

GIRI DI MORTE

IL GIOCO DELLA ROULETTE RUSSA NELLA NARRATIVA MODERNA

Annalisa Di Nuzzo

Essenziale, brutale e raffinato allo stesso tempo, rapido, macabro e snobistico, privo di strategie e di abilità da acquisire, il gioco della roulette russa è nell'immaginario simbolico una delle più efficaci figure dell'azzardo estremo, espressione paradigmatica della temerarietà senza riscontri etici né finalità utilitaristiche. Puro gioco stocastico in cui l'alea e la vertigine, per dirla con Caillois, si esaltano e si coniugano in un vortice inarrestabile attraverso il quale la dialettica del vincere e del perdere si rincorre senza una logica di definizione. La letteratura romantica, e non solo, ci ha restituito immagini emblematiche di questo gioco, in special modo quelle create dalla letteratura russa e anche, più ampiamente, dalla scrittura mitteleuropea. Il percorso che ho intrapreso mi ha spinto a ritrovare attraverso alcuni esempi della scrittura narrativa, ma anche di quella cinematografica – mi riferisco essenzialmente al notissimo film *Il cacciatore* – dinamiche, definizioni, contesti e reti di significato specificamente antropologici da confrontare, poi, con le attuali riflessioni dei più diversi ambiti disciplinari che arricchiscono il dibattito sul gioco, ed in particolare, sul gioco estremo e sulle sue radici più profonde. Diverse possono essere state le origini di questo gioco, certamente non russe, ma di alcune zone non precisate dell'Europa occidentale. Sarà poi, così diffusamente praticato in Russia fin dai primi decenni dell'Ottocento, tanto (intorno al 1830) da coniarne la definizione. È interessante notare che in lingua russa l'espressione "roulette russa" non esiste affatto, sostituita da un altro sintagma che può essere tradotto come "successo sulla morte". Presumibilmente nella sua caratterizzazione più antica si può pensare ad una derivazione slava (non a caso i testi presi in esame in questa breve rassegna segnalano un riferimento all'origine slavo-serba dei protagonisti) più che russa, fino ad un possibile collegamento ad alcune pratiche di gioco d'azzardo estremo già riconosciute da Tacito quando descrive alcune abitudini dei Germani che praticavano una sorta di antica ordalia, che confermerebbe come i concetti di fortuna e destino rientrano nell'area del sacro e del divino. I guerrieri lucidamente mettevano "per gioco", in gioco la loro libertà personale, in un colpo solo, con lo stesso coraggio e la stessa fermezza con cui affrontavano in guerra il nemico. Il vincitore aveva in quel contesto gli stessi onori del vincitore in battaglia, ma se perdeva si all'avversario senza battere ciglio. La pratica di questo gioco a noi più prossima è, presu-

mibilmente, legata ai circoli del nichilismo russo e in special modo a quelli degli ufficiali. Alcuni grandi scrittori del romanticismo russo ne hanno diretta esperienza, osservatori ammirati e stupiti, come sappiamo, dalle testimonianze di Tinianov che a proposito della biografia di Puskin racconta delle fughe di quest'ultimo dal liceo per andare ad osservare in una caserma alcuni ufficiali che giocavano alla roulette russa, così come sarà anche per Lermontov. Il gioco è, quindi, quasi esclusivamente praticato da questo specifico gruppo, tanto che ancora durante la prima guerra mondiale sarà diffuso tra le truppe russe prima della rivoluzione. La pratica del gioco soddisfa il desiderio estremo di azione, di determinazione, di disprezzo per la vita e di manifestazione di un disagio esistenziale in gran parte legato al rifiuto della prudenza e della tranquilla e rassicurante esecutività dell'agire sociale. Il gioco d'azzardo, se per alcuni esprime il lato oscuro e inutilmente dissipatorio dell'uomo, d'altra parte rimette in gioco, è il caso di dire, il desiderio di una innovazione, che possa rompere, drammaticamente nel nostro caso, con lo schema sociale dominante, producendo effetti di retroazione diffusi. In tal caso il gioco nel contesto sociale può contribuire a processi innovativi o, nel nostro caso, autodistruttivi. Stesso desiderio di azione, che muove, seppure da versanti opposti, la dialettica dell'agire umano e della storia intesa in senso hegeliano, che tenta di risolvere la sfida della coscienza *all'esistere* attraverso il contrasto dialettico servo-padrone. Solo chi è disposto a mettere a repentaglio la propria vita nella lotta tra le coscienze sarà consapevolmente attivo nel processo di affermazione di sé, tanto da possedere la logica del divino. Lo schema della roulette russa è, invece, integro nella sua dimensione stocastica, tende a ritualizzare e a ridefinire il gioco della sfida estrema e mantiene per tutta la sua durata l'iniziale neutra e insignificante casualità, mettendo a disposizione come unica posta la vita stessa. È su questa linea che si pone anche il discorso cinematografico del *Cacciatore*, quando il protagonista continua a ripetere "un colpo solo", invitando i suoi amici ad intraprendere la sfida con il proprio destino o con la propria ossessione, con l'unica regola certa di dover utilizzare un solo colpo di pistola, sia esso destinato alla caccia del cervo, sia esso destinato allo specifico gioco della roulette russa, che gli stessi protagonisti saranno costretti a giocare in seguito tra le paludi del Vietnam, correlato e mai disgiunto all'altro terribile "gioco", quello della guerra.

La guerra in sé e l'atteggiamento culturale e mentale degli ufficiali consentono in questi contesti presi in esame di far emergere un "doppio gioco" che afferma e nega continuamente regole e valori.

Le dinamiche del reale gioco della guerra sono negli aspetti più profondi quelle stesse del gioco estremo e, attraverso la roulette russa, sono sintetizzate ed interpretate in una dimensione spazio-temporale compressa e rapidissima,

in quel vortice continuo di stati esistenziali e di bisogni insopprimibili dell'agire umano che caratterizza "il facciamo finta che" di infantile memoria. Il vero uomo cerca due cose, il pericolo e il gioco¹, *nel vero uomo si cela un bambino che vuole giocare*. Se raccogliamo le provocazioni di Zarathustra, il gioco rappresenta una significativa modalità dell'essere al mondo dell'uomo e non solo, gli stessi animali conoscono il gioco e lo praticano. Ma c'è nell'essere umano una complessa stratificazione dei comportamenti ludici che non può essere ricondotta esclusivamente ai significati inconsci, liminari, latenti, inespressi, ma anche ai contenuti della coscienza, ai codici culturali, e, a livello espressivo, alle convenzioni stilistiche e retoriche. Se l'inconscio suggerisce le scelte, è il lavoro culturale a fissare le norme ("le regole del gioco") e a elaborare gli elementi simbolici, a costruire la macchina del gioco, definirne la disciplina, graduare il flusso delle emozioni, compulsive e distruttive nel nostro caso². Il testo ed il contesto del gioco costituiscono il doppio filo inscindibile su cui procedere attraverso il testo letterario e filmico, che rispondono specificamente anche ad un ulteriore bisogno che è quello delle narrazioni e della definizione di un paradigma percepito come autentico vissuto, tanto da diventare modello di riferimento. I testi esaminati sono quelli del romanzo di Lermontov *Un eroe del nostro tempo*, di *Gioco all'alba* di Arthur Schnitzler, del film *Il cacciatore* ed, infine, un breve racconto, *Roulette balcanica* di Drazan Gunjaca, autore slavo di ultima generazione. Il gioco della roulette russa tenta, dunque, di concretizzare, attraverso il suo rituale essenziale, il paradosso esistenziale più radicale, attivando una scommessa inversa a quella di Pascal, in cui si perde sempre qualcosa, o la vita o il fatto di non averla persa. Espressione di individualismo estremo nel quale l'assunzione del rischio non produce nessuna apparente ricompensa. Nel racconto di Lermontov *Il fatalista*, l'impianto stilistico retorico della costruzione letteraria fa emergere alcuni significativi elementi dell'antropologia del gioco. Primo di questi elementi è la definizione del giocatore: *In quel momento un ufficiale, così scrive Lermontov, ...si alzò e, avvicinandosi lentamente al tavolo, gettò su tutti uno sguardo pacato e solenne. Era di origine serba come risultava evidente dal suo nome... Era coraggioso, parlava poco, ma con decisione; non confidava i segreti...; quasi non beveva vino... non correva dietro le cosacche... C'era soltanto una passione che non nascondeva a nessuno: la passione del gioco. Davanti ad un tavolo verde dimenticava tutto, e di solito perdeva; ma quei continui insuccessi non facevano altro che stimolare la sua ostinazione*³. Da questa prima descrizione si delinea il carattere tipico del giocatore tout court, ed in particolare quello d'azzardo estremo, quel paradigma narrato che si è in genere diffuso attraverso una banalizzazione in luoghi comuni stereotipati, ma che, invece, esprime connotazioni che coincidono con un'analisi di tipo antropologico. Il tenente Vulji è una sorta di asceta dell'azzardo, nel quale

non ci sono strategie, ma lo sprezzante coraggio di negarle, sostenuto dall'unica mossa di *mettere il destino alla prova*. La scommessa è, dunque, radicale, il gioco ha relazioni profonde con il divino e con il sacro; il giocatore che vive il rischio lo assume fino in fondo e pratica un religioso distacco da tutto ciò che è umano, la sintassi di questa scommessa è sostanzialmente quella di puntare sulla chance estrema che mette a diretto confronto causalità e casualità nel rapporto vita-morte in ogni singolo individuo. Tale confronto è filosoficamente espresso attraverso la contrapposizione tra finalità metafisicamente determinata e fatalità libera da qualsiasi determinismo. Nel racconto questa viene formulata chiamando in causa orizzonti culturali e religiosi tipici dell'insalatiera etnica del mondo russo, forse oggi più vicini alla nostra contemporaneità. Così il tenente-giocatore formula la sua proposta: *Si stava discutendo del fatto se come dicono i mussulmani e anche alcuni cristiani c'è un momento prescritto per morire o invece è solo frutto del caso: Signori, disse (la sua voce era calma, benché di un tono più bassa del consueto). A che valgono tante vuote discussioni? Voi volete delle prove; io vi propongo che ognuno provi su se stesso se l'uomo è davvero libero di disporre della propria vita, oppure se per ognuno di noi è fissato in anticipo l'attimo fatale... Chi ci sta? Scommetto che la predestinazione non esiste... Accetto* – risponde il nostro protagonista, ed il rituale del gioco ha inizio: due o più giocatori, un tavolo intorno al quale una piccola folla di scommettitori incrementa le tensioni e poi lo strumento della sfida, la pistola. Tuttavia c'è una sostanziale differenza tra i due scommettitori, il nostro tenente Vuli è giocatore da *deep play*, privo di quell'utilitarismo che invece contraddistingue l'altro protagonista, che si guarda bene dal mettere in gioco la sua vita e non rivendica nessuna forma di eroismo estremo, ma solo il gusto cinico di “provare” lo sfidato in un gioco di morte. Quest'ultimo si siederà quindi da solo al tavolo giocando, infine, contro se stesso e contro il destino, perdendo irrimediabilmente la vita non durante il gioco ma per una fatalità successiva legata alla vita reale, che sembra essere un ulteriore *game* del gioco.

Così Lermontov esprime attraverso la trama degli eventi la convinzione del rapporto stretto e di rimando continuo tra vita e gioco, in cui la vita è gioco e il gioco è vita in quella circolarità metaforica e reale che contraddistingue proprio questo specifico gioco, le cui dinamiche continuano ad essere dentro la nostra società del rischio (come la definisce Ulrik Beck) e che ha sempre più bisogno di una narrazione del rischio a diversi livelli (si pensi anche ad alcune trasmissioni televisive), che possa così soddisfare la necessità di contenere la sfida entro stereotipi culturali affascinanti, ma controllabili. Molti sono i legami con le “ordalie contemporanee” che possono essere considerate ulteriori trasformazioni di questo gioco, un esempio per tutte le corse di auto clandestine. Continuando ad applicare le cifre interpretative dell'antropologia del gioco

ai testi considerati, è particolarmente importante soffermarsi sulla pistola, per poter ricostruire la struttura del gioco. La pistola è l'elemento determinante per mettere in pratica le regole del gioco, è lo strumento attraverso il quale l'alea si manifesta, è sintesi concreta e simbolica del rapporto vita-morte, tiene insieme la *paidia* (turbolenza ed esplosione) e il *ludus* (la regola), negazione di ogni linearità deterministica, unica depositaria del caos degli eventi, presiede simbolicamente e realisticamente al "girotondo di morte" e conduce alla massima accelerazione del gioco stesso ed alla vertigine che ne consegue. Accompagna come invitato di pietra tutti i grandi giocatori della letteratura, strumento attraverso il quale ci si procura il suicidio, che quasi naturalmente si presenta nella biografia di un giocatore d'azzardo. Ruotando il tamburo e inserendo l'unico colpo utile su sei, si mette in moto il game, deus ex machina che conduce all'epilogo. Varie sono le modalità di utilizzo della pistola: nel racconto di Ler-montov si preannuncia la modalità dell'unico colpo come, poi, si stabilizzerà in seguito. Sembrerebbe delinearci una insopprimibile esigenza alla scommessa, al volere mettere disordine in un apparente e tranquillo sistema come necessaria caratteristica di questi personaggi, al gusto della catastrofe, ad attivare il "gioco del profondo", ovvero quello non utile a ri-creare energie, e pertanto visto come disturbo di quell'ascetico perseguimento del profitto, caratteristico delle società occidentali. Questa specifica costruzione è dentro una modernità che continua a mantenere attraverso il gioco d'azzardo un legame con antiche pratiche divinatorie, con il possedere un rapporto privilegiato con il divino e con la possibilità di far girare il destino seguendo una circolarità che non consente previsioni, ma solo il lasciarsi guidare dal vortice che la pistola governa. La descrizione della scena di avvio del gioco mantiene un carattere sacrale e mistico, una ritualità sospesa e atemporale che definisce una tragica dimensione ascetica ed eroica... *Il tenente Vuli si avvicinò a una parete da cui pendevano delle armi, e così, a caso, staccò dal gancio una delle tante pistole di diverso calibro che erano appese; noi ancora non riuscivamo a capire, ma quando egli alzò il cane e versò la polvere da sparo, allora molti di noi istintivamente gridarono e lo afferrarono per le braccia... ma poi tutti tacquero e fecero un passo indietro. Vuli... si sedette al tavolo; noi tutti lo seguimmo, lui con un cenno ci invitò a sederci intorno. In silenzio gli obbedimmo: in quel momento lui cominciò ad esercitare su di noi un potere misterioso. Io lo guardai fissamente negli occhi, ma lui con il suo sguardo calmo e impassibile incrociò il mio occhio indagatore, ...nonostante tutto il suo sangue freddo, mi parve di leggere sul suo pallido volto il sigillo della morte.* Stessa sacra ritualità dell'assurda condizione umana si ripresenta nelle scene del *Cacciatore*, che si apre con una contestualizzazione significativa dei futuri giocatori, appartenenti tutti ad una comunità di immigrati ucraini negli Stati Uniti, tutti legati tra loro da un continuo desiderio di scommettere su tutto, catapultati nella

dimensione crudele del gioco-guerra, indotti a scontrarsi in un giro di morte a diversi livelli in cui il vortice dell'azzardo si muove continuamente tra vita e gioco, gioco e vita in una roulette russa affrontata con un rituale preciso. Il giocatore protagonista (interpretato da De Niro) come già il Vulvi di Lermontov, è distaccato, ascetico, anche se cerca però di applicare nel puro gioco stocastico quei meccanismi di retroazione identificati da Bataille con precise azioni e modalità di interpretazione dei gesti obbligati, di alcune parole pronunciate quasi con una carica scaramantica, che tentano di piegare il destino a suo piacimento, cercando di controllare l'imponderabile, mettendo in campo la propria forza ed una presunta superiorità, tanto da procurarsi l'illusione tipica del giocatore patologico di "controllare l'incontrollabile". Ma anche altre tipologie di giocatore sono presenti nel film. Oltre a quello appena descritto, controllato e vincente che riesce ad allontanarsi in tempo dalla compulsività del gioco attraverso la rottura della regola – tre proiettili su sei invece che uno su sei – e aumentando la pericolosità della sfida, c'è l'altro che finirà col vivere solo lo spazio del gioco, un bieco retrobottega di Saigon, sovrapponendo addirittura più sfide alla morte, quella della dipendenza dalla droga e quella di perpetuare all'infinito la sua roulette russa in cui il gioco è ormai la vita. "Un colpo solo" sarà quello fatale, che distogliendolo da quello spazio sospeso ed esclusivo del rituale del gioco lo riporterà alla vita seppure attraverso la morte. Sono sempre più chiari gli elementi comuni presenti nei testi considerati: la guerra, l'essere partecipe alla guerra stessa, il senso del coraggio e della prova come unica strada per affermare una presenza nel mondo, seppure svuotato di senso e senza più valori di appartenenza legati alla solidarietà ed alla progettualità. Così anche in *Gioco all'alba*, seppure non ci sarà una vera roulette russa il gioco continuo tra vita e azzardo, rischio e brivido della scommessa, il gusto del mettersi in gioco per andare oltre una tranquilla vita piccolo borghese, è continuo. La ricerca di una eccezionalità che dia un sapore diverso al quotidiano è strutturata ancora una volta dai meccanismi di una dipendenza dal gioco che è consentita solo agli ufficiali che possono vivere questa specifica dimensione con coraggio, onestà e senza cadere in una disapprovazione del contesto sociale. Così viene chiarito da Schnitzler: *...e parlarono di giochi d'azzardo in genere e di partite di carte divenute famose per le enormi somme vinte o perdute. "E rimarrà un vizio" dichiarò il dottor Flegmann serio serio. Tutti risero, solo il tenente Wimmer sembrò voler prendere in mala parte l'affermazione. Quello che poteva essere un vizio per gli avvocati era ben lungi dall'esserlo per gli ufficiali. ...era possibile praticare un vizio ed essere nondimeno uomini d'onore. Così come si poteva essere soldati, ma provare il proprio coraggio in altro modo. Tranquillo il console distribuì le carte... Se ne stavano lì tutti in circolo... e lì davanti c'erano ancora carte. Puntò – quanto di preciso non lo sapeva. Un pugno di banconote. Era un*

nuovo modo di misurarsi con il destino. Stavolta doveva cambiare. Il giocatore di Schnitzler tenta di controllare il rischio, di piegarlo alle proprie esigenze, di operare una mediazione che possa contenere e coniugare l'azzardo con la tranquilla quotidianità. Ma il rispetto delle regole del gioco, "i debiti vanno pagati", e le continue violazioni delle regole della vita a cui assisterà, insieme con l'impossibilità di cambiare il gioco della vita, lo spingeranno verso l'unica conclusione possibile, il suicidio con un colpo di pistola alla tempia⁴. Un suicidio che compirà anche il protagonista di *Roulette balcanica* di Dražan Ćurina alla fine di una notte in cui il vortice dell'assurdo crescerà fino ad esplodere nel colpo di pistola. Da sfondo, ancora, il contesto della guerra che esaspera, come nell'ultimo conflitto balcanico, ogni orizzonte di senso, ogni solida radice di appartenenza.

Il dialogo tra i due protagonisti è serrato, un ufficiale serbo ed uno croato a confronto, ed è inscenato attraverso stringate contrapposizioni e mutamenti esistenziali, impossibili da controllare. Petar - *nessuno ha un senso dell'ironia così sofisticato come il destino...* Mario - *Però la grandezza sta nell'adattarsi alle circostanze che non hai voluto, nel sacrificare una cosa e nel far sopravvivere un'altra. Ora il tuo problema è stabilire quali criteri applicare in questa scelta...* Dai, torna in te. *La gente sta fuggendo dai Balcani senza neanche voltarsi e se ne sbatte delle città natali e delle patrie.* Petar - *Io sono un ufficiale, non posso ragionare in questo modo.* Mario - *Puoi e devi. Non hai scelta.* Petar - *Ce l'ho.* Mario - *Quale scelta? Di suicidarti? Questa non è una scelta, ma la conseguenza dell'impossibilità di accettare qualsiasi scelta...* Petar - *...probabilmente non farò niente di geniale, ma neppure una stupidaggine. Anche se ciò che a qualcuno può sembrare geniale per altri è un'idiozia...* Mario - *Ma cosa sei stasera, un filosofo, un poeta, un ufficiale...* Che fai con la pistola? Petar - *Hai mai giocato alla roulette russa?* Mario - *Non sono mica matto...* Petar - *E alla roulette balcanica?* Mario - *Cos'è la roulette balcanica?* Petar - *È quella senza alternativa, in cui si muore di certo. Un nuovo gioco che prenderà piede negli anni a venire*⁵. Un gioco che non lascia scampo. Anche in questo contesto sono presenti le radicalità delle scelte, la vergogna insopportabile, il coraggio della sfida e l'impossibilità di sottrarsi alla scelta di chi vuole opporsi al destino già definito. Il gioco balcanico è ancora più funzionale al crash che le identità plurime possono produrre nell'attuale società dell'incertezza. Così solo il gioco mantiene l'insostituibilità della regola, il gioco estremo padroneggia l'incertezza, perché nessuno può prevedere la mossa dell'altro, ma rassicura i partecipanti, escludendo tutto il resto, e lascia vivere la vertigine che dissolve tutto nella paralisi, voluttuosamente ricercata, delle capacità di controllo e di percezione spazio-temporale, restando fedele all'unica certezza che è l'impossibilità di trasgredire alle regole.

NOTE

¹ F. Nietzsche, *Così parlò Zarathustra*, Mursia, Milano, p. 64.

² D. Scafoglio, *La barca del cielo*, Gentile, Salerno.

³ M. Lermontov, *Un eroe del nostro tempo*, la Repubblica, Milano, p. 240.

⁴ A. Schnitzler, *Gioco all'alba*, Adelphi, Milano, pp. 50 e 56 ss.

⁵ D. Gunjaca, *Roulette balcanica*, Fara editori, Santarcangelo di Romagna, p. 76 ss.