up to it. After while I would listen real hard whenever he opened his mouth, which wasn't often. And I jotted down the titles of the books I'd see him with. (200)

Con la sua incursione ludica, Obatale si posiziona come un guastafeste eccentrico particolare, in quanto accede al gioco sovvertendolo immediatamente; ciononostante, il suo intervento, sintonizzandosi sulle stesse frequenze delle due ragazze, ne alza la posta, veicolando inoltre un messaggio metariflessivo sul medesimo gioco che si sta svolgendo – che non può corrispondere a una pratica sovversiva, a meno che non diventi anche consapevole e trasformativo. Il suo messaggio viene prontamente recepito da Candy, che sta appunto formulando delle riflessioni sulla sua identità in formazione sembra scegliere Obatale come mentore in tal senso;[11] alla fine del racconto, la giovane donna accetta il suo invito ad andare a celebrare il Kwanza[12] con lui, implicando così la

[11] Lewis sottolinea che "Obatale's name is similar to the name of a Yourba deity, Obatala, an Orisha, known as the creator of human bodies or the shaper of human beings. He helps Candy take the shape she desires without being overbearing". (Lewis, *"Black People Are My Business": Toni Cade Bambara's Practices of Liberation*, 141).

[12] Il Kwanza è un periodo di festività specificamente afroamericano che cade annualmente tra il 26 dicembre e il 1 gennaio; nata a metà degli anni Sessanta, è una celebrazione che si inscrive in un quadro di rivoluzione culturale eccentrica rispetto a quella dominante bianca cristiana.

propria apertura a potenziali evoluzioni culturali e politiche – in questo modo, la condizione liminale che la caratterizza all'inizio del racconto si dimostra infine l'ambiente antistrutturale e foriero di cambiamenti in senso ludico delineato da Turner.

Il gioco impossibile in "Happy Birthday", "Basement" e "Broken Field Running"

Uno dei nodi tematici più evidenti in "The Hammer Man", ovvero quello della difficoltà (se non dell'impossibilità) di giocare, torna prepotentemente in due tra i racconti più brevi e maturi di *Gorilla, My Love*, "Happy Birthday" e "Basement". In entrambi, l'onnipresente protagonista (che, insolitamente, in "Happy Birthday" non è la voce narrante) è una ragazzina disillusa e tradita dagli adulti di riferimento della sua vita, che non creano spazi protetti o educativi in cui lei possa avere sane esperienze 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. Questa modello viene ripreso in "Broken Field Running", ma con l'esito speranzoso che è la cifra stilistica dei racconti della seconda raccolta di Toni Cade Bambara.

"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 è la cronaca di un indolente sabato estivo: Ollie ha passato tutta la mattina in un'attesa non meglio specificata, una sospensione che prepara la scena alle sue peregrinazioni per il quartiere, mentre cerca invano compagni di gioco; solo alla fine si scopre che il racconto si svolge nel giorno del suo compleanno. Nel corso delle cinque pagine che compongono la storia, l'unico familiare menzionato da Ollie è suo nonno, un alcolista che la ragazzina prova a svegliare dal consueto coma etilico

senza successo; l'adulto con cui dichiara di passare più tempo è invece Chalky, il custode del suo palazzo, con cui talvolta gioca a carte, che è tuttavia mentalmente instabile e spesso non la riconosce. L'unica compagna di gioco che Ollie nomina è una ragazzina di nome Wilma, con cui però afferma di non avere nulla in comune, poiché 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 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 a volte lei si intrattiene, ma questo incontro non è più fortunato. Alla sua domanda, tesa a rompere il ghiaccio: "Don't none of you want nothing from the store today?" (63), uno di loro replica: "Ollie, when are you going to learn how to play with dolls?" (63); la provocazione, naturalmente, indispettisce la ragazzina, che obietta di essere troppo grande per giocare con le bambole. Il rimbrotto del ragazzo nei confronti di Ollie non è solo un rifiuto frustrante, ma un'insinuazione eteronormativa ed infantilizzante: l'ambiente dei ragazzi più grandi è un campo da gioco poco accogliente per Ollie. Ancora più deludente è il fatto che sia Frenchie, un ragazzo del gruppo che ci viene presentato come un atleta, a cacciarla definitivamente dal tetto: difatti Ollie ha un rapporto scherzoso con lui, che generalmente segue durante i suoi allenamenti 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. Eppure, 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" (64) è la dolorosa constatazione che la ragazzina rivolge al sacerdote, esplicitando per la prima volta verbalmente 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" (64), 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'" (65). La donna tenta di offrire maldestramente il suo conforto alla bambina, ma il pianto di Ollie è inconsolabile. 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 commensurabile al proprio modo di impiegare il tempo libero: le sue esigenze di svago sono assolte egregiamente dallo strumento culturale di massa che Marcuse puntualmente definisce come irreggimentato ed irreggimentante; le pulsioni ludiche di Ollie risultano per lei incomprensibili. Il dialogo con Miss Hazel e il conseguente epilogo condensano

lo scoramento di una bambina 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 se non quello che ritrova a scuola, che presumibilmente costituisce l'ultimo barlume di regolarità e relazioni affettive della sua vita – e verosimilmente anche l'unico spazio dove la dimensione ludica esiste 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 indica quanto questa condizione sia consueta e introiettata, per gli abitanti del quartiere. La beffa maggiore è rappresentata dalla duplice esortazione a giocare 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 (seppur momentaneo) sollievo 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 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. Il racconto è imperniato su una proibizione a giocare in un luogo specifico, cioè lo scantinato dell'edificio: è ciò che Norma intima a sua figlia Patsy e alla sua innominata compagna di giochi, che è protagonista e narratrice. A Norma – un *nomen omen* che incorpora sia il precetto stesso che la donna impone, sia il temperamento fiero e risoluto dell'eroina lirica – sono arrivate voci insistenti sul fatto che il custode del palazzo molesterebbe le ragazzine che si radunano nello scantinato per giocare, dunque la donna proibisce categoricamente alle due ragazzine di recarvisi. 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, addirittura palpeggiando 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 viene messa apertamente in discussione. Innanzitutto, la madre della narratrice scoraggia sua figlia dal frequentare Patsy, "cause she sex crazy and always talking nasty"(145); la narratrice rincara la dose, affermando che la sua amica "[she] always makin up stuff on top of the real stuff" (145) e la interroga ripetutamente sulla veridicità del resoconto fatto a Norma (nonostante lei stessa ritenga il custode un ubriacone molesto). Mary Comfort elabora un'ardita argomentazione secondo la quale il custode incoraggerebbe le ragazzine nello scantinato ad eccellere nel '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 arriccia i capelli, mentre la zia di Patsy, Fay, sorseggia un drink e fa battute salaci) 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' è 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, e la stessa narratrice gli è ostile ("he was definitely on my list" [144], proclama). La reticenza di Patsy a rispondere all'interrogatorio dell'amica teso a confermare le sue dichiarazioni sul custode può allora essere interpretata come il sottrarsi al ricordo di un'esperienza traumatica; in fondo, lo scantinato viene fin dal principio presentato dalla narratrice come il luogo archetipico del pericolo, delle profondità inconsce e oscure, con tanto di descrizione 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 così in maniera inappellabile l'unica potenziale eterotopia ludica in "Basement": l'unico luogo dove le due ragazzine hanno lo spazio fisico per dedicarsi a giochi competitivi o di squadra è lo scantinato, che è però infestato dalla presenza molesta del custode, un guastafeste pronto ad aggredire visivamente e fisicamente le ragazzine del palazzo col suo esibizionismo. Anche in questo racconto, un tetro fatalismo pervade la narrazione: le scorribande del custode ed il suo alcolismo paiono note ai più, nel palazzo; tuttavia, la soluzione imposta da Norma è quella di privare 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: potrebbero non essere presenti altri spazi previsti per il gioco nel circondario e, nonostante i sospetti, la supervisione durante le ore di gioco potrebbe non essere un'opzione percorribile in quanto tutti gli adulti del racconto sono assenti o al lavoro.

Il danno maggiore, quantomeno per Patsy, non pare neppure causato dall'assenza di gioco, ma dal fatto che la ragazzina è stata irrimediabilmente sessualizzata da quest'esperienza: 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 inscritta in un circolo vizioso dal quale non ha gli strumenti per emanciparsi – e la mancanza del gioco come mezzo 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, 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" (147), sottolinea l'amica ancora una volta, 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 da lei posseduta che immagina abbia 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. (147)

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";[13] laddove un sottotesto omoerotico è plausibile, specialmente considerata l'età preadolescenziale delle due protagoniste, ciò che appare rilevante è l'accento posto 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 al 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 non è assente, ma è 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, in una dinamica di scambio economico in cui la sua sessualità viene barattata per poche ore di gioco; in tal modo, la ragazzina manifesta quanto per lei sia

[13] Salamishah Tillet, "Straight-Up Fiction: Sitting Down with Toni Cade Bambara's *Gorilla, My Love*", in *Savoring the Salt. The Legacy of Toni Cade Bambara*, a cura di Linda Janet Holmes e Cheryl A. Wall (Philadelphia: Temple University Press, 2008), 46-57, qui 53.

essenziale e tuttavia impossibile giocare, sfuggendo anche solo temporaneamente alle pressioni che diventare donna nel contesto in cui vive comporta.

Anche in "Broken Field Running" si ripresentano le stesse immagini di giochi impossibili e/o ostacolati (in tal senso il titolo del racconto è rivelatore[14]), e l'intera narrazione si presenta come una metafora estesa di gioco, che è a un tempo specchio e allegoria della condizione di paralisi sociale dei giocatori/protagonisti; ciononostante, anche qui ricorre la cifra stilistica di *The Sea Birds Are Still Alive*, ovvero il finale aperto sulle possibilità dischiuse dalla rivoluzione di cui i protagonisti parlano nel racconto. I 'runners' in questione sono Dada Lacey (la voce narrante) e Ndugu Jason, due giovani insegnanti e animatori culturali, e il gruppo di bambini che essi riaccompagnano a casa dopo una visita ad una mostra d'arte africana; il campo in cui schivano gli avversari (sia reali che simbolici) è un quartiere di Cleveland a prevalenza afroamericana durante una gelida giornata invernale. Similmente al quartiere che Olly percorre in cerca di compagni di gioco, i luoghi in cui Lacey e Jason si inoltrano sono una *wasteland* in macerie, la cui fatiscenza mette Lacey in uno stato d'animo al contempo tetro e furioso; lo stesso freddo e la neve che attanaglia Hough Avenue, secondo Lois F. Lyles "create a harsh environment symbolic of the bitterness and omnipresence of white domination".[15]

In questo contesto, l'accesso a spazi e momenti di ludicità sembra precluso a chiunque. È proprio Lacey a introdurre il lettore a quest'amara consapevolezza, nel confrontarsi con lo stato decrepito degli edifici, rilevando "they didn't have kids in mind when

[14] Il titolo è infatti un'espressione mutuata dal football americano, che designa la corsa a zig-zag di un giocatore per proteggere sé stesso e la palla dai placcaggi dei difensori della squadra avversaria.

[15] Lois F. Lyles, "Time, Motion, Sound and Fury in *'The Sea Birds Are Still Alive'*", *CLA Journal* 36.2 (1992), 134-144, qui 137. Questa lettura è supportata solidamente dal testo; la stessa Lacey rileva "It's too cold to think warmly. Which gives me insight into the European. Where else would colonialism, slavery, capitalism come from except out of the icebox" (63-64).

they put this place together" (45); la giovane donna rincara la dose poche frasi più avanti, dichiarando esplicitamente che "there's no bathroom in the play area either, because there is no play area for the sixty families averaging three kids apiece" (45). Esattamente come in "Basement", le condizioni per un'educazione ludica dei bambini nei *projects* rappresentati da Bambara non sussistono: il quartiere si configura a tutti gli effetti come una prigione senza uscita, un ghetto che limita e scoraggia la costituzione di pur limitate eterotopie di gioco. Ma in *The Sea Birds Are Still Alive* non c'è spazio per lo sconforto incondizionato, e in questa storia la corsa a zigzag raccontata da Bambara non finisce in un placcaggio, come dimostra l'unica effettiva scena di gioco descritta. Mentre lei e Jason riaccompagnano a casa l'ultima bambina, l'umore di Lacey è sempre più plumbeo; tuttavia, la piccola Malaika comincia a chiedere di come sarà il mondo 'after', ovvero dopo la rivoluzione – il tutto creando un'occasione di gioco dalle implicazioni fondamentali:

> "What'll we do with that ugly school after?" Malaika's saying, blocking our way with her arms so we have to "play," though it's not a game, Lord knows it ain't no game, but part of the training to keep the vision vibrant under all the deadening weight heaped high on it every day and every day and every.
>
> "It could be a wing of the Museum of the Revolution," Jason says. Malaika's arms are wings now, she glides around us, certain we'll stay put till she comes full circle. Jason is gazing past the fence and actually seeing it in sunlight. The people in line, chatting, jovial, eager to see how it was, what conditions used to be like, what they use to not all the times see though was there. (67)

Bambara non usa qui espressioni sfumate per veicolare la sua concezione pedagogica del gioco come strumento di rivoluzione, vale a dire come allenamento fisico, intellettuale e spirituale di resistenza allo svantaggio socioeconomico, attraverso il quale elevarsi e concretizzare la propria piattaforma politica: "'As a cultural worker who belongs to an oppressed people my job is to make

revolution irresistible'".[16] La rivoluzione di cui parlano Jason e Malaika è certamente irresistibile: entrambi la sostengono con fervore incrollabile, visualizzandola "in our lifetime" (69) ed alimentando la propria militanza con le vivide immagini del "new time" che li aspetta (68-69). Il momento di gioco innescato da Malaika è irriconducibile dunque a uno spazio eterotopico conchiuso: è un esercizio debordante e fluido, che abbatte anche le cornici spaziotemporali, fondendo il presente con il futuro.

Alla luce di ciò, è possibile leggere nella strategia compositiva di Bambara una direzione progressiva, che struttura la condizione emotiva ed esistenziale di Lacey e Jason in rialzo – dalla completa desolazione alla speranza nel germe della rivoluzione. In questa prospettiva, è significativo soffermarsi sull'analisi dei nomi proposta da Lyles:

> The teachers have names (Dada Lacey and Ndugu Jason) which are part African, part Western. These names suggest the transitional status of the adults, who were brought up in a Western tradition but who have embraced, at maturity, African ways. Some of the children at the school have Western names; a couple (Malaika and Kwane), non-Western. The non-Western names represent the hope that a new generation can be reared in non-Western ways. At the end of the story it is given to Malaika to present, in her innocent, endearing way, her vision of what a world of free people would be like.[17]

In un'ottica turneriana, il cenno allo stato transizionale di Lacey e Jason assume particolare rilevanza, giacché li colloca specificamente sulla soglia che abbiamo delineato come luogo favorevole a una trasformazione in senso antigerarchico (anche) attraverso il

[16] Kay Bonetti, "An Interview with Toni Cade Bambara", in *Conversations with Toni Cade Bambara*, a cura di Thabiti Lewis (Jackson: University Press of Mississippi, 2012), 31-47, qui 35.

[17] Lyles, "Time, Motion, Sound and Fury in *'The Sea Birds Are Still Alive'*", qui 137.

gioco. Non appare quindi casuale che il compito di portare tale cambiamento al suo esito definitivo sia affidato alla piccola Malaika: oltre ad avere un nome di discendenza africana (elemento che crea una corrispondenza con la scelta dell'autrice di aggiungere 'Bambara' al suo nome), è anche un personaggio in maggiore sintonia con la propria espressione ludica, quest'ultima ufficialmente parte integrante del mondo infantile. Anche Lyles evidenzia quest'aspetto, notando che la bambina mima un volo intorno ai suoi insegnanti, e "the circle is an image of revolution, a complete turn in law, behavior, custom, thought";[18] nella teoria bachtiniana, la circolarità è appunto la forma del rinnovamento – il basso che coincide con l'alto, sovvertendone la purezza e la linearità.

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

Nonostante il pesante ruolo delle circostanze di svantaggio sociale sofferte dai personaggi in *Gorilla, My Love* non venga minimizzato, anche in questa raccolta Bambara 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".[19] 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 modello conservativo e predeterminato, tramite la reazione scaturita dalla decodifica delle

[18] Lyles, "Time, Motion, Sound and Fury in *'The Sea Birds Are Still Alive'*", qui 139.

[19] Tillet, "Straight-Up Fiction: Sitting Down with Toni Cade Bambara's *Gorilla, My Love*", qui 28.

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 come abitanti straordinarie della stessa comunità. La protagonista (di nome Sylvia, ma indubitabilmente un'altra *alias* di Hazel) definisce sé stessa e la sua migliore amica Sugar come "the only ones just right" (87) in un contesto in cui tutti gli altri sono "old and stupid" oppure "young and foolish" (87); Miss Moore, trasferitasi nel quartiere da poco, è il terzo elemento di questa triade singolare. Col ritmo sincopato del suo consueto e sfrontato monologo interiore, Sylvia si dilunga nella descrizione di Miss Moore, una donna dai "nappy hair and proper speech and no make up" (87), dall'incarnato "black as hell, cept for her feet, which were fish-white and spooky" (87); Miss Moore è anche l'unica donna di tutto il quartiere di cui non è noto il nome proprio (elemento di ulteriore distinzione 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 caratterizzazione della donna evidenzia, in termini bourdieusiani, la sua distinzione in termini di capitale culturale e simbolico, che viene esibita e mobilitata con un preciso obiettivo pedagogico; Sylvia si pone tuttavia in maniera antagonistica rispetto a Miss Moore e al suo progetto, percependolo probabilmente come un'imposizione ed una professione di elitismo, laddove la postura della donna ricalca piuttosto quella dell'intellettuale organico gramsciano.[20] In particolare, descrivendola inizialmente come un personaggio grottesco, dalle sembianze insolite ed eccessive, Sylvia rimarca la sua essenza carnevalesca,

[20] Nei *Quaderni dal carcere*, Antonio Gramsci delinea il profilo di un intellettuale militante che, appartenendo e collaborando diffusamente con la classe lavoratrice, contribuisca a favorirne l'elevazione culturale. Cfr. Antonio Gramsci, *Quaderni dal carcere* (Torino: Einaudi, 1975), vol. 3, 1550-1551.

invitando implicitamente il lettore a porsi nell'orizzonte di attesa di una sovversione carnevalesca in senso bachtiniano. Le attività organizzate da Miss Moore sono in effetti dirompenti rispetto agli schemi ludici vigenti nel gruppo di Sylvia e dei suoi amici, poiché 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 nucleo narrativo del racconto è la gita che Miss Moore organizza allo sfarzoso negozio di giocattoli FAO Schwarz sulla Fifth Avenue, con l'obiettivo del rendere il gruppo di ragazzini di cui si occupa consapevoli delle disparità di classe e razza a cui sono involontariamente sottoposti (e che hanno introiettato) fin da bambini. Di fronte alla realtà dei fatti anche Sylvia, la più riottosa del gruppo, è molto turbata e alla fine del racconto interiorizza 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 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. Arrivati davanti al negozio (e registrata immediatamente la differenza nel codice di abbigliamento tra i ragazzini 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".[45] 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 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 che istintivamente rivendica il diritto a possedere, pertanto la ragazzina individua nell'immediatezza dell'esproprio una soluzione che riequilibri la disparità di opportunità cui è sottoposta.

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 in cui si ritrovano. Non appena ne legge il prezzo Sylvia resta attonita, e dopo una 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. (93)

Non a caso, è Mercedes, la ragazzina più agiata del gruppo, 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 un'infrazione in un equilibrio altrimenti inalterato: la ragazzina paragona il loro ingresso ad un "glued-together jigsaw done all wrong" (93), e associa mentalmente questa vicenda ad un altro episodio precedente di violazione di un'eterotopia. Sylvia ripercorre la volta in cui Sugar l'ha sfidata ad

entrare in una chiesa cattolica, ai suoi occhi il luogo della religiosità ritualizzata e spettacolarizzata per eccellenza, per infrangerne la sacralità 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 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 dai giocattoli inaccessibili che hanno intorno, che osservano camminando in punta di piedi e in silenzio. Una volta giunta al cospetto del veliero, Sylvia viene assalita da una rabbia cupa, che dirige prima verso Sugar e poi verso Miss Moore, incolpando quest'ultima di esserne la causa – laddove è invece consapevole dell'origine delle sue emozioni, derivanti dal confronto con un'oppressione sistemica ben più problematica di un'adulta di quartiere.

Il negozio di giocattoli è allora l'allegoria di un universo ludico in cui i ragazzini di Harlem penetrano di soppiatto; una dimensione eterotopica di cui non riconoscono le coordinate ed in cui si rendono conto di non essere inclusi. Il FAO Schwartz è la traduzione epistemica ed estetica dell'impossibile complicità fra le strutture mentali e le strutture oggettive che determinano l'inclusione nello spazio ludico. La lezione di Miss Moore fa infuriare Sylvia perché le dimostra che il gioco, in teoria una zona franca da preservare per l'innocenza dell'infanzia, è sistematicamente snaturato e asservito a dinamiche di classe che ne manipolano gli esiti e la godibilità; così facendo, ottiene anche l'effetto di compromettere la godibilità del gioco così come si è sempre svolto nei confini del quartiere.

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".[21] Ciononostante, la lacerazione nell'immaginario socioeconomico della

[21] Tillet, "Straight-Up Fiction: Sitting Down with Toni Cade Bambara's *Gorilla, My Love*", qui 48.

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, laddove nel sistema epistemologico della sua comunità trentacinque dollari è una cifra utile a pagare l'affitto e le lezioni di piano. Con 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 paradosso: 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. (94-95)

Da questo brano traspare la dirompenza del gesto di Miss Moore, che agli occhi di Sylvia appare guastafeste, poiché compromette irrimediabilmente i suoi paradigmi ludici ed innesca un indesiderato risveglio di coscienza di classe. Naturalmente, Miss Moore è vieppiù leggibile come una guastafeste eccentrica, *soprattutto* rispetto alla sua interpellazione della coscienza politica della ragaz-

zina. Come abbiamo constatato anche in "Broken Field Running" e come vedremo anche in "The Apprentice", quella dell'insegnante/animatrice culturale di quartiere identificabile come guastafeste eccentrica è una figura chiave ricorrente nella narrativa di Bambara, che ne fa un uso sistematico e consapevole: l'autrice equipaggia questo personaggio con quello che lei definisce 'second sight', ovvero la capacità di creare nella comunità 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 nei 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 intelligible, for naming the things that warped us, and for clarifying the complex and often contradictory nature of resistance.[22]

Il personaggio di Miss Moore in "The Lesson" corrisponde pienamente a questa descrizione, immersa nel presente e protesa verso il futuro, e col suo costante impegno maieutico a innescare il discorso critico. Sylvia risponde alla sua lezione in maniera meno strutturata e condizionata dell'amica Sugar, che si lancia in un'invettiva sul fallimento della democrazia, sintetizzato dal costo inconcepibile del veliero del FAO Schwartz; Sylvia stigmatizza questa reazione così prevedibile come un tradimento della sua amicizia, al punto da pestarle il piede più volte per impedirle di continuare il suo discorso. Eppure anche Sylvia ammette "something weird is going on, I can feel it in my chest" (95): la sua emotività è contesa

[22] Toni Cade Bambara, *Deep Sightings and Rescue Missions. Fiction, Essays, and Conversations* (Knopf Doubleday Publishing Group, edizione del Kindle senza pagine numerate, 1999).

tra la stessa indignazione esternata dall'amica Sugar e il profondo amore per la propria comunità, nonché dominata dal bisogno di manifestare il proprio dissenso in maniera personale, non mediata e irreggimentata dall'autorizzazione istituzionale di Miss Moore. 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 le propone una delle sue consuete sfide:

> "Race you to Hascombs," she say.
> We start down the block and she gets ahead whichis 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. (96)

Si potrebbe desumere che, in un certo senso, Sylvia si sottrae alla sfida di gioco lanciatale da Sugar, ma non sarebbe forse interamente corretto. Piuttosto, Sylvia necessita della giusta tranquillità per riflettere sulla lezione impartitale 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 inquadrate 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; ma l'epilogo di questo racconto si schiude su un orizzonte di cambiamento decisamente più definito, e rappresenta uno dei tratti più speranzosi in *Gorilla, My Love*, facendo da apripista per l'ottimismo militante di *The Sea Birds Are Still Alive*. 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 fratello maggiore di Hazel, 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 viene recepito con entusiasmo da Hazel. In questo modo, la figura di Raymond sembra 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). La poetica di Bambara pare 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 un senso di possibilità che 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

si autoproclama *sui generis*, in quanto le sue occupazioni principali sono prendersi cura di suo fratello disabile Raymond, con cui ha un rapporto quasi simbiotico, e allenarsi nella corsa. Hazel afferma di essere "the fastest thing on two feet" (23), 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" (24). Le sfide di velocità di Hazel con il padre che corre nel suo personalissimo stile canzonatorio sono un dettaglio rilevante: indicano 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 eseguire con gioiosa noncuranza un'attività classicamente svolta nella massima serietà, con ostentata autodisciplina e concentrazione.

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: lentigginosa) 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 così ulteriormente da Hazel, che vi abita da sempre e vi si identifica completamente. Eppure 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 condividono due tratti distintivi della loro identità, ovvero una *performance* di genere non conforme alle tipiche aspettative su due ragazzine della loro età, nonché le difficoltà che tale *performance* comporta. Questa cruciale somiglianza non basta a far nascere tra di loro un'amicizia: come Hazel nota ad un certo

punto, incontrando la sua rivale in strada, "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" (26-27). 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 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 medievali: il loro primo incontro presenta notevoli analogie con una giostra durante un torneo. 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" (26) e ventila la possibilità di trovare rifugio in un negozio per sottrarsi al confronto. Ma immediatamente soggiunge che questa mossa sarebbe vigliacca, e che lei ha una reputazione da difendere: una considerazione aderente ad un codice d'onore cavalleresco in cui il paladino affronta fieramente il proprio destino anche quando le previsioni di vittoria non volgono 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 esitazione: "I always win cause I'm the best" (26), rivolgendosi direttamente alla sua rivale. 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. Gretchen 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 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, gli adulti in questo racconto paiono ignorare (o svilire) l'importanza della questione. Eccezion fatta per il 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, 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 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.[23] (27-28)

[23] Il riferimento alla danza attorno al May Pole appare particolarmente rilevante per via delle origini essenzialmente bianche di questo rituale per la fertilità dei raccolti. Pur rappresentato tradizionalmente come 'sovversiva' rispetto alla visione dei costumi puritana, questa pratica viene accolta con totale indifferenza da una ragazzina afroamericana come Hazel. Il suo rifiuto di parteciparvi sembra

In questo monologo, Hazel articola la sua necessità di frantumare uno schema per lei costrittivo e limitante, indicando anche le ragioni economiche che la spingono a farlo e dimostrando una coscienza di classe sconcertante per una ragazzina della sua età. Il costo eccessivo del vestiario che rifiuta di indossare allude così intertestualmente all'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 vero guastafeste di questo racconto è comunque non la madre di Hazel, bensì il signor Pearson, il volontario che distribuisce le pettorine, in quanto personaggio che viola lo spazio eterotopico che incornicia la gara e la condotta ludica di Hazel e Gretchen. Fin da subito, il signor Pearson viene presentato come un personaggio che tende a sminuire Hazel chiamandola col suo nomignolo, Squeaky, nonostante la ragazzina si dimostri contrariata ed esiga riconoscimento. Più spinosa ancora è la richiesta che il signor Pearson velatamente accenna ad Hazel di far vincere nella gara di corsa la nuova ragazza: nell'avanzarla, l'uomo non manca di sottolineare che le partecipanti di quest'anno sono solo sei, insinuando sia proprio l'imbattibilità di Hazel a fungere da deterrente a competere. Il signor Pearson immette dunque nella competizione elementi di corruzione appartenenti ad una dimensione sociale esterna ad essa; così facendo, egli acquisisce lo statuto di guastafeste. Hazel tuttavia lo incenerisce con uno sguardo e sventa 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, eppure non cede terreno: in una prospettiva bourdieusiana, si può sostenere che la giovanissima atleta sia consapevole dell'entità del capitale che possiede

anzi riferirsi ai milioni di persone schiavizzate che lavoravano in quei raccolti: in quanto tale, la sua posizione ha una natura genuinamente politica.

e che nel contesto statunitense risulta spendibile anche al di fuori del suo campo sociale di riferimento. Anche dai suoi commenti alla fine del racconto, Hazel appare consapevole che mantenere delle *performance* ottime nell'eterotopia di competizioni sportive nel contesto statunitense equivale ad un capitale monetizzabile che le permetterà di migliorare anche la propria condizione socioeconomica, predeterminata dal suo essere donna, *working class* e un soggetto razzializzato; pertanto, non intende sottomettersi ad una rinegoziazione del suo potenziale in base a fattori completamente esterni al campo da gioco in cui, assieme a Gretchen, è *inlusa*. L'intransigenza di Hazel è comunque motivata anche da un profondo rispetto per la competizione ludica in sé, che concepisce come un'oasi da proteggere da incursioni illegittime. Ne è un esempio il suo stigmatizzare la prassi 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 disapprova questa strategia, sostenendo che Raphael vincerebbe comunque la gara 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 un'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" (30); 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 first time" (30). Il loro antagonismo viene soppiantato da una nuova alleanza 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 in procinto di partecipare alla gara, durante la quale corre fianco a fianco con lei (e dunque potenzialmente vince) con uno stile tutto suo, sorridendo e 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, dedicandosi ad acrobazie e saltando nelle pozzanghere. 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 modo peculiare, il fratello scuote la rete che li separa "like a gorilla" (31) e subito dopo comincia ad arrampicarvisi con grande agilità, "like a dancer or something" (31); 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" (31-32), scoppiando in una risata e saltando di gioia. In una prospettiva bachtiniana, questa scena si caratterizza come una sorta di apoteosi carnevalesca: gli attributi fisici eccentrici 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 viene messa in questione e derisa, aprendo 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.

La posizione di Raymond dall'altro lato della rete designa 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 che definisce vincitori e perdenti, imbrigliandoli allo stesso tempo in rigidi schemi di condotta. Raymond supera così le categorie egemoniche predefinite e compartimentalizzanti, 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" (30); in questo modo, si colloca sulla soglia coincidente con la porosa membrana goffmaniana, che indica l'arbitrarietà delle norme stipulate e invita a mantenere un atteggiamento critico e flessibile in rapporto ad esse. La *performance* creativa e fuori dagli schemi di Raymond, nonché la posizionalità da cui la svolge, gli guadagnano di diritto il titolo di guastafeste eccentrico, che finisce per ispirare ad Hazel un *nuovo modo* di stare al gioco che supera 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, potrebbe cogliere l'occasione per di cominciare ad allenare il fratello alla competizione agonistica, perché pur riconoscendo di possedere svariate doti, Hazel rileva che il talento di Raymond appena scoperto sarebbe la prima cosa interamente sua. Mentre fa queste considerazioni, 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. (30)

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",[24] 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.

La musica come eterotopia ludica in "My Man, Bovanne", "The Apprentice" e "Witchbird"

Nei racconti di Bambara, il modello di ludico più frequente e a cui è affidato un ruolo narrativo più incisivo è senza dubbio la mu-

[24] Butler-Evans, *Race, gender, and desire: narrative strategies in the fiction of Toni Cade Bambara, Toni Morrison, and Alice Walker*, 99.

sica. Già Butler-Evans ha osservato come i racconti di *The Sea Birds Are Still Alive* incorporino forme specifiche del jazz nella struttura semiotica del testo, interpretandone le diverse fasi narrative come tema principale, variazioni e ripresa finale; il critico motiva la scelta di questo genere musicale distintamente afroamericano come una strategia autoriale attraverso cui veicolare le posizioni ideologiche di Bambara.[25] In questa sezione, questa prospettiva viene complicata dall'interpretazione della musica come elemento tematico che incanala istanze estetiche e politiche di cambiamento, in particolar modo perché viene associata a personaggi adulti. La rappresentazione di adulti intenti in attività ludiche risulta già sovversiva di per sé, per via della generale disconnessione di quella fase della vita dalla ludicità, e anche per questo si arricchisce di un aspetto di ulteriore consapevolezza: inserendo consciamente elementi di gioco ed atteggiamenti giocosi in contesti altrimenti 'seri', i personaggi di Bambara affrontano in maniera strategicamente dirompente i disequilibri nella realtà sociale di cui sono parte.

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 ricevimento per annunciare alla comunità del quartiere 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 guastafeste di questa storia. I tre interrompono il ballo e redarguiscono la madre per il suo atteggiamento troppo libertino con Bovanne, un anziano cieco del quartiere. Ferita ed indignata dal comportamento giudicante 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 in allegria. Ma i due sono gli unici a perce-

[25] Butler-Evans, *Race, gender, and desire: narrative strategies in the fiction of Toni Cade Bambara, Toni Morrison, and Alice Walker*, 119-120.

pire un'atmosfera di festa nell'incontro di beneficenza: nonostante la cornice festiva, tutti gli invitati sono concentrati sull'obiettivo politico dell'evento. Questo atteggiamento utilitaristico è mal sopportato da Hazel (verosimilmente un'incarnazione sessantenne della protagonista incontrata negli altri racconti della raccolta), che specifica infatti di aver inviato a ballare Bovanne perché l'uomo sedeva in un angolo da solo, dimenticato da tutti gli attuali attivisti del Black Power Movement, ai quali aggiustava pattini e biciclette da piccoli. Nel suo sincopato idioletto vernacolare, Hazel sottolinea che i giovani attivisti presenti 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 creato per sé e Bovanne è altresì un gesto di resistenza: la donna è consapevole che le 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" (8). Hazel rivendica per sé 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 il ruolo periferico ad essi assegnato per questioni di età e classe sociale. Questo primo accenno introduce la natura multipla della discriminazione che viene operata ai danni di Hazel durante il confronto che ha con i suoi tre figli. La donna viene da loro tacciata di aver bevuto troppo, di essere vestita in modo discinto, di ridere in maniera troppo sguaiata 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" (6). Questa combinazione di giudizi repressivi è stata letta

dalla critica nel segno dell'*ageism*,[26] 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, i figli di Hazel, autoidentificatisi come intellighenzia, ripetutamente rimproverano la madre per il mancato svolgimento del suo compito durante la serata (ovvero organizzare la coalizione degli anziani del quartiere), senza peraltro che ciò le fosse stato preannunciato e richiesto. Infine, i tre giovani indicono una riunione di famiglia per l'indomani, per discutere ulteriormente di Hazel, che commenta 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" (8): 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 ammissione, frequenta abitualmente uomini sbagliati. Ciononostante, questa motivazione non giustifica il tono pretenzioso con il quale i tre figli processano 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 con termini afferenti al campo semantico della forza pubblica, autorità storicamente violenta nei confronti della comunità afroamericana e braccio armato del supre-

[26] Si veda soprattutto il saggio di Scott Johnson "A Portrait of Widowhood and Aging Among Urban Blacks: Toni Cade Bambara's 'My Man Bovanne'", *Journal of Aging Studies* 6.1 (1992), 13-22.

matismo bianco dilagante nella società statunitense. Per due volte la protagonista usa il termine "police" per riferirsi alla sua prole, descrivendo la sedia su cui è seduta come quella del terzo grado e suo figlio Task "holdin up his hand and tickin off the offenses" (8). Questa messa in scena di un processo si conclude con un gesto di resistenza: rispondendo alla violenza simbolica del giudizio dei suoi figli con la violenza simbolica di un'assenza, Hazel abbandona l'evento con Bovanne al seguito.

Joe Lee, Elo e Task sembrano spinti a processare la madre con un'ostilità archetipica ed ontologica che vale la pena esplorare. I tre giovani si dichiarano imbarazzati dal comportamento di Hazel poiché trovano intollerabile l'esposizione del suo corpo alla stanza piena di gente: la accusano apertamente di stare dando spettacolo di sé, elevandosi ad arbitri dello stile e della moralità nell'implicare l'esistenza di una condotta più decorosa e consona 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 aumenta la rilevanza rinnovatrice dell'evento, in quanto nel Carnevale l'ordine precostituito viene messo in questione e le gerarchie oppressive verso le classi subalterne prese di mira. In questo quadro, sono significative 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 serietà tragica e celebra 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: le loro movenze richiamano esplicitamente la sessualità (quantomeno nella 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 richiama la vita materiale e corporea, accostandone 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. Bachtin cita espressamente tra le immagini del corpo grottesco quella di vecchie donne gravide che ridono;[27] 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 poiché impossibile da ricondurre ai parametri estetici e politici di Joe Lee, Elo e Task, che mostrano di concepire il mondo e la propria militanza secondo principi che pongono il carnevalesco ed il grottesco come gerarchicamente inferiori alla serietà ed alla compostezza, se non in 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: oltre alle critiche sull'abito e la danza condivise da tutti i figli, Elo si mostra furiosa

[27] Bachtin, *L'opera di Rabelais e la cultura popolare: riso, carnevale e festa nella tradizione medievale e rinascimentale*, 31.

con sua madre perché abitualmente indossa parrucche, emblema della vergogna introiettata della capigliatura naturale nera, anziché portare i capelli afro o sistemati in treccine, ovvero acconciature ritenute dalla ragazza la testimonianza di un'affiliazione politica. Oltre ad un classico conflitto generazionale (che pure Elo liquida come un "white phenomenon" [8], ritenendo la collettività afro-americana 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 essere ammessi nell'ordine simbolico del Padre, secondo la formulazione di Kristeva.[28] 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 è parte mostrano uno sconcertante conformismo a modelli WASP 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 con ironia il suo disaccordo dai dogmatismi a cui i suoi figli aderiscono, rimarcandolo più volte nella narrazione, 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" (9-10). 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;[29] 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

[28] Cfr. Julia Kristeva, *Poteri dell'orrore: saggio sull'abiezione* (Milano: Spirali, 2006).

[29] 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. Questo trattamento della mascolinità nera trova inoltre continuità in *The Sea Birds Are Still Alive*.

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".[30] 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 stendardo di autoaffermazione.

La protagonista di "The Apprentice", Naomi, sembra agire in risposta alle rivendicazioni ludiche e anti-ageistiche di Hazel in "My Man, Bovanne". Come giovane *community organizer*, aderisce con la stessa energia e passione di Elo alla causa nazionalista nera, ma nel lavorare per la rivoluzione coinvolge tutte le soggettività presenti nella sua comunità, inclusi gli anziani, che anzi vengono interpellati in modo privilegiato[31] attraverso il ludico. Il racconto è il resoconto del *training day* di una giovanissima attivista con l'infaticabile ed ottimista Naomi, che la istruisce sulle pratiche di emancipazione da esercitare quotidianamente nella comunità (tra cui c'è il sorvegliare i controlli di polizia, andare a trovare gli anziani in una casa di riposo, partecipare ad un'udienza pubblica della commissione urbanistica, aiutare a pulire un *diner*). Gli incontri di Naomi e della sua giovane apprendista con gli anziani e le anziane del quartiere sono connotati da un solido legame con la musica, che viene individuata come strumento indispensabile di diffusione delle istanze politiche nella comunità. Appena arrivate alla casa di riposo, dove lei e la sua apprendista hanno il compito

[30] Tillet, "Straight-Up Fiction: Sitting Down with Toni Cade Bambara's *Gorilla, My Love*", qui 56.

[31] Lewis rileva, a tal proposito, che Bambara impiega narrativamente il rapporto con gli anziani come connessione spirituale con gli antenati: "Bambara, mindful of the power of spirituals, uses the seniors to shift the focus of the story to the idea of roots and the importance of ancestral knowledge in an urban setting" (Lewis, *"Black People Are My Business": Toni Cade Bambara's Practices of Liberation*, 123).

di interrompere l'isolamento dei residenti affiggendo in bacheca volantini ed avvisi, Naomi annuncia la sua presenza strimpellando al piano: "music always draws a crowd and provides an occasion for rappin. And Naomi is a big-league rapper on the corner, in the church, wherever" (28). La strategia di aggregazione di Naomi è significativa delle potenzialità coesive del ludico, e si articola stabilendo una soglia di dialogo nell'incontro tra l'eterotopia della casa di riposo e l'attivismo nella comunità attraverso la *performance* musicale: la fluidità di questo elemento coincide altresì con liminalità del luogo in cui la scena si svolge, ovvero l'ingresso dell'edificio.

Nell'irrompere musicalmente sulla scena e cercare un modo efficace per stabilire una connessione con la comunità, Naomi mostra consapevolezza delle potenzialità della musica come catalizzatore e mezzo di comunicazione universale ed intergenerazionale; il suo gesto denota inoltre la sintonia con il messaggio dell'anziano con cui ha una conversazione di lì a poco. L'uomo commenta la precedente *performance* di Naomi, raffrontandola a quanto avviene nella chiesa che frequenta, in cui il reverendo, il coro e la congregazione sono componenti interdipendenti di un unico evento ludico, a cui partecipano attraverso il *call and response*. La reciproca partecipazione al canto e alla musica altrui alimenta l'intero evento e si traduce nelle sue evoluzioni, avendo su tutte le parti coinvolte un effetto immersivo e catartico; rievocando le sue *performance* canore da giovane, l'anziano precisa "[…] And they'd answer me, join in the singing, raise they voice, shout 'Amen!' You got to let the people in, ya see. They got to be part of the whole musical thing or whatever that's the program" (30). Il paragone si fa ancora più esplicito dopo poche righe, quando l'uomo specifica che la partecipazione all'improvvisazione musicale di Naomi, quella canora alla funzione religiosa e l'adesione alla causa nazionalista sono tutte parti della stessa pratica di coinvolgimento nell'azione: la menzione all'*entrata* in quest'attività richiama immediatamente quella nel gioco, sovrapponendo così metodi ed esiti dell'eterotopia ludica a quelli dell'attivismo politico. Questa dinamica eccede i limiti spaziotemporali da cui trae origine, diventando una vera

prassi trasformativa tanto dei/delle *performer* quanto del pubblico, che in ottica gadameriana viene agìto dall'esperienza ludica e la arricchisce con la propria partecipazione. In questa prospettiva, Naomi si conferma come la guastafeste eccentrica di questo racconto, allineandosi alla poetica già evidente nella prima raccolta di Bambara di rappresentare insegnanti, *community organizers* e volontari dotati di "second sight" come agenti del cambiamento, in chiave ludica.

Il campo ludico risulta essere un catalizzatore di istanze politiche, nonché di autoaffermazione, anche in "Witchbird", il penultimo racconto di *The Sea Bird Are Still Alive*, portato anche in scena ad Atlanta nel 1981.[32] La protagonista è pure qui una donna, stavolta una cantante e attrice in età matura di nome Honey, che Butler-Evans definisce uno degli esempi di *Blues woman* nell'opera di Bambara;[33] Bambara si distacca però dalla rappresentazione classica della *Blues woman* che esprime liberamente la propria sensualità e carica erotica attraverso la musica, complicando il personaggio di Honey di una specifica sfumatura politica. Nel racconto, Honey è una donna in lotta su più fronti: è in lotta con il suo manager-pianista-amico Heywood, che sfrutta la sua disponibilità scaricando a casa sua le ingenue attrici che seduce ed abbandona; è in lotta con le attrici stesse e la comunità artistica di cui è parte, per emanciparsi dal ruolo matriarcale e asessuato in cui è confinata; ma soprattutto, è un'artista in lotta per la propria evoluzione in quanto afroamericana. Il primo problema di Honey è trovare il tempo per nutrirsi delle nuove letture, identificate con la pila di libri di poesia afroamericana inviatale da suo nipote, e scrivere nuove canzoni: la sua funzione di protettrice delle donne sedotte da Heywood assorbe il tempo che lei vorrebbe invece dedicare a comporre. Ciononostante, Honey non è una vittima inerme

[32] Cfr. Linda Holmes, *A Joyous Revolt: Toni Cade Bambara, Writer and Activist* (ABC-CLIO, edizione del Kindle), 150.

[33] Butler-Evans, *Race, gender, and desire: narrative strategies in the fiction of Toni Cade Bambara, Toni Morrison, and Alice Walker*, 114.

delle circostanze, bensì esercita una notevole indipendenza nello scegliere i ruoli che le vengono offerti e nello smarcarsi da quelli stereotipati che pure immancabilmente le vengono proposti:

> Got to be firm about shit like that, cause if you ain't some bronze Barbie doll type or the big fro murder-mouth militant sister, you Aunt Jemima. Not this lady. No way. Got to fight hard and all the time with the scripts and the people. Cause they'll trap you in a fiction. […] Forget what you had in mind about changing, growing, developing. Got you typecasted. That's why I want some time off to think, to work up a new repertoire of songs, of life. So many women in them songs, in them streets, in me, waiting to be freed up. (172-173).

Da questa riflessione, emerge come la libera espressione ludica di Honey venga frustrata da due entità guastafeste: quella esplicita della committenza, che fornisce alla *performer* quelle che lei definisce "dead, white pages" (174), e quella implicita del pubblico pagante, che evidentemente risulta un mercato redditizio per quel tipo di storie e ruoli. Nel suo studio sull'autonomia del campo artistico, Bourdieu ha esplorato nel dettaglio l'interrelazione tra le istanze del campo artistico e intellettuale ed elementi disciplinanti ad esso esterni e interni, rilevando che:

> La rivendicazione di autonomia che è insita nell'esistenza stessa di un campo di produzione culturale deve fare i conti con ostacoli e poteri costantemente rinnovati, che si tratti dei poteri esterni, come quelli della Chiesa, dello Stato o delle grandi imprese economiche, o dei poteri interni, e in particolare quelli conferiti dal controllo degli strumenti di produzione e di diffusione specifici (stampa, editoria, radio, televisione).[34]

Attraverso quest'analisi, vediamo come la posizionalità di Honey come artista afroamericana collida con le esigenze di produ-

[34] Pierre Bourdieu, *Le regole dell'arte* (Milano: Il Saggiatore, 2005), 432.

zione e diffusione nel campo artistico e culturale; quest'interferenza impedisce la sua libera espressione ludica attraverso quello che lei definisce "my play", "my show" (174). Non si intende qui romanticizzare ogni espressione artistica che metta in primo piano ciò che Bavaro definisce la "capitalizzazione della differenza razziale":[35] come illustra lo studioso a proposito dell'Harlem Renaissance, anche in quel caso il rischio di subordinare le proprie intenzioni artistiche al mecenatismo bianco ed alle aspettative del pubblico può essere elevato.[36] Malgrado ciò, l'urgenza di Honey è quella di dare voce (in senso metaforico e letterale) ad una tradizione di donne attive ed attiviste ("Mammy Pleasant […], Tubman, slave women bundlers, vodoo queens, maroon guerrillas, combatant ladies in the Seminole nation" [173]) da cui si sente interpellata proprio tramite il suono e la musica, e che necessita di sottrarre al dimenticatoio e ai ruoli marginali a loro assegnati nelle 'pagine bianche'. La sua istanza artistica si inquadra nella cornice più ampia dell'adesione alla causa del nazionalismo culturale afroamericano e femminista; in termini bourdieusiani, la spinta alla distinzione non si esaurisce nel profitto simbolico individuale, ma corrisponde ad un obiettivo politico ben identificabile. La 'posta in gioco' di Honey è perciò la rivoluzione estetica e politica; col proposito di portare alla ribalta (ovvero uno spazio liminale tra finzione e realtà) un *blues* che includa le storie di donne leggendarie e rivoluzionarie, la cantante si pone come una guastafeste eccentrica che supera le frontiere (pur flessibili) del ludico, lavorando proprio nella zona di contatto instabile tra soggettività artistica, società, politica, identità.

[35] Bavaro, *"Una Storia Etnica"? Capitale culturale e performance etnica nella letteratura degli Stati Uniti*, 125.

[36] Cfr. Bavaro, *"Una Storia Etnica"? Capitale culturale e performance etnica nella letteratura degli Stati Uniti*, 67-160.

Conclusioni: il gioco e il ludico attraverso lo specchio

Nel corso di questo capitolo abbiamo preso in considerazione il gioco e il ludico come spazi eterotopici: ne abbiamo esaminato la configurazione e le funzioni rispetto allo spazio istituzionale dell'intera società, ma anche il rapporto in cui tali eterotopie stanno con le comunità afroamericane e i quartieri urbani, ulteriori spazi eterotopici in *Gorilla, My Love* e *The Sea Birds Are Still Alive*. Ne è emerso che giochi e ludico sono rappresentati 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 vissuto razziale e socioeconomico, dalla collisione con i due poliziotti pronti a frantumarne premesse, esiti, potenzialità estetiche. Il 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. Al contrario, la (giovane) comunità di quartiere sembra aggregarsi attorno a istanze di rinnovamento culturale proprio grazie all'eterotopia del gioco linguistico descritto in "Christmas Eve at Johnson's Drug N Goods", emergendo quest'ultimo proprio dall'indignazione di uno dei membri della comunità rispetto ad una presenza bianca intrusiva. 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; tale prospettiva viene mitigata e contraddistinta di speranza attraverso il gioco narrativizzato in "Broken Field Running". In "The Lesson", invece, la presa di coscienza della propria esclusione da un'eterotopia ludica alto-borghese e, viceversa, dell'inclusione in un'eterotopia delimitata da tutt'altro assetto socioeconomico 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; tuttavia, da questa contaminazione Sylvia è ispirata ad elaborare una controffensiva allo spazio istituzionale. In "Raymond's Run", "The Apprentice" e "Witchbird", infine, si realizza quello che può essere definito il trionfo dell'eterotopia ludica in termini di rivendicazione identitaria e sociale: in questi tre racconti Hazel, Naomi e Honey identificano nel gioco e nel ludico dimore in cui autodefinirsi e tramite cui riflettere ed avere un impatto sullo spazio sociale esterno in modo consapevole e determinato.

Il discorso sull'eterotopia, il gioco e il ludico in *Gorilla, My Love* e *The Sea Birds Are Still Alive* 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/ludico come eterotopia – luogo concettualizzato come perennemente in dialogo con uno spazio Altro, dunque luogo ontologicamente oscillante di per sé – si riscontra che la presenza di un gioco in cui la *performance* dei giocatori si svolga con caratteri di originalità e libertà compositiva favorisce il superamento dei 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, non stupisce che i suoi racconti tendano a problematizzare le tensioni razziali e quelle legate al genere, ma appare rilevante che siano il gioco e il ludico a condensare tali istanze radicali, fungendo da veicolo privi-

legiato 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 dalle varie Hazel, Lacey, Naomi, Honey e gli altri giocatori, pur rappresentato come spesso inadeguato e dissestato, funge anche da fondamentale luogo di aggregazione e terreno di potenziale evoluzione di dinamiche limitanti, nonostante i suoi limiti intrinseci. Nel concettualizzare il gioco come specchio in *Gorilla, My Love* e *The Sea Bird Are Still Alive* si ottiene sì il riflesso di un'immagine: ma il contorno e lo sfondo vengono restituiti nitidamente, e il riflesso si spinge con decisione oltre la cornice.

5.
CONFIGURAZIONI DEL GIOCO E DEL LUDICO IN RITA CIRESI

I collect the edges of myself around me,
curl in the flowers of my stillness
where I can find the strength to emerge
into the world of this house,
your bubbling lives.
Maria Mazziotti Gillan, "Petals of Silence"

Breve analisi tipologica del gioco in Rita Ciresi

Data l'importanza tributata nella teoria ludica alla cornice spaziotemporale, l'analisi del gioco e del ludico in Ciresi partirà da una considerazione: tutti i giochi e le attività ludiche che verranno esaminati in questo capitolo si svolgono al chiuso, molti di essi addirittura senza implicare movimenti corporei, venendo inoltre 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.[1]

Nonostante "La Stella d'Oro" sia ambientato alla fine degli anni Sessanta, decennio in cui i precedenti assunti sul decoro ed il controllo sul corpo femminile (sia in famiglia che nel gioco) sono già stati destabilizzati nel *mainstream* americano, la famiglia Lupo appare impermeabile a qualsivoglia discussione intorno a questa metamorfosi nei costumi. Questa rappresentazione restituisce piuttosto una versione italoamericana dell'ideologia delle sfere separate; la messa in questione di paradigmi consueti viene mistificata dai Lupo come uno strappo irrimediabile delle proprie (romanticizzate e inattuali) radici italiane, a dispetto del fermento politico e culturale che agitava anche l'Italia negli anni Sessanta, e ancor più negli anni Settanta.

Il gioco/ludico nei racconti di Ciresi viene allora qui considerato come uno spazio liminale di cui esplorare i limiti, ma anche le potenzialità. 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 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 Ciresi, che sono solitamente il punto di

[1] Rita Ciresi, *Sometimes I Dream in Italian* (New York: Delacorte Press, 2000), 78. Tutte le citazioni sono tratte da questa edizione; i numeri di pagina saranno d'ora in poi riportati parenteticamente nel testo.

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. Questo modello si ripresenta in forme più sfumate e speranzose nella tematizzazione del ludico, che rappresenta un elemento di distinzione rispetto alla cultura etnica di appartenenza e si configura come opportunità di ridefinizione identitaria.

Come nei racconti di Bambara, anche in quelli di Ciresi è forte il senso di comunità e l'appartenenza al quartiere; ciò che manca invece è la condivisione di una consapevolezza politica orientata al futuro e all'evoluzione della comunità. I protagonisti e le protagoniste dei racconti di Ciresi non sono in grado di formare legami stabili in maniera orizzontale né all'interno né all'esterno del proprio gruppo di riferimento, di conseguenza gli eventuali stimoli all'emancipazione e al miglioramento cadono nel vuoto e l'affiliazione alla comunità etnica, così come l'identificazione secondo le categorie di classe e genere, finisce per risultare soprattutto problematica e svantaggiosa. I personaggi giocatori e giocatrici sfuggono quindi alla propria condizione di monadi isolate aggregandosi e riconoscendosi almeno temporaneamente nei giochi e nel ludico, grazie ai quali esorcizzano la frustrazione derivante dall'austera educazione cattolica (o nel caso di Jude in "Mother Rocket", ebraica) e tradizionale impartita in famiglia. Per le sorelle Lupo in *Sometimes I Dream in Italian*, in particolare, 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, in "Why Girl"), 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.[2] 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, cioè 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.

[2] Cfr. Sigmund Freud, *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.

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; 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 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 si stempera solo in rare occasioni, in cui generalmente sono coinvolte entrambe le sorelle. Come già accennato, difatti, quello tra Angel e Lina 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: le due giocano assieme da ragazzine, continuano a farlo da adulte (sebbene in maniera disincantata) e lo fanno sempre in coppia. È rilevante l'apparente assenza di legami di amicizia delle due sorelle: isolate nella simbiosi della propria complicità all'interno dell'ambiente familiare, Angel e Lina costituiscono un'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.

Un tentativo di gioco con soggettività esterne sia a questa coppia, sia dalla comunità italoamericana si trova in "Why Girl", racconto che si trova al centro della di *Sometimes I Dream in Italian* e chiude la sezione "*Ragazza*". La storia si svolge alla scuola superiore, durante l'ora di ginnastica di Angel e Lina, in cui l'insegnante (bianca, bionda e 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, sono state costrette a lasciare la scuola privata cat-

tolica 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" (89).[3] La scuola viene descritta come fatiscente, infestata dai ratti e un luogo in cui le risse sono all'ordine del giorno; Angel e Lina tuttavia, una volta superato lo shock iniziale, apprezzano il carattere avventuroso del nuovo contesto in cui si trovano, dopo i monotoni anni 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.[4]

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, in seguito

[3] 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" (Paul Finkelman, "Garrison's Constitution. The Covenant with Death and How It Was Made, Part 2", *Prologue* 32.4 (2000), consultabile online al link https://www.archives.gov/publications/prologue/2000/winter/garrisons-constitution-2.html).

[4] Charles E. Wilson, Jr., *Race and Racism in Literature* (Westport: Greenwood Press, 2005), 111-122, qui 121.

alla quale Angel e Lina, e Felicia e Terry, due ragazze nere, vengono individuate come responsabili e finiscono a pulire i bagni della scuola per punizione. Già in questa concisa descrizione sono ravvisabili due dei *fils rouges* già riscontrati in precedenza, 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.

Nella narrazione dell'episodio, Angel descrive il tentativo simbolico dell'autorità scolastica di correggere le dinamiche razziali interiorizzate dalle ragazze insistendo visivamente sui colori. Il prologo consiste nella ripartizione in quote razziali delle giocatrici da parte della docente: 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 autoritario da un'autorità bianca esterna rispetto alla composizione etnica della scuola, simboleggia una maldestra ingiunzione di concordia tra diverse appartenenze etniche, a cui del resto le ragazze si ribellano non appena ne hanno l'occasione, e che scherniscono 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: ciò contribuisce ad aumentare il disagio di Angel, associando un fastidio fisico al tentativo di disciplinamento. Nell'evocazione di Angel della spiacevole sensazione del sudore altrui sulla pelle 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:[5] 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 indossato, come un

[5] Cfr. Kristeva, *Poteri dell'orrore: saggio sull'abiezione*.

monito simbolico 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 unilateralmente dall'entità esterna bianca: le giocatrici difatti non partecipano alla ripartizione in squadre e non hanno voce in capitolo rispetto alle modalità da poter implementare per superare la segregazione lungo la linea del colore vigente a scuola.

La differenza 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 momento che si sente impacciata e poco motivata a buttarsi anima e corpo nella partita rischiando di farsi male, mentre "Roger Sherman girls played for blood" (90). Questa disparità di atteggiamento nel gioco 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". La dinamica non passa inosservata agli occhi di Lina e sembra 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*. (90, corsivo mio)

Questo repentino rivolgimento condensa un coacervo di tensioni relative al gioco che merita un approfondimento. Innanzitutto, colpisce che Lina, intenzionata a proteggere la sorella minore dalle angherie delle sue compagne di squadra, scelga di farlo tramite un atto violento. Il suo comportamento brusco non è un evento isolato, poiché in tutta la raccolta le sorelle Lupo si spingono l'un l'altra su

strade inesplorate con durezza: in "Why Girl", Lina lo fa nel modo ruvido che contraddistingue il suo personaggio in tutti i racconti, esortando implicitamente la sorella a reagire alla situazione di subalternità che sta vivendo. Lina è dunque un'alleata brusca e consapevole, che interpella Angel ad intervenire sul paradigma del gioco in corso. Angel risponde all'interpellazione nel modo docile che la sua interiorizzazione del conflitto razziale le suggerisce, ovvero replicando coordinate razziali binarie; 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.

Se l'interpretazione della figura di Lina come guastafeste è quasi ovvia, la sua classificazione in guastafeste "tradizionale" o eccentrica è invece ambigua. La natura del suo gesto è infatti eccentrica, considerato anche che Lina reagisce ad un'ingiunzione etero-imposta che dispone le due squadre secondo il criterio di una fallace concordia razziale; nondimeno, 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 nella quale le relazioni razziali si autoalimentano e non vengono mai davvero messe in questione. In questa fase il ruolo di Lina come guastafeste ha perciò una funzione primariamente conativa, che sfugge ad una definizione in senso manicheo.

È opportuno inoltre interrogarsi più a fondo sul tipo di gioco che l'intervento delle sorelle Lupo sconvolge e sovverte. Il basket è agevolmente annoverabile tra gli sport competitivi e al contempo cooperativi, in quanto gioco di squadra; tuttavia in questo caso esso è contaminato da svariati elementi esterni. Innanzitutto, viene prescritto dall'insegnante, emanazione dell'istituzione scolastica, che ne determina l'ora, il luogo e la durata; la scuola prevede inoltre un preciso codice di abbigliamento per la ginnastica (puntualmente disatteso dalle studentesse), e le squadre vengono segnalate dalla pettorina già menzionata; abbiamo infine illustrato come anche la divisione in squadre venga fatta d'ufficio. Quanto all'obiettivo dichiarato di quest'attività ludica, l'imposizione di squadre ripartite con criteri

di pluralismo etnico rivela il tentativo di creare uno spazio puro ed eterotopico di gioco attraverso il quale neutralizzare le tensioni razziali presenti nella scuola. Sebbene questo proposito appaia non privo di potenziale, proprio per via del carattere unificante dell'esperienza ludica all'interno di un campo condiviso, resta il fatto che la scuola sembra progettare l'appianamento delle suddette tensioni senza coinvolgere nella pianificazione gli studenti coinvolti; la natura e le origini dei loro contrasti non viene sviscerata, bensì viene proposta una soluzione tanto semplice quanto decontestualizzata. Come già riscontrato in "A Subject of Childhood", un gioco con queste premesse ritiene ben poco dell'iniziale valore ludico; sicché il gesto sovversivo di Lina tecnicamente segna il vero inizio del gioco – un gioco che è chiaramente inammissibile per l'insegnante/agente normalizzante (nonché guastafeste), la quale si prodiga per interromperlo non appena l'azione viene bloccata dalla caduta di un gruppo di ragazze sotto il canestro (e dall'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" (90): 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 modello 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 parte integrante della partita – la sua posizione è soltanto temporaneamente esterna, e 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 i due gruppi si riaggreghino spontaneamente sulla base della propria appartenenza etnica, operando una riconfigurazione ludica che riflette gli assetti razziali

predeterminati della nazione, nei passaggi successivi la narrazione suggerisce la possibilità di formazione di una comunità dal carattere potenzialmente innovativo. 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'.

Dopo il consueto richiamo del vicepreside, le quattro ragazze vengono portate negli spogliatoi della palestra, i cui bagni hanno il compito di pulire. Felicia subito apostrofa Lina, informandola che siccome è stata lei ad innescare lo scompiglio che ha interrotto la partita, a lei ed Angel tocca pulire il maggior numero di gabinetti. Ed è in questo frangente che Angel comunica al lettore che una partita di 'Dozens' interrazziale 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" (93). Questo commento indica come nei bagni i termini del gioco competitivo vengano riorganizzati secondo criteri che probabilmente sarebbero parsi più naturali fin dall'inizio alle giocatrici, con l'utilizzo di un *medium* differente. Come constatato in precedenza nell'analisi di "The Hammer Man", nel "Playing the Dozens" lo scopo ultimo dei giocatori non è annientare simbolicamente l'avversario, bensì coinvolgerlo in un'attività creativa e anche potenzialmente generativa di significati originali; 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 improperi quasi tutti fondati sugli stereotipi che abbondano nella comunità di ciascuna fazione coinvolta,[6] estendendosi anche agli Stati del sud ed ai bianchi e non disdegnando l'autoironia.

[6] Questo confronto verbale sembra alludere alla celebre scena in *Do the Right Thing* in cui i personaggi di Mookie (Spike Lee) e Pino (John Turturro) si

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" (94), 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" (94). La reazione di Lina è altrettanto giocosamente aggressiva, e tende 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 quando direttamente insultata; la ragazza sembra preoccuparsi più di enfatizzare le comunanze tra la sua comunità etnica e quella afroamericana che di sottolinearne le arcinote differenze – e soprattutto, mostra di avere le idee chiare sul proprio posizionamento razziale. Ciò emerge distintamente in una digressione di Angel, che ricorda un episodio in cui lei e Lina vengono fermate in strada dai fratelli di Terry, che fanno apprezzamenti a Lina; all'esortazione di uno di loro, "'Come on, girl. Show us your white ass'" (98), la ragazza 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'" (98). Laddove la menzione del colore verde richiama le olive (ai discendenti degli italiani negli Stati Uniti viene spesso associato un tono della pelle olivastro) e la pettorina dell'inizio del racconto (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

scambiano insulti razzisti basati su stereotipi, seguiti a ruota dagli altri abitanti delle varie comunità etniche del quartiere (Spike Lee, *Do The Right Thing*, 1989. Un breve video della scena è reperibile su Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=VIhL6IOAfvw).

immediata offre uno sconcertante (nonché controverso) riscontro 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".[7] 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 derisa dal gruppo di ragazzi, ma controbatte senza farsi 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 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 anche 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, in seguito alle invettive delle sue compagne. 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 vicepreside 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.

[7] Donatella Izzo, "Italian American Studies: territori, percorsi, proposte", *Ácoma* 13.2 (2017), 9-28, qui 16.

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" (95). Lina dunque inscena con consapevolezza un rituale di iniziazione, ponendosi come sacerdotessa/sciamana che offre un *calumet* pacificatore 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, quello di punizione e l'istituzione scolastica) ed è teso ad allestire un terreno comune tra le due fazioni. Nella proto-*communitas* che Lina aggrega attorno a sé, le specificità etniche e culturali non vengono appiattite e coperte da una pettorina, bensì sono parte integrante di un tentativo di coesistenza e mutua scoperta. 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; questo processo finisce col dirimere l'ambiguità della classificazione di Lina, che creando una comunità di soggetti genderizzati e razzializzati conferma il suo statuto di guastafeste eccentrica.

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 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 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" (98, in corsivo nel testo). In quell'occasione le due facilitatrici, mosse da ingenuità o da dolo, tengono un tedioso discorso alla scolaresca sulla stupidità del razzismo, utilizzando il consueto parallelismo tra il colore della pelle ed il colore degli occhi, fino a che dall'annoiata platea non si leva la lamentela "Who

care about eyes? It's the skin that counts" (98). Tale commento segna 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: nel venire raccontato dalle ragazze similmente punite dopo una rissa a sfondo razziale, mentre fumano assieme in un momento di sospensione della didattica, esso costituisce una *mise en abyme* dell'evento centrale all'intero racconto, ovvero una sovversione carnevalesca generata dalla pretesa di risoluzione istituzionale di un problema strutturale 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 agente di carnevalizzazione: il modo in cui la partita viene scomposta su suo impulso, finendo in una mischia che provoca 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 antigerarchica che vige nello spogliatoio, che è un luogo transizionale al di fuori dell'attività didattica e in cui la punizione non viene mai espiata (la pulizia dei bagni non viene mai portata a termine); è al contrario 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 le celebrazioni carnevalesche come un rilascio di energia fine a sé 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 implicitamente il motivo 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?'" (100). Ciresi pare offrire uno spiraglio di ottimismo nelle possibilità trasformative del Carnevale perché, 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"(100); quest'immagine propone una riappropriazione alla rovescia del precedente riferimento al colore degli occhi come fattore di diversità, che stavolta invece è uno degli elementi comuni, 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 dirigendosi verso le rispettive lezioni, presumibilmente senza che alcun mutamento sostanziale sia avvenuto nella loro esistenza, proprio perché la cruciale domanda di Felicia è rimasta inevasa.

L'eco di questa domanda risuona nel titolo, "*Why* Girl", ma anche nell' interrogativo 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". (101)

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. Nel silenzio perplesso dell'insegnante riecheggia quello dell'autrice; eppure la funzione del pensiero (*cogito*), che è il tema centrale di questo episodio, mette in dubbio il determinismo biologico di cui l'utero è il simbolo, in termini di genere: il porre sé 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 intravvedere un'indicazione ed una

nota di speranza. L'indicazione è che il conflitto di classe, trasversale attraverso le configurazioni di genere e razza, 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 concepibile.

Cianfrusaglie, ere glaciali e imitazioni: i limiti del gioco in "The Little Ice Age"

Il gioco cambia radicalmente la sua natura nella seconda parte di *Sometimes I Dream In Italian*, venendo dispiegato spesso tramite ricordi che le sorelle Lupo retrospettivamente recuperano e ripropongono, con un paradigma di gioco diverso dall'interazione simbolica che si realizza tra le mura scolastiche in "Why Girl". Sebbene 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 attraversato dall'incombente e spettrale presenza della madre di Angel, che ha avuto un ictus e viene 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. 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 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 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.[8] 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'*":[9] 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 assimilino 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 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" (40), ed inorridiscono all'idea del superamento della linea del colore, della

[8] 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.

[9] Peter Carravetta, *After Identity. Migration, Critique, Italian American Culture* (New York: Bordighera Press, 2017), 136.

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 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 *souvenir* provenienti dai viaggi dei familiari in Florida (meta predefinita di qualsiasi viaggio al mare della famiglia Lupo) o in Italia, rigorosamente in un viaggio organizzato Perillo che offre la tipica esperienza italoamericana – ovvero confermante 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.[10] La disposizione estetica della famiglia Lupo riflette anche

[10] de Lucia osserva altresì come i numerosi riferimenti alla *consumer culture* in *Sometimes I Dream in Italian* evidenziano il tentativo delle generazioni più

uno scarso capitale culturale, fattore intrinsecamente connesso al gusto nel lessico bourdieusiano;[11] 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. 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 riassettare 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 momenti di metamorfosi – nel caso

anziane di americanizzarsi attraverso il consumo, aspetto che invece costituisce per Angel fonte di straniamento rispetto alla propria cultura d'origine, ma anche a quella *mainstream* (cfr. de Lucia, *Italian American Cultural Fictions. From Diaspora to Globalization*, 115).

[11] Cfr. Bourdieu, *La distinzione. Critica sociale del gusto.*

di Filomena, dalla vita alla morte;[12] 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.[13] 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 ragioni di quel rituale: Angel ha una solida motivazione per rifiutare la condivisione con il suo compagno della scherzosa tradizione. Dirk è un professore universitario di tedesco (sebbene precario e dunque non benestante), 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,

[12] In questo senso, appare significativo che nell'episodio finale del racconto, in cui durante visita nella struttura dove risiede, mentre Angel cerca di comunicare con sua madre, quest'ultima emette un rantolo 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.

[13] Questo gioco rituale si allinea ancora una volta alla teorizzazione bourdieusiana: ne *La distinzione*, Bourdieu annovera il recupero parodistico del *kitsch* da parte dei "produttori di avanguardia" come tipico elemento di distinzione, oltretutto vantaggioso dal punto di vista temporale, poiché gli oggetti esteticamente "volgari" sono facilmente reperibili e disponibili alla rifunzionalizzazione 'distinta' dopo poco tempo (Cfr. Bourdieu, *La distinzione. Critica sociale del gusto*, 61-62).

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 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 quello di Dirk come un'esubero di capitale sociale poco funzionale (perché ad esso non corrisponde ricchezza economica), impersonale (perché l'uomo è caratterizzato come freddo e compassato rispetto al temperamento più sanguigno di lei) e normativo, pertanto non rispettoso 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 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 maniera alquanto plausibile la voce e le note di biasimo. Tale gioco di *mimicry* è presente varie volte nel racconto; la prima volta che accade è nel corso di una telefonata che 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:[14] 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" (124). Da gioco che da

[14] Sono i personaggi principali di una serie di romanzi per bambini e di un cartone televisivo che Lina fa vedere ai suoi figli, al quale le due donne si riferiscono nella loro telefonata.

bambine aveva 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 lutto bianco, ovvero della perdita di una persona amata che è biologicamente ancora in vita. Tuttavia, è possibile individuare un'ulteriore direzione in cui questo gioco si spinge: racchiudendo il loro comune vissuto ludico in un'eterotopia paradossale, ironica e irriducibile ad una replica pedissequa di sequenze preordinate, l'imitazione di Angel e Lina si riconfigura come un tentativo di riappropriazione di un discorso oppressivo. Riproducendo la voce della madre attraverso un paradigma ludico che ne modifica inevitabilmente il messaggio, che ne emerge caricaturato in maniera sovversiva, le due donne affermano la propria differente natura sociale.

Il ludico oltre la norma in Mother Rocket *e* Sometimes I Dream in Italian

Il gioco non ha un ruolo di primo piano in *Mother Rocket*: i sette racconti che compongono la raccolta catturano momenti critici della vita sentimentale dei protagonisti e delle protagoniste, descritti da Ciresi con la consueta ironia, ma percorsi da una vena cupa che lascia poco spazio al gioco. L'unico racconto in cui si creano le circostanze per giocare è infatti "Lifelines", in cui la diciassettenne Mary Ellen propone a Bob, il suo capo trentacinquenne, un "guessing game" durante un momento morto nella gelateria in cui lavorano: la ragazza suggerisce il "guessing game" in questione strategicamente, per dirottare su di esso le attenzioni insistenti di Bob, che cerca di sedurre la sua giovanissima collega. Questa proposta di gioco si configura dunque come un'eterotopia protettiva che segnala l'iscrizione della proponente in una dimensione ancora infantile, contro un tentativo di sessualizzazione imposta; alla fine l'uomo si rifiuta di giocare, dichiarando poco interessanti i dettagli della sua vita che Mary Ellen cerca di indagare, e si dedica a leg-

gere la mano della ragazza – un'attività non ludica e non innocua, che relega nuovamente Mary Ellen alla passività ed in cui l'uomo convoglia le sue manovre seduttive.

Il ludico è invece un elemento dominante della prima raccolta: esso viene tematizzato primariamente attraverso le forme artistiche della danza, in "Mother Rocket", e della musica, in "Resurrection" e "Second Coming". In tutti e tre i racconti, così come in *Sometimes I Dream in Italian*, il ludico rappresenta un terreno liminale in cui articolare la complessa relazione tra la propria appartenenza etnica, la rivendicazione del proprio sé artistico e la propria autodeterminazione identitaria; un'eterotopia in costante oscillazione e interrelazione col tessuto sociopolitico ed economico statunitense. "Mother Rocket" contiene un resoconto delle agitate vicende emotive di Jude Silverman, una ballerina di origine ebraica dalla personalità esplosiva e potenzialmente bipolare. Jude viene resa famosa "among the avant-garde"[15] prima, e in seguito presso tutte le riviste *mainstream* che si occupano di arte e moda, da una foto vincitrice del premio Pulitzer nel 1967, che la ritrae insanguinata e inginocchiata in mezzo ad una strada di Gerusalemme, mentre culla il braccio amputato di suo zio Chaim, sventrato da un'esplosione. Ciresi sembra qui anticipare l'attenzione che dedica alla *consumer culture* nella sua seconda raccolta, rappresentando in "Mother Rocket" una protagonista che diventa ella stessa oggetto di consumo; il suo dolore è un feticcio iconografico di massa che le vale il ruolo di prima ballerina in uno spettacolo di successo intitolato "Hiroshima", che è una resa dinamica e artistica dell'olocausto nucleare giapponese.

In questo racconto, la danza e l'identità etnica fanno da collante nella costruzione della soggettività frammentata di Jade, che costituisce il vero filo conduttore del racconto: poco dopo l'inizio del racconto, esortata ad essere naturale e 'sé stessa' dal fotografo

[15] Rita Ciresi [1993], *Mother Rocket* (New York: Delta Books, 2002), 67. Tutte le citazioni sono tratte da questa edizione; i numeri di pagina saranno d'ora in poi riportati parenteticamente nel testo.

Bob (che diventerà poi suo marito e il padre di suo figlio) durante un *photo shooting*, Jude esclama perplessa "But I don't know who I am" (65). La preoccupazione di rispondere a questa domanda percorre la narrazione fino a un punto nodale del testo, di cui ci occuperemo a breve, venendo stemperata anche dall'ironica affermazione "jingle, ergo sum" (70): Jade si riferisce alla cavigliera con i campanellini che indossa dal giorno dell'esplosione che ha ucciso i suoi zii e che tintinna quando si muove, Bob la incita a liberarsene (definendola "superstitious slave chains" [70]), ma la ragazza insiste nell'indossarla, in quanto l'oggetto simboleggia una parte irrinunciabile dell'identità di Jude, ovvero i suoi traumi. Un'altra delle componenti che rispondono all'interrogativo sull'identità di Jude è proprio la danza, attività che intraprende da ragazzina dopo che i suoi zii (nonché genitori adottivi), consultatisi col rabbino su come domare il suo carattere schizofrenico e imprevedibile, decidono che ha bisogno di disciplina. Inaspettatamente, Jude scopre di amare i rituali sadici che le impone il suo maestro di balletto russo e ritrova sé stessa, oltre che nella musica e nel movimento, nel dolore fisico che danzare le procura. Nella dimensione eterotopica del ballo, Jude reperisce la combinazione di rigore e originalità di cui ha bisogno per dare senso al suo mondo e strutturare la propria personalità: attraverso la danza e i suoi bizzarri, finanche disfunzionali rituali (tra cui annovera il vomito di massa con le sue compagne prima e dopo le lezioni), Jude si sente 'normale'. I suoi zii Chaim e Mina, tuttavia, si dimostrano ben presto scettici e maldisposti nei confronti di quest'ambiente che avalla molte delle stravaganze della nipote, concludendo che "Jude was obsessed with dance for all the wrong reasons" (72); pertanto, decidono di portare la nipote con sé in vacanza in Palestina, dove le annunciano l'imminente trasferimento in Israele poco prima di venire dilaniati dall'esplosione che li uccide (l'episodio ha luogo potenzialmente durante la Guerra dei Sei Giorni, in quanto si svolge nell'estate del 1967). Nel tentare di imporre a Jude un'interruzione forzata dell'attività ludica alla quale loro stessi l'hanno iniziata, Chaim e Mina si pongono indubbiamente come guastafeste: arrogandosi

l'autorità (che, perlomeno in campo artistico, non posseggono) per giudicare sbagliate le ragioni dell'amore di Jude per la danza, implicano inoltre che quest'ultima possegga un fine svincolato da quello artistico e ludico, servendo esclusivamente da elemento disciplinante e perdendo così il suo carattere autotelico. È oltretutto significativo che le loro rimostranze si fanno più consistenti nel momento in cui Jude decide di dedicarsi alla danza contemporanea anziché al balletto classico, segnalando così non solo il proprio ruolo di disturbo nella condotta ludica della ragazza, ma la propria appartenenza di classe indicata dall'apprezzamento delle forme d'arte codificate e canonizzate come borghesi, in opposizione a quelle più sperimentali e di nicchia proposte dall'avanguardia.[16]

Pur nella sua dissociazione mentale, Jude sembra aver concettualizzato il proprio rapporto con la danza come complementare alla propria storia personale e alla propria appartenenza etnica, e lo esprime esplicitamente in un passaggio fondamentale che occorre proprio a metà racconto:

> She loathed her history, and at the same time she felt superior to others because of it. "I like you," she told Rob, […] "but I mean, let' face it, your last name is Jones, you're so normal, so – so – adjusted, […] so *American*. I mean, what do you people who aren't ethnic think about all day?"
> "Sex and death," Rob said, "and taking a crap. Same as you, without the East Side accent."
> But it was the accent that made her. Without it, who was Jude Silverman? The girl whose parents had fried in the bath-tub? The girl whose aunt and uncle had been blown to pieces in an explosion? The girl who wore bells, the girl who danced "Hiroshima," the girl who was a bargain basement of neuroses […]? She wasn't anything, she wasn't anybody, without all that behind her. Chaim and Mina had been right. She owed something to the past, and she had known that intuitively […]. (76-77)

[16] Cfr. Bourdieu, *La distinzione. Critica sociale del gusto.*

In questa riflessione, Jude delinea con consapevolezza la traiettoria che connette la tradizione etnica che fonda le sue radici alla manifestazione dei propri traumi e delle proprie contraddizioni attraverso il *medium* ludico, dispiegando un orizzonte di futuro nel bambino che porta in grembo (la donna propone di chiamarlo Mordecai, nome dalla chiara ascendenza ebraica). La danza si configura perciò come la dimensione che, accompagnandola dall'infanzia all'età adulta, permette a Jude di trovare un centro di gravità, un'autosufficienza economica e di autoaffermarsi senza sopprimere la propria identità etnica, il proprio dolore, il proprio disagio psichico o la propria personalità artistica, bensì offre uno spazio per esprimere tutti questi aspetti identitari simultaneamente, e alle proprie condizioni (ovvero con la danza contemporanea, anziché la classica).[17]

È spesso nella sfera ludica che i personaggi di Ciresi riscontrano durante l'adolescenza un'opportunità di riconciliazione con la propria soggettività, nonché uno spazio di esplorazione e sperimentazione. Questa dinamica è più evidente nei personaggi femminili e in *Sometimes I Dream in Italian*, ma è riscontrabile anche nel rapporto con la musica di Karl (protagonista di "Resurrection" e "Second Coming"), in *Mother Rocket*. Nel primo racconto, Karl è un quindicenne di origina polacca il cui unico sollievo dall'oppressiva educazione cattolica e dalle prepotenze del fratello maggiore Lorenz è lo studio del pianoforte: il suo amore per la musica è incarnato dalla sua insegnante, Madame Novitski, che in termini marcusiani rappresenta la condensazione dell'Eros in senso totale. La donna canalizza infatti le pulsioni erotiche di Karl, che si innamora disperatamente tanto di lei, quanto dello strumento e delle melodie a cui ha accesso tramite la pianista; nello spazio eterotopico della

[17] A proposito del personaggio di Jude, Mary Jo Bona scrive che "one's relationship to ethnicity is eminently subject to shifts in the angle of one's perception of it" (*Claiming a Tradition*, 190-191): lo spazio ludico risulta pertanto un'arena di possibilità per le oscillazioni percettive della propria etnicità nei personaggi di Ciresi.

sua casa, Karl viene a conoscenza dei volti, dei nomi e delle opere dei grandi compositori, esplorando la possibilità di concettualizzare sé stesso come altro rispetto alle opportunità a lui delineate dalla sua famiglia e da sua madre (diventare un buon padre di famiglia cattolico, o un prete devoto a Dio). Lo *status* di Madame Novitski all'interno della comunità cattolica è certamente eccentrico: la pianista vive da sola, è molto bella ma veste in modo dimesso, è economicamente indipendente, ha uno stato civile indeterminato (è forse sposata con un "absent husband" [28]) e dichiara di non avere più una famiglia, ma che comunque quella musicale è sempre stata per lei un conforto maggiore di quella naturale (32). Queste caratteristiche, unitamente alla trasmissione a Karl dell'amore per la musica e della competenza per crearla, fanno di lei la guastafeste eccentrica che indica al giovane una possibilità di ridefinizione in chiave artistica e non preordinata del suo futuro; il titolo del racconto, "Resurrection", pare alludere anche a questa possibilità. Se il tormentato Karl di questa storia, frustrato dalla propria scarsa competenza musicale e dalle limitazioni della sua età, si mostra tristemente scettico a riguardo ("I ached inside. I would never get it right. I would never get into music school. I would never get anything I wanted." [37]), il racconto successivo della raccolta, "Second Coming", testimonia che l'adulto Karl è effettivamente diventato un pianista che, pur non avendo uno stile di vita agiato ed invidiando il successo economico del fratello maggiore urologo, riesce a vivere della propria musica. L'esistenza dimessa ma appassionata di Karl si contrappone a quella del fratello Lorenz, che si sente intrappolato in una routine suburbana soffocante, in un matrimonio tiepido e nella paternità di due ragazze adolescenti con cui non riesce ad entrare in sintonia; Karl invece apprezza il proprio ruolo di zio, che prova a ricoprire elargendo sproni ludici, seppure con scarso successo. L'uomo infatti tenta di coinvolgere le nipoti nel suo amore per la musica classica e la letteratura, raccontando loro dei suoi concerti ed inviando loro in dono romanzi di Jane Austen e Charlotte Brontë, benché le due ragazze puntualmente li abbandonino sugli scaffali senza leggerli. Quando infine capitola e

affida a sua cognata il denaro per acquistare i regali alle nipoti da parte sua, la donna integra la somma corrisposta da Karl e trasforma i suoi doni-stimoli culturali in abiti firmati e gioielli: le due ragazze gradiscono molto questo cambiamento, venendo così inscritte in un ciclo di riproduzione consumistica fine a sé stessa che neutralizza definitivamente ogni impulso in senso ludico.

Tra gli elementi tematici dominanti in "Resurrection" e "Second Coming" spiccano il rapporto, conflittuale ma intenso e saldo, tra Karl e Lorenz, nonché la loro pesante educazione religiosa e le figure ingombranti dei genitori (il padre, testardamente opposto ad ogni potenziale divergenza dalla tradizione; la madre, onnipresente e prescrittiva nella sua opera di censura di espressioni ludiche). Questo modello narrativo viene traslato e rielaborato in forme più articolate nei racconti di *Sometimes I Dream in Italian*, in cui le dinamiche di genere e l'identificazione esplicita dei personaggi nella comunità etnica di appartenenza della stessa Ciresi complicano gli esiti tanto della loro caratterizzazione, quanto dell'intervento del ludico. Se infatti questi aspetti restano più sfumati in *Mother Rocket*, la cui costruzione narrativa secondo Giunta "reveals a delicate negotiation between the impulse to cancel traces of ethnic identity and the impulse toward writing with an accent",[18] e per de Lucia convoglia gli elusivi riferimenti all'etnicità nella rappresentazione del cattolicesimo e dello scontro generazionale,[19] la seconda raccolta di Ciresi si colloca risolutamente nel campo della letteratura italoamericana. Questa mossa autoriale può essere interpretata come l'approdo alla fase di riappropriazione del proprio "accento etnico" come scrittrice, nonché come un posizionamento strategico in tal senso, incoraggiato dal successo editoriale dei romanzi *Blue Italian* (1996) e *Pink Slip* (1999), la cui protagonista e voce narrante è riconoscibilmente italoamericana.

[18] Giunta, *Writing with an Accent*, 86.

[19] Cfr. de Lucia, *Italian American Cultural Fictions. From Diaspora to Globalization*, 113-114.

Se al rapporto tra Karl e Lorenz in *Mother Rocket* corrisponde simmetricamente quello tra Angel e Lina in *Sometimes I Dream in Italian*, nella raccolta ritroviamo anche due figure di guastafeste eccentriche, che oltrepassano i limiti normativi del ludico e catalizzano le pulsioni delle sorelle Lupo verso di esso in senso trasformativo, malgrado la rigida codificazione familiare finanche delle attività ludiche di Angel e Lina. 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 all'apparenza inestirpabile. Le due donne in questione sono l'immancabile nonna[20] e Auntie Pat, madrina di Lina: entrambe forniscono numerosi 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,[21] 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", 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 in-

[20] 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, si vedano anche il quarto ed il quinto capitolo di 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 Criticism? Further Directions for Italian/American Cultural Studies", *MELUS* 28.3 (2003), 149-174).

[21] Su questo genere di modello materno, cfr. Bona, *Claiming a Tradition. Italian American Women Writers*, 47-48.

tende 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*. In una dinamica simile a quella che ha luogo in "Resurrection", anche qui Nonna e Filomena hanno un atteggiamento antitetico nei confronti del talento di Lina e occupano poli opposti 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[22]) e viene indirettamente indicata da Filomena come responsabile della devianza (simbolica e di orientamento sessuale) di sua sorella Pat. Nonna e nipote vengono descritte come anime affini ("Those two are two of a kind" [71], 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 ammonire la figlia sulle sue eventuali ambizioni:

> She had a clear, beautiful voice that even Mama, who was parsimonious with her compliments as she was with her purse, called *a*

[22] 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.

> *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". (70)

L'atteggiamento ambivalente e passivo-aggressivo di Filomena, da cui ci si aspetterebbe un'opposizione più strenua e attiva, è dovuto in parte all'impossibilità di proibire esplicitamente alla figlia di visitare la nonna, poiché ciò sarebbe disdicevole nell'universo culturale italoamericano, che esalta il rispetto per i genitori come un valore assoluto, a dispetto di qualunque possibile idiosincrasia. Inoltre, la strategia di Filomena sembra anche tenere conto del fatto che negare alla figlia di esprimersi ludicamente otterrebbe 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.

La presenza nel testo dei personaggi antitetici di Nonna e Filomena, caratterizzanti in modo così fortemente simbolico la divaricazione tra ludico e la serietà (intesa come necessità di circoscrivere l'arte ed il ludico nella categoria dell'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. Migrata in una nazione che propaganda il duro lavoro e la fatica da esso derivante come uniche possibilità dignitose e praticabili per emanciparsi dall'indigenza, la donna si sforza di trasmettere alle figlie la stessa etica, esaltata comunque anche 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. La riproduzione di tale meccanismo di repressione da parte di Filomena non è perversa: si tratta piuttosto di 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.[23] 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, poiché (similmente a Karl in "Second Coming") ogni anno per il compleanno di Lina invia alla nipote biografie di donne pioniere in diversi ambiti culturali, artistici e scientifici. Auntie Pat non è sposata ed è invisa

[23] 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'" (72). Il riferimento al *coming out* qui risulta perciò duplicato, in quanto viene repressa la parte 'americana' e potenzialmente non eterosessuale della bambina.

ai loro genitori, anche perché lavora in una casa editrice: Filomena guarda infatti con sospetto all'attività lavorativa della sorella. Essendo connivente con la logica del principio di prestazione, per Filomena 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 attrarre Lina verso posizioni culturali che la porrebbero in conflitto con la famiglia d'origine.

Lina ed Angel sono comprensibilmente ammaliate 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 viene trasfigurata 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" (74): 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 operata dall'ambiente cattolico[24] in cui vivono – fattore che, combinato con la curiosità verso il proprio corpo tipico della 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

[24] 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), 39-73.

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 (impedendo loro di cambiarsi o spogliarsi l'una in presenza dell'altra, nonché di chiudere la porta a chiave).

La pronta sanzione che viene applicata da Filomena al corpo di sua figlia ha il risultato di spingere la ragazzina ad anteporre la propria fisicità alle proprie aspirazioni e 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 aggiorna la sua lettura alla luce dell'incipiente liberazione sessuale nella società tecnologica avanzata.[25] Per Marcuse la pulsione erotica, che in *Eros e Civiltà* era concepita 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

[25] 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 apertamente l'istituzione della famiglia nucleare, la monogamia e la repressione dell'omosessualità.

definizione di 'desublimazione repressiva'.[26] Col suo 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, funzionale alla riproduzione di uno *status quo* vantaggioso per la società capitalistica.

Ciononostante, la graduale contrazione dei sogni e dell'espressione 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.[27] 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 e in famiglia 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 scher-

[26] 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.

[27] 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 ragazze non ci mettono più piede.

no di Filomena ai danni di sua figlia asserendo "'Let me tell you right now, you can be whatever you want to be'" (86), 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 dipanarsi del dramma tacendo religiosamente, e a cui Filomena motiva le intemperanze di Lina precisando che la giovane è "sul *bordo*" (86, in italiano nel testo), ovvero alle soglie della pubertà: Filomena sceglie di legittimare il giudizio implicito altrui, convalidandolo, e svilisce la portata critica e identitaria della ribellione di sua figlia, attribuendola ad una mera questione biologica ed ormonale (secondo una prassi classicamente patriarcale).[28] Così facendo, Filomena recluta come alleata nella sua azione repressiva l'intera famiglia, creando 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 ininfluente, 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 esprime il dolore per la perdita dell'amata nonna e la confusione derivante dall'incontro con un'alterità stigmatizzata tanto in casa quanto a scuola, respingendo 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

[28] 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.

how to embrace both of them without slavishly adhering to one or the other";[29] la studiosa suggerisce che questo cruciale ruolo di mediazione 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".[30] Auntie Pat sembra pronta ad assolvere questo potenziale compito di ponte ludico tra il noto dell'italoamericanità classica e l'ignoto dell'autodeterminazione: 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" (85). 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'[31] 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, risiede l'unica concreta speranza di scardinamento dello *status quo*, la donna ha comunque opposto il suo personale Gran Rifiuto, ovvero la propria incompatibilità a conformarsi alla società in cui è cresciuta. Pat ha infatti abbandonato il modello

[29] Bona, *Claiming a Tradition. Italian American Women Writers*, 38.

[30] Bona, *Claiming a Tradition. Italian American Women Writers*, 29.

[31] 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 inscrizione in meccanismi repressivi dell'Eros e funzionali al consumo, identificandola come una zona di potenziale sviluppo del pensiero critico.

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 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 estinguersi, in *Sometimes I Dream in Italian*. La destinataria indiretta delle interpellazioni ludiche della zia guastafeste eccentrica si rivela infatti essere Angel, che riesce ad integrare queste ultime nella sua esperienza 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" (73). In maniera clandestina e quindi già intrinsecamente sovversiva, Angel esce dalla scia della sorella maggiore e si autodefinisce 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" (38), descrivendo come, su invito di sua sorella, sia solita improvvisare poesie e canzoni parodiche, danzandole a ritmo di tip tap ed incontrando l'ovvia disapprovazione di Filomena. Angel dunque è un personaggio connotato da tinte ludiche 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 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), 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!'" (84). Le reazioni delle due sorelle sono considerevolmente differenti, non solo per la prevedibile gelosia della secondogenita nei confronti della sorella maggiore:

sebbene tanto sconcertata quanto Lina, Angel non si ritrae, bensì corre incontro a questa presenza fondamentale per la sua crescita personale, pur se diversa dalle sue aspettative. Attribuendosi 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 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 della iniziale condizione di *single* infelice della giovane Lupo (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; a questo si aggiunge il suo lavoro non elettrizzante come copywriter per un'azienda che produce biglietti d'auguri per feste cattoliche, che Angel stessa considera la caricatura di un lavoro creativo, asservito ad una logica di consumo rituale che reputa odiosa e risibile. Questi sviluppi non sono certo comparabili allo stile di vita *bohémien* ed anticonformista di Auntie Pat; eppure, similmente a quanto avviene in *Mother Rocket* per Karl e l'infelice Lorenz, la situazione di Angel non è assimilabile a quella di Lina, rispetto alla quale presenta notevoli attributi di autodeterminazione, malgrado l'influenza dei numerosi fattori repressivi già indicati. 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 consapevole 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 caratterizzano Angel come la 'coscienza infelice' di cui tratta Marcuse: la consapevolezza sempre più lucida 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, e 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; 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'im-

magine 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 condiviso con la sorella. Le pagine che seguono restituiscono l'immagine di Lina come una donna 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 comincia a confidarsi con lei, chiedendole di portarla dal parrucchiere (gesto che evidenzia un tentativo di prendersi cura di sé). 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*'" (209). 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.[32] Entrambe le sorelle Lupo sembrano accomunate da una simile inquietudine, assimilabile alla nozione di 'coscienza infelice' delineata da Marcuse; ciò nonostante, 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

[32] Nonostante ciò, sarebbe impreciso parlare di *Bildung* 'classica' in riferimento 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. Bona, *Claiming a Tradition*, 19). Angel non si evolve interrompendo del tutto i contatti con la famiglia d'origine, bensì argina quelli 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.

oppressive contengono una qualità potenzialmente sovversiva e di fatto riescono gradualmente a rimuoverla da situazioni di disagio esistenziale.

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?" (209)

Nell'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 momenti più lieti della propria infanzia, e dal quale potenzialmente riemergere purificate, più risolute ed in possesso della risposta alla fatidica domanda, pregna di risvolti metaforici, su chi abbia spento la luce nel tunnel.

Conclusioni: alle soglie del gioco e del ludico

Tirando le somme, al pari dell'eredità etnica e familiare, al contempo amata ed esecrata, i giochi e il ludico in *Mother Rocket* e *Sometimes I Dream in Italian* rappresentano un complesso limine in cui sono compresenti spinte identitarie e paradigmi culturali contrastanti. Questi elementi rimangono talvolta fluidi, talvolta si raggrumano 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 sulle immagini di gioco e del ludico più sovversive e promettenti cala bruscamente il sipario. Eppure è legittimo supporre, anche grazie ai tenui ma essenziali indizi disseminati da Ciresi nella narrazione, che dal microcosmo del gioco/ludico istanze profonde trapelino nella quotidianità di Jude, Karl, Angel e Lina. 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; allo stesso modo, i momenti di gioco imprimono una traccia in Angel e Lina che le loro rispettive ricorsività non riescono a neutralizzare del tutto.

Similmente, nei racconti considerati il ludico si infiltra nella serietà sistematicamente, spesso penetrandovi in forma clandestina, 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. Pertanto, le incursioni ludiche non vengono necessariamente accolte con favore nei contesti tradizionali descritti da Ciresi, distinti da una resistenza ad apporti di ludicità potenzialmente dirompenti degli equilibri preesistenti. 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 Jude 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 in parte con Karl, e sicuramente con Lina). Il tentativo di contenimento del ludico si rende necessario in quanto esso 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 eccentrico, il cui compito è far esplodere le contraddizioni del ruolo e delle mosse consentite ai giocatori nella struttura normativa ad essi imposta; tale figura gioca coi confini del ludico, deformandoli e spingendoli oltre, svolgendo questa rivoluzionaria operazione di sabotaggio nella zona liminale precedentemente discussa. Quest'ultima è la soglia ibrida in cui le regole vengono esposte, ma anche lo spazio di transizione in cui, per mano del guastafeste eccentrico, esse possono essere alterate e riconfigurate secondo paradigmi inediti: è ciò che accade, ad esempio, nella confluenza tra eredità culturale etnica, aspirazioni creative e posizione socioeconomica raccontata sia in *Mother Rocket* che in *Sometimes I Dream in Italian*. Appare significativo, infine, che nei racconti di Ciresi il ruolo di guastafeste eccentriche sia affidato a personaggi femminili in modo sistematico: eccetto in "Why Girl", in cui Lina è adolescente, le altre guastafeste eccentriche sono sempre donne con funzione di guida (docenti, madrine, nonne) che instradano i/le giovani alla sfera del ludico, offrendo loro i codici per costruire un'identità artistica e accedere a una concettualizzazione di sé differente da quella prescritta dalla consuetudine familiare e della comunità etnica di appartenenza.

6.

GIOCHI E GUASTAFESTE NEI RACCONTI DI GRACE PALEY

I digressed and was free.
Grace Paley, "Faith in a Tree".

Giochi pericolosi in "A Subject of Childhood"

"A Subject of Childhood" è la seconda di una coppia di storie in *The Little Disturbances of Man*[1] intitolata "Two Short Sad Stories from a Long and Happy Life": questo titolo-ombrello pare alludere alla 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.[2] Questo racconto rappresenta il paradigma di come una sessione di gioco possa deragliare: tale diagnosi appare

[1] 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.

[2] 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.

lampante e incontrovertibile alla luce della definizione di gioco elaborata da Suits, attraverso la quale esamineremo l'incontro/scontro agonistico dei personaggi. Nel suo tentativo di sabotaggio del gioco, la figura di Clifford si presenta come il guastafeste in azione in questa storia, nella quale tuttavia gli verrà somministrata una punizione senza precedenti, rispetto alle analisi critiche fin qui condotte.

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,[3] madre single di Richard e Tonto, con l'aggiunta del consueto ospite Clifford, 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, e 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 e viene piuttosto utilizzato come schermo per introdurre clandestinamente in casa di Faith elementi repressivi ed eteronormativi. 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

[3] 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* [Montréal: McGill-Queen's University Press, 2005], 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.

loro attività; significativamente, nessuno dei due è impegnato in giochi competitivi. Quest'atmosfera serena 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" (91) e 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!'" (91) 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'" (92): in questo modo Clifford si presenta come l'espressione istituzionale di una mascolinità esibita, sancendo implicitamente la non conformità della disposizione fisica dei due bambini, di pari passo con l'inadeguatezza dei loro giochi individuali, non competitivi, femminilizzati. Questi aspetti vengono rinforzati dal successivo scambio tra Clifford e Richard: all'ingiunzione ad alzarsi, Richard risponde con franchezza che vuole continuare a disegnare – ma Clifford ribatte che Richard dovrebbe approfittare dell'occasione di poter giocare con lui e lo esorta a posticipare il disegno al 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 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.

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 in altro e dichiara apertamente la sua mancanza di interesse nel misurarsi atleticamente ed agonisticamente con quest'uomo dagli attributi fisici squilibrati rispetto ai suoi;

Clifford prontamente stigmatizza questa sua mancata adesione. 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 quest'insidiosa proposta ludica, 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. In ogni caso, tutti questi potenziali obiettivi predefiniti di Clifford non paiono realmente in connessione col 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" (105). L'uguaglianza dei giocatori/lottatori rispetto a queste due credenziali, ovvero il valore ed il diritto, mette in luce un ulteriore 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, tra Clifford, Richard e Tonto è evidente un totale squilibrio di partenza nei mezzi utilizzati dai giocatori, che viene controbilanciato in maniera improvvisata e incontrollata dai bambini. Questo assetto caotico si connette in maniera problematica a 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, che 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 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 circuisce, li incita alla violenza,[4] 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 causato questa situazione. Questa posizione infatti si dimostra vantaggiosa nell' autolegittimarlo 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 dei bambini alle regole del gioco appena conclusosi miseramente:

> 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 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. (94)

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 autodifesa. Clifford muove a Faith delle accuse pesantissime ma al contempo vaghe, apparentemente ignorando 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

[4] "Richard kicked him in the shin. 'That's it,' said Clifford. 'Get it out! Get it all out! Boys! Out! Out!'" (92).

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" (94). Ciò che Clifford non ha preventivato è il contrattacco dialettico e fisico di Faith, che fornisce ciò che lei definisce un compendio di motivazioni e affanni, nel quale schernisce e stigmatizza l'invadenza supponente di Clifford e si assume la responsabilità (ed anche i meriti) del modo in cui alleva i suoi figli. 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 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 cardboxes at the Salvation Army for underwear and socks. It has been my perversity to do this alone […]. (94)

È difficile stabilire se quest'arringa venga effettivamente rivolta a Clifford: la mancanza delle virgolette per segnalare la battuta di dialogo indicherebbe un monologo interiore, nonostante dalla

seconda raccolta in poi Paley ricorra sempre meno ai segni di interpunzione per distinguere il dialogo parlato, e questo racconto potrebbe quindi mostrarsi sperimentale in tal senso. Quello che è certo è che Faith fa seguire alla sua requisitoria un'azione 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" (95) – e finiscono per rigettare con la violenza fisica 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 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?" [97]), 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'" (97), cui la madre risponde "'Well, naturally'" (97). 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 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;[5] 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'" (99) 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 prigione. 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 siste-

[5] 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*, 35 (inverno 2008), 37-48, in particolare le pagine 47-48.

maticamente impedire o scoraggiare: in questa raccolta però le conseguenze nefaste del gioco non si verificano in una dimensione privata e domestica, bensì in luoghi urbani pubblici – 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 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 il resoconto 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 distaccato narratore onnisciente che riporta l'assurda morte del ragazzino in sedici parole, senza aggettivi o avverbi. 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 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".[6] L'utilizzo di questa strategia narrativa intende sì saldare la storia di Samuel alle innumerevoli che quotidianamente

[6] Taylor, *Grace Paley: Illuminating the Dark Lives*, cap. 5 (edizione del Kindle senza pagine numerate).

accadono negli Stati Uniti, ma la focalizzazione torna ad essere più specifica nel titolo, che chiama la giovane vittima per nome, e nell'ultimo paragrafo basato sul punto di vista della madre, 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.[7]

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" [200]) che si sfidano a vicenda. Alfred, Calvin, Samuel e Tom stanno facendo un gioco molto pericoloso in un vagone della metropolitana che sfreccia sopra il Bronx, in una giornata come le altre: si dondolano sulla piattaforma oscillante di raccordo tra i vagoni della metropolitana in corsa – un tipo di gioco sprezzante 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'*ilynx* 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".[8] Questo

[7] 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" (201), implicando così una potenziale ricorrenza di questo tipo di incidente.

[8] Clementina Gily Reda, *In-lusio. Il gioco come formazione estetica,* scaricabile gratuitamente online al sito https://www.clementinagily.it/materiali/Inlusio.pdf, 29.

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. Samuel e i suoi amici vengono descritti come molto giovani ma coraggiosi da questi uomini; uno di loro riflette sul fatto che, nel cimentarsi in sfide analoghe da ragazzino, "nothing happened to him then or later" (199), e adesso possiede un diploma, un lavoro decente ed è sposato. 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, nonché una sorta di emblema dell'età dell'oro in cui questa consapevolezza poteva ancora essere ignorata, a cui ritornare retrospettivamente.

Le donne nel vagone, ovvero il terzo gruppo sociale presente sulla scena, vengono invece connotate come "arrabbiate", e disapprovano unanimemente la condotta dei quattro ragazzini. Una di loro, in particolare, vorrebbe fare loro una ramanzina, ma esita perché ha paura di essere derisa dai giovani, che teme potrebbero

essere insolenti *in quanto* sono di colore (qualificandosi così automaticamente come bianca). Attraverso questo personaggio e il suo commento stigmatizzante 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" (200), nonostante venga precisato che in questo caso specifico i ragazzini hanno mentito alle loro madri. Alla fine, pur timorosamente la donna decide di redarguire i ragazzini, in virtù 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, con sfumature poco velate di razzismo e classismo; d'altro canto, si dimostrano 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 pur restando il suo un gesto isolato. Il gruppo delle donne è 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 di questo racconto non resta che rimproverare e disapprovare, impotenti, dalle retrovie. La situazione di crescente tensione che ruota attorno al gioco viene alfine risolta dal guastafeste di questa storia, un uomo "whose boyhood had been more watchful than brave" (201) il quale, al contempo arrabbiato e preoccupato, tira il freno di emergenza, causando il contraccolpo dei vagoni che fa perdere l'equilibrio a Samuel; il ragazzino, che non si stava tenendo 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 la legittimità di una decisione istituzionale.

Benché spesso ambientati in un quartiere multietnico, non sono molti i racconti di Paley in cui compaiono personaggi afroamericani,[9] ma in ognuno di essi è presente una vena particolarmente tagliente e cruda; tra di essi, "Samuel" spicca certamente per la sua mancanza di speranza, che abbiamo invece visto essere uno degli aspetti ricorrenti della poetica di Paley. Ciononostante, Schleifer osserva che "all Paley's endings are marked by a sense that life goes on",[10] 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,[11] fa i conti con la possibilità che i figli 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";[12] in un'intervista, inoltre, Paley aggiunge a proposito di

[9] 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.

[10] Ronald Schleifer, "Grace Paley. Chaste Compactness", in *Contemporary American Women Writers. Narrative Strategies*, a cura di Catherine Rainwater e William J. Scheick (Lexington: University Press of Kentucky, 1985), 30-48, qui 37.

[11] Cfr. Accardo, *L'arte di ascoltare*, 84.

[12] Grace Paley, "It is the Responsibility", *Ácoma* 1 (1994), 6-7, qui 7.

"Samuel": "It's a taboo story. I tell it to prevent it from happening".[13] 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[14] 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, scatenata da un bambino in un 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,[15] è seduta Faith Darwin, attraverso il cui sguardo viene filtrata tutta la narrazione di un sabato pomeriggio; 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".[16] La sua posizione pare 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" (179-180); eppure l'ironia di Paley non manca di rimarcare che, sebbene Faith osservi e descriva la situazione del parco e dei suoi abitanti in maniera

[13] Grace Paley, intervista con Dee Jonathan, Barbara Jones e Larissa MacFarquhar, "Grace Paley: The Art of Fiction no. 131", *Paris Review* 124 (1992), 181-209, accessibile al link: https://theparisreview.org/interviews/2028/the-art-of-fiction-no-131-grace-paley.

[14] Cfr. Accardo, *L'arte di ascoltare*, 125-128.

[15] 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), 1-12, qui 3.

[16] Judie Newman, "Napalm and After: The Politics of Grace Paley's Short Fiction", *Yearbook of English Studies* 31 (2001), 2-9, qui 5.

lucida, è ben lungi dal farlo con distacco, essendo coinvolta nelle 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,[17] come abbiamo già potuto riscontrare in "A Subject of Childhood" e "Samuel", ma viene sempre accolta con reazioni decise da parte di Faith, che rivendica con convinzione le proprie scelte in quanto compiute in consapevolezza. 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 la giudica in base alla 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, difendendo con lucidità il 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 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 rassicura, pur sbrigativamente, sull'amore e la stima incondizionati che prova per lui. Questa reattività dialettica e produttiva al giudizio altrui rappresenta un'evoluzione rispetto ai 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 quasi grottesca: "All the children were there. Among the trees, in the arms of statues, toes in the grass, they hopped in

[17] Accardo se ne occupa lungamente in *L'arte di ascoltare*; si veda in particolare il cap. 4.

and out of dog shit and dug tunnels into mole holes" (179). Fin da queste prime parole, si riscontra come ogni rappresentazione del gioco in questo parco avvenga *nonostante*: nonostante dei giocattoli rotti e improvvisati, nonostante le condizioni penose in cui versa il verde pubblico, nonostante l'assenza dei padri dei bambini, nonostante le madri siano assediate 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 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" (188). 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!" (179), esclama la donna all'inizio del racconto). Ciononostante, il cinismo non è nel carattere di Faith in questo racconto né in tutto il 'ciclo di Faith', per cui la sua 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 dello 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".[18]

[18] Lévy, "'Faith in a Tree': The Roots of Commitment", qui 5.

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 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 (187). In questo schietto dialogo tra bambini è significativo notare come in un parco frequentato prevalentemente da madri relegate ai margini della società e a determinati ruoli di cura,[19] 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 franca quanto lui – eppure si scontra con l'atteggiamento di chiusura di Tonto, che anche nel gioco 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.

[19] 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" (179).

La 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; il bambino con la chiave è seduto tra adulti in un altro angolo del parco e si rifiuta di concedere a Richard questo favore. 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" (192). Con questa esortazione Faith rovescia implicitamente l'accusa dei suoi due amici psicologi che la accusavano di essere una mamma chioccia: la linea genitoriale che sceglie mira a responsabilizzare Richard e a renderlo indipendente, e non soltanto quello. Faith infatti indirettamente riconosce la sfera del gioco come inviolabile, ed è consapevole che il suo intervento spezzerebbe la continuità della difficoltosa interazione tra Richard e il suo avversario. Faith sceglie quindi di sottrarsi all'interpellazione manipolatoria come *dea ex machina* di suo figlio, che la biasima per l'assenza 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 una 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 una desiderabile scappatoia a Richard e potenziare il proprio ego. Al termine di questo sabotaggio, infatti, un trionfante Richard annuncia "Well, Faith, (…) *he* got the key for me" (194); apprendiamo altresì che Philip è molto orgoglioso della sua *performance* di padre putativo, nonostante abbia in realtà 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" [194]). In questo frangente, Faith si mostra scanzonata, ma al contempo assediata dal senso di colpa introiettato per l'assenza del padre di Richard e Tonto, e per il suo stile materno non ineccepibile (nel vedere Richard mano nella mano con Philip come padre e figlio, commenta addolorata "I could cry when I think that I always treat Richard as though he's about forty-seven" [194]). L'intenzione autoriale sembra così 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.

Come precedentemente accennato, esistono due versioni di "Faith in a Tree". La prima (1969) si chiude poco dopo queste immagini di gioco abortito, nell'ambito di un racconto che mette in primo piano la complessità della maternità e delle relazioni di genere. La seconda invece, pubblicata cinque anni dopo, introduce nella narrazione un 'enorme cambiamento dell'ultimo minuto', che trae origine dal crescente coinvolgimento di Paley nel movimento pacifista. Nei cinque anni che intercorrono tra le due versioni, infatti, l'autrice 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. 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" (238). Il padre di Faith si riferisce qui alla prima versione di "Faith in a Tree", nel quale la protagonista si trova effettivamente seduta su un platano e la cui 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?" (238, corsivo mio). 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" (237). Alla fine della prima versione di "Faith in a Tree", Faith torna a sedersi sul suo platano, reiterando così la sua posizione di commentatrice di dinamiche locali: un ruolo forse a tratti di denuncia, ma sostanzialmente passivo e disimpegnato. La Faith che riflette retrospettivamente nel paragrafo finale della successiva versione, invece, è un personaggio profondamente destabilizzato 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, a due pagine dalla fine della storia appare uno sparuto manipolo di genitori manifestanti con i pro-

pri 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 esibire durante 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 la 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 scatena la furiosa reazione di Richard, il quale 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" (198), 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, mettendo 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 di una momentanea e 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 godersi la sua possibilità di giocare, Richard esprime la necessità di estendere quel diritto al gioco anche

al bambino vietnamita del cartello portato in parata, accusando sua madre di essere un'attivista autoreferenziale e attenta unicamente alle ingiustizie locali; ciò che viene "left out", parafrasando Faith, sono tuttavia le ingiustizie a livello planetario.

In questa scena finale di "Faith in a Tree" ci troviamo in presenza di ben tre guastafeste eccentrici: 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, ne interrompe l'*inlusio* e si fa latore di un messaggio di resistenza attiva veicolato dai manifestanti; infine, come vedremo a breve, la stessa Faith. Difatti Richard fa a sua volta da ponte tra le istanze radicali dei dimostranti e quelle che ben presto spingeranno sua madre Faith a reagire in modo altrettanto guastafeste, associandosi ad altre persone il cui obiettivo sarà coniugare l'impegno locale (anche a creare spazi anche ludici dignitosi) all'impegno globale ad esigere altrettanta giustizia sociale a livello transnazionale – evidenziando la tendenza del guastafeste eccentrico a formare gruppo e creare parametri di gioco alternativi. 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 playground by my children's heartfelt brains, I thought more and more everyday about the world. (198)

L'epilogo di "Faith in a Tree", tematizzata però un'insurrezione di matrice personale e politica assieme sempre più presente narrativamente in questa raccolta e nelle successive. 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 uncon-

scious, but to search out seeds of change within traditional social organization".[20]

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 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".[21] In racconti come "Northeast Playground" e "Zagrowsky Tells", il parco dunque catalizza dialoghi in cui i personaggi si trovano a condividere le proprie esperienze affini di svantaggio socioeconomico, marginalizzazione, discriminazione; un'eterotopia fondativa di un sodalizio che incorpora il dialogo e la protesta,[22] nascendo nello spazio sociale dedicato al gioco e incorporandone, come vedremo nella prossima sezione, alcune dinamiche.

[20] Chaskes, "'Shout It Out Loud': Grace Paley and the Radicalization of Maternity", 140-155, qui 153.

[21] Paley, intervista con Dee Jonathan, Barbara Jones e Larissa MacFarquhar, "Grace Paley: The Art of Fiction no. 131".

[22] Per un approfondimento dell'analisi del parco giochi in Grace 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), 218-229.

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 giovane padre che è andato a prendere a scuola sua figlia ed un'attempata *alias* di Faith, che lo sgrida per aver censurato la bimba durante un gioco: 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, in quanto zona franca in cui progettare un contrattacco ai "madmen [who] intend to destroy this beautifully made planet" (330); 'Faith' sottolinea altresì quanto sia cruciale fare questo con e per i bambini, che lei individua 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, 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 improvvisa, 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 naufraga perché l'imitazione del maiale non viene opportunamente indicata dalla bambina con segnali metacomunicativi espliciti (cosa che invece avviene quando il papà si offre di

impersonare un cavallo); ma l'equivoco appare ascrivibile soprattutto al fatto che il padre ignori deliberatamente che il riferimento di sua figlia al maiale in quanto emblema di autorità repressiva è inconsapevole. Il padre di Rosie si comporta dunque da guastafeste, distorcendo la demarcazione della cornice ludica nella quale il gioco con sua figlia è inscritto; la piccola, invece, si attiene alla delimitazione contestuale e non comprende cosa abbia sbagliato. A salvaguardia della purezza di questo gioco si intromette dunque 'Faith', la cui posizione panottica affacciata alla finestra richiama quella sul platano in "Faith in a Tree", e rappresenta la soglia tra personale e politico, interno ed esterno del gioco su cui si situa come guastafeste eccentrica. 'Faith' funge da paladina dello spirito ludico, comprendendo istantaneamente le ragioni profonde dell'accaduto e si prendendosi la responsabilità di spiegarle al papà di Rosie; dallo stesso spazio liminale, si incarica oltretutto di connettere la necessità di una sfera ludica incontaminata ad eventi politici globali. 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" (330). A questa dichiarazione (che incontra il pieno accordo del giovane padre), '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 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 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 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".[23]

L'intrusione del globale nel personale, ad opera della guastafeste eccentrica di questo racconto, evidenzia ancora una volta il nesso cruciale tra gioco e rivolgimenti politici, ed è un'interpellazione esplicita all'attivismo – tanto per tutelare il microcosmo ludico, quanto per salvaguardare la sopravvivenza del pianeta. Nell'ultimo racconto analizzato in questa sezione, tale 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 l'attivismo politico in questo racconto, presentando componenti del gioco competitivo, è interpretabile a livello metaforico come pratica ludica agonale incorporante aspetti del gioco cooperativo. In questa prospettiva, l'attivismo si identifica come il portato e la conseguenza politica di pratiche ludiche infantili che rimettono in questione le coordinate del gioco, difendendole da assalti esterni che ne invaliderebbero il valore ludico; inoltre, tale attivismo contiene in sé una matrice competitiva, il cui *telos* è la vittoria, rappresentata dallo scardinamento di dinamiche societarie e culturali oppressive – che sono appunto le stesse che a loro volta frustrano, impediscono o deviano gli esiti del gioco propriamente identificato come 'autenticamente ludico' all'interno dei racconti. Questo tipo di interpretazione è in linea con la concezione marcusiana della reazione sovversiva e 'negativa' (l'uscita dal gioco)

[23] Taylor, *Grace Paley: Illuminating the Dark Lives*, edizione del Kindle senza pagine numerate.

dei soggetti sottoproletari da ciò che il filosofo metaforicamente designa come 'gioco truccato' – ovvero le ricorsività repressive della società postindustriale avanzata già delineate. Pertanto, le proteste delle guastafeste eccentriche di Paley si pongono in contrapposizione con un sistema/gioco preesistente, infrangendone il 'cerchio magico' 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.

Tutto ciò si intravvede 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" (341). 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".[24] Come messo in luce da questo ed altri racconti, i figli radicali di queste guastafeste eccentriche ereditano anche una concezione del gioco che è campo di definizione e veicolo di una versione alternativa della società.

Uno dei temi centrali di "Ruthy and Edie" è l'amicizia femminile, che ricorre sistematicamente 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".[25] Nel restituire valore centrale alle storie delle donne nel suo canone letterario di riferimento, Paley crea anche un luogo in

[24] Maggie Doherty, "Big Disturbances", *The Nation* (24/07/2017), 27-31, qui 30.

[25] Cronin, "Melodramas of Beset Womanhood: Resistance, Subversion, and Survival in the Fiction of Grace Paley", qui 145.

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 rivela Paley stessa,[26] 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 più conforme a 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 per poi venire spaventate da un minaccioso cane randagio, 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 della narrazione delle donne, trasmessa con "world-inventing words" in antitesi all'"hard floor of man-made time" (345): 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.[27]

L'*incipit* del racconto ricorda una fiaba della buonanotte e 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

[26] Arcana, *Grace Paley's Life Stories. A Literary Biography*, 20.

[27] Sul rapporto tra temporalità e narrazione in questo racconto, 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), 1-9.

Ruthy were sitting on the stoop steps. They were talking about the real world of boys" (337). Durante il racconto Ruhy, Edie e le loro amiche cinquantenni si scambiano impressioni su un 'real world of boys' che è stato consegnato loro come completo e lineare, che loro invece si adoperano per ribaltare, riscrivere e riprogrammare. 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 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" (337), mentre Edie la pensa differentemente, 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" (337). 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 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 rivendica 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" [338]) e infine si rifiuta di conformarsi ad un ideale di valore caricaturale e impossibile. 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.[28]

Una delle verità con cui le bambine devono confrontarsi, nella loro conversazione e nell'episodio che la segue, è l'affermazione di Ruthy "if you love your country you have to go fight for it" (338): 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. 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. È interessante notare come sia prima che dopo quest'intermezzo dialogico Ruthy dichiari 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 la sola a 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 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

[28] Alan Wilde, "Grace Paley's World-Inventing Words", in *Middle Grounds: Studies in Contemporary American Fiction* (Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1987), 173-187, qui 178-179.

la Guerra Fredda).[29] Ci siamo oltretutto soffermati in precedenza anche 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" [117]): difatti, le due bambine scorgono un grosso cane che trotterella nella loro direzione e cercano rifugio allarmate. 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 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

[29] 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 *Philosophical Perspectives on Play*, a cura di Malcolm MacLean, Wendy Russell e Emily Ryall (London and New York: Routledge, 2017), 27-41.

> 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.[30]

Subito dopo il passaggio del cane, le due ragazzine vengono rappresentate 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'immancabile 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 Vietnam, in cui

[30] Wilde, "Grace Paley's World-Inventing Words", 174.

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, la polizia comincia a manganellarli sulla schiena ed i cavalli presenti a scalpitare, quindi Ruthy individua il capitano in comando dell'operazione, lo afferra per la collottola e gli intima "Get your goddamn cavalry out of here" (343); nel riferimento alla cavalleria riecheggia la menzione delle imprese di Orlando all'inizio del racconto,[31] 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" (343, corsivo mio). Nella competizione ludica con le istituzioni armate, belligeranti e repressive, Ruthy e le sue compagne agiscono da guastafeste eccentriche 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

[31] Un implicito riferimento contenuto nel ricorso alla "goddamn cavalry" può essere anche quello alle campagne ottocentesche contro i nativi americani, che proprio negli anni della contestazione erano oggetto di un serio revisionismo e venivano ricordate con vergogna dagli attivisti per i diritti umani.

innesca il conflitto, ovvero gli Stati Uniti, mostra di considerare il Vietnam un paese inferiore culturalmente e militarmente, secondo una visione tipicamente orientalistica.[32] 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 eccentrica alla sua nipotina, (ancora ignara) incarnazione del futuro, si condensa il passaggio di testimone di una poetica ed una politica che, Paley lascia intuire, non mancherà di connettere battaglie passate e future.

Ludicità eccentriche in "Politics", "A Conversation With My Father" e "Listening"

Analogamente ai giochi, il ludico 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 compagne; l'obiettivo politico è inoltre frequentemente vincolato all'espressione ludica perché le due sono concettualizzate assieme come risposte ad un apparato ideologico repressivo. Faith e le sue compagne abbracciano la ludicità come metodologia di militanza in maniera compatta e sistematica, senza mai smettere di ironizzare su sé 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 non casualmente il suo picco tematico in *Enormous Changes at the Last Minute*: la raccolta del

[32] 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 area di influenza a discapito dell'ex Unione Sovietica, ed è anche l'emblema retrospettivo dello sterminio dei nativi americani da parte dell'esercito statunitense.

1974 è quella più influenzata dalle prime esperienze di attivismo di Paley, nonché la più ottimistica sul potenziale rivoluzionario della prassi ludica come sito di ridefinizione delle dinamiche sociali. Il racconto più emblematico in questa prospettiva si intitola "Politics" (*nomen omen*), ed è la storia di una protesta di un gruppo di madri per ottenere miglioramenti 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[33] 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 narrante[34] soggiunge che quel poliziotto ingravida, la sera stessa, la giornalista che lo ha scoperto e denunciato.

Gli spunti di riflessione sul ludico e sul gioco in questo racconto sono numerosi. Innanzitutto, le madri cantautrici e cantanti del Lower East Side si guadagnano la qualifica di guastafeste eccentriche 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

[33] 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.

[34] 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* segnali la traccia di una prima persona plurale, e come sia lo stile sia il tono della narrazione suggeriscono che la narratrice sia in effetti Faith (cfr. Taylor, *Grace Paley: Illuminating the Dark Lives*, Austin, University of Texas Press, 1990, edizione del Kindle senza pagine numerate).

parte e costitutiva della propria identità di donne, madri ed attiviste.[35] Inoltre, la mente dietro quello specifico tipo di azione politica è un "media man" del Midwest che si ritrova nel Lower East Side "because of the housing shortage" (225): 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. Le parole della canzone dissidente vengono inventate dal collettivo delle madri, ma la melodia è quella di una canzone appresa da una delle attiviste da bambina, 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 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* contamina quest'eterotopia con un'irruzione di ludicità che ha quasi 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

[35] 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 sugli 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.

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".[36] In un'ottica gadameriana, i funzionari pubblici, spettatori di questa rappresentazione irretiti ed agìti 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" o in "La Stella d'oro", 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 eccentriche sembra neutralizzare ogni possibile scontro tra l'autorità; il ludico, pur realizzandosi in forma irrituale e venendo espresso con versi piuttosto volgari e bruschi nella canzone, non risulta una manifestazione divisiva, ma produttiva.

Eppure la scrittura schietta di Paley non glorifica questa vittoria del ludico, bensì ne indica chiaramente i limiti. La 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, maniaci esibizionisti, tossicodipendenti molesti e sporcizia di vario genere; in altre parole, le donne richiedono che venga re-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 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'in-

[36] Ruth Perry, "The Morality of Orality: Grace Paley's Stories", *Contemporary Women's Writing* 3. 2 (2009), 190-196, qui 191.

tervento di miglioria urbanistica appare risarcimento irrisorio, elargito rapidamente per deviare l'attenzione dalle problematiche più pressanti e strutturali del quartiere e della città; viene quindi confermata indirettamente la natura relazionale dell'eterotopia del parco giochi, che è in comunicazione biunivoca con lo spazio sociale in cui è situata e di conseguenza ne subisce le influenze nefaste.

Ciononostante, in linea con la poetica paleyana che non cede allo sconforto (in "Ruthy and Edie", in un momento di costernazione generale, una delle amiche di Faith dichiara che "they were all, even Edie, ideologically, spiritually, and on puritanical principle against despair"[342]) 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: 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) mazze e guantoni per sé ed i suoi amici. Il poliziotto accampa perciò un motivo pretestuoso per trasgredire una norma ufficiale, pur essendo un agente esecutivo della stessa legge che dovrebbe tutelare; integrando questa descrizione con il dettaglio 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 (eccentrico oppure no?) si presenta spinosa, ma il libro che l'uomo ha con sé nella tasca della giacca è d'aiuto nel 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 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, maturata 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" (227): manipolando così la motivazione primaria dell'uomo in rivolta, il 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.

Ammettendo 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) sia un 'uomo in rivolta', che insorge singolarmente e serve unicamente la propria coscienza, il fronte rivoluzionario sarà implicitamente costituito dal gruppo di madri che scelgono modalità collettive, organizzate e sistematiche per confrontare l'autorità, situandosi in un movimento storico avente precisi obiettivi politici. È significativo che entrambi i soggetti sovversivi agiscano mossi dalla necessità di ripristinare la propria dimensione ludica:

le madri ne reclamano la ristrutturazione e la protezione per vie istituzionali, pacificamente e con gli strumenti del ludico, mentre il poliziotto invece fa lo stesso 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 alle azioni di disobbedienza che quel reparto è chiamato a reprimere. Il risultato pratico dell'azione di forza di questo guastafeste 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" (227): come spesso accade nella sua opera, anche in questo racconto Paley narrativizza l'ironica ambiguità del mondo, chiudendo questa storia con un'ulteriore immagine ludica che lascia all'arte ed alla creatività l'ultima 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:[37]

[37] A tal proposito, si vedano Schleifer, "Grace Paley. Chaste Compactness", in *Contemporary American Women Writers. Narrative Strategies*, 30-48; il già citato saggio di Wilde, che conia per Paley la definizione di 'metafictionist'; Taylor, *Grace Paley: Illuminating the Dark Lives*, edizione del Kindle senza pagine numerate; Murray Baumgarten, "Urban rites and civic premises in the fiction of Saul Bellow, Grace Paley and Sandra Schor", *Contemporary Literature* 34.3 (1993), 395-424; Marianne Hirsch, "Grace Paley Writing the World", *Contemporary Women's Writing* 3.2 (2009), 121-126; Chaskes, "'Shout It Out Loud': Grace Paley and the Radicalization of Maternity", 140-155; 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), 1-11; Laura Mauresan, "Grace Paley's Revisiting Fathers", *Journal of the Short Story in English* 65 (2015), 1-13.

i suoi racconti mettono in scena nodi cruciali del creare storie e 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[38] 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" (237): ciò che il padre recrimina alla scrittrice 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 sagacemente che "A Conversation with My Father"potrebbe essere intitolato invece "A Conversation with the (Literary) Patriarchs",[39] giacché la struttura narrativa e gli aspetti che il padre della narratrice chiede di determinare costituiscono i baluardi del canone di

[38] 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.

[39] Taylor, *Grace Paley: Illuminating the Dark Lives*, edizione del Kindle senza pagine numerate.

una tradizione letteraria prevalentemente maschile (che 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 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 (coerentemente col principio dell'"open destiny of life" invocato in apertura): la scrittrice 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 autoriale.

In una prospettiva ludica, l'esigenza dell'autrice di un finale aperto per il suo racconto è interpretabile come un'adesione al modello cailloisiano, 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. La compenetrazione tra realtà e finzione narrativa è dunque più di un artificio autoriale per Paley: 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".[40] 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".[41]

Eppure la soglia ludica in cui l'immaginario incontra il reale non è sempre un luogo di armonici intrecci: 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

[40] Ulff, "'The Grand Storyteller[s]': Debt and Emancipation in Grace Paley's 'A Conversation with My Father'", 5.

[41] Cfr. Kay Bonetti, "An Interview with Grace Paley", citata in Taylor, *Grace Paley: Illuminating Dark Lives*, edizione del Kindle senza pagine numerate.

> 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? (398)

La critica di Cassie mette in luce un vuoto tematico e rappresentativo che si situa nell'intersezione cruciale tra la vita, la scrittura e la responsabilità – la soglia in cui, tramite un processo ludico, l'esperienza personale viene trasposta in una dimensione collettiva, assumendo rilevanza anche politica. Faith, generalmente eloquente, rimane senza parole di fronte a questa rivelazione, chiedendo a sé stessa e a Cassie come potrà mai essere perdonata per la sua negligenza; Cassie, pur affettuosamente, assicura a Faith che in effetti non la perdonerà e che anzi, da quel giorno in poi la terrà sotto stretta sorveglianza. L'accento sul futuro è cruciale ("from now on", dichiara Cassie), ma il passato non è messo da parte: resta, ingombrante, 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",[42] un'autocritica poderosa che è anche un ammonimento ai propri lettori sull'impossibilità di trovare, in un singolo testo narrativo, tutte le prospettive esistenti. Brandel offre una visione 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;[43] Scarpino si pone in linea con Brandel, nell'affermare che "lasciando l'ultima parola all'a-

[42] Taylor, *Grace Paley: Illuminating Dark Lives*, edizione del Kindle senza pagine numerate.

[43] Cfr. Brandel, "Performing Invisibility: Dialogue as Activism in Grace Paley's Texts", qui 91-94.

mica 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".[44] Leggendo questo epilogo attraverso la lente della teoria ludica, l'intervento di Cassie, pur prescrittivo, è catalogabile come l'azione di una guastafeste eccentrica, 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. 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.

Conclusioni: lo strappo alla regola

Dall'osservazione dei giochi e del ludico nei racconti di Paley, la caratteristica che emerge in maniera più evidente è la rappresentazione del guastafeste e della sua controparte eccentrica come soggetti politici. Il guastafeste 'tradizionale' infatti tende ad infliggere sanzioni ed esercitare un biopotere istituzionale sugli altri giocatori, mentre il/la guastafeste eccentrico/a reagisce incrinando l'impalcatura normativa del gioco per farne esplodere/riformarne

[44] Cfr. Cinzia Scarpino, "Arrivederci, e tanti auguri. Scrittura e dintorni nella vita di Grace Paley", *Ácoma* 35 (inverno 2008), 20-36, qui 34.

le fondamenta. Come si è visto, Clifford commina le sue sanzioni ed esplicita il suo giudizio sui rispettivi antagonisti in "A Subject of Childhood" da una posizione sedicente autorevole; in "Samuel", tirando il freno d'emergenza nel vagone in nome di un principio civile e civilizzatore, il guastafeste assume addirittura diritto di vita e di morte su Samuel. E ancora, seppure con un'azione di sabotaggio clandestina, il guastafeste che rovina il gioco in "Politics" è un uomo in uniforme, così come il poliziotto di quartiere in "Faith in a Tree" e quelli di "Ruthy and Edie"; infine, il padre della narratrice in "A Conversation with My Father" esprime un tipo di censura che traspone narrativamente i dettami e le ansie del canone letterario. Abbiamo altresì constatato come Richard in "Faith in a Tree", l'anziana 'Faith' in "Anxiety", Faith in "A Conversation with My Father" e "Listening" e infine Ruthy ed Edie nell'omonimo racconto usino gli strumenti del proprio *status* di guastafeste eccentriche per scardinare dinamiche di gioco tossiche e improduttive in senso trasformativo, innescando una rivoluzione prospettica che dal gioco si propaga alla società da cui esso è interdipendente.

Abbiamo osservato altresì come il guastafeste, emanazione dell'apparato di potere istituzionale esterno al gioco, svolga la sua missione all'interno della dimensione ludica esercitando violenza – sicuramente simbolica, spesso proprio letterale; in entrambi i casi, uno dei risultati del suo intervento è la limitazione del movimento fisico e intellettuale dei giocatori. Il rovesciamento di paradigmi prodotto dal guastafeste eccentrico 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 generalmente tende a liberare il corpo e/o le idee, piuttosto che a contenerle (eccezion fatta per la degenerazione violenta che ha luogo in "A Subject of Childhood"). 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", dalle azioni di protesta in "Ruthy and Edie" e in "Politics", nonché dalle sperimentazioni della narratrice in "A Conversation with My Fa-

ther" e dalle rimostranze di Cassie in "Listening". Nel comportarsi come un battitore libero (analogia non casualmente mutuata dal campo semantico sportivo), il guastafeste eccentrico rivendica un potere esecutivo che influisca significativamente sullo svolgimento del gioco, reclamando allo stesso tempo 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 anche in Grace Paley il gioco e il ludico siano categorie mobili e mobilitanti, attraverso cui strutture sociali e di potere possono essere non solo riprodotte, ma contestate e ridefinite. Questa trasformazione e questo dinamismo 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" e "Politics" ed arrivando 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", per finire metaforicamente nell'apertura alla sperimentazione sulle forme letterarie in "A Conversation with My Father". Interpretando questi campi di gioco come spazi eterotopici e considerando lo sviluppo diacronico della loro rappresentazione 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" e "Politics", i cui eventi ludici riguardano un parco giochi ma si dimostrano eccentrici rispetto ad esso. Ed il modello eterotopico chiuso viene definitivamente disintegrato in "Anxiety", "Ruthy and Edie", "A

Conversation with My Father" e "Listening" in cui, come si è detto, le demarcazioni fisiche, simboliche e finanche temporali vengono scosse e travalicate dalle guastafeste eccentriche, nel segno di una duttilità trasformativa 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 visibili e 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 inevece un campo d'azione prorompente oltre i luoghi e l'età dell'infanzia, abitato (anche) da guastafeste eccentriche che pretendono accessibilità a ruoli e spazi in cui evolversi creativamente. Il ludico si associa fluidamente a questa tematizzazione del gioco, in quanto attività spontaneamente dilagante nella 'serietà', della quale evidenzia il carattere non inevitabile di alcune prassi e strutture storicamente date, conseguentemente mettendone in crisi i rapporti gerarchici.

7.
LA POSTA IN GIOCO: UN'ANALISI DELLA TRASGRESSIONE

> *Through its playing with limits, experimentation with rules, roles and meanings, and mimetic behaviour, playing contains transformative potential. It is an area ripe for rupture, sparks of insight and moments of invention, which present us with ways to be 'otherwise'.*
> Tara Woodyer, "Ludic geographies: not merely child's play".

Un dato emerge con chiarezza dall'indagine dei racconti di Bambara, Ciresi e Paley: la rilevanza del legame tra il gioco/ludico ed il campo in cui esso si svolge, tanto in senso fisico quanto simbolico. Eterotopia e soglie sono difatti metafore spaziali e quella del guastafeste (sia esso 'classico' o eccentrico) è una figura mobile che viola i confini simbolici del gioco, ovvero le sue regole. Abbiamo visto come il gioco e, soprattutto, il ludico debordino dal campo ad essi ufficialmente attribuito, ma abbiamo altresì messo sistematicamente in questione le definizioni formali eteroimposte dei limiti dello stesso campo. I due perimetri vengono difatti spesso imposti ai giocatori in modo svincolato dall'adesione o meno alla loro configurazione: in tal senso, è piuttosto il campo sociale a dilagare in quello del gioco/ludico, comprimendo la libera espressione dei giocatori al loro interno e mettendo in definitiva a repentaglio l'esistenza del gioco/ludico.

L'applicazione del paradigma del gioco/ludico ai testi considerati ne ha così svelato la precarietà a livello tematico: i giocatori e le giocatrici dei racconti di Bambara, Ciresi e Paley 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 raccolte partono allora dal presupposto di una condizione di gioco e di un giocatore astratti eppure ben precisi. Tale profilo prescinde dalla complessità dell'esperienza di giocatrici come Hazel, Naomi, Angel, Jude o Faith, il cui *habitus* è modellato *anche* dalla loro posizionalità in termini di genere, razza, appartenenza etnica, classe: la strutturazione regolare di un campo ideale 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, Ciresi e Paley, nonché delle autrici stesse, 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 allora le regole che la strutturano e crea le condizioni per la sistematica repressione e 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 soglia (che mette in crisi il concetto stesso di linearità della cornice ludica), di guastafeste (che rovescia i codici di condotta predefiniti, spianando la strada a dinamiche di gioco alternative). Abbiamo osservato infatti come da questa trasgressione emergano paradigmi ludici che eccedono i limiti imposti da codici normativi ed estetici prestabiliti, configurando traiettorie alternative: pertanto, gli elementi narrativi vengono ridefiniti dal punto di vista concettuale ed estetico attraverso il gioco e, soprattutto, attraverso il ludico. In questo capitolo conclusivo verrà osservato il modo in cui il tematico ricorrere sia organicamente connesso a delle politiche testuali trasgressive attive in Bambara, Ciresi, e Paley: ne verrà

considerato il rapporto, con la teoria femminista e nazionalista nera (in Toni Cade Bambara), con l'utilizzo che Rita Ciresi fa dell'ironia come atto di riappropriazione in senso identitario nel contesto italoamericano, e infine con l'attivismo politico e lo sperimentalismo letterario degli anni Sessanta e Settanta (in Grace Paley).

Sconfinamenti autoriali. Bambara, Ciresi e Paley come guastafeste eccentriche

Riepiloghiamo dunque la modalità di attualizzazione del superamento della soglia del gioco/ludico a livello tematico, delle strategie metatestuali ed extratestuali nei racconti di Bambara, Ciresi e Paley. Abbiamo visto come, a livello tematico, il gioco e il ludico vengano costantemente repressi, e tuttavia i giocatori riescano talvolta a intervenire con delle *performance* inattese, tramite le quali sovvertono le proprie relazioni coi giocatori o riescano 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. 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, ebraica, polacca, italoamericana, ebrea russa. Laddove una certa dose di stravaganza ed anticonformismo è generalmente prevista in personaggi secondari, ad esempio quelli che svolgono la funzione di aiutante,[1] è significativo che qui queste

[1] Il riferimento è qui alla teoria formalista proppiana; cfr. Vladimir Propp (1928), *Morfologia della fiaba* (Torino: Einaudi, 1988). In tal senso, nel suo inne-

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 delle raccolte abbiamo inoltre riscontrato rispettive specificità identificabili a pieno titolo come aspetti narrativamente trasgressivi. In *Gorilla, My Love* e in *The Sea Birds Are Still Alive* l'aspetto testuale più 'ribelle' è sicuramente quello della voce narrante. 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; a questa caratteristica si aggiungono il rocambolesco uso del linguaggio e, nella seconda raccolta, la tematizzazione di istanze politiche del femminismo e del nazionalismo nero. Sebbene le raccolte di Ciresi si distinguano tra quelle considerate per essere le più tradizionali dal punto di vista della diegesi, del linguaggio e della voce narrante, anche in questi racconti sono presenti delle cifre di innovazione non comuni nell'ambito della letteratura italoamericana. L'impiego di distorsioni nella categoria temporale risulta già un elemento di classificazione (sia in *Mother Rocket* che in *Sometimes I Dream in Italian* il passato si interseca col presente, colonizzandolo con immagini cupe ma anche creando interstizi salvifici tramite episodi ludici), ma è soprattutto il ruolo di primo piano che l'ironia riveste nel testo a definire la componente innovativa della narrazione. Infine, elementi di notevole 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 ricerca-

scare lo sviluppo dinamico della narrazione, la trasgressione è assimilabile alla funzione dell'infrazione proppiana.

tezza del registro si alternano imprevedibilmente), la dimensione spaziotemporale non segue un andamento lineare, confondendo e sovrapponendo piani e sequenze narrative. Vale la pena infine menzionare un tratto comune a tutte 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, Bambara, Ciresi e Paley emergono come autrici guastafeste eccentriche, 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. In quest'ottica, Bambara, Ciresi e Paley 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 razzializzata, etnica e di genere, rivendicando per sé 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 prassi e rivendicazioni dirompenti.

Approfondiamo dunque le strategie autoriali trasgressive di Bambara, Ciresi e Paley, per valutarne il rapporto col piano contestuale e i potenziali esiti. 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,[2] l'aspetto maggiormente 'avanguardistico' di *Gorilla, My Love* e di *The Sea Birds Are Still Alive*, e in generale di Bambara come guastafeste eccentrica 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 incapsulare nella propria produzione narrativa il portato 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 terzo 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 formale, 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]

[2] 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, riscoperto da Alice Walker solo a metà degli anni Settanta. Per approfondimenti sulla *performance* autoriale strategicamente improntata alla capitalizzazione del capitale razziale di Hurston, rimando nuovamente al volume di Bavaro.

most frequently used words".[3] 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) 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 fondamentalmente 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'":[4] il testimone di questo 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"[5] e rinnovare nuovamente, con mossa guastafeste, il canone letterario e femminista. È importante notare che l'autrice non pone il suo 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

[3] Eleanor W. Traylor (1970), "Re Calling the Black Woman", in *The Black Woman. An Anthology*, a cura di Toni Cade Bambara (New York: Washington Square Press, 2005), XVII.

[4] Bambara, "Preface", in Bambara, *The Black Woman*. In corsivo nel testo.

[5] *Ibid*.

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: il fattore di innovazione di *Gorilla, My Love* è infatti riscontrabile nel costituire un primo passo nel percorso delineato nella prefazione di *The Black Woman*.[6] Nei racconti di questa 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. Questo progetto si evolve ancora in *The Sea Birds Are Still Alive*: se infatti, come unanimemente rilevato dalla critica, in questa raccolta la tematizzazione e la condensazione simbolica di istanze politiche appare nella sua forma più conclamata, la rappresentazione del ludico ne emerge ulteriormente arricchita dall'elemento transnazionale. Come rileva infatti Lewis, "*The Sea Birds Are Still Alive* is transnational in its focus on human transformation and reconstruction as essential practices that bring forth revolutionary change":[7] lo studioso illustra come la prassi autoriale di raccontare le battaglie personali in connessione al più ampio disegno strutturale di diseguaglianze a livello globale sia una specifica strategia impiegata da Bambara in seguito ai suoi viaggi in Laos e Vietnam. In questa prospettiva, le istanze rivoluzionarie di Obatale, Naomi, Lacey, Jason – e finanche l'urgenza di Honey di sconvolgere la

[6] 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* 16.2 (2020), 227-244.

[7] Lewis, "*Black People Are My Business*", 38.

propria poetica in modo svincolato da stereotipi e aspettative locali e radicate nel pubblico statunitense – si presentano come una dimensione organica che supera quella dei confini e delle deficienze nazionali, ponendosi nell'alveo di un discorso internazionalista ed aprendosi ad una prospettiva che include categorie più profonde come quella di sviluppo, progresso, emancipazione.

Le considerazioni sulla fenomenologia e gli esiti della trasgressione di *Mother Rocket* e *Sometimes I Dream in Italian* ci portano in una direzione meno esplicitamente politica, ma sicuramente innovativa rispetto al campo letterario italoamericano. Innanzitutto, il fatto stesso che i giochi ed il ludico siano aspetti tematicamente significativi nei racconti è inedito: nella letteratura italoamericana difatti il gioco non ricorre in maniera diffusa o rilevante – o meglio, immagini di gioco sono 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 largamente 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. Laddove infatti questi aspetti risultano più sfumati, ed è presente un più alto grado di sperimentazione formale e tematica, è parallelamente ravvisabile anche una disidentificazione ed un distacco dal *background* etnico di appartenenza (un caso emblematico in tal senso è l'opera di Don DeLillo). Le raccolte di Ciresi si prospettano allora come doppiamente innovative 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 – il tutto restando elementi distintivi di un'autrice dichiaratamente etnica.

La trasgressività della *short fiction* di Ciresi non si esaurisce nella messa in evidenza tematica del gioco: il fattore più eversivo

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";[8] 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 'via italoamericana' alla conquista dei codici espressivi dell'ironia proposta dal critico è quella di identificarsi pubblicamente come un soggetto riconoscibilmente etnico in grado di ridere di sé stesso, al fine di emanciparsi dalle parodie dirette dall'esterno verso la propria comunità di appartenenza:[9] l'ironia si caratterizza dunque come strumento performativo di autodeterminazione e al contempo di potenziale ampliamento della propria rete di interazioni culturali. In tal senso, le raccolte di Ciresi rispondono perfettamente ai criteri delineati da Gardaphé: *Mother Rocket* fa da apripista in senso più elusivo e sperimentale a quest'esplorazione autoironica delle proprie ossessioni etniche attraverso i personaggi di Jude, Karl e Lorenz. *Sometimes I Dream in Italian* è invece il testo in cui l'autrice si rivolge in maniera più diretta e dissacrante alle proprie radici etniche (anche in rapporto alla pro-

[8] Fred Gardaphé, "Running Joke: Criticism of Italian American Culture through Comedy in *The Sopranos*", *Between* 6.11 (Maggio/May 2016), 1-30, qui 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 *L'Italia allo specchio. Linguaggi e identità italiane nel mondo*, a cura di Fabio Finotti e Marina Johnston (Venezia: Marsilio, 2014), 353-362.

[9] Gardaphé, "Running Joke: Criticism of Italian American Culture through Comedy in *The Sopranos*", qui 5.

duzione romanzesca), 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 nucleare '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 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 – istanza che risuona, a livello simbolico, con l'intento programmatico di mobilitare la tradizione letteraria in conversazione con altre letterature etniche statunitensi.

A questo punto è importante una precisazione metodologica: nel definire l'ironia impiegata da Ciresi in *Mother Rocket* e *Sometimes I Dream in Italian*, non mi riferisco al dispositivo essenzialmente divisivo dell'antifrasi, bensì al fenomeno linguistico e testuale più complesso e sfaccettato esplorato da Linda Hutcheon[10] 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 semantically complex process of relating, differentiating, and combining said and unsaid meanings – and doing so with some evaluative edge".[11] Quest'accezione dell'ironia, molteplice e oscillante, appare dunque una strategia discorsiva che trova il suo *habitat* e la sua potenza

[10] Curiosamente, la stessa Hutcheon, di nazionalità canadese, ha origini italiane (il suo cognome da nubile è Bortolotti) e ha coniato il termine "crypto-ethnicity" per le identità etniche non immediatamente riconoscibili dal cognome, come la sua. Cfr. Linda Hutcheon, "Criptoetnicità", (trad. Sonia Di Loreto), *Tuttestorie* 8 (2001), 28-30 e "Italian Canadian Writing: the Difference a Few Decades Make", *Oltreoceano* 15 (2019), 25-40.

[11] Linda Hutcheon, *Irony's Edge. The Theory and Politics of Irony* (London and New York: Routledge, 2005), 85.

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 nelle raccolte di Ciresi appare una mossa strategica non soltanto sul piano della complicità, spesso legata ad un gioco e ideologicamente sovversiva: 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":[12] i racconti di *Mother Rocket* e *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 *hyphenated* e italoamericana, e mettendola alla berlina, l'autrice

[12] Hutcheon, *Irony's Edge. The Theory and Politics of Irony*, 16.

ne evidenzia le crepe strutturali e le fossilizzazioni doxiche, indicando simultaneamente l'uscita d'emergenza (che nell'ultima scena dell'ultimo racconto di *Sometimes I Dream in Italian* assume le sembianze dell'uscita dal tunnel) che apre una breccia a paradigmi rappresentativi nuovi, nel segno del gioco e soprattutto del ludico. Questa intenzione autoriale assume ulteriore rilevanza strategica alla luce della nozione di 'ironia appropriativa', 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 sardonicamente criticato; 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".[13] 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 prodotto storico dagli esiti non predefiniti, 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 inscrive 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 più profondo con le altre letterature *hyphenated* statunitensi.[14] Ciononostante, con *Mother Rocket* e ancora di più con

[13] Ross Chambers, "Irony and the Canon", *Profession* 90 (1990), 18-24, qui 21.

[14] In questo stesso progetto si inquadrano i contributi di Gardaphé sulla riconfigurazione della mascolinità italoamericana (*From Wiseguys to Wise Men*,

Sometimes I Dream in Italian Ciresi si avventura in un terreno ancora 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 scrittrice, 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', trasgressiva e guastafeste.

Infine, 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

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. Fondamentali anche gli studi che esplorano l'autopercezione etnica/razziale della collettività italoamericana e la sua interazione con la soggettività afroamericana: tra questi, il già citato *Are Italians White? How Race Is Made in America*, a cura di Jennifer Guglielmo e Salvatore Salerno (2003), a cui sono seguiti due importanti studi più recenti dedicati all'intersezione tra identità italoamericana e 'bianchezza': John Gennari, *Flavor and Soul: Italian America at Its African American Edge* (2017) e infine *In the Name of the Mother: Italian Americans, African Americans and Modernity*, pubblicato da Samuele F. S. Pardini, sempre nel 2017.

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. L'ipertesto in cui questo terremoto ludico dalle ricadute politiche si situa è allora la produzione saggistica e non-narrativa di Paley a partire dalla fine degli anni Sessanta, raccolta nel volume miscellaneo *Just As I Thought* (1998). Resoconti come quelli sui suoi viaggi in Vietnam, Nicaragua ed El Salvador, gli scritti che riflettono retrospettivamente sugli aborti clandestini degli anni Cinquanta, quelli sulla Guerra del Golfo, il Women's Pentagon Action Unity Statement, confluiscono tutti in modo organico nella prosa e nella poesia di Paley: questi documenti di militanza vissuta e raccontata si intersecano con le narrazioni paleyane non solo a livello tematico, come abbiamo evidenziato, ma disintegrandone la struttura e complicandone la stratificazione. La dirompenza a livello estetico della scrittura di Paley è allora 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 si è sempre posta in modo abbastanza indifferente; nel rifiutare di conformarsi ad un'unica etichetta, l'autrice compie un'operazione analoga e parallela alla rinuncia ad adottare una trama lineare nei suoi racconti, affrancandosi da vincoli prescrittivi dovuti alla fondazione, al gusto 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 funambolismo di venire inclusa all'interno dell'avanguardia letteraria maschile ed al contempo essere sovversiva ri-

spetto a quest'ultima; la sua è una mossa guastafeste propria di un soggetto eccentrico che non derivi le proprie prassi discorsive da quelle egemoniche di una mascolinità prescrittiva 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.

In conclusione: commenti finali sul gioco e sul ludico

Nel corso di questo volume sono stati esaminati il gioco e il ludico come elementi tematici nella narrativa breve di Toni Cade Bambara, Grace Paley e Rita Ciresi. Le implicazioni di questi due motivi testuali sono state analizzate attraverso tre nozioni, quelle dell'eterotopia, della soglia e del guastafeste, 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 e 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 infine tirate le somme di questo discorso, ipotizzando altresì che la ricorrenza del gioco e del ludico nei racconti delle tre autrici prese in esame evidenzi delle potenzialità anche su altri aspetti, esterni alla narrazione.

La mia riflessione ha individuato gli esiti più dirompenti del gioco/ludico nella costruzione teorica di Marcuse, in cui 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 individua i soggetti rivoluzionari che in questo studio sono stati definiti 'guastafeste eccentrici', in grado di destabilizzare in modo trasformativo il 'gioco truccato'. Ponendosi perciò nel solco del lavoro concettuale operato da Marcuse di dilatazione della metafora del gioco alla società e al campo artistico, l'analisi fin qui condotta ha 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 più giovani 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 attraverso le sue forme artistiche esaminate nel quarto, nel quinto e nel sesto 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.

Bibliografia

– AA.VV. “Giocarsi l’identità: sport e culture, il locale e il globale”. *Altre Modernità* 14 (2015). Milano: UNIMI.
– AA.VV. “Giochi e giocattoli: parole, oggetti e immaginario”. *Enthymema* 23 (2019). Milano: UNIMI.
– AA.VV. “Gioco e cultura. Un percorso plurale”. *Igitur* 3, nuova serie (2002). Roma: Nuova Arnica.
– AA. VV. “Kids Don’t Just Wanna Have Fun. Material Girls, Wild Boys, and the Melancholic Eighties”. A cura di Maria Giovanna Fusco e Fiorenzo Iuliano. *de genere* 6 (2020).
– 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): 37-48.
– Anchor, Robert. “History and Play: Johan Huizinga and His Critics”. *History and Theory* 17 (1978): 63-93.
– Arcana, Judith. *Grace Paley’s Life Stories. A Literary Biography*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 1994.
– Aristotele. *Etica Nicomachea*. Milano: Bompiani, 2000.
– Arruzza, Cinzia e Lidia Cirillo (2017). *Storia delle storie del femminismo*. Roma: Alegre, 2019.
– Avella, Paolo. “Il campo dell’arte: regole e valori dell’istituzione letteraria”. *Enthymema* 4 (2011): 246-258.
– Bachtin, Michail (1965). *L’opera di Rabelais e la cultura popolare: riso,*

carnevale e festa nella tradizione medievale e rinascimentale. Torino: Einaudi, 2001.
– Ballerio, Stefano. "Gioco, letteratura. Alcune riflessioni". *Enthymema* 1 (2009): 4-24.
– Bambara, Toni Cade (1972). *Gorilla, My Love*, New York: Vintage Books, 2011.
——. (1977). *The Sea Birds Are Still Alive*. New York: Vintage Books, 1982.
——. (1970). A cura di. *The Black Woman. An Anthology*. New York: Washington Square Press, 2005.
——. *Deep Sightings and Rescue Missions. Fiction, Essays, and Conversations*. Knopf Doubleday Publishing Group, 1999. Edizione del Kindle.
– Barolini, Helen (1979). *Umbertina*. New York: Feminist Press, 1999.
– Barrett, Lindon. "Identities and Identity Studies: Reading Toni Cade Bambara's 'The Hammer Man'". *Cultural Critique* 39 (1998): 5-29.
– Bateson, Gregory (1972). *Verso un'ecologia della mente*. Milano: Adelphi, 2000.
——. (1956). *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 (1993): 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 (Autumn 2015): 1-9.
– 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.
– Bonetti, Kay. "An Interview with Toni Cade Bambara". *Conversations with Toni Cade Bambara*. A cura di Thabiti Lewis. Jackson: University Press of Mississippi, 2012. 31-47.

– Bourdieu, Pierre (1979). *La distinzione. Critica sociale del gusto*. Bologna: Il Mulino, 1983.
– — (1992). *Le regole dell'arte*. Milano: Il Saggiatore, 2005.
——. *Risposte. Per una antropologia riflessiva*. Torino: Bollati Boringhieri, 1992.
——. (1994). *Ragioni pratiche*. Bologna: Il Mulino, 2009.
– Brandel, Darcy L. "Performing Invisibility: Dialogue as Activism in Grace Paley's Texts". *Frontiers: A Journal of Women Studies* 31 (2010): 77-102.
– 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 (1958). *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*. Note all'edizione italiana di Giampaolo Dossena. Milano: Bompiani, 1989.
– Camus, Albert (1951). *L'uomo in rivolta*. Milano: Bompiani, 2002.
– Carravetta, Peter. *After Identity. Migration, Critique, Italian American Culture*. New York: Bordighera Press, 2017.
– Chambers, Ross. "Irony and the Canon". *Profession* 90 (1990): 18-24.
– Chaskes, Daniel. "'Shout It Out Loud': Grace Paley and the Radicalization of Maternity". *Journal of Modern Literature* 36 (2013): 140-155.
– Ciresi, Rita (1993). *Mother Rocket*. New York: Random House, 2002.
——. S*ometimes I Dream in Italian*. New York: Delacorte Press, 2000.
——. "Paradise Below the Stairs". "Where Are the Italian American Novelists?". *Italian Americana* 12.1 (1993): 7-37.
– Cohen, Lynn E. "Play through a Bakhtinian Lens". *The Handbook of The Study of Play*. A cura di James E. Johnson, Scott G. Eberle, Thomas S. Henricks, David Kuschner, vol. 1. Lanham: Rowman & Littlefield, 2015. 215-226.
– Comfort, Mary. "Liberating Figures in Toni Cade Bambara's *Gorilla, My Love*". *Studies in American Humor* 3.5 (1998): 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): 140-149.
– Csepregi, Gabor. "On Musical Performance as Play". *The Nordic Journal of Aesthetics* 46 (2013): 96-114.
– Csikszentmihalyi, Mihaly (1975). *Beyond Boredom and Anxiety: Expe-*

riencing Flow in Work and Play. London and San Francisco: Jossey-Bass, 1985.
– Dee Jonathan, Barbara Jones e Larissa MacFarquhar, "Grace Paley: The Art of Fiction no. 131". *The Paris Review* 124 (1992): 181-209, accessibile al link https://www.theparisreview.org/interviews/2028/the-art-of-fiction-no-131-grace-paley. Ultimo accesso 03/11/2021.
– de Lauretis, Teresa. "Eccentric Subjects: Feminist Theory and Historical Consciousness". *Feminist Studies* 16 (Spring 1990): 115-150.
– de Lucia, Francesca. *Italian American Cultural Fictions. From Diaspora to Globalization*. Bern: Peter Lang, 2017.
– Derrida, Jacques (1967). *La scrittura e la differenza*. Introduzione di Gianni Vattimo. Torino: Einaudi, 1990.
– Di Maio, Cristina. "New Kids on The Block. Children as Political Subjects in *Gorilla, My Love*". *Iperstoria* 16.2 (2020): 227-244.
——. "Holding Their (Play)Ground: The Playground as a Space of Protest in Grace Paley's Short Fiction". *The US and the World We Inhabit*. A cura di Silvia Guslandi, Adele Tiengo, Anastasia Cardone e Paola Loreto. Newcastle Upon Tyne: Cambridge Scholars, 2019. 218-229.
– Doherty, Maggie. "Big Disturbances". *The Nation* (24/07/2017): 27-31.
– Edwards, Brian. *Theories of Play and Postmodern Fiction*. New York: Taylor and Francis, 1998.
– Ehrmann, Jacques (1968). A cura di. *Game, Play, Literature*, Boston: Beacon Press, 1971.
– Eichberg, Henning. "Playing war – playing with fire. About dark games". *Philosophical Perspectives on Play*. A cura di Malcolm MacLean, Wendy Russell e Emily Ryall (London and New York: Routledge, 2017). 27-41.
– Eraclito. *I frammenti e le testimonianze*. A cura di Carlo Diano. Milano: Mondadori, 1980.
– Fink, Eugen (1960). *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* 32.4 (2000). consultabile online al link https://www.archives.gov/publications/prologue/2000/winter/garrisons-constitution–2.html. Ultimo accesso 03/11/2021.

– Floridi, Lucia, Laura Neri, e Chiara Torre. "Introduzione". *Enthymema* 23 (2019): 286-288.
– Foucault, Michel (1966). *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*. Milano: Rizzoli, 1970.
——. (1967). *Eterotopia*. Milano: Mimesis, 1994.
——. (1988). *Tecnologie del sé*. A cura di Luther H. Martin, Huck Gutman, Patrick H. Hutton. Torino: Bollati Boringhieri, 1992.
– Frazier, Lessie Jo, David Sartorius e Micol Seigel. "The Spatial Politics of Radical Change, an Introduction". *Journal of Transnational American Studies* 4.2 (2012): 1-19.
– Freud, Sigmund (1920). *Al di là del principio di piacere*. Torino: Bollati Boringhieri, 1975.
– Frissen, Valerie Sybille Lammes, Michiel de Lange, Jos de Mul e Joost Raessens. "Homo Ludens 2.0: Play, Media and Identity". *Contemporary Culture: New Directions in Art and Humanities Research*. A cura di Judith Thissen, Robert Zwijnenberg e Kitty Zijlmans. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012. 75-92.
– Gadamer, Hans-Georg (1960). *Verità e metodo*. A cura di Gianni Vattimo. Milano: Bompiani, 2001.
– Gardaphé, Fred L. *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". *L'Italia allo specchio. Linguaggi e identità italiane nel mondo*. A cura di Fabio Finotti e Marina Johnston. Venezia: Marsilio, 2014. 353-362.
–––. "Running Joke: Criticism of Italian American Culture through Comedy in *The Sopranos*". *Between* 6.11 (Maggio/May 2016): 1-30.
– Gates, Henry Louis Jr. *The Signifying Monkey. A Theory of African-American Literary Criticism*. New York: Oxford University Press, 1988.
– Gaunt, Kyra D. *The Games Black Girls Play. Learning the Ropes from Double-Dutch to Hip-Hop*. New York and London: New York University Press, 2006.
– Geyl, Pieter."Huizinga as accuser of his Age". *History and Theory* 2 (1963): 231-262.
– Gennari, John. *Flavor and Soul: Italian America at Its African American Edge*. Chicago: University of Chicago Press, 2017.
– Gily Reda, Clementina. *In-lusio. Il gioco come formazione estetica,* sca-

ricabile gratuitamente online al sito https://www.clementinagily.it/materiali/Inlusio.pdf. Ultimo accesso 03/11/2021.
– 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): 55-73.
——. e Louise De Salvo. A cura di. *The Milk of Almonds: Italian American Women Writers on Food and Culture*. New York: Feminist Press, 2002.
– Goffman, Erving (1961). *Espressione e identità. Gioco, ruoli, teatralità*. Bologna: Il Mulino, 2003.
——. (1969). *L'interazione strategica*. Bologna: Il Mulino, 2009.
– Gramsci, Antonio (1948-1951). *Quaderni dal carcere*. Vol. 3. Torino: Einaudi, 1975.
– Gray, Kishonna L., Gerald Voorhees ed Emma Vossen. A cura di. *Feminism in Play*. London: Palgrave Macmillan, 2018.
– Guglielmo, Jennifer e Salvatore Salerno. A cura di. *Are Italians White? How Race is Made in America*. New York: Routledge, 2003.
– Halliday, Aria S. "Black Girls' Feistiness as Everyday Resistance in Toni Cade Bambara's *Gorilla, My Love*". *Palimpsest: A Journal on Women, Gender, and the Black International* 9.1 (2020): 50-64.
– Heller, Deborah. "The Works of Faith in the Short Stories of Grace Paley". *Literary Sisterhoods: Imagining Women Artists*. Montréal: McGill-Queen's University Press, 2005. 89-146.
– Hill, Lauryn. "Everything Is Everything". *The Miseducation of Lauryn Hill*. Ruffhouse and Columbia Records, 1998. Traccia n. 1.
– Hirsch, Marianne. "Grace Paley Writing the World". *Contemporary Women's Writing* 3.2 (2009): 121-126.
– Huizinga, Johan (1938). *Homo Ludens*. Introduzione di Umberto Eco. Torino: Einaudi, 2003.
– Hutcheon, Linda. *Irony's Edge. The Theory and Politics of Irony*. London and New York: Routledge, 2005.
——. "Italian Canadian Writing: the Difference a Few Decades Make". *Oltreoceano* 15 (2019): 25-40.
——. "Criptoetnicità". Trad. Sonia Di Loreto. *Tuttestorie* 8 (2001): 28-30.
– Hutchinson, Peter. *Games Authors Play*. London: Methuen, 1983.
– Isaacs, Neil D. *Grace Paley. A Study of the Short Fiction*. Boston: Twayne Publishers, 1990.

– Iser, Wolfgang. *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*. Baltimore: Jonh Hopkins University Press, 1993.
– Izzo, Donatella. "Italian American Studies: territori, percorsi, proposte". *Ácoma* 13.2 (2017): 9-28.
– 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): 13-22.
– Kant, Immanuel (1790). *Critica del giudizio*. A cura di Alberto Bosi. Novara: UTET, 2013.
– Katz, Joseph. "A reply to J. Huizinga on the form and function of history". *Journal of the History of Ideas* 5 (1944): 369-373.
– Kristeva, Julia. *Poteri dell'orrore: saggio sull'abiezione*. Milano: Spirali, 2006.
– Lee, Spike. Regia di. *Do The Right Thing*. Prodotto da 40 Acres and a Mule. Distribuito da Universal Pictures. 120 minuti. 1989. Scena reperibile su Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=VIhL6IOAfvw. Ultimo accesso 03/11/2021.
– Lévy, Paule. "'Faith in a Tree': The Roots of Commitment". *Journal of the Short Story in English* 65 (Autumn 2015): 1-12.
– Lewis, Thabiti e Toni Cade Bambara. A cura di. *Conversations with Toni Cade Bambara*. Jackson: University Press of Mississippi, 2012.
——. *"Black People Are My Business". Toni Cade Bambara's Practices of Liberation*. Detroit: Wayne State University Press, 2020.
– Lyles, Lois F. "Time, Motion, Sound and Fury in *'The Sea Birds Are Still Alive'*". *CLA Journal* 36.2 (1992): 134-144.
–. Marano, Salvatore. *American games. Essays on literature and imagination*. Misterbianco (Catania): Emme Grafica, 2000.
– Marcuse, Herbert (1955). *Eros e civiltà*. Torino: Einaudi, 2001.
——. (1964). *L'uomo a una dimensione*. Torino: Einaudi, 1993.
——. (1968). *La fine dell'utopia*. Introduzione di Marco Bascetta. Roma: Manifestolibri, 2008.
– Mauresan, Laura. "Grace Paley's Revisiting Fathers". *Journal of the Short Story in English* 65 (2015): 1-13.
– Mazziotti Gillan, Maria. "Petals of Silence". *The Dream Book. An Anthology of Writing by Italian American Women*. A cura e con introduzione di Helen Barolini. New York: Schocken Books, 1985. 319.
——. "Arturo" (1995). Accessibile online sul sito dell'autrice: https://

mariagillan.blogspot.com/2012/01/arturo-by-maria-mazziotti-gillan.html?view=flipcard. Ultimo accesso 03/11/2021.
– 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.
– Minnema, Lourens. "Play and (Post)Modern Culture: An Essay on Changes in the Scientific Interest in the Phenomenon of Play". *Cultural Dynamics* 10.1 (1998): 21-47.
– Moltmann, Jürgen (1972). *Sul gioco. Saggi sulla gioia della libertà e sul piacere del gioco*. Brescia: Queriniana, 1988.
– Newman, Judie. "Napalm and After: The Politics of Grace Paley's Short Fiction". *Yearbook of English Studies* 31 (2001): 2-9.
– Nietzsche, Friedrich (1872). *La nascita della tragedia*. Milano: Adelphi, 1977.
– Oriard, Michael. *Sporting with the Gods: The Rhetoric of Play and Game in American Culture*. New York: Cambridge University Press, 1991.
– Ortoleva, Peppino. "Homo ludicus. The ubiquity of play and its roles in present society". *G|A|M|E* 1 (2012): 5-17.
– Øksnes, Maria. "'We sneak off to play what we want!'. Bakhtin's carnival and children's play". *The Philosophy of Play*. A cura di Emily Ryall, Wendy Russell, Malcom MacLean. London and New York: Routledge, 2013. 141-151.
– Paley, Grace (1994). *The Collected Stories*. London: Virago Press, 2008.
——. "It is the Responsibility". *Ácoma* 1 (1994): 6-7.
——. *A Grace Paley Reader. Stories, Essays, and Poetry*. A cura di Kevin Bowen and Nora Paley. Introduzione di George Saunders. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2017.
– Paoli, Sandra. "Rita Ciresi. Spaces of Intimacy. Places of Diversity". *Re-Mapping Italian America. Places, Cultures, Identities*. A cura di Sabrina Vellucci e Carla Francellini, New York: Bordighera Press, 2018. 166-180.
– Pardini, Samuele F. S. *In the Name of the Mother: Italian Americans, African Americans and Modernity*. Dartmouth: Dartmouth College Press, 2017.
– Pease, Donald E. e Robyn Wiegman. "Futures". *The Futures of American Studies*. A cura di Donald E. Pease e Robyn Wiegman. Durham: Duke University Press, 2002. 1-43.

– Perry, Ruth. "The Morality of Orality: Grace Paley's Stories". *Contemporary Women's Writing* 3.2 (2009): 190-196.
– Platone, *Leggi*,<http://www.miti3000.it/mito/biblio/platone/leggi_7.htm>,ultimoaccesso 20/09/21.
– Propp, Vladimir (1928). *Morfologia della fiaba*. Torino: Einaudi, 1988.
– Raessens, Joost. "Playful Identities, or the Ludification of Culture". *Games and Culture* 1.1 (2006): 52-57.
——. "Homo Ludens 2.0: The Ludic Turn in Media Theory". Utrecht: Utrecht University Press, 2012. Scaricabile online al link: http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/255181. Ultimo accesso: 21/10/2021.
– Salvador, Mauro. *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*. Milano: Mimesis, 2015.
– Scarpino, Cinzia. "Arrivederci, e tanti auguri. Scrittura e dintorni nella vita di Grace Paley". *Ácoma* 35 (inverno 2008): 20-36.
– Schiller, Friedrich (1795). *L'educazione estetica*. Trad. di Giovanna Pinna, Palermo: Aesthetica, 2005.
– Schleifer, Ronald. "Chaste Compactness". *Contemporary American Women Writers. Narrative Strategies*. A cura di Catherine Rainwater e William J. Scheick, Lexington: University Press of Kentucky, 1985. 30-48.
– 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): 15-33.
– Sklar, Howard. "Narrative Structuring of Sympathetic Response: Theoretical and Empirical Approaches to Toni Cade Bambara's 'The Hammer Man'". *Poetics Today* 30.3 (2009): 561-607.
– Spariosu, Mihai. *Literature, Mimesis and Play: Essays in Literary Theory*. Tübingen: 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.
——. "Exile and Utopia as Liminal Play. A Cultural-Theoretical Appro-

ach". *Philosophical Perspectives on Play*. A cura di Malcolm MacLean, Wendy Russell e Emily Ryall. London and New York: Routledge, 2017. 13-26.
– Spencer, Herbert (1855). *The Principles of Psychology*. London: Routledge, 1996.
– 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. Reperibile presso l'archivio personale di Sutton-Smith presso il The Strong Museum of Play di Rochester, NY.
– Suits, Bernard. *The Grasshopper. Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press, 1978.
– 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): 149-174.
– Taylor, Jacqueline. *Grace Paley: Illuminating the Dark Lives*, Austin: University of Texas Press, 1990. Edizione del Kindle.
– Tillet, Salamishah. "Straight-Up Fiction: Sitting Down with Toni Cade Bambara's *Gorilla, My Love*". *Savoring the Salt. The Legacy of Toni Cade Bambara*. A cura di Linda Janet Holmes, Cheryl A. Wall. Philadelphia: Temple University Press, 2008. 46-57.
– Traylor, Eleanor W. (1970). "Re Calling the Black Woman". *The Black Woman. An Anthology*. A cura di Toni Cade Bambara. New York: Washington Square Press, 2005.
– Turner, Victor W. (1982). *Dal rito al teatro*. Bologna: Il Mulino, 1986.
– Ulff, 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): 1-11.
– Upton, Brian. *The Aesthetic of Play*. Cambridge: MIT Press, 2015.
– Vigilante Mannino, Mary Ann. *Revisionary Identities: Strategies of Empowerment in the Writing of Italian/American Women*. New York: Peter Lang, 2000.
——. "In Our Ears, A Voice: The Persistence of the Trauma of Immigration in Blue Italian and Umbertina". *Italian Americana* 20.1 (Winter 2002): 5-13.
——. e Justin Vitiello. A cura di. *Breaking Open: Reflections on Italian*

American Women's Writing. West Lafayette: Purdue University Press, 2003.
– Wilde, Alan. "Grace Paley's World-Inventing Words". *Middle Grounds: Studies in Contemporary American Fiction*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1987. 173-187.
– Wilson, Charles E. Jr. *Race and Racism in Literature*. Westport: Greenwood Press, 2005. 111-122.
– Woodyer, Tara. "Ludic geographies: not merely child's play". *Geography Compass* 6.6 (2012): 313-326.
– Zimmerman, Eric. "Preso in giro dal 'cerchio magico'. Fare pulizia dieci anni dopo", accessibile online: https://www.doppiozero.com/sites/default/files/allegati/AL-Caruso–3.pdf, ultimo accesso 03/11/21.
– Zimmerman, Eric e Katie Salen Tekinbaş. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003.

Indice dei nomi

Accardo, Annalucia, 30, 114n, 119, 232n, 237n, 238
Arcana, Judith, 113n, 114n, 117-119, 252n
Aristotele, 32-33
Arruzza, Cinzia, 23n

Bachtin, Michail, 22, 25, 49, 51, 52-57, 75, 77, 85, 92, 94, 96, 128-129, 146, 148, 151, 160, 166-167, 178, 191-192, 197, 222
Bambara, Toni Cade, 18, 21, 28-30, 90-91, 95-96, 97-104, 121, 123-176, 179, 273-290
Barolini, Helen, 110n, 207n
Barrett, Lindon, 126n, 132
Bateson, Gregory, 24, 46-47, 231
Baumgarten, Murray, 264n
Bavaro, Vincenzo, 27n, 173, 278n
Bérenger, Tanguy, 252n
Bona, Mary Jo, 108, 111, 204n, 207n, 211n, 214, 215n, 216, 220n
Bonetty, Kay, 110, 145n, 267
Bourdieu, Pierre 25, 35, 51, 77-83, 128, 147-148, 158, 162, 172-173, 197-199, 203, 211, 255, 256
Brandel, Darcy L., 118n, 268
Butler-Evans, Elliott, 101, 102n, 132, 140, 162-163, 168n, 171

Caillois, Roger, 24, 37, 39-40, 42-46, 88, 92, 95, 179, 234, 266
Camus, Albert, 259, 262-263
Carravetta, Peter, 195
Chambers, Ross, 285
Chaskes, Daniel, 121n, 244, 246, 247n, 264n
Ciresi, Rita, 18-19, 21, 27-30, 90-91, 95-96, 104-113, 177-223, 273-290
Cirillo, Lidia, 23n
Cohen, Lynn E., 53
Comfort, Mary, 126, 127n, 140
Cronin, Gloria, 120, 251
Csepregi, Gabor, 93n
Csikszentmihalyi, Mihaly, 48, 92, 129

de Lauretis, Teresa, 90-91, 277, 279
de Lucia, Francesca, 108n, 109n, 196n,197n, 206
Derrida, Jacques, 24, 47-48, 76
Di Maio, Cristina, 127, 247, 280
Doherty, Maggie, 251

Edwards, Brian, 22, 53
Ehrmann, Jacques, 21, 22, 24, 40, 43n, 45
Eichberg, Henning, 255
Eraclito, 31-32

Fink, Eugen, 22, 24, 47, 186
Finkelman, Paul, 182
Foucault, Michel, 25, 28, 51-52, 66-68, 84-86, 174, 236
Frazier, Lessie Jo (con David Sartorius e Micol Seigel) 68, 113
Freud, Sigmund, 58-59, 62-63, 180, 209

Gadamer, Hans-Georg, 49, 96, 129, 171, 261, 269
Gardaphé, Fred L., 107, 108, 282, 285n
Gates, Henry Louis Jr., 127, 278n
Gaunt, Kyra D., 127n
Geyl, Pieter, 38n
Gennari, John, 286n
Gily Reda, Clementina, 234
Giunta, Edvige, 106-109, 206, 286n
Goffman, Erving, 51, 68-70, 81-82, 86, 161, 270
Gramsci, Antonio, 147
Gray, Kishonna, (con Gerald Voorhees ed Emma Vossen), 24n
Guglielmo, Jennifer, (con Salvatore Salerno), 189, 286n

Halliday, Aria S., 127
Heller, Deborah , 226
Hill, Lauryn, 123
Hirsch, Marianne, 264n
Huizinga, Johan, 20, 24, 26, 28, 37-42, 43, 44n, 45-46, 52, 61, 64, 78, 84, 86-88, 90, 92-93, 228, 250, 254-255
Hutcheon, Linda, 283-285
Hutchinson, Peter, 22n

Isaacs, Neil D., 29
Iser, Wolfgang, 22n
Izzo, Donatella, 189n

Johnson, Scott, 165n

Kant, Immanuel, 33-35, 36, 49, 62, 83
Katz, Joseph, 38
Kristeva, Julia, 168, 183

Lee, Spike, 187n-188n
Lewis, Thabiti, 30n, 99n, 100n, 101n, 135n, 145n, 169n, 280
Lévy, Paule, 238n, 240
Lyles, Lois F., 143, 145-146

Marano, Salvatore, 24
Marcuse, Herbert, 25, 36, 51, 57-65, 89, 138, 204, 209-210, 212, 215-216, 219-220, 250, 288-289
Mauresan, Laura, 264n
Mazziotti-Gillan, Maria, 177, 195n
Messenger, Christian K., 22

Minnema, Lourens, 75n
Moltmann, Jürgen, 47

Newman, Judie, 238
Nietzsche, Friedrich, 32, 92, 263

Oriard, Michael, 26
Ortoleva, Peppino, 52
Øksnes, Maria, 53n

Paley, Grace, 18-19, 21, 27-30, 90-91, 95-96, 101, 104, 113-122, 225-272, 273-290
Paoli, Sandra, 109, 110n, 111
Pardini, Samuele F. S., 286n
Pease, Donald E. (con Robyn Wiegman) 68n
Perry, Ruth, 260
Platone, 32, 34
Propp, Vladimir, 275n, 276n

Raessens, Joost, 52n

Salen Tekinbaş, Katie, 72, 89n
Salvador, Mauro, 19, 69
Scarpino, Cinzia, 268, 269n
Schiller, Friedrich, 35-37, 58, 59
Schleifer, Ronald, 237, 264n
Scott, Steven D., 22
Sicart, Miguel, 51, 92
Silvestri, Agnese, 44n
Sklar, Howard, 126n
Spariosu, Mihai, 22n, 76
Spencer, Herbert, 17n, 37, 180
Sutton-Smith, Brian, 48, 73, 93-94, 250, 254-255
Suits, Bernard, 51, 70-73, 128, 226-227, 271

Tamburri, Anthony Julian, 207n, 286n
Taylor, Jacqueline, 29n, 118n, 233, 250, 259n, 264n, 265, 267n, 268
Tillet, Salamishah, 140, 142, 146, 150, 169n
Traylor, Eleanor W., 279n
Turner, Victor W., 28, 51-52, 73-77, 85-86, 136, 145, 178, 187, 192, 222

Ulff, Clément-Alexandre, 264n, 266, 267n
Upton, Brian, 87, 88n

Vigilante Mannino, Mary Ann, 105n, 106n, 110n, 207n

Wilde, Alan, 253, 254n, 255, 256n, 264n
Wilson, Charles E., 53, 105n, 182
Woodyer, Tara, 273

Zimmerman, Eric, 41, 72, 89n

Già pubblicati in questa collana

1. Vincenzo Bavaro, *"Una storia etnica"? Capitale culturale e performance etnica nella letteratura degli Stati Uniti*
2. Nicolangelo Becce, *Apparizioni spiritiche e fantasmi letterari. Il "Modern Spiritualism" e lo sviluppo della "ghost story"*
3. Enrico Botta, *Fate in his eye and empire on his arm. La nascita e lo sviluppo della letteratura epica statunitense*
4. Raffaella Malandrino, *Engendering Transatlantic Literary Configurations. South Asian Women's Texts in the Nation and in Diaspora*
5. Vincenzo Bavaro, *La città contesa. Sessualità e appropriazione dello spazio urbano a New York negli anni Settanta*
6. Pilar Martinez Benedí, *The Insuperability of Sensation. Indagini letterarie tra mente, corpo e* affect
7. Fulvia Sarnelli, *Panda in the Promised Land. Soggettività cinese americana tra multiculturalismo liberale e nuove alleanze*
8. Elisa Bordin, *Un'etnicità complessa. Negoziazioni identitarie nelle opere di John Fante*
9. Lisa Marchi, *In filigrana. Poesia arabo-americana scritta da donne*

Finito di stampare
nel mese di dicembre 2021
presso Universal Book s.r.l.
Rende (CS)