

Cristina Di Maio

## La posta in gioco

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

Napoli, La scuola di Pitagora, 2021, pp. 311

Recensione di Fiorenzo Iuliano

**Keywords:** *play and literature, Toni Cade Bambara, Rita Ciresi, Grace Paley*

Con *La posta in gioco* Cristina Di Maio si pone l'obiettivo, insieme affascinante e ambizioso, di esplorare le fughe tematiche che, sul motivo del gioco, si intrecciano nella produzione letteraria di tre autrici statunitensi, Toni Cade Bambara, Rita Ciresi e Grace Paley. Questa ricognizione viene effettuata sulla base di una lunga ed estesa riflessione sul concetto di gioco e sulle sue numerose declinazioni teoriche, che vengono poi messe a confronto in un dialogo felice con i testi delle tre scrittrici. Uno dei punti di forza del volume è l'idea, sottesa all'analisi dei testi letterari, di spostare il discorso sul gioco al di fuori degli ambiti nei quali esso è stato tradizionalmente confinato. In questo senso è la prima parte del libro a rivestire un grande interesse non solo nell'ambito degli studi letterari e americanistici, ma come contributo a una discussione più ampia e trasversale rispetto ai campi del sapere. Questi primi capitoli, infatti, offrono una mappatura ragionata e puntuale della ricca *scholarship* esistente sul tema, che non diventa mai una mera rassegna. L'autrice traccia un raccordo interdisciplinare che vede la letteratura dialogare fruttuosamente con l'antropologia, gli studi sociologici e la filosofia, dimostrando infine le modalità in cui un nuovo approccio al gioco, quasi inevitabilmente legato all'immagine dell'infanzia nella letteratura, riesca allo stesso tempo a mettere in campo e a destabilizzare i paradigmi normativi che vengono di volta in volta rappresentati all'interno delle narrazioni. Per questo motivo la scelta delle autrici e dei testi operata da Di Maio rappresenta una frattura, che l'autrice coraggiosamente rivendica, all'interno della estesa produzione critica



sul rapporto tra letteratura e gioco e sulle sue eventuali varianti (gioco nella letteratura, letteratura come gioco, e così via). Mentre una lunga tradizione di studi teorici si è di fatto sempre concentrata, più o meno consapevolmente, sul ruolo di protagonisti maschi e bianchi, il volume di Di Maio riflette sulle possibili complicazioni del ricco repertorio teorico esplorato nel momento in cui vengono chiamate in causa categorie come quelle di classe o di genere, background etnici ‘altri’ e storie di migrazione e di progetti di integrazione o assimilazione non sempre riusciti. Questi termini non vengono qui intesi come pure sovrastrutture che si aggiungono a una valutazione astratta sul gioco a esse soggiacente, ma diventano nuovi ingranaggi teorici che reinscrivono la riflessione sulla pratica del gioco e sul ludico in un discorso politicamente più complesso, articolato e stratificato. In questa trattazione, come Di Maio dimostra, la chiusa perfezione logica o epistemica di una certa speculazione più tradizionale cede il passo a una visione sempre e necessariamente parziale, frammentata, non racchiudibile in uno schema coerente e bilanciato. La posta in gioco di cui Cristina Di Maio parla sin dall’inizio del volume, infatti, riflette proprio su quanto i vincoli prodotti dalle condizioni materiali dell’esistenza dei protagonisti e delle protagoniste dei testi delle tre scrittrici riconfigurino l’articolazione dei contesti nei quali le narrazioni prese in esame si collocano. Il motivo ludico diventa quindi una sorta di riproduzione di dinamiche profonde della società americana – o delle microstrutture sociali descritte nei testi – che nei giochi e attraverso i giochi vengono per l’appunto complessivamente distrutte e talvolta risignificate. La scelta delle tre autrici è infine interessante proprio perché si tratta di nomi su cui la produzione critica, specie nel contesto italiano, è stata finora piuttosto povera. Se a proposito di Grace Paley esiste infatti una letteratura critica relativamente più ampia, Bambara e Ciresi sono state confinate ai margini degli interessi di studiose e studiosi.

La prima parte del volume offre una lunga, complessa e sostanziosa ricognizione teorica sui numerosi testi che di gioco si sono occupati e che al gioco hanno dedicato ampio spazio, prendendo addirittura le mosse da Eraclito e dalla filosofia greca classica, fino alle più recenti elaborazioni prodotte all’interno della costellazione teorico-filosofica postmoderna. Quello che emerge dalla lettura di Di Maio, ammirevole data la mole e l’eterogeneità dei testi presi in esame, è che nel corso dei secoli il gioco è stato spesso inteso come un’attività universale del genere umano, che nella pratica ludica ha riversato pulsioni e tensioni che caratterizzano l’esistenza nella sua interezza, oppure come un grandioso apparato segnico, una sorta di complessa metafora di qualcosa che accade al di fuori del gioco stesso.

Le pagine che Di Maio dedica tanto a Johan Huizinga e Roger Caillois quanto alle questioni sollevate dalla semiologia degli anni Sessanta del Novecento ripercorrono e mettono in evidenza

potenzialità e limiti di entrambe le tendenze, facendo emergere, come poi viene chiarito nella disamina dei testi letterari, i rischi intrinseci a ogni lettura universalistica, astratta e totalizzante del gioco come struttura profonda del comportamento umano e della storia dell'umanità. Allo stesso modo, il volume esplora motivi e limiti di un'ulteriore indagine che la *scholarship* letteraria ha riservato al tema, riconducendolo al campo senz'altro esteso – e tuttavia certamente non esaustivo – della letteratura postmoderna, che ha spesso fatto dei giochi linguistici e testuali il punto centrale della sua stessa produzione. In questo caso la prospettiva universalista sul gioco, per quanto ribaltata quanto a delimitazione del campo di analisi, resta intatta nelle implicazioni teoriche di fondo. Il gioco, da mappa universale del comportamento umano, è ridotto a composita speculazione metatestuale sul processo di creazione letteraria, rimanendo però sempre un modello concettuale astratto e assoluto.

Di Maio, al contrario, cerca di individuare una sorta di terza via della riflessione sul gioco, lontana tanto dalle vecchie teorizzazioni simbolico-antropologiche e semiologiche, quanto dalle più recenti digressioni postmoderne. Nella sua lettura dei testi di Bambara, Ciresi e Paley, infatti, il gioco diventa meccanismo di performance di gerarchie di potere o di rivendicazione di processi di *agency* all'interno dei contesti rappresentati, segnati da un'appartenenza di genere, etnica o di classe molto forte. Alcuni concetti-chiave che ritornano nel volume, quali eterotopia, guastafeste, limite (o soglia) sono preziosi strumenti epistemici nella scoperta delle narrazioni prese in esame e al tempo stesso categorie che consentono all'autrice di muovere dalla speculazione più tradizionale a una nuova cornice concettuale in cui il gioco, più che metafora o resa segnica di strutture ordinate e chiuse, diventa uno degli elementi portanti della loro decostruzione/distruzione o radicale messa in discussione.

In questo senso, oltre al costante riferimento alla produzione critica femminista e afroamericana, che ritorna con grande forza nel libro, è soprattutto interessante il debito che Di Maio riconosce a due testi fondamentali, “La struttura, il segno e il gioco nel discorso delle scienze umane,” di Jacques Derrida, presentato in un convegno del 1966 e pubblicato l'anno successivo, e poi *L'opera di Rabelais e la cultura popolare*, lavoro fondamentale di Michail Bachtin pubblicato solo nel 1965 ma risalente a trent'anni prima. Il saggio di Derrida evidenzia che qualsiasi dinamica testuale non può mai essere ridotta al puro dato linguistico. La ricerca impossibile del significato o la fuga perenne dei significanti, o ancora l'esplorazione dei margini del testo, concetti divenuti ormai moneta corrente in qualsiasi sintesi, anche corriva, della decostruzione, non sono semplici pratiche retoriche o affabulatorie caratterizzate da una effimera veste ludica, ma rinviano a una più profonda rilettura delle griglie epistemologiche e delle modalità complessive di produzione e disseminazione dei saperi. Non meno interessante è

il riferimento al *Rabelais* di Bachtin. In questo caso, infatti, è centrale l'idea della pratica ludica come strettamente legata alla trasgressione. Il gioco, in altri termini, non è semplicemente un insieme astratto di norme che disciplinano un processo chiuso, in una dinamica sostanzialmente autoreferenziale, ma può essere inteso come momento di programmatica sovversione dell'ordine, in grado di problematizzare il concetto stesso di limite più che ribadirne la necessità strutturale all'interno di un gruppo di regole date.

La sfida alle griglie politiche ed epistemologiche della normatività, che Di Maio rintraccia nelle parole di Derrida e Bachtin, risulta a conti fatti più pregnante e potenzialmente ricca all'interno del suo discorso di quanto siano altre teorizzazioni, non meno cruciali, come quella su Bateson e perfino di Foucault, il cui saggio sull'eterotopia, pure se calzante e incisivo nell'analisi dei testi, mi pare che in definitiva offra esiti meno fruttuosi sul piano analitico. Allo stesso modo, il recupero dei temi del liminale/liminoide di Caillois, o l'utilizzo dei concetti bourdesiani di campo, habitus e capitale culturale, pure se indubbiamente preziosi nella definizione delle categorie interpretative utilizzate da Di Maio, contribuiscono a mio avviso in maniera meno determinante all'originalità della sua lettura dei testi delle tre autrici. A risultare invece di grande interesse è il riferimento all'opera di Herbert Marcuse, che, insieme a Bachtin e Derrida, diventa il vero motore teoretico dell'esplorazione letteraria sul gioco offerta da Di Maio. La tesi centrale di *Eros e civiltà*, che individua nel progressivo e inesorabile addomesticamento del principio di piacere a vantaggio del principio di realtà il momento in cui si attua la politica repressiva delle società occidentali moderne, diventa lo spunto per trovare nella dimensione ludica dell'esistenza una forza rivoluzionaria da contrapporre ai poteri normativi del capitalismo avanzato, e alle loro innumerevoli e talvolta non facilmente identificabili manifestazioni.

I successivi capitoli del volume esplorano le opere scelte come oggetto di analisi. Ciascun capitolo adotta una prospettiva ben individuata attraverso cui le opere di Bambara, Ciresi e Paley sono commentate e poste in dialogo, diventando luogo non di mera articolazione, ma di radicale riconfigurazione e in alcuni casi perfino di superamento e complessiva ridefinizione di alcuni dei concetti e dei termini esplorati in sede di ricognizione teorico-critica. Di Maio sottolinea la differenza sostanziale tra gioco ed elemento ludico, che segna lo slittamento da un piano puramente realistico, mimetico e quindi descrittivo delle attività dei personaggi, alla portata simbolica e, su più piani, rivoluzionaria dei loro gesti. Il gioco, di conseguenza, è oggetto della narrazione, ma al tempo stesso strumento della sua tematizzazione e della sua problematica autocoscienza critica. Il ludico è l'elemento sovversivo in grado di evocare, contestare e infine ribaltare le regole che sono alla base dell'articolazione del campo come luogo di articolazione di

dinamiche psichiche e sociali definite e fortemente regolamentate. Quello che Di Maio chiama *habitus* delle protagoniste dei racconti scelti è infatti, come sottolinea in conclusione del volume,

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. (274)

Ne consegue, quindi, che il principio tradizionalmente inteso come sistematico del gioco, la sua regolarità e la stretta osservanza di norme espresse in anticipo, siano messi in crisi dall'universo narrativo esplorato dalle tre autrici, specchio di una realtà stratificata e complessa.

È di grande interesse, tra le altre cose, l'attenzione che Di Maio dedica alla spazialità come luogo di articolazione delle attività ludiche, caricata spesso di connotazioni simboliche. Il parco giochi, o ancora di più il quartiere, ritornano in alcuni dei racconti presi in esame non semplicemente come scenari nei quali si svolgono i giochi dei protagonisti, ma come luoghi che segnano un limite spaziale e anche normativo. Specie il quartiere è infatti lo spazio nel quale esistono regole non scritte e nel quale inevitabilmente un principio di disciplina gerarchica tra abitanti/protagonisti è instaurato per essere poi di fatto accettato da tutti. All'interno del quartiere, microcosmo che riproduce tensioni e conflitti a esso esterni e paradigma perfetto dell'incontro, del bilanciamento o dello scontro di forze ed equilibri di potere, il gioco diventa o può diventare allo stesso tempo metafora della strutturazione normativa o delle capacità e delle potenzialità di insubordinazione da parte di alcuni dei protagonisti. Il gioco, infine, può essere anche il contesto nel quale diventa visibile una lunga serie di atti mancati, l'occasione in cui riti di iniziazione e di appartenenza, a lungo desiderati e cercati, si traducono in un nulla di fatto, quasi espressione di un processo di formazione e di maturazione mai raggiunto oppure interrotto sul nascere.

Per quanto riguarda Toni Cade Bambara, Di Maio si concentra su una selezione dalle due raccolte *Gorilla, My Love*, del 1972, e *The Sea Birds Are Still Alive*, del 1977, e in particolare su quei testi che funzionano come auto-etnografia della comunità urbana descritta. Bambini e adolescenti diventano, Di Maio sottolinea, casse di risonanza della comunità afroamericana in quanto individui ancora in fase di formazione eppure pienamente consapevoli della realtà nella quale sono immersi e delle dinamiche – vere e proprie regole del gioco – che ne determinano le condizioni materiali di esistenza. Ma dell'esperienza ludica fa parte, sottolinea l'autrice, anche il confronto con la tradizione orale, portato originale dell'eredità culturale afroamericana con il

quale i giochi linguistici messi in atto nei racconti si confrontano ripetutamente, o ancora la musica, analizzata come elemento sovversivo e ludico al tempo stesso, in grado di incanalare “istanze estetiche e politiche di cambiamento” (163). Mentre nella lettura dei racconti di Bambara il tema portante era dato dall'appartenenza alla comunità afroamericana, per quanto riguarda Rita Ciresi è il motivo dell'immigrazione ad acquistare un ruolo sostanziale nell'analisi dei testi scelti, che ripercorrono il vissuto di famiglie italo-americane di diverse generazioni. Nei racconti presi in esame, tratti dalle raccolte *Mother Rocket* (1993) e *Sometimes I Dream in Italian* (2000), viene sottolineato come l'ambiente ludico svolga “la cruciale funzione di spazio di negoziazione tra etnicità e società” (112). La continuità tra scrittura biografica e fiction diventa in questo caso essenziale, ricorda Di Maio, che si sofferma non a caso sul concetto di limite come utile strumento di lettura privilegiato. L'ebrea americana Grace Paley è l'ultima delle autrici considerate da Di Maio. La complessità della sua produzione, testimonianza di una militanza politica che non si è limitata allo scenario statunitense ma ha abbracciato scenari globali (come testimoniano i numerosi viaggi che l'hanno portata in Medio ed Estremo Oriente), si riflette nei racconti nei quali il gioco diventa soggetto della narrazione, elemento di conflitto, di problematizzazione, di contestazione profonda delle strutture familiari e sociali ritratte nelle storie. Le dinamiche familiari e il ruolo che hanno i bambini nei racconti di Paley diventano un'occasione ulteriore di esplorazione e di decostruzione, attraverso i riferimenti alle pratiche ludiche, delle gerarchie di potere che si ripetono nella dimensione pubblica come in quella privata.

In conclusione, il lavoro di Cristina Di Maio rappresenta un contributo significativo alla conoscenza di tre autrici importanti e finora sottovalutate o trascurate dagli studi letterari e americanistici, e al tempo stesso una riflessione originale su un tema così ampio e, per tanti aspetti, difficilmente afferrabile. Sondare un campo così esteso e dibattuto e raccordarlo allo studio di opere così poco esplorate e al tempo stesso ricche e controverse è una sfida importante, che si è felicemente tradotta in una discussione originale e acuta, e in una scrittura agile e brillante.

**Fiorenzo Iuliano** *insegna Letteratura angloamericana all'Università di Cagliari. Si è occupato di letteratura americana contemporanea, di letteratura e cultura del Nord Ovest degli Stati Uniti, di letteratura modernista e di teoria critica. È condirettore di Ácoma.*