

SINESTESIEONLINE

SUPPLEMENTO DELLA RIVISTA «SINESTESIE»

ISSN 2280-6849

a. XIII, n. 41, 2024

Come un «Picaro d'oltretomba»: storia della ricezione e della fruizione de Il Giuoco dell'Oca attraverso i materiali del Fondo Eredi Sanguineti¹

As a «Picaro d'oltretomba»: reception and fruition history of Il Giuoco dell'Oca through the Fondo Eredi Sanguineti materials

VALENTINA COROSANITI

ABSTRACT

Il seguente articolo nasce come riflessione a partire dall'analisi diretta di alcuni documenti raccolti da Edoardo Sanguineti (recensioni, saggi e scambi epistolari) e relativi a Il Giuoco dell'Oca. Tale ricognizione critica cerca, in particolare, di ricostruire la temperie storico-culturale in cui è andato a collocarsi il secondo romanzo sanguinetiano, non senza rinunciare ad uno sguardo sulla contemporaneità e a riletture originali.

PAROLE CHIAVE: *Edoardo Sanguineti, Giuoco dell'Oca, critica*

The following article starts from a direct analysis of some documents collected by Edoardo Sanguineti (reviews, essays and letters) and referred to Il Giuoco dell'Oca. This critical reconstruction tries, in particular, to rediscover the historical and cultural environment in which Sanguineti's second romance placed itself, also looking at contemporary studies and seeking for new perspectives.

KEYWORDS: *Edoardo Sanguineti, Giuoco dell'Oca, criticism*

¹ Il Fondo Eredi Sanguineti è disponibile, in comodato d'uso, presso il Centro Studi Interuniversitario "Edoardo Sanguineti" (<https://www.centrosanguineti.unito.it/it>). I documenti citati nell'articolo fanno tutti parte del suddetto fondo e attualmente sono oggetto di un lavoro di schedatura e organizzazione, mentre le recensioni sono state censite da chi scrive nel corso delle ricerche relative al progetto di dottorato, vertente sullo sviluppo di una bibliografia ragionata e intermediale della critica sanguinetiana. La cartellina contenente i materiali utilizzati, presumibilmente costituita dallo stesso Sanguineti, è stata condizionata riordinando i contributi in ordine cronologico. Per quanto riguarda gli stralci di lettere citati, chi scrive ha tentato di mettersi in contatto con gli eredi degli autori e rimane a disposizione per qualsiasi richiesta.

AUTORE

Laureata in Scienze della Comunicazione (IULM) e in Cinema, Arti della Scena, Musica e Media (Università di Torino), è membro della redazione di «Sinestesie. Rivista di studi sulle letterature e le arti europee» e di «Ottocento, Novecento e oltre. Rivista internazionale di Studi letterari italiani e lombardi», nonché afferente dei Centri Studi Interuniversitari “Guido Gozzano – Cesare Pavese” e “Edoardo Sanguineti”, autore su cui verte il suo progetto di dottorato, «L’equivalente prosastico e analitico dei propri rapimenti poetici»: per una bibliografia ragionata e intermediale della critica all’opera di Edoardo Sanguineti. *Dell’opera sanguinetiana, in particolare, ha indagato il rapporto con la sfera della ludicità in un’ottica interdisciplinare, che tiene insieme letteratura e game studies: a tale tematica fanno riferimento la tesi magistrale Tra gioco e musica: 167 articoli dalla ‘Wunderkammer’ di Edoardo Sanguineti e gli articoli «Questo jeu de l’imagination»: tra gioco, videogiochi e letteratura nella ‘Wunderkammer’ di Edoardo Sanguineti (in «Sinestesiaonline», 37, settembre 2022) e Dai casual games alla gamification: nuove tecnologie per una nuova ludicità nella Rete di GAFAM (in «Testo e Senso», 24, dicembre 2022).*

valentina.corosaniti@unito.it

Dopo l'esordio come romanziere nel 1963,² Edoardo Sanguineti non tarda a rimettersi all'opera, portando avanti anche in prosa la sua incendiaria sperimentazione linguistica, che dal destrutturalismo di *Laborintus*³ passa col tempo alla cosiddetta poetica del «piccolo fatto vero»,⁴ mantenendo centrale quel legame con l'ideologia che, sempre in quegli anni, viene sancito dall'autore una volta per tutte attraverso gli studi poi confluiti nel programmatico *Ideologia e linguaggio*.⁵ Tuttavia, proprio la scelta lessicale e sintattica operata dall'autore ne *Il Giuoco dell'Oca*⁶ – il centesimo volume della collana «I Narratori» di Feltrinelli, da non confondersi con *Il gioco dell'oca* di Fabio Tombari, come ricordano diversi articoli coevi⁷ – costituisce, almeno all'apparenza, uno dei punti dissonanti rispetto allo stile onirico del precedente *Capriccio italiano*, a cui pure rimane variamente legato.⁸

² E. SANGUINETI, *Capriccio italiano*, Feltrinelli, Milano 1963 (poi in ID., *Smorfie. Romanzi e racconti*, Feltrinelli, Milano 2007 e ora in ID., *Capriccio italiano*, a cura di Erminio Risso, Feltrinelli, Milano 2021).

³ ID., *Laborintus*, Magenta, Varese 1956 (poi in ID., *Segnalibro*, Feltrinelli, Milano 1982 e ora in ID., *Segnalibro. Poesie 1951-1981*, a cura di E. Risso, Feltrinelli, Milano 2021).

⁴ L'espressione è utilizzata da Sanguineti nella poesia 49 di ID., *Postkarten*, Feltrinelli, Milano 1978 (ora in ID., *Segnalibro*, Feltrinelli, Milano 1982, p. 209).

⁵ ID., *Ideologia e linguaggio*, Feltrinelli, Milano 1965 (disponibile in una nuova edizione accresciuta, edita da Feltrinelli, a partire dal 2001).

⁶ ID., *Il Giuoco dell'Oca*, Feltrinelli, Milano 1967 (poi in ID., *Smorfie. Romanzi e racconti*, Feltrinelli, Milano 2007 e ora in ID., *Il Giuoco dell'Oca*, a cura di Erminio Risso, Feltrinelli, Milano 2023). Come ricorda Erminio Risso nella recente prefazione alla nuova edizione del volume, intitolata *La regola del giuoco* (ne dà notizia, tra gli altri, M. RAFFAELI, *Edoardo Sanguineti, l'eterno comparire di vita e morte*, in «il Manifesto», 14 giugno 2023), prima di optare per il titolo di derivazione ludica, Sanguineti sembrerebbe aver pensato ad un più impattante *Il collasso*. La notizia trova riscontro anche in alcuni articoli del *Fondo Eredi*, tra cui *Sanguineti: Collasso*, rassegna «Le idee, i libri» a cura di G. F. Venè, in «ABC», 18 agosto 1962, p. 32 e la rassegna nella rubrica «Mosaico», in «Corriere della Sera», 2 giugno 1963.

⁷ Cfr. L. GIGLI, *Cascano sempre male i dadi di Sanguineti*, in «Gazzetta del Popolo», 7 giugno 1967; 111 *Caselle per il giuoco dell'oca*, in «Playmen», 1, giugno 1967, pp. 6-7; P. MILANO, *L'uomo nella bara tra visioni e fumetti*, in «l'Espresso», 7 maggio 1967, p. 19; A. RUSSI, *Il giuoco dell'oca*, in «Il Messaggero di Roma», 20 maggio 1967. La notizia relativa alla collana «I Narratori» si ritrova invece nella rubrica «Schegge», in «Gazzetta del Popolo», 26 aprile 1967; F. ANTONICELLI, *Divertimenti letterari di scrittori d'avanguardia*, in «Radiocorriere», 21-27 maggio 1967, p. 45. Altri annunci riguardanti l'uscita del libro sono presenti in C. BARBATI, *Il romanzo è un genere di lusso*, in «La Fiera Letteraria», 27 aprile 1967, pp. 5-6; rubrica «Vetrina», in «Corriere della Sera», 8 ottobre 1967; rubrica «Vetrina», in «Avanti!», 11 maggio 1967; rubrica «Novità Feltrinelli», in «L'Espresso», 9 luglio 1967, p. 23. Nel *Fondo Eredi* sono conservati anche alcuni inviti alla serata tenutasi presso la libreria Feltrinelli di Milano (via Manzoni 12, ore 21.15, 13 giugno 1967), in occasione della quale sono stati presentati altri due volumi editi dalla casa milanese: *Partita* di Antonio Porta e *La linea che si può vedere* di Germano Lombardi.

⁸ Pur diffidando dal sostenere che «il romanzo *sia* legato da una rigida continuità al precedente volume di Sanguineti» (cfr. «*Il giuoco dell'oca*» di Edoardo Sanguineti, in «il Messaggero», 20 settembre 1967), giacché la rigidità pare estranea alla natura stessa del poeta genovese, le letture che rilevano nel *Giuoco* una certa consequenzialità (almeno sul piano dei contenuti) rispetto al *Capriccio* sono, come si vedrà in seguito, numerose e rilevanti per una sua interpretazione 'sincronica' rispetto alla biografia dell'autore.

Come infatti nota Giuseppe Prezzolini nella recensione al *Giuoco* da lui stesso inviata a Sanguineti,⁹ il testo «è scritto in modo così chiaro che un ragazzo di quarta elementare [...] potrebbe comprendere il senso d'ogni frase. Viceversa il senso di ogni capitolo è un indovinello che si può spiegare in vari modi»,¹⁰ come si evince anche da una lettera inviata al poeta genovese da due liceali milanesi.¹¹ Dello stesso parere si trova anche Vittorio Spinazzola in *C'è quasi un baro dentro la bara*,¹² in cui il critico sostiene che «sia le parole sia la costruzione dei periodi sono al livello del comune italiano parlato», ma se si osservano meglio le frasi ci si rende subito conto che «la fisionomia, il tono di questo linguaggio appaiono stravolti, come in un maccheronico falsetto». ¹³ Se, dunque, la lingua è per Sanguineti «lo spazio sperimentale dove si decide la dialettica [...] delle parole e delle cose»,¹⁴ in questa seconda prova l'autore sembrerebbe abbandonare gran parte delle solite fioriture stilistiche (neologismi, forestierismi, richiami al latino e così via) e optare per una sovrapposizione apparentemente priva di ambiguità semantiche tra significato e significante, la cui doppia valenza, quando presente, diviene manifesta soltanto agli occhi di un certo tipo di lettore.¹⁵ Quest'ultimo, di fatto, pur avendo «una vasta libertà di intervento, con innumerevoli possibilità di itinerari e di rapporti»,¹⁶ è invitato dall'autore a scorgere, dietro la maggior parte dei nomi comuni, vaghi e indefiniti che si susseguono profluvialmente nel testo, tutta una serie di riferimenti impliciti a personaggi, oggetti e luoghi ben precisi, secondo un *modus operandi* che Sanguineti riprende direttamente da Benjamin.¹⁷ Infatti, come sostiene il pensatore tedesco, se è vero che

⁹ G. PREZZOLINI, *Il Giuoco dell'Oca di Edoardo Sanguineti*, in «Il borghese», 19 ottobre 1967, p. 330 (la busta contenente il ritaglio di giornale è datata 20 ottobre 1967).

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ Le affermazioni di Prezzolini sembrano essere in parte confermate da un'altra lettera, indirizzata a Sanguineti (22 giugno 1970), in cui due studenti all'ultimo anno di liceo chiedono all'autore del *Giuoco* «la sua chiave interpretativa e il discorso che sta alla base del romanzo».

¹² V. SPINAZZOLA, *Edoardo Sanguineti. C'è quasi un baro dentro la bara*, in «Vie Nuove», XXII, 25, 22 giugno 1967, p. 41 (si veda anche ID., *Paura dei fantasmi*, in «Vie Nuove», XXII, 45, 9 novembre 1967, p. 65).

¹³ *Ibidem*.

¹⁴ E. SANGUINETI, *Ideologia e linguaggio* cit., p. 133.

¹⁵ Per approfondimenti sul 'lettore modello', echianamente inteso come «the reader who reads it [the text] as it is in some sense designed to be read, where that may include the possibility of being read so as to yield multiple interpretations» (U. ECO, *Interpretation and overinterpretation*, Cambridge Press University, Cambridge 1992, p. 10), e sui diversi percorsi di lettura de *Il Giuoco dell'Oca* si rimanda a C. ALLASIA, «La testa in tempesta». *Edoardo Sanguineti e le distrazioni di un chierico*, Interlinea, Novara 2017, pp. 47-74; C. PORTESINE, «Una specie di Biennale allargata». *Il giuoco dell'ecfrasi nel secondo romanzo di Edoardo Sanguineti*, Fabrizio Serra Editore, Pisa-Roma 2021.

¹⁶ E. RISSO, *Le regole del giuoco* cit., p. 9.

¹⁷ «Questo lavoro deve sviluppare al massimo grado l'arte di citare senza virgolette. La sua teoria è intimamente connessa a quella del montaggio [...] Metodo di questo lavoro: montaggio letterario. Non ho nulla da dire. Solo da mostrare...» (W. BENJAMIN, *Parigi, capitale del XIX secolo. I "passages" di Parigi* [1982], a cura di G. Agamben, Einaudi, Torino 1986, pp. 593-595). I tentativi di 'schedatura' e

«l'arte di citare senza virgolette [...] è intimamente connessa a quella del montaggio», il citazionismo più o meno latente di cui fa uso massiccio il poeta genovese serve, qui più che altrove, ad evidenziare proprio il processo di costruzione alla base dell'intera struttura del volume, ossia quel montaggio inteso come «principio generale di espressione della realtà»¹⁸ che l'autore stesso svela nella dedica iniziale («ce n'est que superpositions d'images de catalogue»¹⁹), come sottolinea anche Paolo Milano nell'articolo *L'uomo nella bara tra visioni e fumetti*:

Non vi è cosa o persona che rimanga intera: tutto è sforbiciato, tagliuzzato, rimescolato e giustapposto, con quel che si può chiamare un arbitrio sotto controllo. [...] A volte, gli oggetti incapsulati in queste caselle hanno l'evidenza, stolidamente abbacinante, di quelle stereoscopie al technicolor così care alla pubblicità contemporanea; altre volte invece, salendo dall'ordinario al mirifico, qualcuno di questi gruppi ci si presenta come un emblema, un "arcano" di un mazzo di tarocchi da supermarket.²⁰

Una simile immagine, ripresa peraltro nella recensione *111 caselle per il giuoco dell'oca*,²¹ non può che richiamare un'altra delle tante sperimentazioni letterarie che negli anni Sessanta hanno declinato l'*ars scriptoria* ricorrendo all'*ars combinatoria*, nella quale in fondo è già ampiamente ricompresa la prima:²² si tratta de *Il castello*

interpretazione delle varie immagini inserite nel *Giuoco* sono stati molteplici, come dimostra una lettera inviata a Sanguineti da Alberto Godioli il 24 novembre 2005, in cui si esprime la volontà di continuare quest'impresa di riconoscimento e catalogazione.

¹⁸ E. SANGUINETI, *Un poeta al cinema*, a cura di F. Prono, C. Allasia, Bonanno, Acireale-Roma 2017, p. 20.

¹⁹ Sempre nella prefazione alla nuova edizione de *Il Giuoco dell'Oca*, Riso si sofferma sulla funzione orientativa di questo esergo tratto dal *Manifesto del Surrealismo* del 1924: «E le descrizioni! Niente è paragonabile al nulla delle descrizioni; è il puro e semplice sovrapporsi delle illustrazioni di un catalogo, e l'autore prende sempre più confidenza, approfitta dell'occasione per rifilarmi le sue cartoline, cerca di strappare il mio consenso su una serie di luoghi comuni» (A. BRETON, *Manifesto del Surrealismo* [1924], tr. it. a cura di L. Magrini, Einaudi, Torino 1987, p. 14).

²⁰ P. MILANO, *L'uomo nella bara tra visioni e fumetti* cit., p. 19.

²¹ La recensione, di cui è ignoto l'autore, riporta giudizi aspramente negativi nei confronti del romanzo: «inutile e senz'altro pateticamente provinciale», «può, infatti, esser considerato un "romanzo" solo nella medesima, identica misura in cui [...] una vecchia zia cui venissero applicate le ruote si trasformava di conseguenza in tram» e «Sanguineti ha perso l'occasione di conferire ai 111 capitoletti-caselle del "Giuoco dell'Oca" il valore onirico di un nuovissimo mazzo di Tarocchi» (cfr. *111 Caselle per il giuoco dell'oca* cit., p. 7).

²² Lo stesso Calvino nelle sue *Lezioni americane* porta il *De rerum natura* di Lucrezio ad esempio del nesso che intercorre tra la «combinatoria dell'alfabeto» e «il modello dell'impalpabile struttura atomica della materia» (I. CALVINO, *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio* [1988], Mondadori, Milano 2016, p. 46).

dei destini incrociati,²³ apparso appena due anni dopo l'uscita del *Giuoco sanguineo* – romanzo che, tra l'altro, Calvino sembra molto apprezzare –,²⁴ con il quale condivide l'utilizzo dell'aleatorietà come meccanismo di creazione da una parte e fruizione dall'altra e, soprattutto, la scelta di un motore narrativo di tipo 'visivo' per procedere nel racconto, che, di conseguenza, assume a più riprese l'andamento dell'ἔκφρασις.²⁵ Tuttavia, se nel *Castello* l'oggetto della minuziosa descrizione di Calvino – il mazzo visconteo miniato da Bonifacio Bembo – è considerabile, per la pregevole fattura e la provenienza, un prodotto culturale 'alto',²⁶ ne *Il Giuoco dell'Oca* le immagini descritte provengono dai «fumetti, [...] ma non mancano gli scampoli di fotoromanzi e fotomontaggi, di film Western e di graffiti osceni, di rebus e di didascalie pubblicitarie, di diagrammi, di mappe, di dépliant».²⁷

Il richiamo all'immaginario fumettistico, evidente nel susseguirsi di riferimenti a Mandrake, Supergirl, Wonder Woman e nell'uso di espressioni onomatopeliche tipiche di tale linguaggio,²⁸ diventa alquanto esplicito in alcuni passi, come nella tessera LIX, dove l'autore riporta «il plot fumettistico di *The eraser who tried to rub*

²³ I. CALVINO, *Il castello dei destini incrociati*, in *Tarocchi – Il mazzo visconteo di Bergamo e New York*, Franco Maria Ricci Editore, Fontanellato 1969 (poi in ID., *Il castello dei destini incrociati*, Einaudi, Torino 1973).

²⁴ Nell'articolo *I libri più belli dell'anno* (in «Corriere della Sera», 31 dicembre 1967), Calvino indica proprio *Il giuoco dell'oca* come il suo romanzo preferito del 1967. Anche in occasione di una lettura pubblica del precedente *Capriccio italiano*, l'autore sottolinea il suo apprezzamento in una lettera a Sanguineti datata 10 aprile 1963: «Mi piacciono i capitoli: XIV XV XXXIII per quanto un po' rischi il facile LI (moltissimo) LIII. Mi piace il linguaggio sempre quando ha invenzione e sorpresa. Meno quando diventa cifra».

²⁵ Sul tema si rimanda al già citato volume di C. PORTESINE, «Una specie di Biennale allargata».

²⁶ La controparte 'bassa' del mazzo visconteo è rappresentata dalle carte comunemente denominate tarocchi Marsigliesi, che servono da pretesto efrastico per *La taverna dei destini incrociati*, romanzo breve di poco successivo a *Il castello dei destini incrociati* e confluito nella silloge omonima a partire dal 1973 (v. sopra). La volontà di accostare due artefatti di diversa estrazione è un altro elemento in comune tra l'opera di Calvino e *Il giuoco dell'oca*, in cui cultura alta e cultura pop si mescolano e sconfinano continuamente l'una nell'altra, galleggiando in un *mare magnum* in cui il citazionismo e il 'misenabismo' – termine utilizzato da Michele Mari per descrivere il modo in cui, attraverso «la lingua», egli mette «*en abyme* tutta la letteratura che, assimilata e digerita, gli appartiene» (C. ALLASIA, «*Intorcinata come un budello*»: per un «*misenabismo*» della cultura novecentesca, in «Sinestesia», 17, 2019, cit., p. 44) – hanno avuto come fatale conseguenza lo spostamento di qualunque piano del discorso verso la superficie, in cui convivono in perfetto 'equilibrio' postmoderno tutti gli stili, tutte le epoche (cfr. J. LYOTARD, *La condizione postmoderna: rapporto sul sapere* [1979], Feltrinelli, Milano 1981).

²⁷ P. MILANO, *L'uomo nella bara tra visioni e fumetti* cit., p. 19.

²⁸ Chiari riferimenti alla sintassi del fumetto si ritrovano, ad esempio nella tessera III («Ma escono, lì dalla mia bocca, intanto, le cose come "BZ, BZZ, BZZZ," oppure le cose come "BLA, BLA, BLA," [...] sono scritte tutte in maiuscole, in una specie di nuvola. La nuvola è bianca»), nella XLVIII («C'è scritto, prima di tutto, in un rettangolo che hanno fatto apposta a fare: MA QUALCHE MINUTO PIÙ TARDI...»), nella LI, nella LVI, nella LXXXVII, nella CI (che in realtà sembra però più affine ad un'opera di Roy Lichtenstein). Il nome di Mandrake, invece, appare nella tessera LXXX, mentre Wonder Woman è citata esplicitamente nella tessera VIII e Supergirl nella tessera CX e nella quarta di copertina.

out Batman! («Batman», 1, 188, 1966)».²⁹ La citazione è confermata dal recente rinvenimento, presso il *Fondo Eredi Sanguineti*, di una copia originale dell'albo a fumetti di *Batman* (edizione Mondadori, gennaio 1967, n. 2)³⁰ in cui è contenuta la traduzione italiana della sopracitata vignetta, alla quale Sanguineti si è ispirato ampiamente, non solo per la stesura di questo capitoletto. L'ambientazione del fumetto, che si apre con Bruce Wayne e il suo assistente Robin davanti alle vetrine dei grandi magazzini, è infatti ricorrente in tutta l'opera, dove la civiltà dei consumi viene tratteggiata attraverso la descrizione meticolosa dei prodotti che la invadono: interessante, in tal senso, è l'ironico gioco metaletterario che il fumetto imbastisce a più riprese, quando a Batman viene chiesto un autografo sul proprio «bat-pupazzo»³¹ o quando lui e Robin, dopo essere stati rimpiccioliti, tentano di imitare i loro rispettivi modellini per riuscire a farsi trasportare da una parte all'altra della città.³² Tale metaletterarietà si ritrova, peraltro, anche in alcune trovate tipografiche, come le 'vere' cancellature lasciate da Lenny Fiasco, il cattivo de *L'uomo che voleva cancellare Batman*,³³ o il cortocircuito tra testo e paratesto che interrompe a metà *Un milione di dollari per Batgirl* con l'inserimento di un annuncio pubblicitario pronunciato niente meno che da Superman, il quale invita i lettori ad un'operazione tanto cara anche a Sanguineti: «ritagliare e conservare!».³⁴ Ulteriori legami tra il fumetto e *Il Giuoco dell'Oca* si ritrovano ad esempio nella scena della rapina alla fabbrica di giocattoli, che sembrerebbe quella descritta nella tessera LVI, e nell'idea stessa della bara-sarcofago, che potrebbe discendere almeno in parte dalle 'bare' di ghiaccio in cui sono intrappolati i due supereroi, simili a quel «parallelepipedo, che si va sciogliendo. Si

²⁹ C. PORTESINE, «Una specie di Biennale allargata» cit., pp. 33-34. Come sottolineato dall'autrice, il riferimento a tale vignetta è stato individuato da F. FASTELLI, *Il nuovo romanzo. La narrativa d'avanguardia nella prima fase della postmodernità (1953-1973)*, Firenze University Press, Firenze 2013, p. 196.

³⁰ Il fumetto si trova attualmente esposto in teca presso l'Archivio di Stato di Torino (sezioni Riunite), dove il 12 dicembre 2023 è stata inaugurata la mostra documentaria (visitabile fino al 30 aprile 2024) *Edoardo Sanguineti nella città cruciverba*, curata dal Centro Studi Interuniversitario "Edoardo Sanguineti" in collaborazione con UniVerso, Archivio di Stato di Torino, Accademia delle Scienze di Torino, Infini.to – Planetario di Torino, Dip. di Scienze della Vita e Biologia dei Sistemi, Dip. di Studi Umanistici e StudiUmLab.

Questo albo, inoltre, è di particolare importanza anche all'interno dell'universo creato dalla DC Comics, poiché nella storia d'apertura, che dà anche il titolo al fascicolo (*Un milione di dollari per Batgirl*), fa la sua prima apparizione il personaggio di Barbara Gordon, che sostituisce Bette Kane nei panni di Batgirl e costituisce una delle figure di maggior spessore pubblicate durante la Silver Age.

³¹ Ivi, p. 24.

³² «Robin ed io tentammo di imitare pupazzi che erano modellati sulle nostre figure! [...] È un incubo! No Robin... purtroppo questa è realtà!» (p. 42). Questo trasformismo, presente anche nella scena in cui i due eroi si travestono da saltimbanchi, è una caratteristica presente anche ne *Il Giuoco dell'Oca*, in cui il protagonista, quel «saltimbanco sopra la botte» (CXI) che altri non è che Sanguineti stesso, cambia forma continuamente fino ad arrivare addirittura a sdoppiarsi in io maschile e io femminile.

³³ Ivi, p. 21.

³⁴ Ivi, p. 10.

scioglie come si scioglie il ghiaccio» presente nella tessera XLI. Nella sua evoluzione a botte-barca, la bara sanguinetiana è poi richiamata nella terza storia presentata in questo numero di *Batman*, in cui il protagonista e il suo alleato vengono rimpiccioliti dal raggio riduttore del Dottor Zero e si ritrovano rinchiusi in una gabbia e, successivamente, in un sacco gettato in mare («L'acqua ben presto cominciò ad infiltrarsi fra le fibre della nostra bara, mentre noi andavamo sempre più a fondo...»)³⁵.

Una simile fascinazione per l'universo fumettistico, che qui diventa vera e propria fonte di ispirazione e 'cannibalizzazione',³⁶ preannuncia peraltro un esperimento peculiare che, nel 1969, introduce nel panorama editoriale una nuova forma, a metà tra il genere e il meccanismo narrativo.³⁷ È questo il merito di *Poema a fumetti*³⁸ di Dino Buzzati, considerato uno dei primi *graphic novel* italiani, opere, cioè, in cui l'aspetto visuale non solo viene evocato o utilizzato come spunto per la narrazione, ma nelle quali parte grafica e testo diventano inscindibili e complementari, a riprova di quel passaggio di testimone dall'era della scrittura a quella dell'immagine che già un romanzo come *Il Giuoco* aveva saputo registrare, rivelando in tal senso il suo essere «specchio di certa sensibilità contemporanea».³⁹ Ciò viene ulteriormente ribadito dai numerosi omaggi che il romanzo sanguinetiano riceve da parte dell'universo delle arti visive, come le vignette che gli dedica Guido Crepax sulle pagine de «La Fiera Letteraria»,⁴⁰ riprendendo in parte il *concept* già utilizzato da Gianfranco

³⁵ Ivi, p. 41.

³⁶ Sull'argomento, si rimanda a C. ALLASIA, «Intorcinata come un budello» cit., p. 40.

³⁷ Per un'analisi più dettagliata si rimanda a M. BONURA, F. PROVENZANO, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zap Edizioni, Palermo 2017. Già Sanguineti, come si evince nel carteggio con Enrico Filippini (*Cosa capita nel mondo. Carteggio (1963-1977)*, a cura di M. Fuchs, Sesto San Giovanni, Mimesis, 2018), sembra anticipare la nuova forma narrativa, ibridando la propria scrittura epistolare con l'inserito di disegni e vignette come quella ironicamente intitolata *Sic transit gloria Filippini in negativo*, p. 145.

³⁸ D. BUZZATI, *Poema a fumetti*, Mondadori, Milano 1969 (ora disponibile in una nuova edizione con saggio introduttivo di Lorenzo Viganò, Mondadori, Milano 2017).

³⁹ P. MILANO, *L'uomo nella bara tra visioni e fumetti* cit., p. 19. A riprova di tale affermazione si vedano anche gli articoli di attualità e costume *Scacco di Ghiotto a due «big»*, in «La Notte», 1 giugno 1967; D., *Narrativa vecchia e nuova*, in «Paese Sera», 21 luglio 1967; G. FERRATA, *Un tempo fecondo per i narratori*, in «Rinascita», 19, 12 maggio 1967, pp. 26-27; G. GRAMIGNA, *È mancata la scossa*, in «Corriere d'informazione», 30-31 dicembre 1967; A. REPETTO, *Scrittori a congresso*, in «Avanti!», 1 giugno 1967; E. SICILIANO, *Nello scaffale del vero annoiato*, in «L'Espresso», 11 agosto 1968, p. 14.

⁴⁰ G. CREPAX, *Il giuoco dell'oca. Romanzo di Edoardo Sanguineti*, in «La Fiera Letteraria», XLII, 27, 6 luglio 1967, p. 30. Un omaggio a Valentina, il personaggio più famoso di Crepax, sembra peraltro trovarsi nella tessera XLVII del *Giuoco*, in cui è descritta una ragazza «che porta un abito-sweater [...] con un carré da bambina» e grida «NO! NO! QUESTO NO!» e, ancora, «UCCIDETEMI SUBITO!», mimando anche nel linguaggio lo stile dell'omonimo fumetto. Tuttavia, nella tessera successiva, la ragazza protagonista del fumetto descritto ha capelli «lunghi lunghi» e, per l'atteggiamento e la posa («sta con le gambe un po' allargate, la pancia un po' protesa in là [...] i piedi infilati in un paio di scarpe di vernice»), potrebbe richiamare anche una delle innumerevoli *girls* di Milo Manara o del Buzzati di *Poema a fumetti* (una simile figura, inoltre, si ritrova nella tessera LIII).

Baruchello per la tavola creata in occasione dell'uscita del libro.⁴¹ Lo stile di questi lavori, che costituiscono una sorta di 'ecfrasi inversa' nei confronti del romanzo, ben si allinea all'iconografia dell'opera buzzatiana, che oltre alla dimensione visiva e al consueto espediente postmoderno di rimescolamento tra cultura alta e bassa (la riattualizzazione in chiave pop del mito di Orfeo ed Euridice),⁴² condivide con *Il Giuoco* anche le tematiche principali – *ἔρως* e *θάνατος* – e il modo in cui sono sviscerate dalla narrazione, come «un inno alla vita attraverso il ritratto della morte».⁴³

Il secondo romanzo di Sanguineti, come nota anche Michele Rago nell'articolo «*Il giuoco dell'oca*» di Edoardo Sanguineti. *Una sfida alla malasorte*,⁴⁴ procede infatti con l'alternarsi di «segni erotici» ed «evocazioni macabre», dimostrando tutto il vitalismo dell'autore-acrobata che «in apertura di libro si colloca in una 'grande bara'», ma soltanto allo scopo di dimostrare come «solo quando si è ancora in vita si possa celebrare il trionfo della morte collettiva e scongiurare il colpo di dadi finale».⁴⁵ Proprio alla stregua di una partita a tu per tu con la Morte, come avviene ne *Il settimo sigillo* di Bergman,⁴⁶ Sanguineti allestisce in ogni pagina-casella un gioco allegorico in cui all'esito casuale di «un coup de dés»⁴⁷ corrispondono idealmente i destini, individuali e collettivi, di tutti i personaggi che si susseguono nel romanzo, compresi l'autore e il lettore. Entrambi, infatti, si ritrovano a bordo della grande

⁴¹ G. BARUCHELLO, *Il Giuoco dell'Oca* di Edoardo Sanguineti (smalti industriali, china, collage su cartone), 82,5 x 63 cm, 1967. Recentemente l'opera è stata esposta presso la Galleria di Arte Moderna di Torino, in occasione della mostra intitolata *Edoardo Sanguineti. Il volto del poeta* (a tal proposito si rimanda all'omonimo catalogo della mostra, a cura di C. Allasia e F. Sanguineti, Silvana Editoriale, Milano 2022).

⁴² Anche Calvino riprende lo stesso mito, stravolgendolo in maniera ancora più radicale, prima nel racconto *Il cielo di pietra* (in ID., *La memoria del mondo e altre storie cosmicomiche*, Club degli Editori, Milano 1968, pp. 125-135), poi nella sua riscrittura *L'altra Euridice*, apparsa per la prima volta in «Gran Bazaar», 10, settembre-ottobre 1980, pp. 132 e 134-135 (ora in ID., *Tutte le cosmicomiche*, Mondadori, Milano 2011, pp. 379-390).

⁴³ Questo il titolo del paragrafo conclusivo della postfazione presente nell'ultima edizione del volume buzzatiano (cfr. L. VIGANÒ, *La discesa nell'Aldilà: l'ultimo viaggio di Dino Buzzati*, in D. BUZZATI, *Poema a fumetti* cit., p. 247). Qui viene sintetizzato il messaggio dell'autore di *Poema a fumetti*, sostenendo che «la morte ci deve essere "cara" nel senso di preziosa; non da fuggire, da ignorare, sperando che la scienza la sconfigga per sempre, ma da rispettare, custodire e ringraziare, perché senza di essa la vita non avrebbe più senso, sarebbe, appunto, come la morte» (cit., p. 249).

⁴⁴ M. RAGO, «*Il giuoco dell'oca*» di Edoardo Sanguineti. *Una sfida alla malasorte*, in «l'Unità», 10 maggio 1967.

⁴⁵ *Ibidem*.

⁴⁶ I. BERGMAN, *Il settimo sigillo* [*Det sjunde inseglet*], Svezia, b/n, 96 min, 1957. Il regista svedese è uno dei più apprezzati da parte di Sanguineti, come egli stesso ricorda in occasione del seminario *Il montaggio nella cultura del Novecento*, tenuto al DAMS di Torino nel 2004 (cfr. E. SANGUINETI, *Un poeta al cinema*, pp. 90-91 e p. 99).

⁴⁷ S. MALLARMÉ, *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*, in «Cosmopolis», 17, maggio 1897, pp. 416-427 (poi in «La Nouvelle Revue française», 10 luglio 1914, pp. 4-23). Tale testo, indicato come esempio di poesia elettronica *ante litteram* e scrittura topografica, anticipa di qualche decennio i famosi calligrammi di Apollinaire, considerabili come una forma peculiare di testo ergodico, categoria letteraria in cui rientrerebbe anche il *Giuoco*.

nave che, in chiusura d'opera, prende simbolicamente il nome de «IL DILETTEVOLE GIUOCO DELL'OCA»,⁴⁸ sancendo l'unione definitiva tra realtà e finzione, tra il gioco narrativo e quello esistenziale. In tal senso, *Il Giuoco dell'Oca* può annoverarsi all'interno di quel movimento, o *kunstwollen*, che Fabio Vittorini definisce come 'meta-moderno', in cui si «torna a comporre il duplice desiderio della fine e del mezzo, le pulsioni di morte e le pulsioni di vita [...] costruendo epiloghi che [...] segnalano voragini introspettive e spinte metaletterarie, mostrandosi come finzione complessa e autocosciente». ⁴⁹ Del resto, stando a quanto sostiene Sanguineti stesso nell'articolo-intervista *Nel salotto-bara Sanguineti fa il «giuoco dell'oca»*⁵⁰ – «il tema della morte mi ha sempre ossessionato. Quel labirinto che è il Laborintus è già una necropoli» – e a quanto perviene, giustamente, anche Manzini – «“Il gioco dell'oca” ha una sua funzione pedagogica» –,⁵¹ questa seconda fatica in prosa concorre, insieme al resto della produzione sanguinetiana, alla diffusione di quello che per il poeta genovese è il «nodo centrale della trasmissione culturale», che consiste appunto «nell'insegnare all'animale uomo che dovrà morire». ⁵²

Per raggiungere un simile scopo, lo scrittore intraprende un'operazione simile a quella che in quello stesso periodo studiosi come Gillo Dorfles e Umberto Eco stavano a loro volta portando avanti,⁵³ e, in particolare, «procede alla dissacrazione di miti contemporanei» attraverso «una critica impietosa» della «società del benessere, la quale ha sostituito agli antichi miti (i così detti ideali) il culto dei mass-media e degli altri strumenti di comunicazione». ⁵⁴ Per Sanguineti, del resto, questi ultimi – e in particolare la televisione – rimangono dei contenitori edulcorati ed edulcoranti, in cui il «mito dell'eterna giovinezza», che verso fine secolo vede aumentare la sua promozione sul piccolo schermo anche a causa della retorica berlusconiana,⁵⁵ non

⁴⁸ E. SANGUINETI, *Il giuoco dell'oca* cit., CXI.

⁴⁹ F. VITTORINI, *Raccontare oggi. Metamodernismo tra narratologia, ermeneutica e intermedialità*, Pàtron, Bologna 2017, p. 54.

⁵⁰ G. MANZINI, *Nel salotto-bara Sanguineti fa il «giuoco dell'oca»*, in «Paese Sera», 14 aprile 1967.

⁵¹ *Ibidem*.

⁵² *Id.*, *Sanguineti/Novecento. Conversazioni sulla cultura del ventesimo secolo*, a cura di G. Galletta, Il Nuovo Melangolo, Genova 2005, pp. 114-116.

⁵³ Cfr. G. DORFLES, *Nuovi riti, nuovi miti*, Einaudi, Torino 1965 (poi in *Id.*, *Nuovi riti, nuovi miti*, Skira, Milano 2003) e U. ECO, *Apocalittici e integrati: comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano 1964 (poi in *Id.*, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano 1989).

⁵⁴ L. GIGLI, *Cascano sempre male i dadi di Sanguineti* cit.

⁵⁵ L'opinione di Sanguineti su Silvio Berlusconi e sulla sua politica, più volte esternata, viene ben sintetizzata nell'intervista condotta da Riccardo Bonavita e disponibile su «Griseldaonline» al seguente link: <https://site.unibo.it/griseldaonline/it/incontri/edoardo-sanguineti-terra-inferno-globalizzato> (ultimo accesso 16/01/2024). Questa la risposta del poeta alla domanda circa un'eventuale collocazione del politico all'interno dell'Inferno dantesco: «Credo che ci sarebbero almeno due luoghi che potrebbero contenderselo. Da un lato il girone dei bugiardi, perché incarna precisamente una politica di propaganda, di miti, di sogni. Quindi lo vedrei tra i menzogneri per eccellenza, i propagandisti e i

fa altro che consolidare l'edonismo e quella pratica di «cancellazione della morte» che, a partire dalla rivoluzione industriale, ha messo in luce «l'elemento economico» e la «decerimonializzazione» di tale esperienza, rendendola, di fatto, «una merce»⁵⁶ fra tante, immersa nel magma indistinto della società dei consumi. La tecnica adottata dal poeta genovese diventa quindi, come afferma Antonio Prete nel saggio *Su un romanzo d'avanguardia*,⁵⁷ «quella di ridurre i miti d'oggi ad un unico livello di percezione e di consumo, nonostante la gerarchia dei modelli proposti dalla cultura di massa».⁵⁸ Questa «forma di lotta contro l'anonimato dei prodotti in serie della civiltà tecnologica»⁵⁹ avviene, paradossalmente, attraverso la farandola di figurine che si susseguono senza soluzione di continuità tra le pagine del *Giuoco*, fatte «di legno [...] come ombre un po' spesse, di cm 5 circa»,⁶⁰ ma in realtà bidimensionali come se di carta, affisse sulle pareti della bara-bacheca e, in qualche modo, tutte intercambiabili e sovrapponibili, specie per quanto riguarda le figure femminili.

Il personaggio della *ragazza*, infatti, sia essa una Paola Pitagora o colei che canta *Mir läuft ein Schauer* nella prima casa del *Giuoco*, è oltremodo stereotipato e trattato cinicamente «come prodotto lucidato della civiltà di massa, come mito, modello, girl pubblicitaria, insomma sorgente di *divertissement* onirico»,⁶¹ sebbene assuma su di sé, in taluni passi, anche una patina di patetica ed espressionistica disperazione che risuona come un grido d'aiuto, ben evidente nella tessera XLIII:

Si sta facendo come un suo spogliarello, poi, quella. [...] E piange, intanto, quella, con tutte le sue mosse. E rimane che è tutta nuda, davvero, quella, alla fine. Rimane che è un grande pianto, proprio, quella lì che piange. [...] non la smette mai di piantare le sue unghie dentro quelle cornici, con la rabbia, [...] mentre è lì che lotta dolorosamente con quel durissimo legno, sembra che ha voglia come di uscire da una sua bara dove ci sta lei, da una bara che non si vede, si capisce, che non si può vedere, che è tutta di cristallo, come quelle bare dove ci stanno le principesse, per tanti anni, dormendo.

pubblicitari, per i suoi spot. E dall'altro lato lo collocherei tra gli avari, nel senso medievale della parola, cioè gli avidi di beni, coloro che sono orientati esclusivamente all'accumulazione delle ricchezze. Credo che potrebbe equamente dividersi per l'eternità: un anno in un girone, un anno nell'altro, così si renderebbe giustizia ai due aspetti che mi paiono fondamentali della sua personalità».

⁵⁶ E. SANGUINETI, *Sanguineti/Novecento*. cit., pp. 114-116.

⁵⁷ A. PRETE, *Su un romanzo d'avanguardia*, in «Vita e Pensiero», LI, 1, gennaio 1968, pp. 39-44.

⁵⁸ Ivi, p. 40.

⁵⁹ F. ANTONICELLI, *Divertimenti letterari di scrittori d'avanguardia* cit., p. 45. L'affermazione è tratta dal libro di Lamberto Pignotti *Una forma di lotta* (Mondadori, Milano 1967) che l'autore dell'articolo accosta a *Il giuoco dell'oca* per tematiche e stile.

⁶⁰ E. SANGUINETI, *Il giuoco dell'oca* cit., I.

⁶¹ A. PRETE, *Su un romanzo d'avanguardia* cit., p. 43. Tale prototipo femminile, peraltro, verrà ripreso anche dal Buzzati di *Poema a fumetti*, dove la maggior parte delle tavole ha come soggetto il corpo femminile erotizzato.

La bara di cristallo da cui la donna non ha scampo, che ricorda anche la rete in cui resta imprigionata la sirena della tessera XII,⁶² è la vetrina di un grande magazzino, lo schermo di un televisore e, più in generale, la gabbia dorata costruita intorno dal sistema capitalistico e patriarcale, che Sanguineti sembra voler denunciare attraverso l'eccessiva esasperazione dei suoi tratti più prosaici, ma «senza la minima aria del moralista» e «senza angoscia».⁶³ Eppure, un sentimento simile emerge a più riprese da molte pagine del libro, come può constatare anche il lettore medio e meno 'agèe', interrogato da Nascimbene nell'articolo *Le nuove generazioni e gli scrittori d'avanguardia*,⁶⁴ dove il romanzo di Sanguineti è definito «un finto divertimento, un finto giuoco, che è poi il dramma della nostra confusione quotidiana».⁶⁵ Quest'ultima deriverebbe, in primo luogo, da quel caotico sovraffollamento di oggetti – e, in special modo, di loro simulacri – che riempie costantemente il nostro campo visivo, e di cui ci fornisce una possibile chiave di lettura l'autore stesso del *Giuoco*:

Ho sempre provato una certa invidia per le persone che ritagliano tante cose, che è poi una reificazione di memorie [...] Una cosa che non ho mai fatto. Se l'avessi fatto «Il giuoco dell'oca» non sarebbe mai nato. Prima ho detto accumulazione: se dovessi però dire una cosa che mi sta a cuore, direi classificazione è un modo di ordinare le cose [...] di decifrare il significato del modo con cui l'uomo moderno ordina il mondo, e lo guarda. Guardare le cose significa ordinarle: ordinarle è un modo di giudicare.⁶⁶

⁶² «Si dibatte tutta nella rete, la ragazza. [...] Ce la tiriamo fuori dalla rete, tutta agitata, la nostra sirena. Ce la posiamo lì, sopra il ponte. Ce la prendiamo per la coda, per prenderla».

⁶³ S. SURCHI, *Sanguineti narratore. Gioco dell'oca*, in «Nazione», 13 giugno 1967.

⁶⁴ G. NASCIMBENI, *Le nuove generazioni e gli scrittori d'avanguardia*, in «Corriere della Sera», 24 maggio 1967.

⁶⁵ *Ibidem*.

⁶⁶ G. MANZINI, *Nel salotto-bara Sanguineti fa il «gioco dell'oca»* cit. L'affermazione del poeta genovese, risulta tuttavia contraddittoria, dal momento che, in un'intervista successiva (*Il Novecento racconta. Edoardo Sanguineti*, Radio 3, 23/12/2000), egli ricorda che fin da bambino, in un quadernetto chiamato *Tutto*, incollava, «in maniera abbastanza caotica e labirintica», ritagli di «grandi magazzini, giornali, riviste» con il sogno di «riuscire a raccogliere insieme tutte le cose» (E. SARTIRANA, *Uno scrittore allo specchio: Edoardo Sanguineti attraverso le interviste nell'archivio di TecheRai*, «Sinestesiaonline», 23, VII, maggio 2018, p. 78). Lo stesso quadernetto compare anche alla voce *Collezionismo dei Prolegomena* (E. SANGUINETI, *Supplemento 2004* al GDLI, UTET, Torino 2004, p. X): «Personalmente, se scavo nella mia più remota puerizia, confesso che ritrovo il ricordo, euforizzante e angoscioso ad un tempo, di un mio quaderno [...] in cui raccoglievo immagini fotografiche di varia provenienza (erano estratte da quotidiani e periodici, e soprattutto da opuscoli illustrati di pubblicità da grande magazzino, del tipo offerto negli anni Trenta, uso «Rinascente», per intenderci), ritagliate dalle fonti e incollate sopra i fogli, portate a convivere secondo criteri dimenticati, ma fondamentale, per quel che rammento, aleatori e caotici e laborintici. Il titolo di simile collezione (un *Bilderatlas* infantilmente selvaggio e delirante), forse non occorre dirlo, era «TUTTO», iscritto in etichetta».

Tale dichiarazione, se da una parte potrebbe indurre ad un'interpretazione di segno negativo coloro che ritengono il romanzo «un gioco sciocco e tedioso» con la pretesa di «un libro in cui dovrebbe rintracciarsi un giudizio»,⁶⁷ dall'altra, per coloro che conoscono il *modus scribendi* sanguinetiano, risulta quanto mai affine alle convinzioni poetiche e ideologiche dell'autore. Lo sguardo, infatti, è volutamente impossibilitato a svolgere la propria funzione ordinatrice e, tale scelta, esprime già in maniera implicita il punto di vista di Sanguineti, che procede ad una catalogazione disarticolata e labirintica la quale, in fondo, ha poco dell'inventario e tanto dello zibaldone, suggerendo al lettore che all'assenza di ordine non corrisponde necessariamente un'assenza di giudizio, ma, anzi, una visione tutto sommato pessimistica nei confronti del nuovo assetto della realtà storica.

Ciò si riflette anche nella difficoltà, da parte di taluna critica, nel classificare *Il Giuoco dell'Oca* sotto la veste di romanzo, come è emerso anche in occasione dell'edizione del premio Campiello del 1967, durante la quale il volume viene attaccato da Edilio Rusconi e Virgilio Lilli, i quali lo reputano un mero «prodotto di pop-art», in cui «c'è materiale per un libro, ma poi tocca al lettore costruirselo».⁶⁸ La superficialità di simili obiezioni, evidenziata anche da Glauco Viazzi in una lettera a Sanguineti,⁶⁹ viene ribadita dallo stesso critico in un'altra missiva,⁷⁰ in cui sono allegati due ritagli di giornale. Il primo, firmato da Giancarlo Vigorelli,⁷¹ condanna il *Giuoco* come pura imitazione delle avanguardie artistiche – in particolare, la casa-bara sarebbe

⁶⁷ M. MICCINESI, *Il romanzo-bara*, in «Uomini e libri», 14, giugno 1967, p. 27.

⁶⁸ A. MADEO, *I cinque finalisti del premio Campiello*, in «Corriere della Sera», 30 maggio 1967. Per altre notizie analoghe si rimanda a R. GUERRINI, *Tribunale al Campiello*, in «Tempo», 13 giugno 1967, pp. 85-86; G. BONURA, *Cammina veloce l'ultimo dei grandi*, in «La Fiera Letteraria», 8 giugno 1967, pp. 55-56; *Si apre la corsa ai premi*, in «L'Espresso Colore», 1, 9 aprile 1967, p. 37; *Avanguardia e premi*, in «Gazzetta del Mezzogiorno», 13 maggio 1967; *Finalisti*, in «Il Giorno», 18 ottobre 1967.

⁶⁹ Lettera a Sanguineti da Glauco Viazzi, 30 maggio 1967. «Ecco la prova provata che "Il giuoco dell'oca" è buono: non è stato votato al Campiello, ed ha avuto contro quei ciula di Rusconi e Lilli. Eccellenti titoli di merito» (tali affermazioni possono spiegarsi anche alla luce delle coeve polemiche sorte intorno ai concorsi letterari, che spingono diversi scrittori a non ritirare i premi a loro assegnati). Il parere estremamente positivo del critico in merito al *Giuoco* è testimoniato anche da un telegramma del 3 maggio 1967, in cui Viazzi esprime i propri «vivissimi rallegramenti» a Sanguineti, a riprova di un rapporto d'amicizia che va oltre la semplice intesa intellettuale e lavorativa.

⁷⁰ Lettera a Sanguineti da Glauco Viazzi, 17 maggio 1967 («Qui Vigorelli è davvero fuori strada, e ancor di più lo è quando nega che si possano mutuare da altri settori dei materiali [...] nella cooptazione dei materiali figurativi del "Giuoco dell'oca" che, santa pazienza, proprio perché son scritti non sono più pittura o scultura o film»; e, ancora: «"Il giuoco dell'oca" è un tipico libro polivalente, e per esempio la lettura di Barilli non è poi tanto distante da quella che suggerivo io dicendo "Le neo-avventure del neo-barone di neo-Munchausen"»). La lettera, inoltre, risulta interessante per l'intuizione del critico cinematografico, che in una nota a piè di pagina scritta a mano ipotizza correttamente i modelli a cui Sanguineti si rifà («Dreyer (anche Zola!), mica Ceroli! [anche in Zola c'è la bara col finestrino...]»), andando in qualche modo a rispondere ai dubbi interpretativi posti anche da Barilli.

⁷¹ G. VIGORELLI, *Il giuoco dell'oca*, in «Tempo», XXIX, 21, 23 maggio 1967, p. 88.

«rifatta sui modelli delle “casce di imballaggio” di Mario Ceroli» –, nella convinzione che «la parola nell’essenza e nella struttura, non può essere né *materia* né *immagine* ma resta sempre *verbum*»: ⁷² cioè, oltre a poter essere semioticamente confutabile – qualunque segno linguistico è composto da almeno quattro piani (espressione, contenuto, forma e sostanza) e, di conseguenza, l’immagine è intrinsecamente legata e influenzata dalla parola, e viceversa –, ⁷³ sembrerebbe poco applicabile a quella gran capacità che Sanguineti dimostra nel «conferire alle sue forme linguistiche un così alto livello di concretezza fisica e di pregnanza icastica», riassumibile con «la parola *presenzialità*». ⁷⁴ Il secondo articolo, di Renato Barilli, ⁷⁵ è invece di tutt’altra impronta, come si evince dalla lettera che egli invia al poeta genovese con in allegato il dattiloscritto del suo «“compito” sul “Giuoco dell’oca”», da cui viene poi ricavato il «condensato per il “Corriere”». ⁷⁶ Il critico bolognese sembra infatti nobilitare l’operazione sanguinetiana accostandola a quella compiuta da Robbe-Grillet in *La Maison de rendez-vous* ⁷⁷ e, soprattutto, da Dante nella *Commedia*: il protagonista del romanzo, alter ego del suo autore, assume così l’aspetto di un «picaro d’oltretomba» che, come il Sommo poeta, tenta di «“animare” una quantità innumerevole di stereotipi, di frasi fatte, di notizie fornite dalla cronaca dei suoi tempi», procedendo per addizione, secondo il modello di Malebolge, dove l’esperienza «non è consumata con fortunosi tagli trasversali e complesse interazioni tra i vari episodi, ma con paziente ed esaustivo inventario analitico». ⁷⁸

Questo gusto medievale per la catalogazione, tuttavia, nel *Giuoco* si sclerotizza, passando attraverso la cruna del postmoderno, che trasforma la linearità dell’elenco in una struttura rizomatica complessa, per cui il ‘salto’ da una casella all’altra – metafora ideale del passaggio che porta da un nodo all’altro di un ipertesto – avviene senza soluzione di continuità, ⁷⁹ permettendo accostamenti insoliti e bizzarri che,

⁷² *Ibidem*.

⁷³ Cfr. LOUIS HJELMSLEV, *Prolegomena to a theory of language* [1943]. University of Wisconsin, Madison 1969.

⁷⁴ C. MILANESE, *Libri sì e no*, in «Il gazzettino del Caffè», XIV, 4, agosto 1967, pp. 98-99. La recensione viene spedita a Sanguineti da Giambattista Vicari, direttore de «Il Caffè», il 31 luglio 1967, con l’invito ad «ampliare» un suo contributo già inviato, che «potrebbe essere il pezzo forte del n° 5».

⁷⁵ R. BARILLI, *Picaro d’oltretomba*, in «Corriere della Sera», 14 maggio 1967.

⁷⁶ Lettera a Sanguineti da Renato Barilli, 2 maggio 1967 («Ho preferito insistere sui problemi interpretativi generali e di struttura, senza troppo addentrarmi in questioni filologiche: con un’unica eccezione, quella che riguarda i pittori. Sono sicuro che tu ci hai messo Adami e Ceroli. Un po’ meno che ci sia anche Fergola, e su questo dovresti darmi conferma (una volta tanto, macchiamoci del reato di rivolgerci direttamente all’autore per sciogliere l’enigma). Possibile poi che ci sia anche Cremonini [...]?»).

⁷⁷ A. ROBBE-GRILLET, *La Maison de rendez-vous*, Éditions Minuit, Paris 1965.

⁷⁸ Cfr. dattiloscritto di Renato Barilli allegato alla lettera del 2 maggio 1967.

⁷⁹ Per quanto riguarda una teorizzazione formale dei concetti di rizoma, ipertesto e labirinto, si rimanda a U. ECO, *Dall’albero al labirinto. Studi storici sul segno e l’interpretazione*, Bompiani, Milano

come constatata anche Manganelli, altro non sono che il tentativo di effettuare una «parodia», sia a livello «di scrittura, di rigore, di linguaggio», sia a livello di contenuto: i tanti «cenci leopardiani, goethiani, danteschi ci avvertono quale sia l'oggetto della parodia: [...] la morte lussuosa, filosofica, colta», alla quale si sostituisce «una morte abietta» e «rottami di oggetti rituali».⁸⁰ Un simile procedimento, come già ricordato, ben si coniuga alle esigenze espressive di Sanguineti e, più in generale, alle nuove necessità di una letteratura che, per uscire dalla crisi della modernità nella quale si è trovata invischiata, diventandone spesso segnale rivelatore, si è avviluppata in sé stessa, in una presa di coscienza che è anche accettazione della cosiddetta 'fine delle grandi narrazioni', o delle narrazioni *tout court*. In tal senso, Sanguineti dimostra ancora una volta di saper anticipare i tempi, attraverso un'operazione in cui emerge quasi una consonanza, seppur a distanza e nella piena autonomia dei due testi, con il Don DeLillo di *Underworld*,⁸¹ considerato uno dei vertici più alti del romanzo postmoderno, con il quale il *Giuoco* sembrerebbe presentare ben più di una affinità: il prologo intitolato *Il trionfo della morte*,⁸² ad esempio, inaugura il volume dello scrittore americano e pone subito in primo piano quello che sarà uno dei temi portanti di tutta la storia, che si snoda attraverso un racconto frammentato, per sequenze spazio-temporali giustapposte in maniera eterogenea, legate, ancora una volta, da un *fil rouge* di natura ludica rappresentato da una pallina da baseball – quella battuta da Bobby Thomson nella storica partita del 3 ottobre 1951 tra Giants e Dodgers – che, passando di mano in mano, diventa l'espedito narrativo ideale per tracciare un gigantesco affresco americano, dalla Guerra Fredda fino agli sgoccioli del XX secolo. La tecnica del *collage* viene quindi ripresa e dilatata, con un riferimento neppure troppo velato ad Ejzenstejn, che della teoria del montaggio cosiddetto 'delle attrazioni' è padre e primo precursore, nonché modello esemplare anche

2007 e Id., *L'Antiporfirio*, in *Il pensiero debole* [1983], a cura di G. Vattimo, P. A. Rovatti, Feltrinelli, Milano 1995, pp. 52-80; G. DELEUZE, F. GUATTARI, *Mille plateaux*, Éditions Minuit, Paris 1980; I. CALVINO, *La sfida al labirinto*, in «Il Menabò», VII, 5, 1962, pp. 85-99 (ora in Id., *Una pietra sopra: discorsi di letteratura e società*, Einaudi, Torino 1980, pp. 82-97).

⁸⁰ G. MANGANELLI, *Un giuoco dell'oca che si muove con varia tensione*, in «Il Giorno», 31 maggio 1967. Altri 'cenci', beckettiani o alla Poe, sono evidenziati da Enzo Golino in una lettera a Sanguineti del 28 novembre 1967 (in allegato il suo articolo *Edoardo Sanguineti e la "letteratura della crudeltà"*, in «Mondo Operaio», 10, ottobre 1967, pp. 31-33).

⁸¹ D. DELILLO, *Underworld*, Scribner, New York 1997.

⁸² Il riferimento all'omonimo quadro di Pieter Bruegel il Vecchio (1562, olio su tavola, 117 x 162 cm) è deducibile dal testo e risulta interessante, se rapportato a *Il giuoco dell'oca*, in relazione sia al motivo ecfrastrico che a quello ludico (nell'angolo in basso a sinistra del dipinto è raffigurata una tavola da gioco con alcune carte e pedine e, inoltre, l'iconografia stessa dell'intera rappresentazione rimanda a quella degli Arcani maggiori del gioco dei tarocchi). Il termine trionfo, poi, è da intendersi non nel senso positivo di 'bella morte', ma in un'accezione – non a caso – ludica, che segna la vittoria incontrastata della morte, ritratta in tutta la sua crudezza e mostruosità.

per il poeta genovese,⁸³ che in questo secondo lavoro in prosa, più che altrove, mette a punto tale pratica «con maggiore azzardo surrealistico e la presenza più attiva di un'abile scrittura *meccanica*».⁸⁴

Tali caratteristiche, tuttavia, se da una parte contribuiscono a collocare il *Giucoco* in quella linea avanguardistica di rottura e sperimentazione a cui giustamente appartiene, malgrado le aspre accuse che alla neoavanguardia vengono indirizzate in tal senso, - ad esempio, dalla rivista sovietica «Novi Mir» a proposito del «ritornare a un provincialismo proprio del ventennio fascista» -,⁸⁵ dall'altra tendono a non facilitare la risposta alla domanda che, fra gli altri, si pone anche Geno Pampaloni in *Lucifero passa all'avanguardia*:⁸⁶ partendo dall'analisi dell'opposizione tra i giudizi di Barilli e Manganelli, già menzionati, il critico riflette qui sulla possibilità che «un simile progetto *abbia* una reale forma di contestazione» o se invece «il suo stesso radicalismo lo trascini nell'astrattezza».⁸⁷ Ad un responso positivo in direzione di un «impegno [...] più che evidente»⁸⁸ sembra pervenire Saverio Vollaro, per il quale «è "politico" [...] lo sguardo che egli [Sanguineti] riesce a posare sulla materia», giacché «impegnarsi non vuol dire proprio e soltanto occuparsi degli operai e della rivoluzione»,⁸⁹ ma anche rendere sistematica

⁸³ In *Underworld* il narratore sembrerebbe suggerire che il titolo stesso del romanzo sia stato ripreso da un omonimo e immaginario film attribuibile al regista sovietico e risalente agli anni Trenta: in occasione del suo ritrovamento, nel 1974, viene organizzata a New York la prima proiezione. Per quanto riguarda Sanguineti, invece, basti pensare che egli include Ejzenstejn tra i registi imprescindibili per lo sviluppo del cinema nel corso del Novecento, proponendo la visione di *Sciopero* (*Stáčka*, URSS, b/n, 82 min, 1924) anche durante il già citato seminario del 2004 tenuto presso il DAMS dell'Università di Torino.

⁸⁴ L. BALDACCI, *Un racconto riposante e due romanzi piuttosto agitati*, in «Epoca», 2 luglio 1967, pp. 92-93. Il giudizio negativo sul romanzo di Sanguineti torna anche in ID., *Un bilancio delle lettere italiane nel 1967*, in «Epoca», 7 gennaio 1968, p. 13 («*Il giucoco dell'oca* di Sanguineti è una di quelle *trouvailles* [...] forse ingegnose, ma che non si giustificano sul piano della durata»).

⁸⁵ Il riferimento alla diatriba è riportato da R. GIARDINA, *Come annoia questa avanguardia*, in «Stampa Sera», 112, 12-13 maggio 1967. La polemica ha preso l'avvio dopo un articolo di Gheorghji Breitburd, che ricompare nel *Fondo Eredi Sanguineti* anche in una lettera pubblicata su «Rinascita» (24, 16 giugno 1967, p. 27) e intitolata, sardonicamente, *I giuochi dell'oca* («la vera contrapposizione per me era e rimane quella ovvia tra il pensiero estetico di Gramsci e i «giuochi dell'oca»). Antonio Russi, nella recensione a *Il giucoco dell'oca* (in «Il Messaggero di Roma», 20 maggio 1967), accusa invece l'avanguardia italiana di essere «un'avanguardia qualunquistica: senza nulla di preciso per cui tenere o contro cui protestare» e, soprattutto, con il difetto di «insistere in eterno sull'unica idea [...] dell'opera d'arte come prodotto di consumo, polemizzando con Pasolini pro o contro il prosciutto di Parma».

⁸⁶ G. PAMPALONI, *Lucifero passa all'avanguardia*, in «La Fiera Letteraria», XLII, 37, 14 settembre 1967, pp. 19-20.

⁸⁷ Ivi, p. 19.

⁸⁸ O. CECCHI, *Realismo e Avanguardia*, in «Rinascita», 19, 12 maggio 1967, p. 27. La citazione è riportata da Saverio Vollaro in apertura della sua recensione a *Il giucoco dell'oca* (v. sotto).

⁸⁹ S. VOLLARO, *Un modo di impegnarsi*, in «Mondo Nuovo», 6 agosto 1967, p. 18.

la contestazione dei significati precostituiti fino alla tabula rasa, al livello zero. Il tentativo di questa degradazione per giungere al vuoto semantico viene effettuato operando sul linguaggio. [...] Contestazione e degradazione, quindi, dei significati speciosi – e perciò dei linguaggi usurati e ridotti a pericoloso ciarpame di segni.⁹⁰

Una forma di contestazione di siffatta specie, adottata anche da altri 'novissimi' – basti ricordare il Nanni Balestrini di *Come si agisce* e degli esperimenti di letteratura elettronica –,⁹¹ rischia però di rimanere ferma «alla denuncia, alla protesta» o, peggio, di diventare un urlo lasciato cadere nel vuoto, come emerge dall'intervista di Davide Layolo ad un gruppo di giovani, che pone un quesito utile per capire la ricezione del romanzo sanguinetiano anche da parte di un pubblico di non addetti ai lavori: «ma i libri che comprendiamo solo noi, o i quadri, o i film servono a trasformare se per gli altri non dicono, non esprimono?».⁹² La polivalenza del *Giuoco*, infatti, nonché la sua natura di «opera aperta»⁹³ sia ad un livello strutturale che sul piano interpretativo, fa sì che il romanzo si faccia portatore di un messaggio ambiguo, personalissimo tanto quanto può essere la lettura del libro che, se si accettano le 'istruzioni per l'uso' proposte dalla quarta di copertina della prima edizione, può avere esiti sempre diversi. Ciò, naturalmente, si rispecchia anche nei pareri discordanti – e talvolta diametralmente opposti – dei critici, e allora, almeno in questo, si può dire che Sanguineti non fallisca nel generare opposizione: così, se c'è chi resta convinto del fatto che «il momento storico del rinnovamento è questo e non quello [...] dell'impegno sociologico, del neorealismo, dell'ideologismo a senso unico»,⁹⁴ altri – tra cui un apparentemente insospettabile Angelo Guglielmi, membro a sua volta del Gruppo 63 – dichiarano che «l'ipotesi di partenza» di Sanguineti,

e cioè che l'arte realizza l'ideologia (la storia) nella forma del linguaggio, ci dimostra proprio il contrario e cioè che nel *Giuoco dell'oca* l'ideologia (la storia) non trova uno sbocco al di là di una proposta ancora contenutistica o meglio neocontenutistica (giacché rispetto al contenutismo del romanzo neorealista il

⁹⁰ M. BOSELLI, *L'ultimo Sanguineti. Il giuoco dell'oca*, in «Il Lavoro Nuovo», 7 giugno 1967.

⁹¹ Cfr. N. BALESTRINI, *Tape Mark I*, in *Almanacco Letterario Bompiani 1962. Le applicazioni dei calcolatori elettronici alle scienze morali e alla letteratura*, a cura di S. Morando, Bompiani, Milano 1961, pp. 145-151; ID., *Come si agisce*, Feltrinelli, Milano 1963 (ora in una nuova edizione ampliata intitolata *Come si agisce e altri procedimenti. Poesie complete volume primo (1954-1969)*, DeriveApprodi, Bologna 2015.); ID., *Tristano*, Feltrinelli, Milano 1964 (nuova edizione *Tristano, romanzo multiplo*, DeriveApprodi, Bologna 2007).

⁹² D. LAJOLO, *L'amore e il sesso con gli occhi puliti*, in «l'Unità», 22 luglio 1967.

⁹³ La definizione, attribuibile a Umberto Eco (*Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano 1962), viene applicata al *Giuoco* da R. SERAFIN, *Tre romanzi d'avanguardia*, in «La Notte», 7 settembre 1967.

⁹⁴ M. GUIDOTTI, *Sanguineti o il gioco con la vita*, in «L'Avvenire d'Italia», 19 luglio 1967.

contenutismo sanguinetiano beneficia e lo si è visto di ben altre e più astute correzioni e mascherature) mentre la splendida invenzione linguistica vive in un orizzonte suo proprio e su se stessa si consuma.⁹⁵

Una constatazione di tal sorta, dettata dalla presunta incapacità di Sanguineti di «far rientrare il mito nella storia»,⁹⁶ sembra tuttavia cozzare con quanto l'autore del *Giuoco* comunica attraverso la sistematica distruzione dei miti e degli idoli della coeva cultura di massa, impossibilitati forse a rientrare nella storia-ideologia proprio perché essa si configura come «la caduta di tutte le ideologie», e in ciò «combacia alla perfezione con la resa linguistica che Sanguineti sa trarne». ⁹⁷ Il linguaggio depauperato, infatti, riflette con precisione la perdita di senso dovuta all'arrestarsi della storia che, se non si è fermata al 1936 diventando da lì in poi propaganda, come afferma Orwell,⁹⁸ di sicuro l'ha fatto nel Dopoguerra – e, in Italia, a partire dal boom economico degli Anni Sessanta – trasformandosi in una grande réclame commerciale, come le tante menzionate all'interno de *Il Giuoco dell'Oca*.⁹⁹ L'ideologia, dunque, lungi dal ridursi a mero contenutismo, si fa strada tramite le scelte stilistiche operate dall'autore, non ultima quella di permeare l'intero romanzo di «un'ironia

⁹⁵ A. GUGLIELMI, *I nostri romanzi*, in «Quindici», 2, luglio 1967, p. 2.

⁹⁶ *Ibidem*. Una simile opinione è espressa anche in una recensione al *Giuoco* apparsa nel «The Times Literary Supplement Thursday» e citata nella rubrica «Poltrona», in «Il Giorno», 11 ottobre 1967. Qui, infatti, si sostiene che Sanguineti «in this book he is thinking on three levels, the historic, the anthropological and the mythical, but in the 111 sections [...] there is too little connexion, not enough continuity».

⁹⁷ C. CAVALIERI, *Un giuoco e una partita*, in «Studi cattolici», gennaio 1968, pp. 50-51. Sul giudizio espresso da Guglielmi si sofferma anche l'autore dell'articolo, che ne dà ragione in virtù del fatto che «si sa che Guglielmi, nel Gruppo [63], sta sul versante opposto a quello di Sanguineti, e sostiene l'impossibilità della storia, il recupero del marxismo come ragion pratica fondata sul diretto naturale, il ritrovamento della realtà "allo stato brado" come nuovo compito dell'arte, ed altre sciocchezze del genere».

⁹⁸ Cfr. G. ORWELL, *Nineteen Eighty-Four*, Secker & Warburg, London 1949.

⁹⁹ Nella tessera LX, ad esempio, si descrive la foto di alcuni manifesti pubblicitari riprodotti anche nel sopracitato volume di G. DORFLES, *Nuovi miti, nuovi riti* («Quella bagnante è sulla sabbia, con i suoi due pezzi, tutta accovacciata tre volte sotto un terrazzino basso, in un'estate di successi. [...] Poi ci sono due paia di occhiali da sole, su un'altra sabbia, con due lenti intiere in tutto [...] Poi c'è ioio. Sono un io e un io, veramente, legati insieme così, con due teste di neonati che ridono insieme, dentro o e o. Sotto i miei alti sgabelli, lì, sotto quella bagnante, c'è la donna che [...] REGALA 2 BICCHIERI OGNI SCATOLA, due volte. Poi c'è il muro, lì sotto ancora, nudo e sporco. [...]»).

tragica»¹⁰⁰ che, però, è anche l'unica àncora di salvezza che sembra venire in soccorso della bara-barca altrimenti alla deriva, come notano fra gli altri anche Franco Nencini¹⁰¹ e Michel David.¹⁰²

Quest'ultimo, inoltre, avanza una teoria degna di attenzione quando intravede, forse fin troppo liberamente, nei due romanzi sanguinetiani all'epoca pubblicati la riproduzione in chiave moderna delle prime due cantiche della Divina Commedia, *l'Inferno* e *il Purgatorio*, benché alcuni ritengano che ad una lettura più approfondita del *Giuoco* ci si accorga che «le fiamme di questo Purgatorio non sono di purificazione, non preludono ad un Paradiso, ma piuttosto alla suprema irrisione di un Inferno eterno».¹⁰³ Non potendo fare a meno di chiedersi se una simile conclusione sarebbe potuta mutare in seguito all'uscita de *L'orologio astronomico*,¹⁰⁴ terza ed ultima tappa delle peripezie in prosa di Sanguineti, si ritiene tuttavia ammissibile l'ipotesi per cui, ad un livello strutturale e in parte contenutistico, i primi due volumi del neoavanguardista rispecchino gli altrettanti momenti in cui è scandito il viaggio di Dante nell'Aldilà. Infatti, quell'atmosfera da *Palus Putredinis*, propria del *Laborintus* e mutuata direttamente dalle Malebolge, si ritrova anche nel *Capriccio*, in cui peraltro la sofferenza provata dall'autore-protagonista nel dare alla luce il suo primogenito romanzesco appare quasi come il giusto contrappasso per l'insofferenza da

¹⁰⁰ C. CAVALIERI, *Un giuoco e una partita* cit., p. 50. Tale espediente sembra peraltro legarsi ad un'altra scelta stilistica riscontrabile nel *Giuoco* e teorizzata da Sanguineti in *Ideologia e linguaggio*, allorché si sostiene che «il ritorno al disordine è la via maestra del ritorno al tragico» (cit., p. 103).

¹⁰¹ F. NENCINI, *Giuoco dell'oca per l'avanguardia*, in «Carlino Sera», 20 maggio 1967 («con una amarezza e ironia sempre costante che ricorda da vicino certe malinconie di guitto»).

¹⁰² M. DAVID, *Le «Jeu de l'oie», de Sanguineti*, in «Le Monde», Supplement au numero 6978, 21 giugno 1967. L'articolo, citato anche da Guidotti e Cavalieri, è uno dei più interessanti che giungono dalla critica francofona, ma non l'unico. All'interno del *Fondo Eredi Sanguineti*, infatti, sono conservati anche J. GAUGEARD, *Un petit vieux assez inquiétant*, in «Les Lettres françaises», 5 Novembre 1969, p. 11 e G. LUCCIONI, *Epeler le monde*, rubrica «Romans strangers», in «La Quinzaine littéraire», 1-15 Aprile 1970, p. 10, nonché tutti i ritagli inviati a Sanguineti da Jean Thibaudeau, suo traduttore: C. BONNEFOY, *Le noble jeu de l'oye*, in «L'observateur», 29 Settembre 1969 (lettera del 2 ottobre 1969); J. HECTOR, *Langage=Ideologie*, in «Techniques nouvelles», 10, ottobre 1969; O. NOUYRIGAT, «*Le jeu de l'oye*» d'Edouard Sanguinetti. *Superposition d'images de catalogue*, in «Combat», 9 ottobre 1969; J. B., *Le noble jeu de l'oye*, in «Syndicats», 12, 18 ottobre 1969; *Le noble jeu de l'oye*, in rubrica «La nouvelle critique signale», in «La Nouvelle critique», dicembre 1969; *Ed. Sanguineti*, in *Du journalisme a l'avant-garde*, rubrica «La rentrée littéraire», in «Le Figaro», 4 settembre 1969 (lettere dell'11 e 21 marzo 1970); G. SCARPETTA, *De quelques romans «d'avant-garde»*, in «La nouvelle critique», aprile 1970, pp. 63-64 (lettera del 13 aprile 1970). Altro materiale in lingua francese relativo al *Giuoco* è costituito dal dattiloscritto di una recensione de «*Il giuoco dell'oca*», roman de Edoardo Sanguineti, inviato sempre da Thibaudeau il 3 ottobre 1967, e da uno scambio epistolare tra il poeta genovese e la dottoressa Anna Guédy (lettere del 26 novembre e del 1° dicembre 1972, lettera del 3 gennaio 1974), la quale invia a Sanguineti alcuni dattiloscritti intitolati *E. Sanguineti et les innovations dans la prose narrative: "Il giuoco dell'oca" e Le(s) (y)jeu(x) de l'o(e)ye(il). "Il giuoco dell'oca" d'E. Sanguineti*.

¹⁰³ C. CAVALIERI, *Un giuoco e una partita* cit., p. 50.

¹⁰⁴ E. SANGUINETI, *L'orologio astronomico*, Le Verger, Illkirch 2002 (ora in Id., *Smorfie. Romanzi e racconti*, Feltrinelli, Milano 2007).

egli provata nell'adempiere ai propri doveri coniugali e paterni. Il linguaggio e il ritmo onirico che innervano l'intera narrazione, poi, si fanno labirintici e restituiscono l'idea di caoticità tipica di un luogo oscuro, infernale, ma anche di un inconscio tormentato, dal quale solo l'innocenza di un io non ancora 'contaminato' può, soltanto in linea teorica, trarre in salvo. Nel *Giuoco*,¹⁰⁵ invece, le regole introdotte dall'autore possono essere intese come un tentativo, seppur tiepido, di guidare il lettore fuori dalla selva oscura dell'es, attraverso un percorso che è contemporaneamente statico e dinamico, gioioso e funereo, postumo ma diretto forse alla vita eterna o, in ogni caso, alla 'fine' di una condizione di transito, tessera dopo tessera, che può connotarsi in maniera più o meno positiva anche a seconda dell'esito della partita. Il fatto che entrambi i volumi siano composti da 111 capitoletti è un altro elemento formale che fa propendere per una loro interconnessione che, al contrario, mancherebbe nell'*Orologio*, in cui le sezioni sono dimezzate, quasi che l'autore stesso neghi a priori la possibilità di raggiungere le alte sfere, a cui in un certo senso il titolo sembrerebbe alludere. Resta probabilmente soltanto quest'ultimo paratesto, in fondo, a supporto della tesi del calco dantesco: se, infatti, teniamo conto che dalla confusione di un capriccio si passa allo schema di un gioco e poi a quello ancora più rigido di un orologio, è chiaro che la progressiva razionalizzazione delle strutture potrebbe essere una chiave per una simile lettura, la cui forzatura risulta tuttavia evidente, specie se si tiene conto del distacco temporale che separa il *Giuoco* dall'*Orologio*, nonché della sua natura di opera 'su commissione'.¹⁰⁶

Unica vera costante, che accomuna i tre romanzi all'opera del loro ipotetico illustre precursore, rimane la presenza totalizzante di un io che riveste di volta in volta ruoli e funzioni diverse, ma che riconduce sempre verso di sé la narrazione, «sicché il suo, quello di Sanguineti, potrebbe essere anche un diario». ¹⁰⁷ Questa individualità spesso ingombrante, nel caso specifico del *Giuoco*, è assimilabile al «*Selbst* di un negromante»,¹⁰⁸ già a partire dalla prima casella: «Ci sono io, per intanto. Sto dentro la

¹⁰⁵ A supporto della relazione di questo romanzo con il *Purgatorio* dantesco, concorrono diversi riferimenti disseminati nel testo, come quello presente nella prima tessera, in cui l'io narrante vede dei «giardini, là in fondo, con i viali alberati, con i padiglioni», che sembrano alludere al possibile raggiungimento dei campi elisi, o quello presente nella tessera XVI («Il primo dei due che salgono è quello che mi fa come da guida. Il secondo, infatti, sono io. Sono disperato, sono senza fiato. La ragazza con le mani giunte [...] Sembra una martire cristiana»). La struttura ecfrastica del romanzo, inoltre, è affine a quella del canto X, punto di svolta in cui Dante e Virgilio iniziano la scalata del monte che li condurrà in Paradiso e sulla cui base rocciosa sono scolpiti dei bassorilievi che vengono minuziosamente descritti, accompagnando il viaggio dei due.

¹⁰⁶ Il romanzo, infatti, nasce per committenza dell'Istituto italiano di cultura di Strasburgo, città in cui è situato l'orologio menzionato nel titolo.

¹⁰⁷ L. M. PERSONÈ, *Dilettevole allegoria del neoavanguardista*, in «Il Gazzettino», 21 agosto 1967.

¹⁰⁸ C. MILANESE, *Libri sì e no cit.*, p. 98.

mia grande bara. Sono al buio, chiuso».¹⁰⁹ Tale ritratto, più o meno fedele anche a quello dell'autore, che «ha un po' del mago, dello stregone, dello junghiano, dell'antropologo, dell'alchimista»,¹¹⁰ contribuisce a creare «l'atmosfera di un laboratorio scientifico» tipicamente avanguardistico, in cui Sanguineti, novello dottor Frankenstein (o Faust?), accorpa lacerti letterari, giustappone *frames*, monta insieme citazioni, muovendosi in un orizzonte in cui «il paesaggio naturale [...] è sostituito dal paesaggio artificiale che i *mass-media* hanno ormai creato»,¹¹¹ in cui cioè la cultura – rigorosamente di massa – ha avuto la meglio sulla natura, la quale, qualora emerga, è connotata nel solo modo ancora possibile: come, cioè, una *still life* (e il legno della bara ne è il simbolo ricorrente). A partire da questa condizione mortifera, che è poi del tutto allegorica, l'autore-protagonista tenta

la fondazione del nuovo romanzo [...] che si pone come ipotesi sul caso, sull'intreccio, sul labirinto apparentemente disordinato della realtà concreta. [...] la realtà viene ricostruita dal morto come se questi non possedesse più la possibilità gestaltica, la formatività dei vivi. Il morto non è mai disattento. Riedifica l'oggetto percorrendolo in tutte le sue componenti: volume, colore, forma. [...] Occorre dunque restituire al segno la funzione ordinatrice di omologare il referente. [...] Nel morto c'è una veemenza sensoria, un grande appetito di avventure.¹¹²

C'è quindi un lavoro perpetuo da parte di questo cadavere, un tentativo di rinnovamento letterario che si propaga metaforicamente per l'intera narrazione, a partire da quel sarcofago-inconscio iniziale che diviene uno spazio dissolto e popolato da figure-archetipi, ma anche un «regressus ad uterum [...] locus della coincidentia oppositorum»: ¹¹³ così, come accade in *2001: Odissea nello spazio*,¹¹⁴ il cerchio si chiude con un ritorno all'origine e, nel momento in cui ci si avvicina alla parola «FINE», con cui viene sigillato questo *Gänsepiel*,¹¹⁵ la mummia sembrerebbe pronta

¹⁰⁹ E. SANGUINETI, *Il giuoco dell'oca* cit., I.

¹¹⁰ P. DALLAMANO, *Sanguineti: La «boutique» delle immagini*, in «Paese Sera Libri», 28 aprile 1967.

¹¹¹ C. QUARANTOTTO, *Il giuoco dell'avanguardia*, in «Roma», 27 luglio 1967.

¹¹² G. BARATTA, *Il difficile, irritante e amaro giuoco dell'oca di Edoardo Sanguineti*, in «Gazzetta di Mantova», 1° luglio 1967.

¹¹³ *Ibidem*.

¹¹⁴ S. KUBRICK, *2001: Odissea nello spazio [2001: A Space Odyssey]*, USA – UK, colore, 141 min, 1968.

¹¹⁵ Tra i documenti in lingua tedesca relativi a *Il giuoco dell'oca* e conservati nel Fondo Eredi Sanguineti, varrà la pena menzionare gli articoli di U. JENNY, *Warum hast du dich totgestellt? Das Riesenspielzeug des Edoardo Sanguineti*, in «Süddeutsche Zeitung», 177, 25-26 luglio 1970; A. VOLLENWEIDER, *Zur prosa der italienischen Avantgarde*, in rubrica «Literatur und kunst», in «Neue Zürcher Zeitung», 346, 9 giugno 1968, pp. 49-50; EAD., *Fröhliches Spiel mit Scherben. Zu Edoardo Sanguinetis "Gänsepiel"*, in «Tages-Anzeiger», 13 gennaio 1969, p. 54. Inoltre, sono presenti anche scambi epistolari tra Sanguineti e l'emittente radiotelevisiva Hessischer Rundfunk risalenti al 17 febbraio 1970 e riguardanti la programmazione del 6 febbraio 1970 (ore 17.30-18.00; in onda all'interno della rubrica «Neue

a ripartire da zero, tornando quasi ad uno stato di diletto infantile e, in questo, ricollegandosi ancora una volta al finale del *Capriccio*. Il saltimbanco-Sanguineti, proprio come David Bowman, raggiunge così l'apice della conoscenza di sé e del mondo – un tipo di sapere frammentario e sconnesso, tipicamente postmoderno – al culmine della sua parabola esistenziale *post-mortem*, ricordando al lettore che, tuttavia, la partita resta aperta, perché se da una parte il gioco può sempre ricominciare una volta terminato, dall'altra *Il Giuoco dell'Oca* rimane, di fatto, un prodotto culturale, come tutti quelli descritti al suo interno e, di conseguenza, potrà col tempo caricarsi di ulteriori significati e generarne esso stesso di nuovi, in un circolo di produzione continua che, finché ci sarà cultura – e quindi vita, uomo – non subirà mai interruzioni ma, al massimo, cambi di rotta.¹¹⁶

Bücher» l'audio-recensione di "*Gänsepiel*", aus dem Italienischen von Arianna Giachi (Suhrkamp Verlag), resensent: Alice Vollenweider).

¹¹⁶ Per quanto l'articolo abbia voluto riservare un'attenzione particolare alla produzione critica coeva rispetto alla data di pubblicazione de *Il Giuoco dell'Oca*, sembra opportuno indicare in questa sede anche alcuni dei contributi più recenti e significativi relativi a questo secondo romanzo di Sanguineti, che anche a distanza di anni continua a generare riflessioni e interpretazioni del tutto originali: C. ALLASIA, *Edoardo Sanguineti, Il giuoco dell'oca*, in *L'incipit e la tradizione letteraria italiana. Il Novecento*, a cura di S. De Tamma e P. Guaragnella, Lecce, Pensa MultiMedia Editore, 2011, pp. 517-524; V. COROSANITI, «Questo jeu de l'imagination»: tra gioco, videogiochi e letteratura nella 'Wunderkammer' di Edoardo Sanguineti, in «Sinestesiaonline», XI, 37, settembre 2022, pp. 1-11; M. GRAFFI, *Intervista a Paolo Fabbri su "Il giuoco dell'oca" e "L'orologio astronomico" di Edoardo Sanguineti*, in «Attenzione a Sanguineti», «il verri», 29, 2005 (numero monografico), pp. 23-49; H. HENNING, *Sovrapposizioni. Testo, immagine e fotografia ne "Il Giuoco dell'Oca" di Edoardo Sanguineti*, in «Versants», LXVIII, 2, 2021, pp. 75-91; T. OTTONIERI, *Nel Giuoco della prosa*, in *Per Edoardo Sanguineti: lavori in corso*, Atti del Convegno Internazionale di Studi (Genova, 12-14 maggio 2011), a cura di M. Berisso e E. Risso, Firenze, Franco Cesati Editore, 2012, pp. 171-180; A. I. PERILLI, *V2=Vertigo x Verago: Una microlettura dell'immaginario nello spazio nel Giuoco dell'Oca di Edoardo Sanguineti*, in *Edoardo Sanguineti: Ideologia e Linguaggio*, Atti del Convegno Internazionale (18 febbraio 1989), a cura di L. Giordano, Salerno, Metafora, 1991, pp. 261-274; C. PORTESINE, *Un giuoco a fumetti: il secondo romanzo di Edoardo Sanguineti e il riuso in chiave pop del comic strip*, in «Letteratura & Arte», 19, 2021, pp. 221-239; E. RISSO, *Travestire la narrazione. Petronio, Dante e Ariosto nel 'Capriccio italiano' e nel 'Giuoco dell'Oca' di Edoardo Sanguineti. Fonti, modelli, allusioni*, in *EDO500. Edoardo Sanguineti e il Cinquecento italiano*, a cura di A. Ferraro e M. I. Torregrossa, Milano, Mimesis, 2020, pp. 15-54; E. SOTGIU, *Il Giuoco dell'oca nella trilogia di Edoardo Sanguineti*, in «Italianistica. Rivista di Letteratura Italiana», XLV, 2, maggio/agosto, 2016, pp. 141-156; V. THÉVENON, *Laborintus et Il Giuoco dell'oca: une corrélation nécessaire pour un nouveau lyrisme*, in «Chroniques italiennes», VIII, 4, 2004, pp. 1-13, disponibile al seguente link: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://chroniquesitaliennes.univ-paris3.fr/PDF/Web8/Valerie-Thevenon.pdf> (ultimo accesso 16/01/2024).