

CARLO VECCE

GIOCO E SOCIETÀ NEL *GIORNO*

Estratto da:
Interpretazioni e letture del Giorno
Quaderni di Acme 33
1998

CISALPINO
Istituto Editoriale Universitario

GIOCO E SOCIETÀ NEL *GIORNO*

di Carlo Vecce

Il tema del gioco, nel *Giorno*, sembra emergere nei punti critici della struttura dell'opera, dove si avverte maggiormente la tensione al cambiamento redazionale: all'inizio del primo *Mattino* (Mt I, 16-20, Mt I, 65-67 = Mt II, 33-35); nello snodo su cui si innesta la parte conclusiva del *Mezzogiorno*, e che diventa poi la chiusa del *Meriggio* (Mz 1107-94 = Mg 1084-178); nelle parti in cui si arresta la *Nocte* (Nt 394-408, Nt 528-673), nel frammento "Signor che fai?" (Fr II), e negli appunti in prosa per il *Vespro* e la *Nocte* (Ap). La più ampia trattazione è quella riservata alla favola dell'origine del gioco del trictrac, che sembra conservare, nelle diverse redazioni, una posizione sempre centrale. Nell'originaria struttura tripartita, è inserita nel *Mezzogiorno* (Mz 1107-94) prima di quegli ultimi 182 versi che mettono in scena la passeggiata in carrozza e la descrizione del calare della notte, preludio al terzo poemetto mai pubblicato. Nel *Meriggio* la favola del trictrac conclude invece il poemetto, collocandosi al centro esatto della più matura struttura quadripartita (Mg 1084-1178). Nel passaggio da uno stadio all'altro, l'episodio dimostra di costituire un quadro abbastanza compatto, registrando poche varianti al suo interno, e una serie di interventi rilevanti nel testo iniziale di ricordo, che viene ampliato per connotare con maggior precisione il tono da genere eroicomico assegnato all'introduzione della digressione eziologica.¹

Servi le leggi tue l'auriga: e intanto
Altre v'occupin cure. Il gioco puote
Ora il tempo ingannare: ed altri ancora
Forse ingannar potrà. Tu il gioco eleggi
Che due soltanto a un tavoliere ammetta;
Tale Amor ti consiglia [...] (Mz 1107-12)

¹ GIUSEPPE PARINI, *Il Giorno*, vol. II. Commento di Marco Tizi, Fondazione Pietro Bembo-Editore Guanda in Parma, 1996, pp. CLX-LXI, 329-30. Le citazioni del resto sono tratte dal vol. I, Edizione critica a c. di Dante Isella, ivi, 1996.

Servi l'auriga ogni tua legge: e in tanto
 Altra cura subentri. Or mira i prodi
 Compagni tuoi che, ministrato a pena
 Già scelto il campo, e già distinti in bande
 Dolce conforto di vivande a i membri,
 Preparansi giocando a fieri assalti.
 Così a queste, o signore, illustre inganno
 Ore lente si faccia. E s'altri ancora
 Vuole Amor che s'inganni; altronde pugni
 La turba convitata; e tu da un lato
 Sol con la dama tua quel gioco eleggi,
 Che due sol tanto a un tavoliere ammetta (Mg 1084-95).

Il lessico militare (*prodi, campo, bande, fieri assalti*) prepara la descrizione epica del gioco assimilato a una battaglia: *pugnar* (Mg 1139), *nemico assalto* (Mg 1141), *trionfante* (Mg 1145), *falange* (Mg 1146), *combatte* (Mg 1146), *colpi ostili* (Mg 1147). Parini si ricollega quindi a una tradizione letteraria (di segno eroicomico e didascalico) che passa attraverso lo *Scacchia ludus* di Marco Girolamo Vida, l'*Adone* del Marino, il *Riccio rapito* del Pope, dove in particolare si mette in scena il gioco di carte dell'Ombra.² Appartiene anzi alla preistoria del *Giorno* la prima prova pariniana nell'ambito di questo microgenere, un componimento satirico sulle carte da gioco che fu presentato, assieme ad altri testi di Balestrieri, Passeroni, Agudio e Tanzi, in una tornata dell'Accademia dei Trasformati, il 28 febbraio del 1758, sul tema appunto de "I Giuochi".³

La digressione sul trictrac fa parte di una serie di nuovi miti che nel *Giorno* sono rappresentati soprattutto dalle favole di Amore e Imene, della Cipria, del Piacere, del Canapé. Con simile modalità vi si colloca la storia in un passato lontano (*ne la ferrea età* Mg 1167): due amanti riescono a eludere l'attenta sorveglianza del consorte geloso grazie all'aiuto di Mercurio, che ispira l'invenzione di un gioco in grado di distrarre e mettere in fuga, con il suo fastidioso rumore, l'"importuno marito". L'amante ricorre disperato al tempio di Mercurio, perché il marito custodisce sua moglie come Argo con i suoi cento occhi custodiva, per conto di Giunone, la fanciulla Io, amata da Giove, e murata in giovenca. Agli occhi di Argo Parini aggiunge "gli orecchi acuti"

² Tizi p. CLXI.

³ CARLO ANTONIO VIANELLO, *La giovinezza di Parini. Verri e Beccaria*, Milano, Baldini e Castoldi, 1933, pp. 122 e 251.

(Mg 1103), e rappresenta visivamente il marito con la biscia che piega e allunga il collo a ogni parola (Mg 1101-03), un'immagine correlata al bestiaro finale della *Notte* (Nr 669-73): ma è anche l'immagine tradizionale della spia nelle incisioni del Carracci, e soprattutto nell'*Iconologia* del Ripa, dove la figura, vestita con manto costellato di occhi, lingue e orecchie e dotata di piedi alati, unisce i caratteri di Argo e di Mercurio.⁴

Tradizionale è la descrizione del dio, con il caduceo e le ali alla testa e ai piedi, ripresa frequentemente nei soggetti pariniani per pitture e apparati decorativi. In particolare, nel programma iconografico per le statue e i rilievi di palazzo Belgioioso, la facciata verso il giardino avrebbe previsto proprio l'episodio ricordato nel *Giorno*:

Mercurio ed Argo. Argo, grande e robusto pastore, seduto vicino ad una bellissima vacca, appoggiandosi colle due mani al bastone pastorale, e lasciandosi cadere il capo e le membra quasi in atto di cominciare ad addormentarsi. Mercurio in piedi, sonando il flauto e guardando intentissimamente ad Argo. Fauni e Ninfe in disparte, che spiano, ridono e si fanno reciprocamente cenno di tacere.⁵

Mercurio è dunque dio dell'inganno, dell'astuzia, e viene considerato giustamente inventore del gioco, perché il gioco (come l'amore) inganna i giocatori, e inganna il tempo. Le "ore lente" (Mg 1091) volano via con la leggerezza con cui Parini immagina Mercurio in un soggetto di pittura per una stanza da ricevimento.⁶

Mercurio starà un poco più abbasso delle Grazie, e dominerà principalmente nella composizione; in modo però che non si distacchi di troppo dalle altre figure. Non sarà egli appoggiato sopra le nuvole, ma si sosterrà in aria da se stesso colla più grande leggerezza possibile. Terrà nella sinistra mano il caduceo; e stenderà la destra all'ingù verso la porta per la quale si entra nella stanza, come in atto d'accennare e di presentare alle Grazie i forestieri che v'entrano. Nello stesso tempo volgerà dolcemente il viso alle medesime Grazie, quasi parlando loro, colla bocca mezzo aperta e sorridente [...]. Il Mercurio sarà di figura e di movimento sveltissimo e leggiere. Avrà al capo e a' piedi le solite insegne proprie di lui.

⁴ CESARE RIPA, *Iconologia* (1593), Venezia, Tomasini, 1645, p. 592. Per la lettura pariniana di Ripa e Caylus, cfr. GENNARO SAVARESE, *Iconologia pariniana. Ricerche sulla poetica del figurativo in Parini*, Firenze, La Nuova Italia, 1973 (nuova ed. Roma, Bulzoni, 1990).

⁵ G. PARINI, *Tutte le opere*, raccolte da Guido Mazzoni, Firenze, Barbèra, 1925, p. 896.

⁶ MAZZONI 1925, p. 916.

La valenza allegorica di questo dio della leggerezza è precisata nello stesso testo: Mercurio è “dio dell’eloquenza, del commercio, e messaggero di Giove”; è ancora dio delle Arti nel sipario del nuovo teatro di Novara; compare infine nei *Soggetti per cammei per una stanza di arazzi*: “Le Arti e il Commercio. Il Dio Mercurio, che siede col caduceo in mano. Puttini, che gli presentano un mapamondo”.⁷

Per l’invenzione del gioco Parini associa dunque alla figura di Mercurio altri caratteri della tradizione antica, che lo considerava dio protettore del commercio e ispiratore dell’arte divinatoria, ma non direttamente legato al gioco. Secondo Platone, fu invece il dio egizio Teuth a inventare i dadi e il tavoliere, insieme a numeri, calcolo, geometria, astronomia e scrittura (*Phaedr.* 274).⁸ Una variante antica della stessa tradizione indicava in Palamede (eroe della guerra di Troia fatto morire ingiustamente da Ulisse), l’inventore dei dadi, della dama, degli alioffi, e della scrittura, per alleviare la noia e l’angoscia degli Achei durante una carestia (Plin. 7,56,57).

Nel *Giorno* il “giocatore Mercurio”, identificato come dio del gioco, diventa nume tutelare dell’Olimpo pariniano fin dalle prime battute del primo *Mattino*:

Già l’are a Vener sacre e al giocatore
Mercurio ne le Gallie e in Albione
Devotamente hai visitate, e porti
Pur anco i segni del tuo zelo impressi:
Ora è tempo di posa. In vano Marte
A sé t’invita; che ben folle è quegli
Che a rischio de la vita onor si merca,
E tu naturalmente il sangue aborri.
Né i mestri de la Dea Pallade studi
Ti son meno odiosi: avverso ad essi
Ti feron troppo i queruli ricinti
Ove l’arti migliori, e le scienze
Cangiate in mostri, e in vane orride larve,

⁷ MAZZONI 1925 p. 914.

⁸ Altrove si dice che il mondo è simile al getto casuale del dado; è il giudizio che poi stabilisce la mossa (*Rep.* II 374 e 487). Cfr. anche *De leg.* VII 820. Per Platone il gioco appartiene alla sfera del sacro, e si configura come un rito religioso; inoltre, il gioco d’azzardo e i dadi sono associati all’idea della creazione del mondo sia nel *Mahabharata* (XIII, 2368, 2381) sia nella mitologia germanica. Cfr. JOHAN HUIZINGA, *Homo ludens*, trad. Corinna von Schendel, Milano, Il Saggiatore, 1972, pp. 37-42, e 92-93.

Fan le capaci volte echeggiar sempre
Di giovanili strida [...] (Mt I, 16-30).

L’introduzione al poemetto colpiva duramente l’aristocrazia lombarda, presentandola dedita solo al gioco e agli amori (Mercurio-Venere), lontana ormai dalla cultura e dalle scienze (Pallade), e perfino dall’attività militare (Marte), che pure nel secolo precedente aveva costituito un ripiego onorevole per molti nobili milanesi. Espunti questi versi nella successiva redazione, Parini conservò comunque l’ironia dell’originaria idea strutturale: il *Giorno*, che per il resto del mondo sembra iniziare con l’avvento del sole all’alba e con la ripresa dell’attività operosa degli uomini, per il Giovin Signore comincia con l’eco della sua vita notturna: “Tu tra le veglie, e le canore scene, / e il patetico gioco oltre più assai / producesti la notte” (Mt I, 65-67 = Mt II, 33-35). Il gioco nell’episodio del trictrac è detto ingannatore del tempo; e l’inganno consiste propriamente nel far sì che il tempo non scorra in avanti come una linea retta, ma si rivolga su se stesso, in figura di cerchio. In un frammento della *Notte* è dopo l’assalto del tempo che Amore fuggitivo dona alla coppia di amanti un mazzo di tarocchi bolognesi, che serviranno appunto a lenire la sua assenza negli anni a venire: “La gracil mano / verso l’omero armato Amor levando / rise un riso vezzoso; indi un bel mazzo / de le carte che Felsina colora / tolse dalla faretra, e: Questo, ei disse, / a voi resti in mia vece” (Fr II, 41-46).⁹

Il *Giorno* ricomincia sempre da capo, con un ordine diverso da quello stabilito dalla Natura grazie all’astuzia mercuriale del gioco, che paradossalmente è assunto ad elemento caratterizzante di civiltà. Il regno di Mercurio sarà quindi la notte, illuminata dalla luce artificiale, in cui il gioco prenderà libero corso nella sala del palazzo, e nel ridotto del teatro; nella sfilata dei suoi personaggi campeggerà il giocatore di professione, fedele seguace di Mercurio, figura caratteristica della vita e del costume del Settecento, avventuriero e seduttore come Casanova:

Ecco che il segue del figliuol di Maia
Il più celebre alunno, al cui consiglio
Nel gran dubbio de’ casi ognaltro cede;
Sia che dadi versati, o pezzi eretti,
O giacenti pedine, o brevi o grandi

⁹ Cfr. per i tarocchi bolognesi: G. PARINI, *Il Giorno*, a c. di Giuseppe Albini, (1907), nuova pres. di Mario Fubini, Firenze, Sansoni, 1964, p. 185.

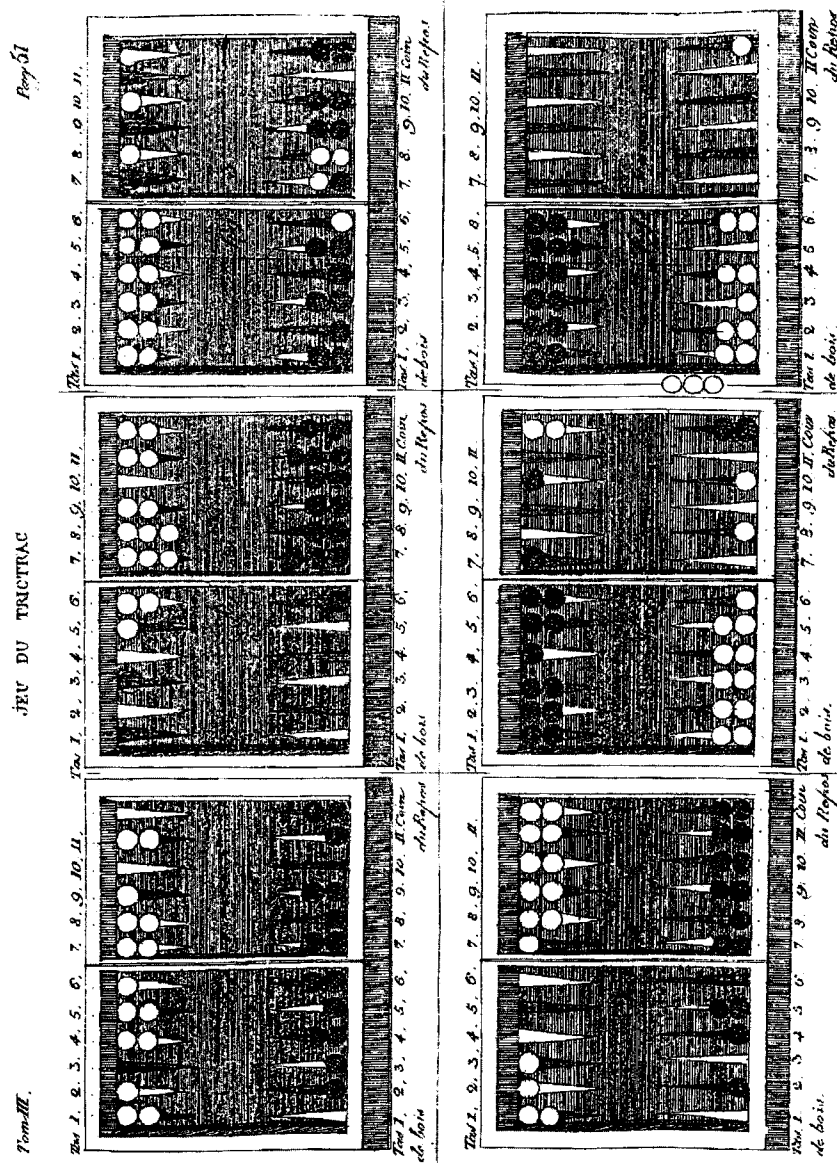
Carte mescan la pugna. Ei sul mattino
 Le stupide micranie o l'aspre tossi
 Molce giocando a le canute dame.
 Ei, già tolte le mense, i nati or ora
 Giochi a le belle declinanti insegna.
 Ei la notte raccoglie a sé dintorno
 Schiera d'eroi, che nobil estro infiamma
 D'apprender l'arte, onde l'altrui fortuna
 Vincasi e domi; e del soave amico
 Nobil parte de' campi all'altro ceda. (Nt 394-408)

I *dadi* e le *pedine* rinviano nuovamente al gioco del trictrac, ispirato da Mercurio agli amanti. Né bisogna stupirsi che ci fosse bisogno di un giocatore esperto per insegnarne la tecnica. Di origini antichissime,¹⁰ il trictrac era diventato nel Settecento un complicato gioco di calcolo di posizioni, rigorosamente codificato in diversi trattati, e dotato di un suo lessico tecnico in lingua francese.¹¹ Riprendendo la classica ripartizione di Caillois in giochi di competizione o lotta (*agon*), riproduzione o parodia (*mimicry*), azzardo o caso (*alea*), perdita d'equilibrio o vertigine (*ilinx*), potremmo assegnare il trictrac ad una sfera intermedia tra l'*agon* e l'*alea*.¹² Campo di gioco è lo stesso del *revertier* (o *backgammon*, variante semplificata del trictrac, e per questo sopravvissuta fino ai nostri giorni), cioè il tavoliere (*Trictrac* o *Damier*) diviso in due parti, a loro volta suddivise in due sezioni, in modo che l'intero tavoliere risulta formato da quattro quadranti. I giocatori si collocano l'uno di fronte all'altro, avendo ciascuno a disposizione, sul suo lato, dodici spazi triangolari (chiamati *flèches*, *lames*, o *languettes*: solitamente eseguiti,

¹⁰ Sul trictrac cfr. D. DE TOFFOLI, *Giocare a Backgammon. La storia e le tecniche di gioco*, Venezia, Arsenale Editrice, 1991. Tra i commenti pariniani, dimostrano attenzione al gioco, alle sue origini e alle sue regole CESARE CANTÙ, *L'abate Parini e la Lombardia nel secolo passato*, Milano, Giocchi, 1854, pp. 406-07; G. PARINI, *Il Giorno, le Odi, il Dialogo della Nobiltà*, a c. di Luigi Valmaggia, parte I, Torino, Casanova, 1897, pp. 134-40; ALBINI 1907 pp. 124-28; e soprattutto Tizi, pp. 270-78.

¹¹ LAURENT SOUMILLE, *Le Grand Trictrac*, II ed., Avignon, Giraud, 1738; *Le jeu du trictrac*, e *Le jeu du trictrac comme on le joue aujourd'hui*, in *Académie Universelle des Jeux, contenant les Règles des Jeux de Cartes permis; celles du Billiard, du Mail, du Trictrac, du Revertier, etc. etc. avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer*, Nouvelle édition (Amsterdam 1758; altra ed. 1774), Lyon, Leroy, 1810, vol. III, rispettivamente a pp. 1-47 e 48-141. Cito per comodità dall'edizione che possiedo (la lionese), il cui testo è sostanzialmente identico a quella di Amsterdam, citata da Valmaggia e Tizi.

¹² ROGER CAILLOIS, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani, 1981.



nel legno del tavoliere, per mezzo di intarsio alternato di ebano ed avorio), dodici buchi sul bordo della sponda (*bande*, dove si segnano i punti infilando un *ficher* d'avorio o d'osso nel buco corrispondente al punteggio), e quindici pedine (*dames* o *tables*, bianche o nere). Da sinistra a destra, la prima delle dodici *flèches* si chiama *tas de bois*, le altre undici si numerano in ordine progressivo (I-XI), fino all'undicesima e ultima, che si definisce *coin de repos*; specularmente è la disposizione sull'altra sponda, per cui, se il *tas de bois* si trova alla sinistra del primo giocatore, dall'altro lato si troverà alla destra dell'avversario: il cammino delle pedine sarà dunque in senso antiorario per il giocatore, e in senso orario per l'avversario.

All'inizio le pedine si dispongono tutte sul *tas de bois*. Il getto dei due dadi ne determina il movimento, che può avvenire con una sola pedina (*jouer tout d'une*), o con due pedine (*abattre du bois*); conviene però non lasciare sola la pedina sulla *flèche* (*dame découverte*, esposta ai colpi delle dame avversarie, che la possono *battre*), ma unirle a un'altra (*dame couverte*, *dame accouplée*), in modo da conquistare la *case* (*faire des cases*, *caser*), e da impedire il passaggio del nemico. La *case* più importante è quindi l'undicesima, il *coin de repos*, dal quale si può proteggere il proprio lato, e battere l'altro.

Per mezzo dell'avanzamento e collocamento delle pedine è possibile realizzare, nei quattro quadranti, combinazioni che danno ciascuna un certo punteggio (*jan*): con dodici punti si vince il gioco parziale, con dodici giochi si vince l'intera partita. Il gioco si concentra, in effetti, tutto sulle combinazioni (*jans*), come per esempio il *petit jan* (o *petit plein*: dodici *dames couvertes* nel primo quadrante, quello del *tas de bois*), il *grand jan* (o *grand plein*: dodici *dames couvertes* nel secondo quadrante, quello del *coin de repos*), il *jan de retour* (tutte le *cases* del quarto quadrante, quello del *tas de bois* dell'avversario). *Jan de récompense* è semplicemente battere una *dame découverte* dell'avversario. Quando si realizza un *jan*, conviene mantenerlo nei lanci successivi, muovendo altre pedine libere, finché non si è costretti a romperlo: di qui l'utilità del possesso del *coin de repos*, soprattutto per il mantenimento del *grand jan*. Le *cases* così occupate impediscono il passaggio dell'avversario, costretto al *jan qui ne peut*.

Bisogna riconoscere che, nello stile convenzionale del genere didascalico, Parini descrive il trictrac con notevole esattezza (Mz 1146-63 = Mg 1130-47); anzi, nel *Meriggio*, introduce una serie di varianti che procedono verso una maggior precisione del lessico tecnico del gioco:

Là bipartita tavola prepara
Ov'ebano, ed avorio intarsiati
Regnan sul piano; e partono alternando

In dodici magioni ambe le sponde.
Quindici nere d'ebano girelle
E d'avorio bianchissimo altrettante
Stan divise in due parti; e moto e norma
Da due dadi gittati attendon, pronte
Ad occupar le case, e quinci e quindi
Pugnar contrarie. Oh cara a la Fortuna
Quella che corre innanzi all'altre, e seco
Ha la compagna, onde il nemico assalto
Forte sostenga! Oh giocator felice
Chi pria l'estrema casa occupa; e l'altro
De le proprie magioni ordin riempie
Con doppio segno, e quindi poi, sicuro,
Da la falange il suo rival combatte;
E in proprio ben rivolge i colpi ostili. (Mz 1146-63)

Là bipartita tavola prepara,
Ov'ebano ed avorio intarsiati
Regnan sul piano, e partono alternando
In due volte sei case ambe le sponde.
Quindici nere d'ebano rotelle
E d'avorio bianchissimo altrettante
Stan divise in due parti; e moto e norma
Da duo dadi gittati attendon, pronte
Gli spazj ad occupar, e quinci e quindi
Pugnar contrarie. Oh cara a la fortuna
Quella che corre innanzi all'altre; e seco
Trae la compagna, onde il nemico assalto
Forte sostenga! Oh giocator felice
Chi pria l'estrema casa occupa; e l'altro
De gli spazj a sé dati ordin riempie
Con doppio segno! Ei trionfante allora
Da la falange il suo rival combatte;
E in proprio ben rivolge i colpi ostili. (Mg 1130-47)

In Mg 1133 *in due volte sei case* corregge *in dodici magioni* (Mz 1149), utilizzando il termine *case* che rinvia al francese *cases*, e rendendo più esattamente la suddivisione in quadranti di sei *flèches* ciascuno. È nel quadrante, infatti, e non su tutta la sponda, che è possibile il *jan*. La correzione porta a variare anche il resto del sistema: *ad occupar le case* (Mz 1154) > *gli spazj ad occupar* (Mg 1138); *de le proprie magioni* (Mz 1160) > *de gli spazj a sé dati*

(Mg 1144). Parini segue poi fedelmente lo sviluppo di una partita: la pedina corre innanzi alle altre e si tira dietro la compagna (*abattre du bois*), per unirsi sulla stessa *flèche* (*faire des cases*) (Mg 1140-41); è bloccato quindi l'assalto dell'avversario, che, non trovando la *dame découverte*, non può fare *jan de récompense* (Mg 1141-42). L'importante è però soprattutto occupare il *coin de repos*, undicesima e ultima casa (Mg 1142-43), e riempire le sei case di quel quadrante con dodici pedine, realizzando il *grand jan* (Mg 1144-45), che è come una falange, offensiva e difensiva al tempo stesso: il lancio dei dadi dell'avversario, non potendo in nessun caso superare lo sbarramento delle sei case, porta sempre al *jan qui ne peut*, che dà i punti corrispondenti del *jan* non realizzato all'altro giocatore (Mg 1145-47).

Per il lettore che non avesse capito di trovarsi di fronte alla descrizione del trictrac, Parini appose la nota "Trictrac" ai vv. 1196-97 del *Mezzogiorno*: "durò al gioco il nome / che ancor l'antico strepito dinòta". Nella favola pariniana, il gioco era stato inventato per distrarre e infastidire, col rumore di dadi e pedine, il marito geloso; e in questo l'origine del nome era la stessa attribuita comunemente nel Settecento: "*Ce Jeu tire son nom du bruit qu'on fait en y jouant*";¹³ anche se non mancavano ipotesi più ingegnose.¹⁴

Quant au nom de se jeu, plusieurs prétendent qu'il lui vient du bruit qui se fait en jetant les dés, en remuant les dames, parce que ce bruit rend un son qui semble répéter sans cesse trictrac, ou tic-tac. Mais j'aimerais mieux, à l'exemple d'une personne qui savait ce jeu en perfection, lui donner une origine plus noble, et la tirer, comme lui, des deux mots Grecs τρις τραχύς qu'on peut écrire en lettres vulgaires, tris, trachus, et qui signifient, trois fois difficile à jouer et à comprendre: car, comme il dit fort bien, cela marque que ce jeu donne beaucoup de peine à le pénétrer et à se défendre de l'empire du dé, qui tyrannise et qui rompt souvent les mesures les mieux prises.

Tra i giochi d'azzardo del Settecento, il trictrac non era però quello che godeva della maggior popolarità, anche a causa della difficoltà delle regole con cui si calcolavano i punteggi attribuiti ai *jans*. Era talmente facile sbagliare questo tipo di calcolo che anche l'errore era codificato (con la significativa espressione *envoyer à l'école*), in modo da attribuire all'avversario i punti guadagnati per sé e contati male. Di più, il trictrac era gioco riservato solo

¹³ *Le jeu du trictrac*, p. 1.

¹⁴ *Le jeu du trictrac comme on le joue aujourd'hui*, p. 51.

a una coppia di giocatori (gli amanti della favola pariniana), mentre l'interesse generale andava soprattutto verso quei giochi in grado di coinvolgere più giocatori, in gara tra loro, o contro un banco tenuto da un esperto *croupier*, spesso un avventuriero che faceva del gioco professione e principale mezzo di sostentamento economico, girando per città e corti italiane ed europee. Il gioco d'azzardo non è più un divertimento, ma un modo di essere, di fare fortuna, guadagnare nuove amicizie, entrare nell'alta società.¹⁵ Casanova ricorda le grandi partite di faraone giocate nel 1763 a Milano nel ridotto del teatro, o in case patrizie, come a esempio presso la ricca vedova Griona, "*maitresse de la maison*", figura simile alla pariniana "matrona del loco"; la sfida ricorrente era contro un celebre tagliatore di faraone, il Cassano, al quale Casanova dimostra un giorno, con calcolo matematico, che il banco ha sempre probabilità di vincita maggiori dei giocatori.¹⁶ Giovane studente spiantato, Lorenzo Da Ponte si guadagna da vivere a Padova nel 1777 giocando all'Ombra;¹⁷ e molte altre testimonianze si potrebbero addurre, a iniziare dalle *Mémoires* di Goldoni.¹⁸

È questo il caso degli altri giochi ricordati nella *Notte*. La scena è la grande sala di un palazzo privato, in cui una "matrona del loco" (Nt 540) sovrintende alla formazione delle coppie (con ripresa parodica del tema della coppia di amanti nel trictrac, ora avvizziti nella vecchiaia), e allo svolgimento di quello che appare come un lungo e minuzioso rituale. Ai tavolini siedono gruppi di tre o quattro giocatori, intenti ai tarocchi, o al gioco dell'Ombra: "Ivi di molti e grandi / fogli dipinti il tavolier si sparge: / qui di pochi e brevi" (Nt 606-08). Alla "rappresentazione" assistono molti spettatori, nel

¹⁵ Ne è consapevole già il maréchal de Caillièrre, nella sua *Art de vivre à la cour* (1661): "J'ay ouy dire à un sage jouer que pour réduire les jeux en art (comme il ya a des art mécaniques, des arts libéraux) il n'avait point trouvé d'autres secrets que de se rendre maître de sa passion et de se proposer cet exercice comme un métier à gagner de l'argent [...] J'en connois qui n'ont pour revenu qu'un joueur de cartes et trois dez, qui subsistent dans le monde avec plus d'éclats que des seigneurs de province avec leur grand domaine". Cito da P. ARIÈS, *Du sérieux au frivole, in Les jeux à la Renaissance*, Études réunies par Philippe Ariès et Jean-Claude Margolin, Actes du XXIII Colloque International d'Études Humanistes (Tours, Juillet 1980), "De Pétrarque à Descartes" vol. XLIII, Paris, Vrin, 1982, p. 13.

¹⁶ GIACOMO CASANOVA, *Mémoires*, a c. di R. Abirached, vol. II, Paris, Gallimard, 1959, pp. 987, 991, 996, 1000, 1008-09, 1017, 1019-20, 1028, 1044-46.

¹⁷ LORENZO DA PONTE, *Memorie*, a c. di G. Gambarin, Bari, Laterza, 1918, vol. I, p. 52.

¹⁸ Cfr. C. A. VIANELLO, *Teatri spettacoli musiche a Milano nei secoli scorsi*, Milano, Libreria Lombarda, 1941, pp. 172-74; GIULIO NATALI, *Il Settecento*, VI ed., Milano, Vallardi, 1964, I, p. 68.

più assoluto silenzio, contrapposto al frastuono del trictrac: "In fronte a tutti / grave regna il consiglio: e li circonda / maestoso silenzio" (Nt 611-13). Dall'altro lato della sala è la più rumorosa tavola attorno alla quale, perfidamente adunati dalla matrona i giocatori più vetusti, si gioca alla cavagnola (Nt 638-73):¹⁹ da un'urna vengono estratti dei numeri, corrispondenti alle figure stampate sulle cartelle di ciascun giocatore, trarre dalla Commedia dell'Arte (Pantalone, Pulcinella, Zanni), o dal bestiario popolare (l'orso, il "miccio", la "ridente simmia", il "caro asinello"). Parini si sofferma sull'*elephrasis*, e conclude la galleria della cavagnola facendo intendere che in quelle immagini finiscono con il rispecchiarsi gli stessi giocatori: "onde a sé grato / e giocatrici e giocator fan specchio" (Nt 672-73). Il gioco è "specchio", cioè rispecchiamento della società, al punto che la metamorfosi grottesca degli uomini in manichini e pedine (mosse meccanicamente dal tiro dei dadi o dall'estrazione di un numero) li porta ad avere le stesse fattezze delle maschere della commedia.²⁰

Su questi versi si arresta la *Notte*. Gli appunti in prosa di Ambr. IV,12 riprendono con "Cavagnola, fichetti, cartelle, tuttissimo. Matrone, Sibille, polla caduta, scompiglio, ordini per terra, mormorazione, amori" (Ap 1): ci si riferisce ai *fichets* segnapunti, al *tuttissimo* (il colpo con cui si vincono tutte le carte o i *fichets*), alla confusione seguita alla caduta della posta (*poule*);²¹ più avanti è l'abbozzo della scena della cavagnola poi composta nella *Notte* (Ap 37-42), con altri accenni al tuttissimo e al gergo della cavagnola: "Viene e fugge il tuttissimo, deità benefica. Fortunata la Dama che lo coglierà" (Ap 66); "Dialecto della Cavagnoli" (Ap 67). Ma soprattutto questi appunti introducono al luogo naturale del gioco d'azzardo, il ridotto del teatro, in cui viene esaltato l'elemento di spettacolarità, e che avrebbe dovuto costituire il gran finale della *Notte*: "Carte rapidamente mescolate. Così lesta scorrea Penelope colla spola ecc." (Ap 12).

Dopo Parini, il tema del gioco, in chiave negativa, è una costante della letteratura e pubblicistica del Settecento che si occupa del costume contemporaneo. Già verso il 1765 viene pubblicato a Venezia il poemetto ano-

¹⁹ Sulla cavagnola: VALMAGGI 1897 p. 220; ALBINI 1907 p. 182; TIZI p. 453-54.

²⁰ Sul rapporto tra civiltà e natura si sofferma il Romagnoli, osservando che nel *Giorno* gli animali non sono "natura", ma "natura socializzata, asservita all'uomo e ridotta a strumento"; a questa regola di deformazione sfuggono solo gli animali dipinti sulle carte da gioco, metafora della condizione umana (S. ROMAGNOLI, *La buona compagnia. Studi sulla letteratura italiana del Settecento*, Milano, Franco Angeli, 1983, p. 197-98).

²¹ MAZZONI 1925 p. 119.

nimo *Il gioco*.²² E il ridotto teatrale è così bersagliato dall'anonimo autore del poemetto *Il Caffè* (1783):²³

Se poi capiti al Ridotto,
ecco, dicono, il merlotto
che al bel suon delle monete
è venuto nella rete
e con mille omaggi e inchini
fan la corte a tuoi zecchini
e ti pelan fin all'osso,
onde, verde, giallo e rosso
poi diventi in un momento
dall'interno turbamento
per la perdita che hai fatto,
e balordo e mezzo matto
bestiammiando vai le stelle,
che ti furon sì rubelle,
e il pensiero tormentoso
viene a romperti il riposo.

Più attento al contesto appare lo Zacchiroli nelle *Idee di un americano sul giuoco del faraone o dia lettera a Zima* (1786), dedicate alla celebre poetessa improvvisatrice Corilla. Si tratta di una finta lettera (in endecasillabi sciolti) di un indiano d'America capitato per caso in un palazzo patrizio europeo durante una partita di faraone. Agli occhi del buon selvaggio il gioco delle carte subisce uno straordinario travestimento metaforico: la sala del palazzo è un tempio in cui si celebra uno strano rito religioso, la tavola è un altare, il tagliatore un sacerdote; le figure sulle dieci carte sono "idoli europei / di stranio volto e di bizzarre forme". La descrizione dell'ambiente e del gioco (scopertamente pariniana) culmina nell'analisi psicologica dei giocatori, tutti perdenti, e infuriati al punto di stracciare e mangiare le carte.²⁴

Più di dieci anni prima lo stesso Bettinelli si era cimentato sul tema del gioco delle carte, in un poemetto in ottave intitolato appunto *Il giuoco*

²² GIOSUE CARDUCCI, *Storia del Giorno*, in *Studi su Giuseppe Parini. Il Parini maggiore*, vol. XVII dell'Edizione nazionale delle Opere, Bologna, Zanichelli, 1937, pp. 171-77.

²³ *Il Caffè. Poemetto*, Cosmopoli, MDCCLXXXIII, p. XIII.

²⁴ F. ZACCHIROLI, *Idee di un americano sul giuoco del faraone o dia lettera a Zima*, [Roma], 1786.

delle carte (1774).²⁵ Testo didascalico rivolto a due giovani sposi, Giulio Raggi ed Ersilia Carega, il poemetto in tre libri si propone di illustrare l'origine e gli effetti nefasti del gioco, allegando dotte annotazioni sulla storia del gioco. L'impianto, fin dalla protasi, è squisitamente pariniano. Nella favola sull'origine del gioco la Fortuna, adirata con l'Italia giunta allo splendore operoso del Rinascimento, va dall'Ozio, che le dà un "picciol fascio di carte", di "incantate carte", che piovano tra i mortali, soprattutto in Italia. Il secondo libro è dedicato alla descrizione del tempio del Gioco, in cui s'innalza il simulacro di Giano, e presenta la stessa metafora del sacrificio religioso che sarà sviluppata dallo Zacchioli, come anche le deformazioni grottesche dei giocatori nel terzo libro. La massima preoccupazione del Bettinelli si rivela alla fine: il gioco è pericoloso perché può essere causa di rivolgimento sociale; il plebeo, diventato giocatore di professione, può spogliare del suo patrimonio l'aristocratico.²⁶

Chi dietro al cocchio stava è dentro entrato,
e fu sì destro, che schifò la ruota,
che invece del capestro meritato
porta al collo d'onor fulgida nota;
ei sovra gli origlier molli sdraiato
guarda d'alto passar la turba ignota;
così la Frode trionfar si vede,
e insulta, e infanga il galantuomo a piede.

Nelle sue annotazioni Bettinelli fa anche una rapida sintesi del dibattito filosofico contemporaneo sul gioco, e in particolare delle ragioni che hanno permesso una così vasta diffusione, anche tra le classi popolari, del gioco d'azzardo. Il fenomeno non è solo radicato nella noia dei ricchi, nell'"ozio del niente": potenti motivazioni psicologiche sono nel desiderio di guadagno, nella vanità, nella curiosità dello spettacolo.²⁷ Bettinelli non cita la sua fonte, che però s'identifica facilmente con Montesquieu, in un passo che poi viene citato anche nella voce *Jeu* dell'*Encyclopédie* di Diderot e D'Alembert.²⁸

²⁵ *Il giuoco delle carte*, Poemetto dell'Abate Saverio Bettinelli con Annotazioni, Ed. seconda riveduta dall'Autore (1 ed. 1774), Cremona, L. Manini, 1774.

²⁶ BETTINELLI, *Il giuoco* p. 53.

²⁷ BETTINELLI, *Il giuoco* pp. 55-56.

²⁸ *Encyclopédie ou Dictionnaire Raisonné des Sciences, des Arts et des Métiers*, À Livourne, De l'Imprimerie des Éditeurs, 1773, t. VIII, coll. 482-83.

Le jeu nous plaît en général, parce qu'il attache notre avarice, c'est-à-dire, l'espérance d'avoir plus. Il flate notre vanité, par l'idée de la préférence que la fortune nous donne, et de l'attention que les autres ont sur notre bonheur. Il satisfait notre curiosité, en nous procurant un spectacle. Enfin, il nous donne les différens plaisirs de la surprise. Les jeux de hasard nous intéressent particulièrement, parce qu'ils nous présentent sans cesse des événements nouveaux, prompts et inattendus.

In effetti, il gioco è oggetto, nel Settecento, di un'attenta analisi, che giunge ai suoi livelli più alti nel campo dell'analisi matematica. La scienza esatta applicata all'impero dell'*hazard* permette lo sviluppo della statistica e della probabilistica. Sempre nell'*Encyclopédie*, la voce *Jouer*, dopo un convenzionale riconoscimento del carattere nocivo del gioco ("*La passion du jeu est une des plus funestes dont on puisse être possédé*"), riprende gli studi di illustri matematici come Huygens, Moivre, Bernoulli, Montmaur, per concludere che "*l'esprit du jeu n'est pas si méprisable qu'on croiroit bien: il consiste à faire sur-le-champ des évaluations approchés d'avantages, et de desavantages très-difficiles à discerner; les joueurs exécutent en un clin d'oeil, et les cartes à la main, ce que le mathématicien le plus subtil a bien la peine à découvrir dans son cabinet*".²⁹

Anche la storia del "Caffè" era iniziata nel segno del gioco. Il primo foglio del periodico, nel giugno del 1764, si apriva con un brevissimo testo introduttivo di Pietro Verri: "V'erano ier sera quattro giuocatori al caffè".³⁰ Nella bottega di Demetrio, quattro giocatori di Faraone discutono sulla proporzione dell'utile fra Tagliatore e Puntatore (lo stesso problema affrontato dal Casanova in una memorabile partita giocata a Milano l'anno precedente); interviene un esperto, chiamato il Geometra (il seguace di Mercurio nella *Notte*), del quale si pubblica un complicato testo di analisi matematica intitolato *Il Faraone*. Il Geometra che dimostra, con calcoli e specchietti illustrativi, il sicuro guadagno del Tagliatore non è altri che Cesare Beccaria, esperto di gioco d'azzardo e dilettante di analisi e algebra, lettore di Montmaur e Moivre. Anche per lui il gioco è un campo di studio, di esercizio della ragione, della "mente geometrica", che indaga indifferentemente sulle relazioni numeriche e sulle passioni degli uomini.³¹

²⁹ *Encyclopédie* t. VIII, coll. 807-811.

³⁰ "*Il Caffè*" 1764-1766 a cura di GIANNI FRANCONI e SERGIO ROMAGNOLI. Torino, Bollati-Boringhieri, 1993, p. 17.

³¹ "*Il Caffè*" p. 18.

La vanità, l'avarizia e il tormentoso sentimento della noia, che ad ogni costo si vorrebbe scacciar d'attorno, spingon gli uomini al giuoco. Frattanto che alcuni lo biasimano colla fiducia di render gli uomini migliori, alcuni pochi si contentano di risguardarlo come materia di calcolo, qualità buona o cattiva, come vi piace, ma inerente a chi ha una mente geometrica, la quale suol trascegliere la parte calcolabile degli oggetti e amarli principalmente per questo titolo.

Mi sembra difficile che Parini, all'epoca della composizione del *Mattino* e del *Mezzogiorno*, non fosse a conoscenza di quel che i contemporanei pensavano e scrivevano sul gioco, o non avesse letto il singolare testo del Beccaria. In effetti, anche la descrizione del trictrac, se isolata dal contesto della favola eziologica, perde il carattere di satira negativa, e tradisce l'ammirazione per un gioco che si presenta misto di *hazard* e abilità intellettuale. Il gioco ha in sé una bellezza intrinseca, che è indipendente dall'uso o abuso che se ne fa. Viene in mente la celebre critica che Pietro Verri rivolse al *Mezzogiorno*: "Il solo sentimento che da pitture sì ben espresse può nascere è il desiderio di poter fare altrettanto".³²

Non so se il Verri avesse colto l'altro elemento satirico che affiora nel *Mezzogiorno* a proposito del tema del gioco, e che forse colpiva maggiormente un'opinione a lui cara, e ad altri illuministi francesi. La favola del trictrac si conclude dichiarando esplicitamente che il gioco era stato scoperto dalla necessità nella *ferrea età* (Mz 1183-89), per risolvere una situazione agonale sul piano erotico (la gelosia del rustico marito); ora, nell'*aureo secol*, scomparsa la situazione agonale grazie al progresso della civiltà, il gioco si fa per diletto, e quindi il suo antico rumore viene attutito dal panno e dai feltri con cui si foderano tavolieri e cornette (Mz 1185-94). Conclusione: "Fu superfluo il romor" (Mz 1190).

La parola-chiave è *superfluo*. Nel brano che segue immediatamente, Parini vola dal trictrac alla visione del globo terrestre al calare del sole, sotto i cui raggi si è svolto il lavoro faticoso degli uomini, intenti a dissodare i campi, elevare mura, navigare e trasportare le merci, *tutt'ignobili oggetti* (Mz 1218), il tutto finalizzato solo al comodo e al lusso dell'imbelle classe aristocratica (Mz 1217), i cui rampolli sono più avanti definiti *nipoti di Giano* (Mz 1267). Perché Giano? Lo stesso Parini dice, in nota: "Giano si vuole, che sia stato il patriarca degli italiani".³³ Ma è anche dio

³² P. VERRI, *Sul ridicolo*, in "Il Caffè" p. 562.

³³ TIZI p. 287.

del gioco nel poemetto del Bettinelli, che ne descrive il simulacro all'interno del tempio del Gioco. Parini sa bene, dopo l'attenta descrizione del gioco del trictrac fondato sul *jan*, che la parola *jan* viene fatta derivare proprio da Giano:³⁴

Le fameux Auteur dont je vous ai parlé au Chapitre premier, dit que le mot de jan, qui est appliqué généralement à tous les coups de ce beau jeu, vient de Janus, à qui les Romains donnaient plusieurs faces, et qu'on l'a mis en usage dans le Trictrac, pour désigner symboliquement la diversité des faces de ce jeu; et en effet le mot de jan ne signifie, au Trictrac, autre chose qu'un coup qui apporte perte ou profit aux Joueurs, et quelquefois l'un et l'autre tout ensemble, comme vous verrez dans la suite.

Le due facce di Giano guardano ora verso la *perde*, ora verso il *profit*, ora verso entrambi simultaneamente: siamo nel regno del commercio, che poi è ancora per Parini il regno di Mercurio, inventore del gioco e protettore della mercatura. Gioco e commercio sono dunque sullo stesso piano. All'inizio del Settecento, il contributo più denso allo studio del gioco era venuto, nell'ambito della scuola fisiocratica, da parte del Barbeyrac, nel *Traité des jeux*.³⁵ Vi ritroviamo la dichiarazione di "*innocence du jeu considéré en lui-même*", e la lode del trictrac come esempio di fusione tra azzardo e abilità;³⁶ ma soprattutto il gioco viene assimilato al contratto accettato liberamente dalle parti, e il commercio al *grand jeu*, alla grande partita di gioco d'azzardo senza limiti di puntata, in cui la perdita influisce anche sulla vita del giocatore.³⁷

L'avventuriero e il giocatore di professione, di estrazione popolare o piccolo borghese, giocano per guadagnare e risalire la scala sociale. Ma per il nobile il gioco, ingannatore del tempo, è il culmine di una vita dedita al *superfluo*: egli gioca soprattutto per perdere, e per perdere tempo, quel tempo che altrimenti gli rivelerebbe tutta la sua pesantezza. La satira pariniana, più che rivolgersi contro il gioco in sé, si lega alla critica del lusso, che invece il Verri, nel "Caffè", considerava lo "sprone più vigoroso dell'industria", parallelo al progresso culturale, su una linea ottimistica che ve-

³⁴ *Le jeu du trictrac comme on le joue aujourd'hui*, pp. 58-59.

³⁵ JEAN BARBEYRAC, *Traité des Jeux, où l'on examine les principales questions de droit naturel et de morale qui ont du rapport à cette matière*, Amsterdam, P. Humbert, 1737 (I ed. 1709).

³⁶ BARBEYRAC, *Traité* pp. 552-58.

³⁷ BARBEYRAC, *Traité* pp. 122, 138, 232.

deva insieme la propensione umana all'utile, la concorrenza, la libertà di commercio.³⁸

In conclusione, l'attenzione del Parini al tema del gioco va oltre la semplice satira di un diffuso fenomeno di malcostume. Nell'economia strutturale del *Giorno*, il gioco rappresenta l'apertura di uno spazio di rappresentazione autonomo, all'interno di un recinto ludico ben delimitato.³⁹ La vita e la società, che si collocano al di fuori di quel cerchio magico, e che vengono descritte nell'arco della giornata fittizia del Giovin Signore, sono percepite come un rituale ripetitivo, senza sorprese, regolato allo stesso modo di un gioco, ma ormai privo di ogni fattore di rischio e incertezza. In quel rituale si rispecchia evidentemente la parte della società aristocratica del Settecento che ispira i propri costumi e la propria ideologia a un singolare processo di rimozione dell'*hazard*, destinato ad allontanarla definitivamente dai meccanismi del cambiamento economico e culturale. La politica, la vita sociale, la guerra sono invece, nella mentalità corrente, collegati al gioco. Eventi come lo sviluppo del commercio, la nascita dell'ideologia liberale, la prima rivoluzione industriale in Inghilterra, appaiono legati alla diffusione di consuetudini economiche e finanziarie che non erano molto lontane dal gioco d'azzardo, e dal concetto di rischio: società che stipulavano assicurazioni sui rischi del commercio e della vita in forma di scommessa, forme di investimento promosse da avventurieri, e fallimenti bancari che coinvolgono l'economia di intere nazioni.⁴⁰ Ma migliorava intanto il tenore di vita delle classi medie, e si registrava una maggiore disponibilità di prodotti artigianali e industriali europei e di materie prime coloniali, tale da ispirare, soprattutto in Francia, il dibattito sul lusso, e sul progresso della civiltà. Del tutto marginale rispetto a questi processi, il Giovin Signore è una pedina che si muove nello spazio chiuso di un tavoliere (il mondo aristocratico milanese), nel tempo limitato di una partita (il *Giorno*), ripetibile all'infinito.

³⁸ P. VERRI, *Elementi del Commercio, e Considerazioni sul lusso*, in "I Caffè" pp. 30-38, e 155-162.

³⁹ Rinvio a quel che scrive Huizinga sui caratteri spazio-temporali del gioco in termini di libertà, isolamento, ripetitività (HUIZINGA, *Homo ludens* pp. 26-31).

⁴⁰ HUIZINGA, *Homo ludens* p. 87.