LA STAMPA
Archivio Storico dal 1867

del 1915 che doveva far parte del ciclo
Lo studioso si conferma un creatore di miti

d inedito l'uomo arcaico della nevrosi

Ferenczi e Freud nel 1917 durante una vacanza nei Tatra

i saggi
bblicati
contri-
d alla
. Degli
saputo
mmagi-
Freud li
rari ac-
ilora al
Freud
ina cer-
pio, nel
Salomé:
Meta-
Le dirò
scritta».
o corri-
el dodi-
ruzione
parte
o della

seconda parte, la più nuova e interessante, del lavoro ora pubblicato. Freud vi inscena quello che la curatrice chiama graziosamente «l'avvincente breve dramma filogenetico, in due atti e sei scene, svoltosi nell'età arcaica della nostra filogenesi». In altre parole, Freud immagina che ai primordi della vita l'uomo vivesse in un ambiente fisico particolarmente favorevole, «tale da soddisfare tutti i bisogni». Successivamente, sotto la spinta delle dure necessità imposte dall'epoca glaciale, si presenta l'esigenza dell'incivilimento e, parallelamente, l'esperienza dell'angoscia.

Man mano che i tempi diventano sempre più duri, negli uomini primitivi, minacciati nella loro esistenza, insorge il conflitto tra l'autoconservazione e il piacere di procreare: di qui la limitazione delle nascite e un affermarsi di «comportamenti perversi», che non portano alla generazione di figli. Segue poi la formazione di orde (tema già sviluppato da Freud in «Totem e tabù») dominate da un padre tiranno che castra i figli. Questi, però, si sottraggono alla castrazione con la fuga e organizzano la loro convivenza «sul soddisfacimento sessuale omosessuale».

Ciò almeno sino a quando, finalmente coalizzati contro il padre, lo detronizzano ed uccidono. Freud utilizza questo schema per associare ingegnosamente a ciascuna delle fasi descritte un determinato tipo di nevrosi e psicosi. Per farlo deve però ricorrere sistematicamente a una «fantasia scientifica», la lamarckiana trasmissione ereditaria di caratteri acquisiti a cui rimase sempre fedele (benché la teoria fosse caduta già ai suoi tempi nel generale discredito).

Anche il liceale distratto riconoscerà in questa ricostruzione dei primordi dell'umanità un breve compendio di mitologia: mito del paradiso terrestre e della cacciata di Adamo, messa in scena del dio biblico nei suoi tratti più collerici e gelosi, mito di Crono-Saturno e, naturalmente, mito edipico nella peculiare reinvenzione fattane da Freud, tanto per citare i più evidenti.

Insomma, Freud si conferma qui per quello che, nelle sue grandi sintesi, essenzialmente fu: uno scrittore visionario, un grande creatore di miti (l'ultimo, è stato detto). Egli li travestiva da modelli interpretativi, vi riversava una potente fantasia della materia che riusciva a trasformare in mito lo stesso abito di ricerca positivistico. La sua metapsicologia diviene, a sua insaputa, una sorta di metapsichica: da elaborazione teorica fondata su dati empirici si trasforma cioè in evocazione di fantasmi. Non c'è da scandalizzarsene, giacché la funzione del mito è salvifica piuttosto che scientifica, e chi abbia una visione del mondo affine a quella di Freud trarrà certamente vantaggio dalle sue teorie.

Perché Freud non pubblicò questo suo abbozzo? Forse si è spaventato di quella che egli stesso chiama una «fantasia». Mitografo involontario, non ha avuto il coraggio di esserlo coscientemente. Ma proprio per il piacere della fantasia, speriamo che nuovi ritrovamenti aggiungano altri capitoli a questa saga ferrigna in cui, come in un gioco di scatole cinesi, un romanzo giallo contiene un racconto di fantaantropologia, e questo a sua volta nasconde un vecchio barbuto dallo sguardo terribile, seduto su di un ghiacciaio sotto il quale, in una luce dorata, riposa il paradiso perduto.

Augusto Romano

Carl Sagan

«Contact», il primo romanzo dello scienziato Carl Sagan

Se un giorno dalla stella Vega un messaggio...

CHE cosa accadrebbe se un giorno ricevessimo un messaggio da un'altra civiltà che abita vicino alla stella Vega? Una rivelazione, un evento, il premio al paziente scandaglio dei radiotelescopi che frugano il cielo. Ma anche un uragano che scuote idee politiche e religiose, l'inatteso stimolo a un grande ripensamento. Questa vicenda (tra l'immaginario e il possibile) ce la racconta Carl Sagan, americano, professore di astronomia e scienze spaziali, autore di saggi di successo come «I draghi dell'Eden», «Cosmos», «La vita intelligente nell'universo». E' il suo primo romanzo, ha un titolo secco ed eloquente, «Contact», esce fra qualche giorno da Bompiani (pagine 396, lire 22.000) e mescola impennate da thriller al tono preciso del dossier.

Più che il ritmo dell'azione, a sorreggere l'impalcatura del racconto sono l'impegno dell'argomento, la ricchezza di dati, lo scenario del dibattito. Lo sfondo di scienza, insomma, che va a lambire il paesaggio indeterminato della fantascienza.

Sagan sa mettere al centro della sua storia un'attraente figura femminile, Eleanor Arroway, anzi Ellie, di cui descrive affetti e studi, frustazioni e speranze, in una carriera che la porta dall'elettronica alla direzione del progetto Argus per la ricerca di segnali «intelligenti» extraterrestri. Simpatica Ellie, spinta dal gusto per i computer e le stelle e da una strana vocazione per l'attesa, ad ascoltare i rumori del cosmo, in eterna competizione con i maschi della scienza. Toccherà proprio a lei («Oh, santa merda!» sospira incredula) ricevere l'inizio del messaggio. Sono numeri primi, trasmessi in bit che arrivano da una distanza di 26 anni luce, hanno una loro logica.

La notizia si diffonde, attorno al radiotelescopio di Socorro (New Mexico) esplode un'atmosfera da kermesse con tende e roulottes, giornalisti che piombano in auto, elicottero e perfino a cavallo. E arrivano anche gli uomini dei Servizi di sicurezza americani: non c'è qualcosa di militare lì da mettere sotto sigillo? Gli alieni di Vega, certo più avanzati di noi, non si rivolgono solo agli americani, parlano a tutta la Terra. E i radiotelescopi di tutte le nazioni ascoltano.

Nasce così la psicosi del Messaggio. Ci sono altrove esseri probabilmente più saggi e più vecchi di noi che ci mandano le loro istruzioni. I matematici si domandano quali elementari scoperte hanno trascurato, i capi religiosi si tormentano pensando ai valori straordinari che i Veganì possono offrire ai nuovi seguaci, gli astronomi fanno il mea culpa per certi calcoli sbagliati. I politici si preoccupano: chissà quali sistemi di governo possono essere proposti da una civiltà superiore. Qualcuno vede in quel messaggio intelligente la conferma che Dio esiste, altri la prova che non esiste.

C'è nell'aria la sensazione di una grande avventura della specie umana, di una svolta proprio alle soglie del terzo millennio (siamo nel 1999). Un avvento. E si diffonde perfino di radiotelescopio in radiotelescopio — dagli Usa all'Urss, dal Giappone alla Cina, dall'Europa all'India — un precario sentimento di unità terrestre, al di sopra di fedi e nazionalismi. Le trattative per il disarmo nucleare, dopo tanti balbettii, fanno decisi passi avanti.

Ma il messaggio che cosa dice? Ci vuole tempo per decifrarlo, gli alieni ci trasmettono una specie di lungo sillabario, riprendendo ogni tanto da capo come si fa per i bambini. Risultato: si tratta di una macchina da costruire e l'impresa mobilita, in un'associazione mondiale, le potenze industriali. E' un dodecaedro con all'interno cinque posti, pronto a partire non si sa per dove. Un ferryboat dello Stige? Un cavallo di Troia per l'assalto degli alieni? Un congegno del Giudizio Universale che distruggerà tutto?

L'ansia di sapere prevale. Sulla macchina salgono cinque scienziati: l'americana Ellie, un russo, un'indiana, un cinese e un nigeriano. E partono verso il mistero su una specie di «metrò» interstellare, ma le meraviglie che poi racconteranno non saranno credute.

La storia di Sagan, per quanto fantastica, affonda le radici in un'attesa scientifica, in quei progetti di ascolto cosmico che finora, sulla vita intelligente nell'universo, non hanno dato risultati. Finita l'eccitazione per gli Ufo e gli improbabili incontri ravvicinati, è arrivato il tempo dell'orecchio radiotelescopico teso verso gli spazi cosmici. Un'ansia che lo scienziato non sempre riesce a trasformare in autentico romanzo con una sua suspense e le sue cadenze.

L'interesse dei personaggi (a parte il ritratto di Ellie che sovente spicca a tutto tondo) sta nelle idee, piuttosto che nei caratteri. E la vicenda, più che all'incalzare dei fatti, si affida all'affresco scientifico, alle teorie aggiornate, alla descrizione di strumenti e ambienti. Mentre intorno soffia un nobile vento: quello della conoscenza che supera i confini delle nazioni, della visione cosmica contrapposta al provincialismo terrestre.

«Siamo tutti esseri umani: era una frase che si udiva spesso in quei giorni. Era sorprendente come, nei decenni precedenti, sentimenti di questa sorta fossero stati espressi con scarsa frequenza, specialmente dai mass-media... L'esistenza del Messaggio stava unificando il mondo...».

Studioso acuto, sempre à la page, pronto a varcare l'ultima frontiera, Sagan alla fine offre anche l'assaggio di una sua «teologia sperimentale». Espone calcoli, parla di messaggi sempre più ricchi nelle galassie. Tira fuori la conclusione: oltre gli uomini, gli dei e i demoni, e i costruttori di tunnel interstellari «c'è un'intelligenza che precede l'universo».

Ernesto Gagliano

La scomparsa della scrittrice Bessie Head

La mulatta che narrò le donne in rivolta nel Sud Africa razzista

E' morta in Botswana, in esilio dal Sud Africa dove era nata nel 1937, la grande scrittrice africana Bessie Head. E' morta improvvisamente, chiudendo in modo drammatico una vita che sin dall'inizio era stata segnata dalla tragedia. Sua madre era una bianca di agiata famiglia borghese, suo padre un nero: la relazione fra i suoi genitori — che erano di Pietermaritzburg, cittadina del Natal — fu così traumatizzante e venne così atrocemente stigmatizzata dal mondo dei bianchi che la donna fu ricoverata in un ospedale psichiatrico, dove nacque Bessie, e dove ella stessa rimase internata sino alla morte.

Lo status di mulatta («coloured», in Sud Africa) e praticamente di orfana segnò l'infanzia di Bessie Head: crebbe passando da una famiglia adottiva all'altra, sinché, dopo i tredici anni, entrò nella scuola d'una missione dove prese il diploma di insegnante. Per qualche anno insegnò, poi cominciò a scrivere per i giornali, e fu anche collaboratrice della rivista «Drum» di Johannesburg, che negli Anni Cinquanta portò alla ribalta l'intellighenzia nera del Sud Africa.

Si sposò ed ebbe un figlio; però il matrimonio risultò insoddisfacente e ben presto si sciolse. Oppressa dal clima della terribile repressione razzista che caratterizzò il Sudafrica degli Anni Sessanta, dopo il massacro di Sharpeville (1960), Bessie Head lasciò il paese nel 1963 e andò a vivere nel vicino Botswana, dove faceva l'insegnante e si dedicava all'orticoltura in un villaggio agricolo. Attraversò anni di grandi difficoltà personali; a tratti visse anche a Londra, sinché decise di ritornare definitivamente in Botswana, paese di cui assunse la cittadinanza ufficiale nel 1979, dopo essere stata per lungo tempo apolide.

Bessie Head è una delle figure più importanti nel panorama delle letterature africane in lingua inglese, e in particolar modo di quella sudafricana. Esordì con reportages giornalistici cui ben presto si aggiunsero racconti e liriche; nel 1968 comparve il suo primo libro, *When Rain Clouds Gather* (Quando si addensano le nubi della pioggia), un romanzo già segnato dall'esperienza devastante dell'esilio, che ha al centro il personaggio d'un sudafricano esule appunto in Botswana. Nel 1973 comparve l'importante romanzo *Maru*, storia d'una donna di stirpe boscimane ostracizzata dagli stessi africani in un villaggio dove giovanissima va ad insegnare e dove alla fine incontra un uomo capace di capirla, che attraverso di lei ripudia il razzismo della sua gente.

Da *Maru* in poi, centrale divenne nella narrativa della Head la tematica della femminilità, che esplose nel romanzo *A Question of Power* (Una questione di potere), anch'esso del 1973, fortemente autobiografico, testimonianza sconvolgente d'un viaggio psichico all'interno della follia, narrato con lucidità anche attraverso un «io» sconvolto e allucinato. *Question of Power* solleva, insieme al problema del razzismo, quello del sesso vissuto come strumento di affermazione del potere.

Nel 1977 Bessie Head pubblicò una raccolta di splendidi racconti, *The Collector of Treasures* (Il collezionista di tesori), molti dei quali erano comparsi precedentemente in riviste, e che si iscrivono nella ricca tradizione novellistica che caratterizza il Sud Africa anglofono. Nel 1981 uscì *Serowe: The Village of the Rainwind* (Serowe: il villaggio del vento di pioggia), che rappresenta un atto di pacificazione della scrittrice con la realtà. Dopo il disordine e l'angoscia di *Question of Power*, Serowe ristabilisce un'armonia con la natura e la cultura, passando attraverso l'esperienza di vita nel mondo rurale del Botswana.

Nel 1984 fu infine pubblicato l'ultimo romanzo di Bessie Head, *A Bewitched Crossroad: An African Saga* (Un crocevia stregato: una saga africana), in cui la scrittrice rintraccia la storia di etnie dell'Africa australe durante il secolo scorso (1800-1895), attraverso guerre intertribali e resistenza all'invasione bianca, migrazioni forzate ed espansionismi di colonizzazione. Con quest'opera la Head si allinea con la più recente tendenza di buona parte del romanzo africano anglofono, che si volge a recuperare la storia delle etnie autoctone con occhio appassionato, ma anche critico; basti ricordare l'analogo esempio di *The Healers* (I guaritori) del ghaneano Ayi Kwei Armah, in cui si narra la storia della caduta del regno Ashanti; oppure *The Wild Conquest* (La conquista selvaggia) del sudafricano meticcio Peter Abrahamps, con cui si rintraccia la storia dei gruppi zulu nell'Ottocento, già presente nel famoso romanzo *Mhudi* di Solomon Plaatje, del 1930.

Bessie Head è una narratrice che, per la scrittura ricca e complessa, per l'attenzione alla problematica femminile e, insieme, ai grandi temi civili del mondo sudafricano nero, meriterebbe di essere tradotta e pubblicata in Italia, dove è a tutt'oggi interamente sconosciuta.

Itala Vivan

Una scena dal film «Clue»

Giochi Anche il cinema scopre il Cluedo

Tutti a tavola, c'è il delitto

IL film di Jonathan Lynn, *Signori, il delitto è servito*, in questi giorni in programmazione in varie città, nei titoli di testa fa esplicito riferimento non a un romanzo, bensì al nome di un gioco a cui è ispirato; il Clue o Cluedo.

Il Clue o Cluedo è un classico fra i «giochi in scatola». Su questa pagina negli ultimi sei anni ne abbiamo parlato ampiamente un paio di volte. Vale la pena di riparlarne? Vale la pena di ri-giocarlo? Facciamo conto che la risposta sia sì. E vediamo di spiegarci.

I «giochi in scatola» nascono come nuovissimo oggetto merceologico a grande diffusione nel 1935 in Usa col Monopoly, subito presentato in Italia nel '39 come Monòpoli da Emilio Ceretti, decano dei giocattolai italiani. Dal '36 ad oggi, corre mezzo secolo giusto. Di «giochi in scatola» se ne sono visti migliaia. Quelli che resistono sono il capostipite Monopoly-Monòpoli, sicurissimamente; e poi? Lo Scrabble-Scarabeo, del '48, e questo Cluedo, che, se le informazioni in nostro possesso sono corrette, dovrebbe datarsi al 1949. Poi, con Diplomacy del '54, Risiko del '61, Master Mind del '72, Dungeons and Dragons del '74 ci avviciniamo un po' troppo ai giorni nostri, diventa facile esprimere pareri personali, azzardati, effimeri.

Far la storia dei giochi è un po' come far la storia di altre cose. Esce un gioco nuovo, ci piace, ne parliamo bene. Passano gli anni e ci accorgiamo che non lo giochiamo più, che ci ha stancato, che era meno nuovo e geniale e appassionante di quel che sembrava. E ci accorgiamo che non lo gioca più nessuno; è anche «passato di moda».

(Poi ciascuno, *in interiore homine*, continua ad amare certi giochi benché siano «passati di moda». La storia che ciascuno si fa da sé non coincide con la Storia ufficiale. Uno può amare il Gozzi e sentirsi infastidito dal Goldoni. Uno può continuar a giocare a Can'i stop e a Blitz benché ormai siano fuori commercio...).

Cluedo di fatto non passa di moda, e Cluedo sembra meriti proprio questa sorte: Cluedo è un permanente successo commerciale, e Cluedo sembra meriti proprio di essere considerato un classico, di essere preso sul serio nella storia dei giochi, nella Storia.

Sappiamo benissimo che qualcuno troverà mezzo spocchioso e mezzo demenziale il presente discorso; ma non vogliamo persuadere nessuno del fatto (più o meno assurdo) che si possa fare storia dei giochi e che valga la pena di farla. Vogliamo solo accennare una cosa, tra noi, a chi la pensa come noi. Siamo pochi ma non siamo soli. I pochi che si sono occupati di questo disprezzato sottobosco della cultura o dell'intrattenimento che riguarda i giochi da tempo considerano il Cluedo un classico. Per esempio il Cluedo, con Monopoly, è l'unico gioco in scatola a cui dedicassero precisa attenzione il *Dictionnaire des jeux* diretto da René Alleau nel 1964 per l'editore Tchou, e il volume *Jeux et sports* diretto nel 1967 da Roger Caillois per la *Encyclopédie de la Pléiade* di Gallimard.

Adesso chiudiamo le porte: ai profani abbiamo detto anche troppo. Tra noi, *come* giochiamo a Cluedo?

Nella scatola ci sono dei moduli, chiamati «Note del Detective», che in tre fasce elencano persone, armi e luoghi. Nessuna persona di buon senso si è mai accontentata di quei pezzi di carta.

Dario De Toffoli (Venezia), grande *ludimagister*, da noi interpellato ci ha mostrato ben altri moduli, di sua invenzione, divisi in 8 colonne o finche: «annuncio di», «luogo», «persona», «arma», «risposte di A», «risposte di B», «risposte di C», «risposte di D». Per esempio per la prima mossa abbiamo «annuncio di C», «ballo», «Mustard», «spranga», e risposta di D: «carta». Oppure (i casi sono solo due) risposta di D: «no».

Se avrete voglia di provare una partita a Cluedo con modulo De Toffoli, sottolineerete le carte mostrate ad A (state ragionando con la mente di A, siete A), e sottolineerete le carte che A mostra ad altri.

E non finisce qui. Abbiamo una vaga idea che si possa corredare il modulo De Toffoli con un'altra bella complicazione: uno schema analogo a quello dei «problemi logici» pubblicati dalla rivista omonima, che esce da due mesi, diretta da Elvio Fantini, pubblicata da E.P.I. di viale Certosa 223, Milano. Sono, per intenderci a spanne, griglie asimmetriche di ascisse e ordinate. Magari per Cluedo non servono, ma in sé sono appassionanti. Su queste griglie, vorremmo che qualcuno ci mandasse un po' di bibliografia, per trovargli un posto in quella storia dei giochi che ciascuno si fa da sé, *in interiore homine*, quando nemmeno i dizionari e le enciclopedie aiutano e si sente sulla nuca un vento che potrebbe venir dall'ala dell'Angelo delle Novità.

Giampaolo Dossena

La soluzione

A ciascuno il suo quadro

Pubblichiamo la soluzione del gioco «A ciascuno il suo quadro», a cura di Maria Stella Sernas, apparso sull'ultimo Tuttolibri.

1) Veronese: *Le nozze di Cana. In questa tela il pittore si ritrae come suonatore di quartetto, con Tiziano.*

2) Caravaggio: *Cena in Emmaus. Morì sulla spiaggia di Porto Ercole nel 1610.*

3) Andy Warhol: *Minestra Campbell's. Noto anche per la sua Coca Cola.*

4) F. de Zurbaran: *S. Ugo al refettorio dei Certosini. Lavorò al servizio di potenti ordini monastici di Siviglia.*

5) Leonardo: *Il Cenacolo. Fu anche scultore, architetto, ingegnere e scrittore.*

6) V. Van Gogh: *Mangiatori di patate. Il suo rapporto esistenziale con la società fu acutissimo.*

7) Donatello: *Banchetto di Erode. Il suo San Giorgio è la visione eroica dell'uomo proprio al 1400.*

8) C. Monet: *La colazione sull'erba. Era affascinato dall'«aria aperta».*

9) Bamboccianti: *Il ciambellaro. Così vennero chiamati i francesi operanti a Roma a metà del 1600.*

10) A. Giacometti: *Donna cucchiaio. I suoi modelli sono filiformi.*

11) Tintoretto: *Cena. La sua cena è a San Rocco.*

12) J. Bassano: *Il ricco Epulone. Solo nel nostro secolo viene riconosciuto come grande maestro del secondo Cinquecento veneto.*

13) L. Le Nain: *Il pasto dei contadini. Erano tre fratelli francesi che firmavano col nome comune.*

14) Pietro Longhi: *La polenta. Le mostra del Rinoceronte è uno dei suoi quadri più famosi.*

15) Picasso: *Variante de «La colazione sull'erba» di Monet. E' sua una famosissima colomba.*

16) C. Oldenbug: *Tavola con cibi, legno e cartapesta. E' uno dei protagonisti della pop art a New York.*

17) F. Gentilini: *Cattedrale con biscotti. Uno dei suoi soggetti preferiti era il gatto.*

18) G. P. Pannini: *Carlo III rende visita a Benedetto XIV al coffee-house del Quirinale. Su vasti sfondi architettonici ritrasse le celebrazioni romane.*