

Nabokov, la morale è un gioco

di ALESSANDRO PIPERNO

Una volta chiesero a Nabokov perché avesse scritto *Lolita*.

Prima di trascrivere la sua mirabile risposta vorrei avanzare qualche perplessità sulla legittimità della domanda. A quale giornalista sportivo verrebbe in mente di chiedere a Gonzalo Higuain perché ha segnato tutti quei gol? Evidentemente in taluni la narrativa suscita così poco interesse da esigere da chi la pratica professionalmente finalità più nobili del semplice diletto personale: che so, cambiare il mondo, denunciare loschi traffici criminali, illustrare usi e costumi di civiltà remote.

Date le circostanze, e al netto della sua famigerata intrattabilità, la risposta di Nabokov fu garbata e accomodante: «Ho scritto *Lolita* perché mi sembrava una cosa interessante da fare. (...) Perché mi faceva piacere, perché era difficile. (...) Mi piace semplicemente comporre enigmi con soluzioni eleganti».

Forse sarebbe stato più giusto, anche se altrettanto ozioso, chiedergli — invece che perché — come avesse scritto *Lolita*. Messo alle strette Nabokov avrebbe indirizzato l'intervistatore a una sua celebre postfazione: «Si dà il caso che io sia il genere di autore che, quando comincia a lavorare a un libro, non ha altro intento se non quello di liberarsi del libro medesimo e che, se qualcuno gli chiede di spiegarne l'origine e l'evoluzione, deve ricorrere a termini vetusti come l'Interreazione di Ispirazione e Combinazione — il che, lo riconosco, ricorda un prestigiatore che spieghi un trucco con un altro trucco».

È nota la bassa considerazione in cui Nabokov teneva critici, accademici e giornalisti. Li reputava dei ficcanaso. Ma a dispetto di tanti altri scrittori che, condividendo tale opinione, scelsero di starne alla larga, lui accettava di farsi intervistare al solo fine di tormentare gli interlocutori con risposte come quella che vi ho appena sottoposto, tanto sagaci quanto elusive.

Ma se la sua evasività non avesse soltanto scopi derisori e snobistici? Se ci fosse di più? In fondo, cos'altro può rispondere un genio a chi gli chiede conto del suo genio? Signor Michelangelo, ci dica, perché non ha finito la *Pietà Rondanini*? Herr Mozart, ci sa spiegare perché ha atteso l'ultima sera possibile per scrivere l'ouverture del *Don Giovanni*? Per quanto un artista possa avere pieno controllo sul suo talento, è assurdo pretendere da lui la mappa dettagliata e retrospettiva della sua creazione.

Ecco perché Nabokov, ogni volta che parla della genesi delle sue opere, insiste su termini che appartengono alla stessa

sfera semantica: rebus, enigma, puzzle, poker, illusione, incantesimo, magia, impostura, raggiro... Come vide bene Giorgio Manganelli, per Nabokov l'arte è un esercizio gratuito e sterile: ovvero un gioco. Sì, ma che tipo di gioco?

Gioco e poesia

Johan Huizinga nel suo celebre studio erudito ha notato come non ci sia manifestazione umana, persino la più apparentemente grave, non implicata con il gioco, a cominciare dall'esercizio della poesia e della narrativa. Non ho tempo e spazio per approfondire tale intuizione antropologica. Quel che mi preme è rilevare come la composizione di un romanzo ubbidisca alle eterne leggi del gioco. Il romanziere scrive per intrattenere se stesso e raggirare gli altri. L'esigenza di creare un intero ecosistema dal niente lo induce ad affinare le arti illusioniste e a provare e riprovare i suoi trucchetti da giocoliere. Ma, come sa ogni bambino con il joystick in mano, giocare significa superare una serie di ostacoli impellenti, non troppo diversi da quelli che tormentano quotidianamente lo scrittore alle prese con il suo libro. Un romanzo, proprio come un videogioco, si risolve con abnegazione, ossessivamente, dopo infiniti tentativi e soprattutto quadro per quadro.

I primi palpiti di Lolita

Nabokov amava far risalire il primo palpito di *Lolita* al 1939. Era a Parigi, affetto da una nevralgia, quando gli venne in mente un libro sulla predilezione di certi maschi di mezza età per uno specifico tipo di minorenni. Come al solito mentiva. La verità è che la sua produzione giovanile (in russo) pullula di antesignani più o meno consapevoli di Humbert e Lolita (*Il dono*, *Una risata nel buio*, *L'incantatore*). Impiegò una vita intera a scrivere *Lolita*; e una volta soddisfatta tale impellenza non smise più di riprovarci con risultati altalenanti (*Ada*, *L'originale di Laura*). Per raggiungere la sintesi agognata tra «precisione della poesia» ed «ebbrezza della scienza pura», dovette superare un tale numero di scogli che più volte, in corso d'opera, ebbe la tentazione di gettare la spugna. Ad angustiarlo non erano solo i problemi morali, estetici e compositivi posti da un libro come *Lolita*, ma la consapevolezza che tali questioni fossero in un certo senso inseparabili l'una dall'altra, e che per questo andassero risolte simultaneamente.

Un tragico divertissement

Occorre ricordare che *Lolita* viola il solo tabù sessuale che abbia ancora senso; al punto da chiedersi se in un'epoca come la nostra, assai sensibile al problema della

crudeltà sui bambini, un libro del genere troverebbe un editore disposto a pubblicarlo, e lettori altrettanto benevoli. È evidente che il suo autore, poco incline a confondere scopi artistici ed esigenze etiche (se non in un senso molto ampio), abbia sentito l'obbligo di interrogarsi sull'opportunità di cimentarsi con una materia così sordida e spregevole. «Com'è riuscito Nabokov — si chiede Martin Amis — a infilare la storia di questa ragazzina in un simile sproloquio di trecento pagine, in questo libro così divertente da generare imbarazzo, così ispirato dall'inizio alla fine, così incredibilmente osé?».

Ci è riuscito allestendo uno dei più tragici *divertissement* mai concepiti. Sotto i panni licenziosi e svolazzanti della commedia e della parodia, la vicenda di Humbert e Lolita si tinge sin dal principio dei colori vermigli della tragedia. Come nel più cruento *tour de force* shakespeariano, non c'è personaggio che alla fine non incontri una morte prematura e catartica. È così che Nabokov salda il suo debito morale. Naturalmente lo fa alla sua maniera, in modo subdolamente discreto, senza enfasi né cerimonie. Il lettore deve attendere quasi la fine del romanzo per capire (ammesso che lo capisca) che la moglie di Richard F. Shiller morta di parto — di cui si faceva menzione nella prefazione dell'ineffabile John Ray — non è altri che Dolly Haze, alias Lolita. Quindi non solo Lolita muore fuori dalla scena, ma per così dire muore tra le righe, ufficiosamente. Allora capiamo cosa intende Nabokov quando dice: «Scrivere *Lolita* è stato mettere assieme un bel puzzle — comporlo e risolverlo nello stesso tempo, dato che l'una cosa è l'immagine speculare dell'altra, secondo come si guarda».

Il gioco dei nomi

Non c'è una sola parola di Humbert che non sia la tessera di questo puzzle ingannevole. A cominciare dal suo nome. Nella già citata prefazione veniamo informati che si tratta di un *nom de plume* da lui stesso ideato. Un bizzarro pseudonimo che sembra l'onomatopeica proiezione dell'atteggiamento meditabondo. Humbert Humbert suona quasi come «Ehm... Ehm...»: più che un nome pare la trascrizione letteraria di un tizio che si schiarisce la gola. Ebbene, c'è più Humbert nel nome con cui si è battezzato che in ciò che confessa.

Del resto, inventare nomi è la sua specialità. Gli dobbiamo anche l'invenzione di Lolita. «Lo-li-ta: la punta della lingua compie un percorso di tre passi sul palato, per battere, al terzo, contro i denti. Lo. Li. Ta».

Ecco cos'è Lolita al principio del libro, non una bimba stuprata, non il tragico referto di un crimine, ma uno scioglilingua (letteralmente), un gioco di parole. E che dire del famoso rivale di Humbert, il non meno spregevole Quilty, una sorta di proiezione dialettica del protagonista, e come lui incline agli stessi gusti morbosi e proibiti. Evidente l'assonanza tra il suo nome e la pronuncia americana di guilty, ovvero colpevole. È così che la colpevolezza di Quilty si riverbera vischiosamente su Humbert.

Giochetti, dirà qualcuno, di cui questo libro è pieno fin quasi a esplodere. In effetti si potrebbe scrivere un altro libro solo raccogliendo il numero sterminato di tranelle, rebus, trabocchetti, giochi di parole, rifrazioni e controrifrazioni disseminate in *Lolita*.

Ma il punto è proprio questo: non si tratta affatto di virtuosismi combinatori fini a se stessi né di affettazioni estetizzanti. Nabokov non è Queneau. Il gioco per lui è un'esigenza artistica, uno scarto, il solo modo possibile di esorcizzare la sua tragedia privata (le sopraffazioni subite, la perdita del magico mondo dell'infanzia, l'esilio, la morte violenta dei suoi cari). Lui è come il clown che per nascondere il pianto si dipinge sulla guancia una lacrima finta. È il mimo che ride per non frignare, che fa il buffone perché sa che non c'è altro modo per essere seri. Una volta, in un saggio su Gogol, scrisse: «La differenza tra il lato comico delle cose e il loro lato cosmico dipende da una sibilante». Un altro gioco di parole che illustra perfettamente il suo orrore per ogni forma di seriosità e sostenutezza.

Saul Bellow, che provava una franca avversione per Nabokov (peraltro del tutto ricambiata), disse: «Mettiamo pure che non sia una cosa troppo orribile che uomini di mezza età copulino con le bambine, ma bisogna proprio che ne facciano filosofia? Io sarei capace di scrivere un libro migliore dal punto di vista di *Lolita*». Si sbagliava. La sola voce artisticamente accettabile è quella dell'aguzzino: la voce chiocchia, cerimoniosa e ripugnante di Humbert Humbert.

Il senso del gioco

Il gioco per sua natura è autosufficiente, basta a se stesso, non tiene conto delle norme imposte dall'etica e dalla socialità. I pugni e gli spintoni che noi accettiamo (anzi, auspichiamo) su un ring e su un campo di rugby sarebbero sanzionati in qualsiasi bar o classe universitaria, ovvero nel cosiddetto consesso civile. La moralità nel gioco coincide con le regole che il gioco stesso si è dato. Non si può dire altrettanto dell'arte? Essa obbedisce a norme diverse da quelle sancite dal codice penale e dalla pubblica decenza. Ecco perché una storia come quella di *Lolita*, intollerabile su qualsiasi pagina di cronaca nera, diventa meravigliosa e sublime a Humbertlandia.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Il festival

Il gioco è un mezzo di conoscenza del mondo, insegna a seguire regole e a infrangerle, è presente a ogni latitudine e non solo tra gli esseri umani: è questo il tema della settima edizione del festival *Pistoia Dialoghi sull'uomo*, ideato e

diretto da Giulia Cogoli, che si svolgerà dal 27 al 29 maggio nella città toscana (il sito è www.dialoghisulluomo.it).

Sotto il tema comune *L'umanità in gioco. Società culture e giochi*, la rassegna proporrà conferenze, spettacoli e dibattiti, oltre alla mostra fotografica *In gioco* di Ferdinando Scianna, che sarà aperta dal 27 maggio al 3 luglio al Palazzo Comunale di Pistoia. L'incontro inaugurale è il 27 in piazza Duomo con il filosofo Pier Aldo Rovatti sul *Mettersi in gioco* e le dinamiche di competizione e rischio (alle 17.30, ingresso libero; gli altri incontri ed eventi € 3, la serata con Brachetti € 7), poi i diversi ospiti si occuperanno delle varie declinazioni del tema di quest'edizione.

Gli incontri

Intorno alla storia del telequiz e del *game show*, venerdì 27 interverrà Davide Tortorella (alle 19), mentre nella serata si potrà indagare l'aspetto di gioco nell'isteria nella conferenza *Il gioco della vita* con lo psicoanalista Massimo Recalcati (alle 21). Sabato 28 si inizia con la storia dell'agone e del *ludus* nell'antichità, con Eva Cantarella (alle 11), per continuare con Alessandro Piperno su *I giochi vertiginosi di Vladimir Nabokov* (alle 17.30) e poi l'antropologo Christian Bromberger, Marco Aime, Stefano Bartezzaghi e altri. Tra gli ospiti di domenica Luca de Biase, Adriano Favole, il calciatore

Marco Tardelli

Gli spettacoli e la «caccia»

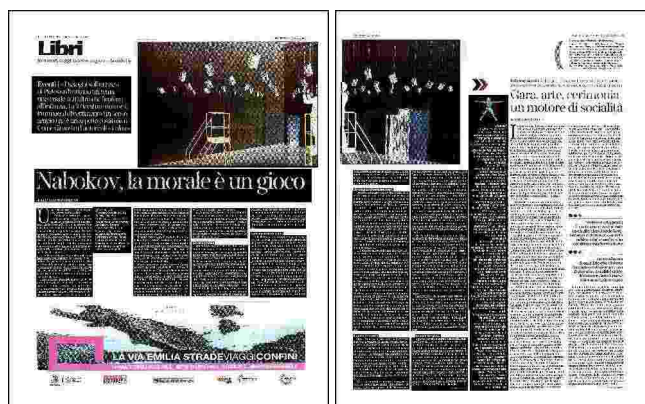
Venerdì 27, da citare la lettura di *Novella degli scacchi* di Stefan Zweig, nel reading di Gioele Dix (alle 21.30), e la proiezione di *Il grande peccatore* di Robert Siodmak, ispirato a *Il giocatore* di Dostoevskij, presentato da Ranieri Polese (alle 22.30). Sabato 28 lo spettacolo di Arturo Brachetti *Il magico gioco della fantasia* (ore 21.30) e la proiezione di *La decima vittima* di Elio Petri (alle 22.30). Domenica alle 20 il film *Lo spaccone* di Robert Rossen. La domenica anche *Il gioco di Pistoia. Caccia ai tesori nascosti della città* (dalle 10.30), caccia al tesoro a squadre con quiz e ricerche nel centro storico: premi finali in libri

Derek Sullivan

(Toronto, Canada, 1976), *Omnibus Albatross* (2011, installazione), The Power Plant Contemporary Art Gallery, Toronto (courtesy dell'artista): legato all'esperienza concettuale di Sol LeWitt, Ed Ruscha, Michael Snow il progetto assembla nuovi volumi realizzati dall'artista e una serie di 52 edizioni «print-on-demand»



Eventi I «Dialoghi sull'uomo»
di Pistoia affrontano un tema
universale, tutt'altro che limitato
all'infanzia. La letteratura non ne è
immune: il divertimento (in senso
ampio) ne è un aspetto costitutivo
Come dimostra l'autore di «Lolita»



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Codice abbonamento: 100404