DOPPIOZERO

Andrea Camilleri: giochi per l'infanzia

Giuseppe Lupo
18 Dicembre 2020

A Simonetta Fiori, che su «Repubblica» del 28 agosto del 2016 chiedeva a che tipologia di bambino potesse essere accostato, Andrea Camilleri diede una risposta inaspettata. «Un bambino solitario e malinconico» – disse –. «Spesso cadevo in profonde crisi di noia che mi facevano nascondere sotto il letto per ore intere». La voce roca, che immaginiamo abbia pronunciato queste parole, si accorda con difficoltà con l'immagine che tutti acquisiamo di questo autore dall'affabulazione ingegnosa, dall'arguzia facile, dalla costruzione sintattica che diventa il riflesso della rappresentazione del mondo, il suo mondo, certo, ma apparentato con quello di una certa sicilianità che discende dai rami nobili di Pirandello e Sciascia. Il bimbo che per tedio si eclissava sotto il letto apre uno spicchio di ombra sul panorama assolato dei pomeriggi che avranno riempito l'infanzia con la luce di un meridione accecante, la luce dalla cosiddetta controra, fornendo poi al bimbo diventato adulto la materia prima per scrivere, cioè le parole.

Esse non costituiscono tanto la memoria, piuttosto il suo travestimento, i panni con cui si presenta a bussare alle porte dell'uomo adulto. Non sarà un caso se questa *Piccola enciclopedia di giochi per l'infanzia* (uscita in due edizioni, a tiratura limitata, per i tipi di Henry Beyle) sia prima di tutto un inventario di termini che appartengono al regno del passato, che derivano direttamente dalla madre della Muse, Mnemosine, la dea della Memoria. Nel saggio che l'accompagna Stefano Salis suggerisce la pista con cui attraversare quest'opera: «tra etnologia e memoria storica, tra filologia e ricordo, tra "nazione e narrazione", tra gioco partecipato e serissimo scrutinio interiore». Salis si riferisce alla miscela con cui è costruita la "piccola enciclopedia": un catalogo di divertimenti, collocati dentro un orizzonte più intuito che narrato, simile a quello di un settecentesco diorama o, se volessimo essere più fedeli alle scelte di Camilleri, inseriti dentro le scene che Bruegel il Vecchio allestì per uno dei suoi capolavori: *Giochi di fanciulli* (1560).

In effetti, nel libro di Camilleri si respira una certa aria familiare a quell'«uso fiammingo della fantasia», – come scrisse una volta Salvatore Silvano Nigro a proposito di Manganelli – certo non per assimilazione geografica o per gusto dell'imitazione, ma per quel cercare dettagli, per quel piacere di mettere a fuoco particolari all'apparenza minori, che è tipico di una visionarietà nordica, dove tutto si gioca nel breve spazio di un centimetro quadrato, nel respiro di un gesto estremo attorno a un rocchetto di filo o a una scarda di ramo. Camilleri evoca il dipinto di Bruegel a inizio del suo scritto per ricordare un esperimento che Giorgio Pressburger aveva tentato nel 1970 con gli alunni di una scuola elementare in provincia di Torino. L'esperimento consisteva nel coinvolgere i ragazzi a vestire di parole e suoni alcuni dei giochi raffigurati da Bruegel. Non conta sapere se i risultati furono quelli attesi. Contano le conclusioni a cui sarebbe giunto Camilleri: la liturgia dei giochi non muta nel tempo, pur in presenza di variazioni che sono figlie del suo modificarsi. Solo in questo modo, per esempio, possiamo comprendere come le parole che Camilleri aveva consegnato all'intervista di Simonetta Fiori («cadevo in profonde crisi di noia che mi facevano nascondere sotto il letto per ore intere») paiono una citazione indiretta da uno dei giochi narrati in questa enciclopedia: *U iocu d'a musca*, il gioco della mosca.

Si andava sulla spiaggia, si sputava sopra una piccola moneta e si aspettava che una mosca andasse a posarsi. Vinceva il fortunato possessore della moneta su cui planava la prima mosca. «Severamente proibita durante il gioco, la lettura» – aggiunge Camilleri a chiusura del racconto –: «il fruscìo delle pagine voltate avrebbe potuto indurre la mosca alla fuga o a un cambiamento di rotta. Parimenti proibito parlare. Sono fermamente persuaso che nel corso di questo gioco, durato anni, si sono decisi i nostri destini individuali: troppo tempo impegnavamo nella pura meditazione su noi stessi e il mondo. E così qualcuno divenne gangster, un altro ammiraglio, un terzo uomo politico.

Per parte mia, a forza di raccontarmi storie vere e inventate in attesa della mosca, diventai regista e scrittore». La magia delle parole ci riporta alla scena che Camilleri confessa a Simonetta Fiori: la noia dei pomeriggi trascorsi sotto il letto, nascosto dal mondo. È un'immagine perfettamente sovrapponibile con quella dell'*U iocu d'a musca* perché a coincidere sono le disposizioni all'attesa che il piccolo Andrea ha sperimentato, lo stare al coperto, disteso orizzontale, in una sorta di sospensione del tempo e sulla soglia di quella condizione dorata in cui il silenzio partorisce le parole. Senza volerlo, la vertigine dei richiami arriva a Pascal, anche lui un frequentatore della noia pomeridiana come vigilia della poesia.

U iocu d'a musca occupa l'ultima posizione nell'elenco dei giochi ed è come se il lettore avesse da percorrere un itinerario che comincia e rimane nella dimensione ludica, ma finisce per includere nel suo cerchio magico la vocazione a narrare. Non che gli altri non abbiano influito: la gara a cavalluccio del *Cavaseddru*, la sfida con i rami del *Cippu*, i voli del *Cumurediuni*, i lanci di pietre del *Giammarita*, l'abilità della *Tòrtula*, l'enigma di indovinare i buchi dei bottoni nell'*Aggibbari*. Il lettore proverà gran divertimento a infilarsi nelle pieghe di un vissuto che sta nella posizione di una preistoria più che di una vera e propria storia, cioè come antefatto di una vita che di lì a poco avrebbe assunto una precisa traiettoria, ma che non

avrebbe dato i frutti che conosciamo se non avesse ricevuto il battesimo di un'infanzia trascorsa in una geografia umile e periferica, a contatto con un'umanità che assume il significato di un palinsesto antropologico. *Piccola enciclopedia di giochi per l'infanzia* non è l'unico libro che propone una lettura autobiografica delle radici a Porto Empedocle. Nel 2013 e nel 2017, per esempio, erano usciti *I racconti di Nenè* ed *Esercizi di memoria*.

Però certo è un dato non trascurabile che l'intero testo risalga al 1997, anno in cui a Palermo si tenne un convegno dedicato ai giochi siciliani, e con un titolo indicativo: *In attesa d'a musca*. Ma i fili invisibili della letteratura non si fermano qui. *In attesa della mosca* si intitola anche il primo articolo che Stefano Salis scrisse e pubblicò sulla narrativa di Camilleri proprio nel 1997. Era ancora studente in procinto di laurearsi, primo in Italia, con una tesi proprio sullo scrittore siciliano. L'apologo della mosca ha, dunque, la forza di una scommessa con il destino: su questo concordano autore e lettore. Aspettando il suo arrivo, fra noia e speranza, fiorisce il racconto. Il cerchio si chiude per la seconda volta.

A. Camilleri, *Piccola enciclopedia di giochi per l'infanzia*, Nota di S. Salis, Edizioni Henry Beyle 2020, p. 104, euro 56.

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

ANDREA CAMILLERI

PICCOLA ENCICLOPEDIA DI GIOCHI PER L'INFANZIA

NOTA DI STEFANO SALIS

EDIZIONI
HENRY BEYLE