



Utopie passate e presenti: sul “Gioco di Santa Oca” di Laura Pariani

Posted on 9 Settembre 2019 by Federico Fumagalli

Romanzo storico ambientato nella brughiera lombarda del Seicento, ***Il gioco di Santa Oca*** (La nave di Teseo, 2019) di [Laura Pariani](#) – finalista del Premio Campiello di quest’anno – racconta le storie di tre personaggi: quella di **Bonaventura Mangiaterra**, capopopolo che nell’anno 1652 promuove e guida una rivolta contadina contro i potenti; quella di **Pùlvvara**, viandante e cantastorie che, vent’anni dopo, attraversa la campagna lombarda raccontandole avventure di Bonaventura; quella, infine, della brulicante umanità che popola la brughiera – personaggio collettivo composto da donne e uomini poveri allo spasimo, crudi e ignoranti, ma tenaci e fieri. Romanzo che può soddisfare sia chi ama la pagina ben scritta sia chi vuole farsi stupire e avvincere da **un buon intreccio**, *Il gioco di Santa Oca* – capace di condensare in sé spinte e contropunte della scrittura, matura e salda, dell’autrice – è un’opera tanto leggibile quanto densa e complessa, impreziosita da un ordito linguistico molto originale.

Il romanzo è costruito sull’alternanza di due macro-sequenze narrative che si intrecciano l’una con l’altra, completandosi a vicenda.

In una sequenza, ambientata **nel 1652**, viene raccontata la rivolta della banda di

contadini guidata da Bonaventura contro i potenti. Nella **campagna lombarda** appena posteriore a quella de *I promessi sposi* (opera, questa, che insieme alle riflessioni di Manzoni sul romanzo storico sembra spesso risuonare nelle pagine della Pariani), contadine e contadini, stremati dall'ondata di peste da poco conclusasi e dalla carestia, subiscono quotidianamente violenze e soprusi da parte del clero, della nobiltà e delle truppe straniere che occupano la Lombardia. A farsi carico del dolore e del bisogno di giustizia del popolo è Bonaventura Mangiaterra, **un contadino che sa leggere, parlare in pubblico, e che preferisce le parole alle armi**. L'utopia predicata da Bonaventura – utopia imperniata sul superamento delle diseguaglianze tra ricchi e poveri e, soprattutto, tra uomini e donne – riesce a vincere lo scetticismo e l'incredulità dei *pitòcchi* (così vengono chiamati dai potenti, in senso dispregiativo, i contadini della brughiera). Radunato intorno a sé un manipolo di coraggiosi contadini, Bonaventura guida la rivolta popolare contro i potenti. La rivolta, eroica e sfortunata, verrà compromessa dal tradimento di Manfré, uno dei membri della banda.

Nell'altra sequenza, ambientata **nel 1672**, a venire raccontato è il cammino di Pùlvvara, viandante e cantastorie tornata nella brughiera dopo anni di peregrinazioni. Pùlvvara – che vent'anni prima aveva preso parte, travestita da uomo, alla banda di rivoltosi guidata da Bonaventura – attraversa la brughiera guadagnandosi un pezzo di pane o un piatto di minestra **raccontando ai terrieri, di casa in casa, le avventure di Bonaventura e della sua banda**. Alla fine del suo cammino – scandito dalle tappe del gioco di Santa Oca, che Pùlvvara utilizza per interpretare incontri e situazioni che le capitano durante il viaggio – la cantastorie svelerà il segreto di Bonaventura. Un segreto che, fino alle ultimissime pagine del romanzo, viene celato anche al lettore.

Il gioco di Santa Oca è un romanzo che si colloca al di fuori delle tendenze dominanti che caratterizzano la maggior parte della narrativa italiana degli ultimi anni: non è scritto in prima persona, non seduce il lettore tramite una storia iperbolica o personaggi eccezionali e opta per **una lingua che si smarca da quella più frequentemente utilizzata da narratrici e narratori italiani dei giorni nostri** – spesso appiattita, quest'ultima, su un italiano tanto chiaro quanto incolore.

Aspetto più evidente – e tra i più convincenti – del romanzo della Pariani è proprio la lingua che l'autrice sceglie per dare voce alle storie di Bonaventura, di Pùlvvara e dei molti personaggi che popolano il romanzo. Si tratta di **una lingua sperimentale, plurivoca**, che mescola codici espressivi diversi e che colloca l'autrice all'interno del nutrito gruppo di autori del filone dell'espressionismo di stampo plurilinguista.

La lingua de *Il gioco di Santa Oca* porta a compimento la ricerca espressiva in cui l'autrice si è cimentata – ricerca già in atto all'altezza de *La signora dei porci*, suo romanzo pubblicato nel 1999 – durante la sua ormai trentennale esperienza di narratrice, offrendo al lettore un impasto linguistico complesso, mai pedissequamente mimetico, **senza tuttavia rinunciare alla piena leggibilità del testo**. È sufficiente prelevare una porzione del testo – in questo caso le righe in cui Pùlvvara spiega come funziona il gioco di Santa Oca a Pipòt, giovane viandante che la accompagna per parte del suo cammino – per farsi un'idea di questo amalgama linguistico verace, giocoso e originale, ottenuto contaminando italiano, dialetto lombardo, memorie sudamericane e molto altro:

No, non ci fermiamo qui sbarbato, non ci conviene. Si può mica indugiare a ogni cul cagâ. [...] Cosa sono sti calcoli? Gioco. L'ho sempre fatto durante i miei viaggi: mi tien compagnia numerare quel che incontro e trarne previsioni. Mai sentito parlare della Santa Oca? Sei proprio un ciullandàrio né carne né pesce... È un gioco che si fa buttando i dadi su una tavola di numeri che vanno fino al 63, che è il Giardino di Santa Oca, il quale attende noi camminanti come premio finale dopo aver percorso sta lagrimarumvâl; si procede in tondo verso mancina e ogni casella ha il sò significato [...] Epperò, non avendo con me né dadi né tavola, mi appunto nella mente i numeri di chi incontro e poi faccio le somme. Capito? Comprì? Entendido?

Tratto che più degli altri caratterizza la lingua de *Il gioco di Santa Oca* è **il dialetto lombardo**. Marcata risulta anche la volontà di conferire alla lingua un andamento che corteggia – e che, nel farlo, recupera – l'oralità, ottenuto per esempio tramite quelle espressioni gergali e quei proverbi che affollano il testo e gli conferiscono una sentenziosità popolare. È bene sottolineare che si tratta di **una lingua inventata**, che non imita la parlata reale del Seicento lombardo ma che la finge, cioè inventa, in maniera evocativa e col fine di ridurre – esaltandola – la distanza tra noi e i personaggi del romanzo. **Sempre leggibile ma a tratti aspra e difficile** da comprendere – specie per chi lombardo non è – la lingua del romanzo obbliga il lettore a fermarsi e a perdersi tra le parole, dentro la girandola di voci che abitano la voce narrante.

Carattere stilistico saliente del romanzo, la lingua de *Il gioco di Santa Oca* sembra inoltre esemplificare, più in generale, la poetica dell'autrice e il suo approccio al genere romanzo. La Pariani – vengono subito in mente le riflessioni di Bachtin – sembra intenderlo **come luogo, o spazio, in cui si condensano e intrecciano**

più voci e più narrazioni. La scrittura, in questo senso, si configura come un movimento esogeno, che procede dall'esterno verso l'interno: l'autrice ascolta il mondo e la sua inesauribile quantità di storie per poi dare loro voce nel romanzo – **una voce plurale, che si carica del dolore degli abitanti della brughiera** e che nel farlo racconta, reinventandole, le storie di tutti coloro che non hanno saputo e potuto raccontarsi. In questo senso, il vero e più importante personaggio del romanzo è quello, collettivo, composto da contadine e contadini che, soprattutto nella sequenza narrativa ambientata nel 1652, si alternano e si esprimono sulle vicende del capopopolo Bonaventura e dei suoi. La volontà di raccontare le storie di contadine e contadini – dei dimenticati dalla storia – è manifesta, più volte esplicitata nel testo. Essa si condensa, per fare uno dei tanti esempi possibili, in una perentoria frase pronunciata da Pùlvara: «**Sono i potenti e i loro pennivendoli a scrivere la Storia, ma qui sta il succo dove intingono la loro penna**».

È proprio Pùlvara ad assumere nel romanzo il compito di indagare il senso, il mistero della vicenda di Bonaventura: la cantastorie mescola e contamina storie e Storia, reiventandole ed esaltando la bellezza e la forza inesauribile del narrare. Durante il suo faticoso cammino, Pùlvara, raccontando le avventure occorse vent'anni prima alla banda di contadini di cui lei stessa aveva fatto parte, lascia **una testimonianza di vicende che la Storia ufficiale vorrebbe venissero dimenticate.** Sopravvissuta alla violenta repressione contro i rivoltosi capeggiati da Bonaventura, Pùlvara cammina e racconta, consapevole del fatto che il passato – soprattutto quello dei sommersi, dei calpestati dalla brutalità cieca del potere – diventa memoria solo e soltanto se viene raccontato. Personaggio ben riuscito, capace di essere allo stesso tempo **affettuoso e crudo, verace e disilluso,** Pùlvara rappresenta un appassionato e sofferente elogio dell'arte del raccontare storie e rimarca la necessità – resa da Pùlvara virtù – di avere *la lingua sciolta*. La cantastorie, in questo (forse) portavoce dell'autrice, ha imparato che a cavarsela è proprio chi sa parlare:

Meglio che lei prepari una storia: avere la lingua sciolta è sempre stata la mia salvezza, pensa Pùlvara. La gente di sta terra volpina ama infatti ascoltare racconti, poiché i nati in brughiera sono creature ignude e spogliate d'ogni cognizione [...]. È sempre così: i terrieri fanno cerchio intorno ai camminanti che sanno ben narrare, pendono dalla bocca che conosce le parole giuste per rendere viva e vera la raccontazione. Proprio per questo Pùlvara le storie le sceglie con cura, si può mica narrare qualsiasi cosa a chicchessia. E quando finisce di raccontare, le genti offrono sempre da bere una scodella di quel vinello asprigno che produce

sta terra magra e l'implorano: «Ancora una volta.» Ché anche se la storia ormai la conoscono, le parole solo quando sono pronunciate sono vive.

A saper parlare in pubblico è anche Bonaventura, il capopopolo del quale Pùlvara, tornata nella brughiera dopo vent'anni di peregrinazioni, cerca – e scopre, nelle ultime pagine del romanzo – il segreto. **Personaggio ottenuto in levare**, descritto sempre in maniera indiretta tramite le parole e le allusioni dei *pitòcchi*, Bonaventura attraversa il romanzo come una sorta di punto di fuga verso cui le direttrici del testo e della storia sembrano convergere. Le parole, le azioni e – soprattutto – il segreto di Bonaventura dimostrano, metonimicamente, come e quanto **il romanzo della Pariani riesce, in maniera obliqua, a far emergere e a farci notare molte delle contraddizioni che caratterizzano non solo il Seicento lombardo ma anche e soprattutto il nostro presente.** *Il gioco di Santa Oca* è in questo senso un romanzo militante: riecheggia le tragedie e le lotte di oggi e lo fa sfruttando, e coraggiosamente, gli strumenti – forse usurati ma ancora efficaci – propri della letteratura (o, per lo meno, di quella ben fatta). Avvincente e piacevole da leggere, quella che qui Pariani ci racconta è in realtà una storia che moltiplica le domande invece che offrire risposte o verità consolatorie; che lavora sull'ambiguità, obbligandoci a riflettere, a fermarci, a perdere tempo; che ci costringe a pensare contro noi stessi, a ricordarci che – al netto dei dovuti distinguo – oggi, come nel Seicento, «la vita è terribile e fosca, e le donne ne portano il peso maggiore». A impreziosire il testo, infine, è il fatto che *Il gioco di Santa Oca*, pur essendo un romanzo più crudo e disilluso di quanto potrebbe sembrare, **raccontandoci l'utopia predicata da Bonaventura tenta a sua volta di proporre e di costruirne una.** Tramite la storia di Bonaventura, in altre parole, l'autrice ripensa il mondo e ci sfida a ripensarlo, nella speranza che sul futuro si possa ancora agire per renderlo più giusto e più umano.

Utopie passate e presenti: sul “Gioco di Santa Oca” di Laura Pariani



Laura Pariani, *Il gioco di Santa Oca*, La Nave di Teseo, Milano 2019, 272 pp. 18,00€