

# SINESTESIEONLINE

SUPPLEMENTO DELLA RIVISTA «SINESTESIE»

ISSN 2280-6849

a. XI, n. 37, 2022

---

«Questo jeu de l'imagination»:

**Edoardo Sanguineti tra gioco, videogioco e letteratura**

«Questo jeu de l'imagination»:

*Edoardo Sanguineti between game, videogame and literature*

VALENTINA COROSANITI

---

## ABSTRACT

È il 1998 quando Edoardo Sanguineti entra a far parte dell'OpLePo, l'opificio di letteratura potenziale nato sulla scorta del francese Ouvroir de Littérature Potentielle, fondato da Raymond Queneau in occasione di «une décade en septembre 1960 au château de Cerisy-la-Salle, intitulée Une nouvelle défense et illustration de la langue française». Tuttavia, risale a molti anni prima l'interessamento del poeta genovese nei confronti del gioco e delle sue contaminazioni con la letteratura, ed è proprio a partire da questo assunto che il presente intervento si propone di indagare la relazione che intercorre tra l'autore de *Il Giuoco*

dell'oca e la ludicità, avvalendosi della testimonianza di alcuni documenti inediti (articoli di giornale, ritagli di riviste) conservati nelle teche della Sanguineti's Wunderkammer e focalizzando l'attenzione sull'esperienza oplepiana e sul suo naturale legame con l'OuLiPo, tassello essenziale anche per la ricostruzione del rapporto dell'intellettuale italiano con la cultura d'Olttralpe.

PAROLE CHIAVE: Edoardo Sanguineti, gioco, Sanguineti's Wunderkammer

---

## AUTORE

Valentina Corosaniti si è laureata in Scienze della Comunicazione presso Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM e in Cinema, Arti della scena, Musica e Media presso l'Università di Torino. Dal 2020 afferisce al Centro Studi Interuniversitario "Edoardo Sanguineti", presso il quale ha svolto un tirocinio curriculare sui documenti del fondo archivistico sanguinetiano, esperienza poi confluita nella tesi di laurea magistrale Tra gioco e musica: 167 articoli dalla Sanguineti's Wunderkammer (a.a. 2020-21, tutores prof.ssa C. Allasia e dott.ssa C. Tavella). [valentinacorosaniti@edu.unito.it](mailto:valentinacorosaniti@edu.unito.it)

Il particolarissimo rapporto che Edoardo Sanguineti ha intrattenuto con il gioco, nelle sue estremamente varie accezioni, è solo uno dei tanti punti di vista con cui è possibile inquadrare il lavoro e il carattere di questo eclettico ed extra-vagante personaggio, che più di qualsiasi altro intellettuale nostrano ha avuto l'ardire di «flirtare»<sup>1</sup> con diverse arti, dalla letteratura alla musica, rivestendo a un tempo il ruolo di poeta e quello di accademico, quello di politico e quello di paroliere, passando con naturalezza da critico a drammaturgo, da traduttore a lessicografo, da cinefilo ad abile enigmista, e producendosi con grazia in quelle acrobazie da «saltimbanco»<sup>2</sup> palazzeschi che sono poi, in fondo, una delle sue cifre stilistiche privilegiate.<sup>3</sup> Proprio il saltare da un campo disciplinare all'altro, da una tessera all'altra di un potenziale mosaico-mondo, riflette infatti quella teoria del montaggio, inteso come «principio generale di espressione della realtà»,<sup>4</sup> che è alla base del pensiero critico sanguinetiano e che si rende manifesta, più che altrove, nella sua produzione in prosa, soprattutto ne *Il giuoco dell'oca*,<sup>5</sup> romanzo strutturato come il gioco da tavola da cui trae il nome e pensato per una fruizione collettiva e casuale, come si evince dalla quarta di copertina della prima edizione, firmata da Valerio Riva:

Per giocare ci si serve di due dadi numerati dall'uno al 6, e si tira chi debba giocare per primo, e si conviene la posta al giuoco. Colui che fa 12 va al 110 e ci trova SUPERGIRL, e può ritirare una volta sola con un solo dado; se per caso l'1 venisse, egli ha finito il romanzo. Se un altro tira il 12, e tirata su con la rete la ragazza va fino al 110, allora il primo resta al frontespizio. Colui che va al 55, e dietro la macchina da presa vede l'occhio dello scheletro, retrocede dov'era prima, senza pagare; se per caso tirando di nuovo tornasse al 55, ritornerà un'altra volta al suo posto. Colui che va al 50, che è l'ultima cella, paga e vi resta fermo finché un altro lo leva e si ferma

<sup>1</sup> Cfr. M. VENEGONI, *In ricordo di Edoardo Sanguineti. Un poeta che flirtava con la musica*, in «La Stampa», 19 maggio 2010.

<sup>2</sup> A. PALAZZESCHI, *Chi sono?*, in ID., *Poemi*, Aldino, Firenze 1909, da leggersi ora in ID., *Tutte le poesie*, a cura di A. Dei, Mondadori, Milano 2002, p. 71. Il rimando a Palazzeschi e alla pedagogia del riso, ad atteggiamenti clowneschi e alla figura del saltimbanco-acrobata, oltre a descrivere biograficamente Sanguineti, rende conto anche della sua concezione poetica e artistica in generale, riscontrabile anche in diversi suoi scritti. Sul mai intermesso rapporto tra Sanguineti e Palazzeschi si veda ad esempio C. TAVELLA, *L'«acrobatismo disinteressato» di Edoardo Sanguineti nelle teche della «Wunderkammer»*, in *Le forme del comico*, Atti delle sessioni parallele del XXI Convegno ADI (Associazione degli Italianisti, Firenze, 6-9 settembre 2017), a cura di F. Castellano, I. Gambacorti, I. Macera, G. Tellini, Firenze, SEF, 2019, pp. 18-28.

<sup>3</sup> Per un approfondimento sulla varietà degli ambiti di occupazione e sulla sfaccettata personalità di Edoardo Sanguineti si rimanda al recente volume *Ritratto/i di Sanguineti 1930-2010/20*, a cura di C. Allasia, L. Resio, E. Risso e C. Tavella, numero speciale della rivista «Sinestesia», XXI, 2021.

<sup>4</sup> E. SANGUINETI, *Un poeta al cinema*, a cura di F. Prono e C. Allasia, Bonanno, Acireale-Roma 2017, p. 20.

<sup>5</sup> ID., *Il giuoco dell'oca*, Feltrinelli, Milano 1967.

al suo posto, pagando il convenuto. Colui che passa il 111, tornerà indietro e incontrando un’oca retrocederà di nuovo. Colui che arriva al 111 ha vinto tutto, e può passare ad un altro libro.<sup>6</sup>

Si può ragionevolmente ritenere da queste istruzioni che tale volume sia a tutti gli effetti un vero esempio di letteratura ergodica (dal greco ἔργον, ossia “lavoro”, ed ὁδός, “maniera”), secondo la definizione che ne dà l’accademico norvegese Espen Aarseth, fondatore del Dipartimento di Humanistic Informatics dell’Università di Bergen e autore del libro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*,<sup>7</sup> nel quale procede all’analisi della cosiddetta letteratura cibernetica, definita appunto ergodica in virtù di quello sforzo non banale che richiede al lettore per venire attraversata, lavoro invece non necessario per la letteratura tradizionale, in cui non è richiesta «alcuna attività extra noematica al lettore, a parte forse il movimento degli occhi e il periodico e arbitrario girare le pagine».<sup>8</sup> Il carattere di *libro-game*<sup>9</sup> de *Il giuoco*, in questo caso, è dovuto proprio all’applicazione, da parte di Sanguineti, di quel criterio di aleatorietà presente ad esempio nei componimenti musicali di John Cage e desunto infatti a partire dalla sperimentazione del musicista, il quale in *Lettera ad uno sconosciuto*<sup>10</sup> teorizza il concetto di aleatorietà distinguendolo da quello di improvvisazione, che altro non sarebbe che la ripetizione costante e priva di reale imprevedibilità (e quindi anche di originalità) di uno stesso repertorio.

L’idea di aleatorietà, a sua volta, potrebbe essere fatta risalire, in modo più o meno consapevole, a una delle quattro categorie in cui il sociologo francese Roger Caillois suddivide culturalmente e tematicamente il gioco, ossia l’*alea*.<sup>11</sup> Con questo termine di origine latina vengono designati tutti quei giochi il cui risultato è imputato alla sorte e non all’abilità del giocatore, diversamente da quanto accade nella categoria dell’*ἀγών*, ovvero la competizione tra due o più soggetti a livello fisico o

---

<sup>6</sup> *Ibid.*

<sup>7</sup> E. AARSETH, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins University Press, Baltimore 1997.

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> Sperimentazione ipertestuale degli anni Ottanta e Novanta in cui la narrazione si sviluppa algebricamente concedendo al lettore-giocatore un diverso esito a ogni lettura, grazie ad un modello a grafo che permette di giocare e costruire la propria versione della storia attraverso delle scelte, spesso prese in modo aleatorio tramite un lancio di dadi.

<sup>10</sup> J. CAGE, *Lettera ad uno sconosciuto*, a cura di R. Kostelanetz, trad. it. F. Masotti, Socrates, Roma 1996. La conoscenza di questo volume da parte di Sanguineti è attestata dalla sua prefazione allo stesso (*Praticare l’impossibile*, ora in E. SANGUINETI, *Ideologia e linguaggio*, a cura di E. Risso, Feltrinelli, Milano 2001) e dalla sua presenza all’interno della biblioteca sanguinetiana (cfr. il catalogo del *Magazzino Sanguineti* disponibile in una apposita sezione del Catalogo delle Biblioteche Liguri al link [www.catalogobiblioteche Liguri.it/](http://www.catalogobiblioteche Liguri.it/)).

<sup>11</sup> R. CAILLOIS, *I giochi e gli uomini: La maschera e la vertigine*, trad. it. di L. Guarino, Milano, Bompiani, 2007 (titolo originale: *Les Jeux et les hommes: le masque et le vertige*, 1958).

mentale, il cui scopo è stabilire chi tra tutti sia il migliore. Concludono lo schema quadripartito *mimicry* e *ilinx*, tipologie dall'origine molto più antica rispetto alle precedenti e le cui regole non sono propriamente esplicite. La prima non fa riferimento solo ad attività ludiche ma, più genericamente, all'atteggiamento di chiunque finga di essere qualcun'altro: chi si maschera a Carnevale, chi interpreta un personaggio o chi prende parte a un gioco di ruolo. La seconda, invece, indica il sentimento di vertigine e pericolo che si prova quando si è soggetti a forze estranee sulle quali non si possiede controllo, come avviene negli sport estremi, in una discesa dalle montagne russe o durante una performance acrobatica.

Tornando a Sanguineti, risulta evidente come egli abbia declinato il tema ludico secondo ciascuna delle sopraccitate accezioni, dalla strutturazione casuale dei suoi romanzi alla volontà di "camuffare" le sue *pièces* teatrali (i cosiddetti travestimenti)<sup>12</sup> attraverso un mascheramento innanzitutto linguistico, in cui spesso si ottiene un abbassamento di tono allo scopo «di smascherare l'alienazione e la prosaicità (sociale e sociologica, letteraria e umana) della parola e dunque dell'uomo che la pronuncia».<sup>13</sup> La stessa indole del poeta genovese, poi, sembrerebbe avere non pochi tratti in comune con quell'essenza anarchica e antiautoritaria propria del gioco inteso come *play* o παιδιά, cioè come «atteggiamento ludico generale legato al divertimento e alla spensieratezza»;<sup>14</sup> tale connessione, di tipo caratteriale, è ravvisabile nel modo stesso di porsi e di proporsi di Sanguineti, vestendo quei panni del poeta saltimbanco e acrobata<sup>15</sup> che, lungi dall'emotività di quelle che egli definisce «puttane sentimentali», predilige al contrario il riso e, ancor di più, l'«aprirsi conoscitivo e non emozionale verso nuove realtà», quell'«emozione intellettuale»<sup>16</sup> che sempre lo ha accompagnato nel corso delle sue ricerche e dei suoi studi.

<sup>12</sup> Per una definizione più chiara del termine "travestimento" si rimanda al saggio di N. LORENZINI, *La traduzione come travestimento: il caso di Edoardo Sanguineti dall'Orlando furioso al Faust, in Il doppio nella lingua e nella letteratura italiana*, Atti del Convegno Internazionale (Dubrovnik, 8-11 settembre 2004), a cura di M. Cale, T. Perusko, S. Roic e A. Iovinelli, FF Press, Zagreb 2008, pp. 43-51.

<sup>13</sup> M.D. PESCE, "Il travestimento" ovvero della poetica teatrale di Edoardo Sanguineti, in *Parol - quaderni d'arte e di epistemologia*, disponibile all'indirizzo <http://www.parol.it/articles/sanguineti2.htm>. Ultimo accesso 30/11/2021. Il testo è poi stato pubblicato, in versione estesa, in EAD., *Edoardo Sanguineti e il teatro. La poetica del travestimento*, Edizioni dell'Orso, Alessandria 2003.

<sup>14</sup> M. SALVADOR, *Il videogioco*, La scuola, Brescia 2014, cit., p. 10. In particolare, la distinzione, lampante ad esempio nella lingua inglese, è quella che vedrebbe contrapposti i termini *play* e *game*, quest'ultimo indicante invece un gioco strutturato e regolamentato. Tale contrapposizione viene adottata anche da Caillois, il quale distingue tra *ludus* ("sul serio") e *paidia* ("come se"), teorizzando un'evoluzione storica che avrebbe portato da forme ludiche più libere e legate all'improvvisazione a forme normate e ritenute più civili (cfr. ID., *I giochi e gli uomini: La maschera e la vertigine*).

<sup>15</sup> Sul tema dell'acrobata si rimanda a E. SANGUINETI, *Corollario*, Feltrinelli, Milano 1997, p. 9 e a ID., *Conversazioni musicali*, a cura di R. Iovino, il melangolo, Genova 2011, p. 72.

<sup>16</sup> ID., *Un poeta al cinema* cit., pp. 92-93. Su questi aspetti si veda anche C. ALLASIA, «La testa in tempesta». *Edoardo Sanguineti e le distrazioni di un chierico* cit., pp. 52-54.

Tuttavia, l'incontro col gioco, questa volta inteso come *game* o *ludus*, avviene non solo a livello tematico o di struttura, ma anche a livello più propriamente stilistico, specie grazie alla presenza sanguinetiana all'interno del movimento letterario OpLePo (Opificio di Letteratura Potenziale),<sup>17</sup> versione nostrana dell'originale gruppo francese OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentielle), fondato nel 1960 dall'ingegnere e matematico François Le Lionnais e dallo scrittore Raymond Queneau,<sup>18</sup> il quale ne designa il percorso da intraprendere e le tecniche da utilizzare tenendo come punto di riferimento la nozione fondamentale di vincolo (*contrainte*). Quest'ultima rappresenta, di fatto, una regola che l'autore si autoimpone per la stesura del proprio testo e che, paradossalmente, anziché limitare l'immaginazione, risulta essere motivo di grande stimolo creativo e dell'istituzione di nuove modalità per aggirare gli ostacoli, soprattutto quelli imposti dalla lingua. Alcuni esempi pratici dell'applicazione di tali vincoli possono ritrovarsi nei lipogrammi (testi in cui non si può usare una determinata lettera) o nei palindromi (sequenze di caratteri che restano invariate se lette al contrario) e, in generale, in tutto ciò che ha attinenza con il giocare con le lettere, i sintagmi, la punteggiatura e la struttura stessa dei componenti, come avviene in molti giochi enigmistici di matrice letteraria. Sanguineti stesso, nell'introduzione al volume *La Biblioteca Oplepiana*,<sup>19</sup> ci espone la sua interessante posizione circa le nozioni di *contrainte* e di poesia, fornendoci inoltre una spiegazione convincente sulla scelta di adottare, pur restando fermamente anarchico, un sistema di regole che riportano in qualche modo a un ordine costituito:

Alla domanda "cosa è la poesia?", la mia tesi può riassumersi molto brevemente in questa formula: la poesia è una mnemotecnica [...] Alla domanda: "allora, perché la *contrainte*?", "perché la *contrainte* poetica in particolare?", può risponderci che questa ha una finalità precisa: si usano delle *contraintes* per meglio memorizzare. [...] Cosa vale tutto ciò nel momento in cui si genera la scrittura? [...] Evidentemente tutte queste *contraintes* mnemotecniche diventano superflue [...] Le *contraintes* sono sopravvissute e il carattere mnemotecnico della poesia rimane intatto [...] Oggi si vive in un'età che aspira alla dissoluzione della *contrainte* e fenomeni come quelli dell'OULIPO e dell'OPLEPO si spiegano come fenomeni di reazione di fronte al per così dire "fa quel che vuoi" [...] Il passaggio dell'Oulipo e dell'Oplepo lo inter-

---

<sup>17</sup> Sito ufficiale all'indirizzo <https://www.oplepo.com/>.

<sup>18</sup> Le informazioni qui riportate provengono dal sito ufficiale dell'OuLiPo, disponibile all'indirizzo <https://www.ouliipo.net/>. Il testo-manifesto del movimento, *Cent Mille Millions de Poèmes* (R. Queneau, Paris, Gallimard, 1961), è conosciuto e citato da Sanguineti in occasione della prima giornata del seminario *Il montaggio nella cultura del Novecento*, tenuto nel 2004 per il DAMS dell'Università degli Studi di Torino e raccolto ora in E. SANGUINETI, *Un poeta al cinema* cit., pp. 21-22.

<sup>19</sup> OPLEPO, *La Biblioteca Oplepiana*, Zanichelli, Bologna 2005.

preto nel senso che l'invenzione non è più nel testo, ma nella regola; io devo inventare la regola, il testo vale solo come sua esplicazione [...] La cultura moderna è davvero una cultura dell'anarchia, nel senso forte della parola, cioè del rifiuto delle regole, salvo quelle che si autoelaborano.<sup>20</sup>

Per quanto riguarda l'opera del poeta genovese, oltre ad altri contributi più strettamente connessi all'esperienza oplepiana come *Capriccio oplepiano. Pretesti*,<sup>21</sup> un simile utilizzo di vincoli autonormativi (di cui Sanguineti si serve per aumentare la cripticità dei suoi scritti aggiungendo alla destrutturazione del linguaggio tipicamente neoavanguardista dei precisi significati ideologici),<sup>22</sup> si riscontra in quasi tutte le sue raccolte poetiche, da *Alfabeto apocalittico*,<sup>23</sup> in cui la regola seguita riguarda l'utilizzo di sostantivi iniziati esclusivamente con una determinata lettera, a *Rebus*<sup>24</sup>. Qui, in realtà, più che di regole si parla di un linguaggio, quello enigmistico, ben codificato, che viene utilizzato per permettere ai lettori-giocatori di poter ricorrere a una doppia interpretazione, data dalla soluzione del rebus e dalla decodifica della poesia, che a sua volta sta alla base della concezione stessa dell'autore: per Sanguineti, infatti, ogni testo poetico nasconde un sottotesto, un indovinello, ma a differenza del rebus, che ha una soluzione univoca, la poesia ne ha infinite<sup>25</sup>. Così, nell'edizione illustrata da Carlo Cremaschi, i testi in versi del poeta genovese si trovano a descrivere una precisa situazione, riportando la miriade di potenziali letture a un solo risultato, con tanto di lettere e indicazioni numeriche circa la lunghezza delle parole da individuare, come all'inizio del rebus 25:

con quale emblema posso definirti, se mi vedo (la frase è un 3,7,7) il mio imman-  
cabile  
pulcino, mentre mi salta su, segnato con un'U, nuovo, fuori dell'uovo?<sup>26</sup>

---

<sup>20</sup> Ivi, p. 5.

<sup>21</sup> E. SANGUINETI, *Capriccio oplepiano. Pretesti*, In Riga Edizioni, Bologna 2010 («Biblioteca Oplepiana», n. 30).

<sup>22</sup> Per un approfondimento sull'argomento si rimanda a ID., *Ideologia e linguaggio*, Feltrinelli, Milano 1975.

<sup>23</sup> ID., *Alfabeto Apocalittico*, Galleria Rizzardi, Milano 1984, con illustrazioni di Enrico Baj.

<sup>24</sup> ID., *Rebus*, Telai del Bernini, Modena 1984, con illustrazioni di Carlo Cremaschi.

<sup>25</sup> Cfr. F. VAZZOLER, *Sanguineti, Don Chisciotte, il viaggio e alcune occasioni spagnole*, in «Quaderns d'Italia», 16, 2011, pp. 197-207.

<sup>26</sup> E. SANGUINETI, *Il gatto lupesco. Poesie 1982-2001*, Feltrinelli, Milano 2002, p. 65.

Il forte legame che porta Sanguineti a lambire il variegato campo dell'enigmistica, oltre che da questa raccolta, è confermato dalla sua collaborazione con il giornalista, scrittore e semiologo Stefano Bartezzaghi,<sup>27</sup> il quale, in occasione della pubblicazione della raccolta sanguinetiana *Quattro haiku*,<sup>28</sup> scrive un'interessante prefazione, in cui evidenzia il nesso tra la disciplina di cui egli si occupa nella rubrica "Lessico e Nuvole" (sul «Venerdì di Repubblica») e lo *haiku*, componimento poetico tradizionale della poesia giapponese, composto da tre versi per complessive diciassette more (schema 5/7/5) e caratterizzato dai toni semplici, senza alcun titolo o fronzoli lessicali e retorici, ma con un'immediatezza espressiva potente:

1.  
sessanta lune:  
i petali di un haiku  
nella tua bocca:
  
2.  
l'acquario acceso  
distribuisce le rane  
tra le cisterne:
  
3.  
è il primo vino:  
calda schiuma che assaggio  
sulla tua lingua:
  
4.  
pagina bianca  
come i tuoi minipiedi

---

<sup>27</sup> Anche Bartezzaghi condivide con Sanguineti l'interesse per il gioco (non solo enigmistico), il quale è riscontrabile in molte sue opere, tra cui si segnala specialmente S. Bartezzaghi, *La ludoteca di Babele. Dal dado ai social network: a che gioco stiamo giocando?*, UTET, Torino 2016. Il volume, partendo dalla ricerca di una definizione di gioco e dalle lezioni di Johann Huizinga e Roger Caillois, citerebbe direttamente il poeta genovese (v. p. 255) e approderebbe ad una tesi affine a quella proposta dal professore Peppino Ortoleva in alcuni suoi saggi, come *Dal sesso al gioco. Un'ossessione per il XXI secolo?*, *Espress*, Torino 2012.

<sup>28</sup> E. SANGUINETI, *Quattro Haiku*, Ogoopogo-ETRA/ARTE, Agromonte-Napoli 1995. L'edizione, oggi fuori commercio e stampata per un totale di settanta esemplari numerati e firmati, presenta quattro acquerelli con punzonature di Cosimo Budetta e una nota introduttiva di Stefano Bartezzaghi. Sia i testi che le opere non hanno titolo; i quattro componimenti sono attualmente compresi nella sezione *Stravaganze (1992-1996)* di ID., *Corollario cit.*, p. 78 e in ID., *Il gatto lupesco. Poesie 1982-2001*, Feltrinelli, Milano 2002, p. 324, ora disponibile in una nuova edizione introdotta da Erminio Riso (Feltrinelli, Milano 2021).



di neve nuova:<sup>29</sup>

Per quanto impostate su una metrica piuttosto rigida, le regole dell'*haiku* non sono considerate da Sanguineti una *cointrante* sufficientemente forte e, come si evince dai testi, non vengono sempre rispettate, a differenza di quelle più esplicitamente ludiche provenienti dall'esperienza oplepiana e dall'enigmistica vera e propria e presenti, ad esempio, in *Acrostichetto*<sup>30</sup> o *Similsonetto speculare*:<sup>31</sup>

dure dolcezze ha dato, a me, una donna:  
elaborò emorragiche emizampe,  
brividi brevi di bestiale bisturi,  
operando operose operazioni,  
raschiando, rosicchiando, rovinandomi,  
aprendo in me acerbissime aperture:  
haiàhi, haihài, haihài, haiàhi, haihài!  
hoimemì, hoimemì, hoimemimè!  
aiuta l'anestetizzato anemico,  
riparalo, restauralo, riciclatolo:  
oversoccorri me, l'opaco occiduo,  
benigna e brusca e blanda, alla mia bara:  
ecodopplerizzando l'edoardo,  
dolci durezza gli ha dato una donna:<sup>32</sup>

Il tema del gioco, di parole e non, si ripresenta anche in diversi articoli appartenuti all'autore e assunti come prove di questa sua profonda passione. La sua curiosità intellettuale e, soprattutto, la sua ricerca infinita in ambito lessicale, si sono infatti nutrite in maniera onnivora di tutte le fonti d'informazione disponibili, tra le quali un ruolo fondamentale è stato rivestito dalla stampa in ogni sua forma, specializzata e generalista, colta e popolare, la cui conoscenza da parte del poeta genovese viene attestata più volte anche all'interno della sua produzione: «Sopra un tavolo c'era qualche giornale, qualche rivista. Allora, io prendo un vecchio numero di "D" (che è la "Repubblica delle Donne")». <sup>33</sup> La lettura e il confronto tra i documenti conservati nelle teche della *Sanguineti's Wunderkammer* sono in questo senso impre-

---

<sup>29</sup> *Ibid.*

<sup>30</sup> Cfr. ID., *Corollario*, p. 79.

<sup>31</sup> Cfr. ID., *Capriccio oplepiano. Pretesti*. Il sonetto, scritto il 19 gennaio 2009, è di fatto un poliacrostico, ovvero un testo nel quale le prime lettere di ogni verso, lette dal primo fino a metà (e viceversa), danno lo stesso nome che, in questo caso, è quello della persona a cui la poesia è implicitamente dedicata (Deborah).

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

<sup>33</sup> ID., *L'orologio astronomico*, Le Verger, Illkirch 2002, cit., 11.



scindibili e assai utili per ricostruire le diverse sfaccettature del rapporto di Sanguineti con il gioco, al fine della cui trattazione conviene tuttavia fare un passo indietro, introducendo il concetto di “nuova ludicità”.

Negli studi sull’origine e la rilevanza dell’attività ludica per l’evoluzione dell’uomo, oltre a quella del già citato Caillois, una delle voci più riconosciute è quella dello storico olandese Johan Huizinga, il quale analizzò per primo la cultura *sub specie ludi*, individuando un principio ludico in riti religiosi, guerre e altri eventi socialmente simili.<sup>34</sup> Famoso è il suo concetto di *homo ludens*, indicante un soggetto che gioca “per vocazione culturale”, in quanto è la cultura stessa ad avere carattere ludico e questa, di fatto, è condizione necessaria per la sua formazione. All’*homo ludens* Huizinga contrappone poi l’*homo faber*, soggetto creatore che produce e lavora, suddividendo le due categorie in base al tipo di attività ad esse riconducibili: svago e piacere da una parte, effettiva creazione di beni materiali dall’altra. A tale bipartizione, però, lo storico Peppino Ortoleva aggiunge la categoria di *homo ludicus*,<sup>35</sup> che supera e allo stesso tempo fonde insieme le due distinzioni antecedenti per delineare un nuovo soggetto di stringente attualità, sorto in virtù del fatto che

l’avvento dei social media e l’evoluzione di connettività e portabilità costringono a ripensare la definizione stessa di “ludico”, divenuta ora una qualità esplicita e contemporanea ai media. Dal “ludico” si passa alla “ludicità”, dal “gioco” si passa alla “giocosità”, dal *ludens* di Huizinga si passa al *ludicus*. Il gioco viene considerato come una modalità dell’agire che può attivarsi ovunque e con qualunque strumento.<sup>36</sup>

La nuova ludicità, o “semi-ludicità”, è quindi un fenomeno che si delinea in parte grazie al progresso tecnologico, in parte grazie a fattori sociali come la riorganizzazione del tempo di vita e un graduale assorbimento delle pratiche ludiche da parte di settori, come quello lavorativo, che fino a qualche tempo fa le escludevano a priori, ponendosi ai loro antipodi: ciò ha di fatto causato lo scioglimento di quell’ipotetico cerchio magico<sup>37</sup> che separava gioco e realtà, trasformando così ogni luogo e occasione in una potenziale partita e ogni individuo in un perenne giocatore.

Per ricongiungerci con la *Wunderkammer*, tale discorso risulta particolarmente calzante, poiché numerosi articoli e ritagli collezionati da Sanguineti evidenziano proprio il passaggio da *homo ludens* a *homo ludicus* descritto da Ortoleva e iniziato

<sup>34</sup> J. HUIZINGA, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element of Culture*, Routledge & Kegan Paul, London 1949.

<sup>35</sup> P. ORTOLEVA, *Dal sesso al gioco. Un’ossessione per il XXI secolo?*, Espress, Torino 2012.

<sup>36</sup> M. SALVADOR, *Il videogioco* cit., p. 51.

<sup>37</sup> Secondo la definizione di Huizinga, esso consisterebbe in un «temporary world within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart» (J. HUIZINGA, *Homo Ludens* cit., p.10).

a cavallo del nuovo secolo, periodo storico al quale fanno appunto riferimento anche i documenti presi in considerazione, che risalgono alla fase più matura del poeta genovese, ma in cui permangono, con le dovute evoluzioni e aggiunte, l'attenzione costante per l'attualità e gli interessi di gioventù. Tra di essi, ad esempio, si ricorda il gusto per le tematiche erotiche, attestato da Sanguineti in diverse occasioni, come nelle interviste rilasciate a Giuliano Galletta e raccolte in *Sanguineti/Novecento*, dove egli sostiene peraltro che «ogni fenomeno di scrittura [...] per non dire ogni fenomeno, si appoggi su pulsioni libidiche più o meno trasparenti». <sup>38</sup> In questo senso, il modello di umanità introdotto dalla nuova ludicità torna utile ancora una volta, poiché effettua in realtà un passaggio doppio, andando a sostituire con il prototipo giocoso dell'*homo ludicus* anche quell'esemplare di *homo eroticus* tipico del secolo scorso, affermatosi soprattutto grazie ai dettami di tanta psicanalisi, da Freud in avanti, e alla conseguente liberazione sessuale che ne è derivata. Il vasto universo del sesso che all'inizio del Novecento si apriva in tutta la sua misteriosa essenza risulterebbe ora, tuttavia, «fin troppo esplorato e una fonte di energia in via di esaurimento», <sup>39</sup> lasciando spazio ad un approccio più ludico che, qualora non arrivi a sostituire *in toto* l'istinto sessuale, si affianca ad esso influenzandolo su vari fronti. Questo è quanto emerge da articoli come *Dal sesso ai videogiochi ecco le nuove dipendenze*, <sup>40</sup> *Gli strani amori dell'era virtuale* <sup>41</sup> o *Ti amo in tre minuti*, <sup>42</sup> dove è evidente quel ripiegamento verso una sfera più rassicurante e meno seria, in direzione di un modo ludico di affrontare i rapporti che scaturisce direttamente dalla condizione d'instabilità e fluidità degli affetti in cui si ritrova l'uomo postmoderno. <sup>43</sup>

Tale condizione, unitamente al fatto che «la sessualizzazione del mondo ha avuto una funzione potentissima di secolarizzazione [*favorendo*] la caduta di alcuni dei legami che più vincolavano l'essere umano nei suoi aspetti più intimi alle istituzioni religiose», <sup>44</sup> ha reso necessaria la fondazione di nuovi riti e forme di cerimonialità intermedia, tratte altresì dal repertorio ludico, come dimostra l'articolo *Nati sotto la pioggia*, <sup>45</sup> in cui Sanguineti sottolinea l'espressione anglofona *baby shower*,

<sup>38</sup> E. SANGUINETI, *Sanguineti/Novecento. Conversazioni sulla cultura del ventesimo secolo*, a cura di G. Galletta, Il Nuovo Melangolo, Genova 2005, cit., p. 101.

<sup>39</sup> P. ORTOLEVA, *Dal sesso al gioco* cit., p. 134.

<sup>40</sup> Centro Studi Interuniversitario *Edoardo Sanguineti*, Archivio Sanguineti's Wunderkammer (d'ora in avanti ASW), Riviste597, 598,599.

<sup>41</sup> ASW, GrandiFormati780.

<sup>42</sup> ASW, Riviste275

<sup>43</sup> Per il concetto di fluidità degli affetti si rimanda a Z. Bauman, *Modernità liquida*, Laterza, Roma-Bari 2002.

<sup>44</sup> P. ORTOLEVA, *Dal sesso al gioco* cit., p. 138.

<sup>45</sup> ASW, Riviste420

termine indicante «la festa che le amiche [...] organizzano a ripetizione per far piovere regali su fidanzate, promesse spose, mamme in attesa».<sup>46</sup> Qui il nesso con il gioco è riscontrabile sia materialmente nell'entità di gran parte dei regali destinati al nascituro (per lo più giocattoli), sia nell'atto in sé e per sé che, a ben vedere, sembra ricalcare una sorta di vincita alla lotteria, l'assegnazione di un premio alla fine di quell'implicita competizione per la vita avvenuta a livello biologico e conclusasi, appunto, con la fecondazione da parte del "corridore migliore" e la successiva nascita del bebè, futuro consumatore già avviato al mercato e giocatore all'interno di un sistema-mondo sempre più simile a una partita. L'abbandono dei rituali tradizionali, tuttavia, sembrerebbe investire maggiormente quelli legati a una dimensione religiosa, lasciando pressoché intatti gli altri, in cui spesso già sono presenti, con più o meno evidenza, i "semi" della nuova ludicità: è il caso tratteggiato nei ritagli di rivista *Il gioco del Buzkashi*<sup>47</sup> e *Oristano, il mistero della Sartiglia*<sup>48</sup> dove, tra legami con la sfera politica e derivazioni di gusto pagano, i momenti che si delineano si configurano come un vero e proprio Carnevale, richiamando ancora una volta il tema sanguinetiano del travestimento e del teatro, nel quale «si intravede una sorta di rito laico che è insieme [...] estrinsecazione di significati interiori sul rapporto delle parole in scena, e ricerca collettiva di un senso in qualche modo unificante».<sup>49</sup>

Vero protagonista della nuova ludicità è però il videogioco che, come il nome stesso suggerisce, è caratterizzato da una natura insieme interattiva e audiovisiva, la quale si presterebbe ancor più di quella dei giochi analogici ad un connubio con le innovazioni tecnologiche, uno dei fattori concomitanti all'origine del passaggio da *homo ludens* a *homo ludicus*. Infatti, con l'avvento di Internet, del web 2.0 e di dispositivi altamente sofisticati come smartphone, tablet e pc di nuova generazione, il videogioco ha subito mutazioni sia per quanto riguarda il suo aspetto e le modalità di gioco, sia per quanto concerne la sua fruizione, la quale può ormai avvenire pressoché ovunque e in qualunque momento: grazie alla rivoluzione dei *casual games*, che non richiedono un lungo *gameplay* o comandi impegnativi, ma anzi godono di una natura definibile come interstiziale in virtù del loro ruolo di "tappabuchi" quotidiano, è stato possibile rendere ancora più permeabile la membrana di separazione tra gioco e vita, finzione e realtà, fino ad annullarla definitivamente. Inoltre, se dapprima questi giochi *casual* venivano veicolati da specifiche console portatili finalizzate al solo intrattenimento videoludico, come DS e Wii di Nintendo, ben presto la loro particolare semplicità e brevità ha favorito un assorbimento sempre più ingente

<sup>46</sup> *Ibid.*

<sup>47</sup> ASW, Riviste99, 10, 101, 102.

<sup>48</sup> ASW, Riviste298, 299, 300.

<sup>49</sup> M.D. PESCE, "Il travestimento" ovvero della poetica teatrale di Edoardo Sanguineti cit.

da parte degli apparati telefonici mobili, facendoli confluire quasi completamente al loro interno e trasformandoli, di fatto, in *mobile games*. La capillare diffusione dei suddetti, dunque, si spiega a partire dall'importanza assoluta che ha assunto oggi il telefono cellulare, strumento giunto ormai ben al di là della sua primigenia funzione comunicativa, come si constata nell'articolo *Ossessione telefonino*,<sup>50</sup> in cui peraltro viene messo in luce il circolo virtuoso creatosi tra videogiochi e smartphone, per cui i primi sono stati incorporati nei secondi proprio al fine di renderne l'utilizzo più familiare, addomesticando il nuovo *medium*.

Accanto a *casual* e *mobile games*, poi, si profila un'altra coppia inedita di categorie di videogiochi, i quali intrecciano una relazione ancora più stretta con le tecnologie che li veicolano e, in particolare, con Internet: sono i cosiddetti *social* e *browser game*, prodotti principalmente gratuiti e giocabili all'interno di social network, come Facebook, o più genericamente su browser. Anch'essi si basano

su architetture molto semplici e su azioni ripetute a distanza di tempo. [...] Il giocatore è incentivato a ricollegarsi a intervalli regolari per portare a termine le azioni che in quel momento gli sono concesse [...] il gioco prosegue volenti o nolenti e i migliori giocatori sono quelli che si collegano più spesso, seguendo con precisione la successione dei tempi di ricarica. La natura *free-to-play* di queste applicazioni non è assoluta. La valuta virtuale con cui acquistare i beni nel mondo di gioco è ottenibile attraverso la realizzazione di obiettivi ma anche acquistabile con denaro reale. Spendendo, un giocatore può ottenere diverse agevolazioni [...] il grande numero di oggetti acquistabili rende l'esperienza molto più vicina a quella di un collezionista che a quella di un giocatore.<sup>51</sup>

Esempio della tipologia appena descritta risulterebbe essere allora il rinomato *Second Life*, gioco classificato come MMORPG (*Massive Multiplayer Role Playing Game*), che permette di interpretare un ruolo in un universo sintetico, in una realtà virtuale in cui, di fatto, l'esperienza ludica messa in atto comprende anche, e soprattutto, una sorta di compravendita e collezione di *items*, acquistabili tramite *Linden Dollars* o, alternativamente, denaro reale. Il fenomeno, esploso nei primi anni Duemila e di formidabile *appeal*, ha coinvolto una schiera inusitata di giocatori, destando a più riprese anche l'interesse di Sanguineti, come si evince dai numerosi articoli sull'argomento da lui conservati, tra cui *Nessuno è triste nel mondo che non c'è*,<sup>52</sup> *I miei primi secondi giorni*<sup>53</sup> e *La mia prima seconda vita*,<sup>54</sup> dove i lemmi spogliati

---

<sup>50</sup> ASW, Riviste259, 260, 261, 262.

<sup>51</sup> M. SALVADOR, *Il videogioco* cit., p. 57.

<sup>52</sup> ASW, GrandiFormati540

<sup>53</sup> ASW, GrandiFormati162

<sup>54</sup> ASW, Riviste593, 594, 595.

fanno per lo più riferimento ad elementi specifici del gioco: *newbies*, *freebies*, *teletrasporto*, *lindens*, *money tree*, *client-server*, *real life*. Giochi come questo, assieme alle principali piattaforme *social*, fondano «su un modello giocoso (volontario, basato su regole convenzionali e su un ambiente condiviso) relazioni sociali non necessariamente a finalità ludiche»,<sup>55</sup> creando vere e proprie *community* online di appassionati, giocatori o anche solo semplici utenti che condividono idee, interessi e opinioni, dando spesso luogo a movimenti *grassroots*, *fanbase* e nuove sottoculture, da quelle descritte in *Metà hippy metà cyberpunk*<sup>56</sup> a quella *geek* di *Umano, tecno umano*.<sup>57</sup>

Tornando all'interno della produzione sanguinetiana, la cui natura intrinsecamente ludica è stata ormai appurata, se tanti sono i riferimenti al gioco analogico,<sup>58</sup> altrettanti risultano quelli diretti alla sua variante più tecnologicamente avanzata: nella tessera 28 dell'*Orologio astronomico*, ad esempio, si parla di *Labyrinth*,<sup>59</sup> videogioco tratto dal film omonimo che evidenzia il *topos* del labirinto, estremamente caro a Sanguineti già a partire dalla sua prima raccolta poetica,<sup>60</sup> e rende ragione, in virtù delle sue regole (il giocatore può usare un *avatar* maschile o uno femminile), del personaggio conosciuto come A., retaggio del precedente romanzo del poeta genovese,<sup>61</sup> e dell'orologio astronomico che in esso sembrerebbe comparire, sebbene la voce narrante avverta che potrebbe esserci confusione e che il videogioco in questione potrebbe essere un altro, *The Daedalus Encounter*.<sup>62</sup> Il discorso continua nella tessera successiva, in cui il protagonista sostiene di aver visto «una quantità spaventosa di videogiochi» e di essersi spesso emozionato, ricordandosi di *Magic Carpet*<sup>63</sup>

<sup>55</sup> P. ORTOLEVA, *Dal sesso al gioco* cit., p. 114.

<sup>56</sup> ASW, Riviste452

<sup>57</sup> ASW, GrandiFormati1376

<sup>58</sup> In E. SANGUINETI, *Capriccio italiano*, Feltrinelli, Milano 1963, si fa riferimento ad un gioco di carte in diverse tessere (nella XXXIV e nella XXXIX, ad esempio), al gioco delle sedie (XLIX), al tennis (LII), all'altalena (CVI) o alla bambola (LXIX), figura che troverà spazio, tra l'altro, anche nell'incipit del successivo *Il Giuoco dell'oca*, in cui «una bambina, intanto, giuoca lì con la palla» e il narratore la tocca, proprio «come si tocca una bambola» (Id., *Il giuoco dell'oca* cit., I).

<sup>59</sup> J. Henson, *Labyrinth*, 1986, UK-USA, colore, 101'. La Lucasfilm Games, ispirandosi al film, sviluppò un videogioco omonimo, di genere avventura grafica, distribuito su Commodore 64 e Apple II nel 1986. È verosimilmente a questo gioco che si fa riferimento nel libro. Per un approfondimento si rimanda anche a E. SOTGIU, *Il Giuoco dell'oca nella trilogia di Edoardo Sanguineti*, in «Italianistica. Rivista di Letteratura Italiana», XLV, 2, maggio/agosto 2016.

<sup>60</sup> E. SANGUINETI, *Laborintus*, Magenta, Varese 1956. Citare qui l'edizione di *Laborintus* commentata da Erminio Risso (Lecce, Manni, 2020).

<sup>61</sup> Nella tessera 9 si ha l'introduzione di questo personaggio, che «sarà A., anche se c'è già quell'A., che è una ragazza», mentre la tessera 28 si apre con l'arrivo di «A., che è l'A. ragazzo, questa volta. Ma, detto fra di noi, può essere anche la ragazza, non importa». Questa «scissione dell'identico» ricalca, appunto, quella che avviene ne *Il giuoco dell'oca*, nel momento in cui il protagonista si divide in io maschile e io femminile.

<sup>62</sup> *The Daedalus Encounter*, Mechadeus e Lifelike Productions, UK, 1995.

<sup>63</sup> *Magic Carpet*, Bullfrog Productions, UK, 1994.

e di *Pac Man*,<sup>64</sup> che a lui «interessava soltanto perché c'era un labirinto», e di aver perso di vista il vero obiettivo, l'orologio di Strasburgo, ma non «il pretesto, almeno, per passare da un gioco all'altro».<sup>65</sup> Quest'ultima frase potrebbe suonare come una sorta di dichiarazione poetica da parte di Sanguineti, un monito personale a rimanere fedele al proprio credo ideologico senza restare invischiato nel gioco del romanzo e del linguaggio, il quale, svuotato da una dimensione ulteriore e più profonda di significati e valori, risulterebbe sterile e fine a se stesso: la «conversione» ad altri credo (in questo caso ai videogiochi), non deve essere infatti piena, perché, come l'autore ricorda, «Come fai a convertirti? Ci sono troppe cose, in genere. C'è troppo di tutto. Ho provato a collezionare mille cose, in vita mia. Se ti converti davvero, sei perduto. Guai!».<sup>66</sup>

Una simile affermazione conduce inevitabilmente a riflettere sulla posizione di primo piano che il collezionismo, in tutte le sue più svariate forme, riveste per l'autore in questione, evidente nel suo approccio interdisciplinare e onnicomprensivo, in linea con la postmodernità, con il citazionismo (o vampirismo)<sup>67</sup> praticato dal Gruppo 63 e con l'idea di montaggio quale principio generale di realtà. Tuttavia, se si considera che, tra tutti i collezionismi messi in atto da Sanguineti, in realtà ve n'è almeno uno capace di profonda e totale "conversione" dell'autore, e cioè quello di parole, si riscontra subito la contraddizione insita nella precedente dichiarazione o, più velatamente, una sottile ammissione sull'importanza e trasversalità assoluta della passione lessicografica che accompagna il poeta per tutta la sua esistenza, con naturandosi talmente tanto nel suo modo di fare da non risultare uno dei mille credi a cui aderire, ma l'unico, di fatto, che può contenerli tutti. Tale ossessione da «lessicomane ufficiale semiautopatentato»<sup>68</sup> si riscontra innanzitutto nell'utilizzo di un linguaggio costruttivo e impegnato, che attraverso la decostruzione sintattica e la scelta di un lessico fortemente ancorato alla realtà delle cose si propone come strumento e veicolo dell'ideologia d'avanguardia, contro la società capitalistica e quel mercato-museo in grado di trasformare in merce perfino l'arte.<sup>69</sup>

---

<sup>64</sup> *Pac Man*, Namco, Giappone 1980.

<sup>65</sup> E. SANGUINETI, *L'orologio astronomico* cit., 29.

<sup>66</sup> *Ibid.*

<sup>67</sup> Per un approfondimento sul concetto di cannibalismo o vampirismo letterario, modello di appropriazione culturale che fa del «riuso creativo» il suo sistema operativo prediletto, connettendosi in questo anche a quel collezionismo di parole e citazioni di matrice squisitamente sanguinetiana, si rimanda a C. ALLASIA, *Intorcinata come un budello: per un «misenabismo» della cultura novecentesca*, in «Sinestesie», 17, 2019, p. 39.

<sup>68</sup> Definizione tratta dall'articolo E. SANGUINETI, *Memorie di un lessicomane*, in «L'Unità», 08 aprile 2004.

<sup>69</sup> Cfr. ID., *Ideologia e linguaggio*, p. 65.



Senza addentrarsi troppo in quel labirinto che costituisce «la via giusta per chi arriverà, in ogni caso, sempre troppo presto alla meta (e questa meta è il mercato)»,<sup>70</sup> è interessante però, a questo punto, notare come il discorso sul collezionismo venga introdotto da Sanguineti in un brano incentrato sulle tematiche videoludiche: se il fulcro delle ricerche e delle «distrazioni»<sup>71</sup> del poeta genovese parte e fa ritorno sempre e inesorabilmente al verbo scritto, al linguaggio e, più in generale, alla letteratura, è allora doveroso osservare lo stretto legame che intercorre tra quest'ultima e la ludicità, la quale «costituisce una macchina impareggiabile per fabbricare situazioni: sia nel senso di forgiare universi immaginari (ma singolarmente coerenti, anzi regolari e regolati), sia nel senso di esplorare e riscrivere da punti di vista inattesi le esperienze reali».<sup>72</sup> Questa relazione, peraltro, sembra nascere in modo del tutto naturale, per similarità e contiguità di un campo rispetto all'altro, dal momento che entrambe le forme culturali risultano produrre testi strutturati in grado di porsi come specchio della realtà e, allo stesso tempo, contribuire attivamente alla sua invenzione e ad un suo continuo rimodellamento.

Il gioco, specialmente nella sua declinazione audiovisiva (il videogioco), è infatti strettamente legato ad un carattere di tipo narrativo e alla capacità di raccontare storie, come sostiene Janet Murray,<sup>73</sup> massima esponente della posizione narratologica all'interno del dibattito circa lo statuto del mezzo videoludico, ma è anche, come ricorda l'esponente principale della posizione ludologica, un *cybertext*, un "testo ergodico" il cui attraversamento richiede al lettore «uno sforzo non banale», tramite il quale si «effettua una sequenza semiotica, un'operazione di selezione, di costruzione quasi fisica, niente che le varie interpretazioni del concetto di "lettura" abbiano mai considerato».<sup>74</sup> Tra questi due poli opposti, che considerano e studiano il videogioco rispettivamente come *medium* narrativo e come *medium* esclusivamente ludico (in cui interattività e *gameplay* sono aspetti preponderanti), si schiude però una terza via: per Jesper Juul,<sup>75</sup> ad esempio, il videogioco sarebbe un oggetto duale composto sia da regole reali, sia da narrazioni finzionali, entrambe funzionali le une alle altre (la narrazione orienta la comprensione delle regole e queste, essendo implementate e gestite da un codice informatico, possono costruire mondi finzionali più complessi

---

<sup>70</sup> W. BENJAMIN, *Parco centrale*, in *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, Einaudi, Torino 1995, p. 136, parentesi mie.

<sup>71</sup> Si rimanda a C. ALLASIA, *La testa in tempesta. Edoardo Sanguineti e le distrazioni di un chierico* cit., p. 9.

<sup>72</sup> P. ORTOLEVA, *Dal sesso al gioco* cit., p. 91.

<sup>73</sup> Per una comprensione della posizione narratologica si rimanda a J. MURRAY, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, Cambridge 1997.

<sup>74</sup> E. AARSETH, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* cit., pp. 1-2.

<sup>75</sup> J. JUUL, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge 2005.



rispetto ai giochi tradizionali). Anche lo studioso e game designer Ian Bogost si inserisce nella discussione come mediatore, asserendo addirittura che attraverso le regole si possano raccontare storie, secondo una visione del videogioco come sistema procedurale utilizzabile a guisa di espediente retorico.<sup>76</sup> Se, quindi, l'essenza dell'attività ludica può comprendere aspetti tipici del testo letterario, quest'ultimo, oltre a venire organizzato come un gioco in alcuni casi specifici, pone, attraverso il patto romanzesco tra autore e lettore, una «attestazione di fittività»<sup>77</sup> che richiama il carattere finzionale del gioco e, tuttavia, richiede al lettore di aderirvi prendendolo sul serio, secondo quella rinomata nozione di “sospensione temporanea dell'incredulità” che vale genericamente per ogni opera d'invenzione finzionale.<sup>78</sup> È così che il gioco, sia nella sua accezione di *ludus* che in quella di Παιδιά, trova in questa situazione letteraria una sorta di attualizzazione e di ricomponimento delle sue differenti anime, che convergono e convivono sulla pagina scritta.

Prova tangibile di quanto appena evidenziato la si individua anche nella prosa sanguinetiana e, specialmente, nel già citato *Il giuoco dell'oca*, il cui epilogo conclude la storia con l'immagine consueta di quel «saltimbanco sopra la botte»<sup>79</sup> che altri non è che Sanguineti stesso, il quale si ritrova a navigare nella sua bara-botte-barca<sup>80</sup> assieme a tutte quelle figurine che l'hanno accompagnato in questo viaggio romanzesco, personaggi appartenenti alla cultura pop da cui egli attinge a piene mani (da Marilyn Monroe a Mandrake, da John Kennedy a Paola Pitagora), apparsi epifanicamente in modo del tutto casuale e slegato dal contesto originario, passeggeri della grande nave che soltanto in conclusione prende il nome de «IL DILETTEVOLE

---

<sup>76</sup> Per una conoscenza approfondita di tale teoria si rimanda ai due volumi di I. BOGOST, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, MIT Press, Cambridge 2006 e *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, Cambridge 2007.

<sup>77</sup> P. LEJEUNE, *Le pacte autobiographique*, Seuil, Paris 1975, p. 27.

<sup>78</sup> Teorizzata da S.T. COLERIDGE in *Biographia Literaria*, 1817, cap. XIV, la “sospensione temporanea dell'incredulità” è da intendere come «la particolare volontà del lettore di sospendere le proprie facoltà critiche allo scopo di ignorare le incongruenze secondarie e godere di un'opera di fantasia».

<sup>79</sup> E. SANGUINETI, *Il giuoco dell'oca* cit., CXI.

<sup>80</sup> Sebbene il rimando resti piuttosto implicito, il film a cui si ispira Sanguineti per la costruzione del protagonista, designato inizialmente come un cadavere chiuso in una bara, è *Vampyr* di Carl Theodor Dreyer, uno dei registi prediletti dall'autore assieme al suo “erede naturale” Lars Von Trier, che egli analizza in parallelo e dalla cui filmografia prenderà le mosse per *L'orologio astronomico*. Dal primo l'autore riprende soprattutto l'idea dello sdoppiamento e della metamorfosi del personaggio principale, che nella pellicola è addirittura triplicato grazie all'*escamotage* del sogno e della visione *post-mortem* da dentro la bara, mentre nel libro passa da salma in decomposizione nel feretro a mummia nel sarcofago, per poi trasformarsi, in un gioco di *mimicry* sempre più vorticoso, in entità duale, maschile e femminile, dentro e fuori da una botte, che poi diverrà una barca.

GIUOCO DELL'OCA»,<sup>81</sup> sancendo letteralmente con la parola «FINE» l'unione, tentata anche dal *Capriccio*, tra gioco e letteratura, e, più in generale, tra finzione e realtà.

---

<sup>81</sup> ID., *Il giuoco dell'oca* cit., CXI. Per un approfondimento su questa e su altre tematiche legate alla prosa sanguinetiana si rimanda anche a C. ALLASIA, *La testa in tempesta. Edoardo Sanguineti e le distrazioni di un chierico*, Interlinea, Novara 2017.