

TOMMASO LANDOLFI O DEL COSTRUIRE CONGEGNI LETTERARI

di Francesco S. Mangone

Sempre lo sforzo letterario di T. Landolfi si articola intorno alla costruzione attenta, maniacale e *stramba* di macchinette letterarie che possano suscitare nel paziente lettore, innanzitutto, lo stupore il raccapriccio o, operando leggere modifiche, trappole ontologiche per catturare il *caso* e mutarlo in evento prevedibile. E' sempre un sistema di regole trafilato su piani variabili, quanto la semantica ne può immaginare (ecco com'è che la sua preferenza va al racconto breve); alla fine del suo complesso manipolare con le parole (la sua passione tenera e terribile) il suo piacere fisico (innanzitutto) è quello eliminando la casualità di ritrovarselo nella moltiplicazione dei segni-sistemi.

Letteratura e gioco, dunque, sono facce della stessa medaglia, *management* sublime e autoironico che immilla la letteratura e conduce la vita sempre al suo limite, a misurare il tempo che c'è tra follia e ragione, l'indicibile e il narrabile.

Il compito del giocatore-scrittore (la differenza a questo punto è solo di *genere*, meglio: "delle due l'una"), di colui che vuole abolire l'evento casuale è realizzare il congegno perfetto, di costruire un sistema che sappia anticipare il futuro e dunque mutarlo in evento previsto: gioco e letteratura si fanno, dunque, ontologia (tempo unico).

(le strategie del racconto)

Sempre in ogni giocata l'attore-giocatore simula una vita che tenta di giocare la morte. La passione per il gioco viene dall'evidenza insopportabile della morte (l'unica certezza dopo la nascita). La necessità (le strategie che si usano per giocare) è la pura ingenuità di poter imbrigliare il destino quale risultato d'una giocata e farla deviare a proprio favore. L'uso della maschera o delle maschere, l'astuzia di non farsi trovare alla fine della catena semantica dove la logica vorrebbe, come nel dialoghetto tra Moshe e Daniel riportato da J. L. Borges in *Evaristo Carriego*, ove il tema centrale è il gioco detto "truco",

"Dove vai, Daniel?" disse uno.

"A Sebastopoli" disse l'altro.

Allora Moshe lo guardò fisso e poi esclamò: "Tu menti, Daniel. Mi rispondi a Sebastopoli perché io pensi che tu vai a Niznij-Novgorod, ma la verità è che tu vai davvero a Sebastopoli. Tu menti, Daniel!"

Gioco e racconto si stanno di fronte, perché quest'ultimo è il prolungamento del primo e viceversa perché entrambi con strategie diverse vogliono gabbare da versanti differenti il comune nemico, il *caso*. Il gioco non può non essere raccontato, commentato, immillato perché solo così ci si allontana dalle procedure che ci tengono e possiamo giocare a nostra volta il gioco.

(il piacere della parola)

Se il problema è eliminare il *caso*, la costruzione di congegni perfetti ha bisogno per funzionare d'un altro piano del raddoppio, quello della parola. Ecco perché si può dire con Italo Calvino –lo accosta a G. Leopardi– del suo prezioso lavoro di disepellimento della lingua italiana, fino a giungere a ciò che G. Agamben dice (a proposito del "Fanciullino" di G. Pascoli) della sua teoria sulla "glossa" quale poetica del silenzio. Per Landolfi la costruzione della frase diviene il minuto lavoro dell'orafo che calibra con dovizia aggettivi, verbi e sostantivi così che il manufatto diviene inimmaginabile in un'altra composizione. Tutto nel trafilato d'una linearità che esalta la sintassi fino a farla inceppare ogni qual volta (alla fine del racconto) o manca il reale (la troppa precisione) o lo inzeppa di forme desuete fino a farlo disseccare.

Una preminenza della letteratura (in senso generale) sulla realtà gli viene da lontano, dalla prima infanzia, come racconta in *Prefigurazioni: Prato*: "... avevo una sorte di religioso, e superstizioso, amore e

terrore della parole (che mi è rimasto poi a lungo), sulle quali concentravo tutta la carica di realtà...; più semplicemente, le parole erano quasi le mie sole realtà”, e più avanti completa il suo pensiero sostenendo che “l'uomo decade e involgarisce, si fa grosso e ottuso, secondo o quando decade in lui il senso religioso delle parole.”

In effetti dietro il raccontare non c'è la realtà d'un concetto, c'è il gioco d'una discesa che è dentro la lingua (l'italiano innanzitutto, senza dimenticare Landolfi traduttore dal russo, dal tedesco, dal francese e dallo spagnolo). In questo tesoro linguistico stratificato, che non conduce da nessuna parte, se non nel fatto che come un ragno attira la sua preda, l'incanta con la meraviglia dei suoi saloni linguistici, così che solo alla fine d'un tale maneggio, la vittima (il lettore) si trova sperduto in una terra dell'impossibile, a sapere che, nel frattempo, la sua mente misteriosamente ha imparato a tessere il luminoso disparire dell'attimo.

(Il testo corpo si moltiplica)

Landolfi, sulla scia della nascita del romanzo nel Settecento inglese, accentua, fino a farlo stridere ferocemente, il senso dell'apparenza e della realtà, ove la finzione, il camuffamento lo sviamento è tutto ciò che si raccoglie per dire della società prima *mercantile* e ora della *comunicazione*, per cui se “il romanzo (era) il prodotto di una economia di mercato”, come dice Leonard J. Davis. Nel nostro caso il gioco del travestimento viene così esasperato che a essere scambiato questa volta è l'uomo, l'individuo stesso quale merce sempre rinnovabile sul mercato, così che non ci sono più tabù e recinzioni possibili, il corpo umano affatto è manipolato e capovolto come fosse una tasca, a operare nuove mutazioni.

Nel racconto *Il lupo mannaro* la scrittura di Landolfi, partendo da un senso già dato (uno stereotipo) la luna quale dimensione notturna rassicurante e tenacemente amica della nostra solitudine, entra in cortocircuito. In un contesto semantico completamente sbilenco, quello di due individui affetti da licanthropia, per cui la luna, nel suo candore e innocenza, si cambia in “cosa schifosa”, “vescica” e via dicendo. In questo ribaltamento di prospettiva il lettore si sente proiettato non solo nel suo contrario ma costretto a misurarsi con affezioni *nuove* che un tempo l'avrebbero disgustato, mutando il filo del profilo da innaturale in naturale e viceversa, provoca, così, un effetto che va dal comico al paradossale ma che realizza una sorta di raddoppiamento del reale. “Il Raddoppiamento del raddoppiamento” lo chiama Jurij M. Lotman. Se un tale fenomeno semantico, prodotto dallo specchio ne “I coniugi Arnolfini” di Van Eyck, è “l'attenzione sul carattere specifico della riflessione”, e se con il “theatre in the theatre” in Amleto è segno dell'accadere della vera verità, nel caso de *Il lupo mannaro* ciò che ne viene è la sua evanescenza. Improvvisamente il registro si raddoppia nel gioco letterario.

Rilanciando il senso (in un nuovo sistema segnico) posso gabbare il piano del *reale canonico* così che nel suo decadere dall'*uno* mi riafferma nelle infinite possibilità dell'attimo interpretativo. Il travestimento e lo scambio sono infine le possibilità della mia mente e così facendo si coglie quel nesso ove gioco e letteratura si fanno prossimi.

(il panteismo letterario)

Il taglio anti-romanzo di Landolfi lo si riscontra non solo nella sua impossibilità a scrivere “...pagine e pagine... e a rivedere sette volte...”, *Le biere du pecheur*, ma vieppiù nel procedere narrativo tipico di L. Stern in “Tristram Shandie”, a zigzag. Zigzagando ad ogni affermazione (frutto faticoso di quasi-verità) segue sempre una smentita, una ritrattazione, come in *Maria Giuseppa*, uno dei primi racconti del '29 di Landolfi, ripreso più tardi (25 gli anni) con *La vera storia di Maria Giuseppa*, per riprendere nuovamente a tessere con il filo delle parole (desuete e misteriose) un'altra ipotesi come a ricominciare daccapo, ma poi non è esattamente da zero che si riprende, ché intanto la ricchezza delle frasi affastella, senso su senso che così facendo una illusione crea, un miraggio d'approdo sembra intravedere nella bruma del narrato, il trepido lettore.

Questo far emergere una vaga idea d'un panteismo letterario per cui la letteratura meriterebbe di essere affrontata non solo dal punto di vista dell'autore ma della storia della letteratura in generale ci viene dal racconto *La dea cieca e vedente*, qua il poeta Ernesto è in tutto simile a un *croupier* per cui ogni lancio corrisponde a sottrarre all'indeterminato letterario panteistico che tutto culturalmente avvolge, come in una "semiosfera", i nostri comportamenti, a trovarci un filo di trama che facendosi evento letterario vada a scrivere (ritrovare o iniziare?) nientemeno che *L'infinito* di G. Leopardi, come se il caso fosse letteralmente abolito. In questo modo, ciò che si verifica è il sottratto all'evento la casualità.

Il poeta Ernesto è l'esempio vivente del poeta-giocatore che cerca di abolire il *caso*, *Igitur* di Mallarmé che "discende le scale della pura mezzanotte...". Perché sempre intorno al *caso* noi umani costruiamo un senso (o in questo caso il Landolfi *macchinette semantiche*)? La bellezza nel senso classico è pure una misura (*kairos*) di volumi in equilibrio! Per non sprofondare nell'infinito del senza terra (o affogare nella liquidità del postmoderno), verrebbe da rispondere. Nella mancanza o poca speranza che questo panteismo sempre ci regga e ci moltiplichi, alla fine il compito diffidente di Landolfi era quello di continuare ad apprestare congegni letterari per il piacere della ripetizione, del gioco che producendo senso (ponti gettati verso il futuro di cui si vede la prima campata ma non la fine, per come fece dire C. Marlowe al Doctor Faustus) crei nel continuo fallimento le condizioni del suo ricominciare.