# Darvasi, La leggenda dei giocolieri di lacrime

Eleonora Daniel
3 Settembre 2020

Da poco edito per il Saggiatore con la traduzione di Dóra Várnai, *La leggenda dei giocolieri di lacrime* segna l'arrivo in Italia della forma lunga di László Darvasi (1962), poeta, romanziere e drammaturgo considerato tra i più importanti autori ungheresi contemporanei.

La *Leggenda* non è solo la storia di cinque demoniaci giocolieri, né il loro frenetico inseguimento in un'Ungheria seicentesca fatta di terra e di sangue: è la smaniosa attesa che le lacrime impongano una nuova svolta obbligata a un cammino che non ci è dato conoscere. Inscrivendo la frammentarietà che già contraddistingueva i racconti di *Mattina d'inverno con cadavere* (il Saggiatore, 2018, trad. D. Várnai) in una dimensione narrativa più ampia, Darvasi porta al parossismo l'*entrelacement* medievale e ariostesco e il continuo intrecciarsi di storie apparentemente sconnesse, in un mondo in cui «la logica è la caricatura di sé stessa», trasforma le oltre 650 pagine del romanzo in un groviglio avviluppante di guerre, gemiti e preghiere. In comune con le altre leggende, quella dei giocolieri di lacrime ha l'intoccabile malleabilità: non ci è dato sapere cosa sia esistito e come sia stato manipolato nel corso dei secoli, quello che esiste di per certo è che la narrazione è arrivata fino a noi e non si può che seguirla.

«Uno deve ragionarci bene, su cosa vuole, se cioè ha più bisogno dello spettacolo o di chi lo mette in scena. Ci hai mai pensato?»

### *Tessere non è cucire*

L'Ungheria ottomana a cavallo tra XVI e XVII secolo è un territorio lacerato dai conflitti di poteri avversi e diverse religioni; un carro misterioso la attraversa, «viaggiando su e giù lungo le strade del tempo». Sul suo telo è dipinta una lacrima blu cielo, perché tutti sappiano che a bordo si trovano i giocolieri di

lacrime, le cinque incarnazioni del demonio che piangono ghiaccio, pietre, miele, sangue e specchio. Sul loro tragitto incontrano uomini e donne in attesa, in fuga, intenti a fare ciò che fino a quel momento li ha definiti: nessuno esce indenne dall'aver parlato con loro e dall'aver assistito al loro pianto, «la loro unica ricchezza». Le richieste, le speranze, le promesse imposte dai giocolieri dettano il solo ingarbugliato percorso che vale la pena seguire e ogni incontro appare come il brandello di un disegno più ampio, incalcolabile (ammesso che esista) dalla prospettiva ridotta con cui ci si mostra.

La frammentazione della trama, che procede per vicoli ciechi apparenti, rispecchia la frantumazione della terra in cui è ambientata. Darvasi ne manipola gli squarci, ricompone i tagli di stoffa a proprio piacimento, non si preoccupa di colmare il vuoto lasciato dai pezzi andati perduti. Il suo modo di procedere coincide con quello dei suoi cinque protagonisti: salta nel tempo e nello spazio, ignora gli strappi, non ricuce, continua a tessere.

Il seicento ungherese è allora subito trasceso, e il rapporto tra storia e Storia, come siamo soliti concepirlo, si ribalta. *La leggenda dei giocolieri di lacrime* non innesta infatti una micronarrazione sulla macronarrazione dei secoli, ma si dilata oltre i confini spaziotemporali imposti, trasformando il corso degli eventi in un puzzle di poco conto ed elevando i gesti minimi e apparentemente slegati dettati dai giocolieri a chiunque incroci il loro cammino in una dimensione ulteriore e anteriore, appunto leggendaria.

### *Viscere e schegge*

Tra apparizioni inattese e pianti irreali, l'intervento dei giocolieri è ogni volta spettacolare e miracoloso. Ma se il miracolo è in quanto tale inevitabile ed esiste «solamente per rendere l'uomo infelice», la legge che guida l'operato dei cinque uomini-diavoli non può che essere una legge votata all'inevitabile (naturale?) infelicità creaturale. Tutti i destini raccolti sono uniti dal dolore (dalla sua accettazione, dalla sua inspiegabilità, dal tentativo di sfuggirgli o da quello di distruggerlo), persino i più incredibili: il diavolo che il falegname Arnót scolpisce senza ghigno non è che un diavolo innocuo e inutile, capace solo di cullare, e ridurlo in schegge per espiare la colpa d'averlo creato non cancellerà il male dal mondo.

Fare a pezzi la materia, sia essa legno o carne, è azione costante in un romanzo in cui corporeità, fecondità e visceralità trovano rigorosa espressione letterale e metaforica, e guidano lo stile di un autore capace di incastonare il lirismo nella secchezza e di coniugare il massimo dell'incorporeo con l'apice della sporcizia terrena.

«Nel tuo sangue sacrificale ci sputano dentro, poi lo friggono e lo mettono in vendita. In questa terra non è il perché delle cose che è interessante, bensì il poter essere, che però non arriva mai a compimento».

Il corpo sporco, rotto, animale già presente nei racconti di *Mattina d'inverno con cadavere* si riveste qui di una profondità ctonia e uterina, che lo rende etimologicamente mostruoso, sovrumano e immenso. Né c'è da stupirsi: per quanto grottesca, poetica e assurda potesse essere, la realtà ha fatto spazio alla leggenda. Solo qui può avere casa la strega Borbála Szélkiáltó, che «sorride come l'erba», «piange con la voce dell'uccello che grida al vento», è «bella come la terra fangosa di primavera»: essa stessa è la palude in cui vive, è una madre terra inquietante che genera, sbrana, uccide e cura.

### *Un labirinto di eliche*

«E pur tuttavia è risaputo che l'uomo costruisce la sua misera vita con i mattoni e la polvere del Verbo. È così da cento anni, ed è così perfino da mille anni. Dal silenzio non è cresciuto mai nulla. Anche la virtù è fatta di frasi e anche il peccato è fatto di frasi».

Darvasi concepisce la narrazione come atto incessabilmente fecondo, dalla configurazione sempre aperta, in costante decomposizione e ricomposizione. Intesa come fissità e immutabilità, l'eternità è dunque del tutto assente dal romanzo: gli alberi millenari crollano, persino i giocolieri sono destinati a cambiar volto. Quello che lo contraddistingue è piuttosto un moto perpetuo elicoidale, in cui le storie non finiscono, né tantomeno «importa dove vanno a finire», semmai continuamente ritornano, si intrecciano, evolvono. Quanto esiste una volta esiste anche due (e forse anche tre), senza però essere mai uguale a se stesso: è il caso di Irina, che si impicca e rinasce Rudica, e il contrappasso di una ragazza che fa da giocoliera con la propria vagina, impossibile da amare, consisterà nell'apertura totale al sesso, inquietante e ancora una volta distruttiva. A piangerla e seppellirla non potranno che essere i giocolieri, perché lacrimare, procedere e far

procedere è loro prerogativa. Ci sarebbe da domandarsi, allora, se i cinque potrebbero esistere anche senza carro, senza il loro muoversi imponendo il movimento, e come esisterebbe l'uomo, senza questa spinta propulsiva. Così, nel farsi simbolo del destino, *La leggenda dei giocolieri di lacrime* diventa l'affermazione agghiacciante (o consolatoria) del fatto che non si racconta, si può solo essere raccontati: se a fine lettura ci si illude di dominare dall'alto il labirinto, è solo per vedersi incagliati nei suoi bivi e scoprirsi incapaci di gridare al proprio specchio, lontanissimo, quale sia il passo giusto da posare.

81c8ty-3xsl.jpg

---

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto. Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO