

## L'anno di Julio Cortázar e la Campana del Mondo

Articolo di: Giovanni Taddeo



[1]

**Julio Cortázar** è nato nel 1914 (dunque, centodieci anni fa) ed è morto nel 1984 (proprio quarant'anni fa): posso chiamare questo 2024 che è finito “**anno Cortázar**”? Questi due anniversari offrono l'occasione per svolgere una riflessione sulle nuove forme espressive rivelate ai lettori dallo scrittore argentino. In particolare, penso al suo romanzo più celebrato: *Rayuela* (in spagnolo), o *Il gioco del mondo*, uscito nel 1963.

L'autore stesso lo definisce «**un antiromanzo**» in una lettera del 1959 scritta all'amico Jean Barnabé: egli non rispetta una tradizione letteraria che ormai percepisce come abitudinaria e rigida, non accetta più quello che nel racconto è «**un sistema chiuso e perfetto**» e nei suoi testi letterari vuole esprimere «**un'altra struttura più reale e veritiera**».

Ora intende coinvolgere il lettore e renderlo – sono sempre parole sue, tratte da una lettera del 1963 allo stesso Barnabé – «**un complice, un collaboratore dell'opera**». In un'altra lettera dice che il libro «**sarà una specie di almanacco**» costruito in modo da mostrare più aspetti di una stessa realtà e cita *La pietra di luna*, il romanzo di **Wilkie Collins** in cui il lettore ascolta da differenti testimoni la stessa vicenda, incentrata sul furto di un prezioso diamante.

(Nota al testo: le citazioni sono tratte dalla seguente edizione: Julio Cortázar, *Il gioco del mondo*, Torino, Einaudi, 2015, collana Super ET, pp. 642.)

**Il romanzo** è diviso in **tre sezioni** («*Dall'altra parte*»; «*Da questa parte*»; «*Da altre parti*»), ambientato a **Parigi e Buenos Aires**, il romanzo dà la possibilità di esplorare nuove vie della letteratura narrativa e della lingua spagnola. Il titolo originale si riferisce a quel gioco, chiamato anche “**campana**”, nel quale si lancia un sassolino e si mettono i piedi in varie caselle numerate, in genere partendo dal numero uno e arrivando al numero dieci.

Una «**tavola di orientamento**» posta all'inizio del volume suggerisce almeno **due metodi di fruizione** del testo: quello **abituale e quello alternativo**, che presenta un **ordine di lettura dei capitoli stabilito dall'autore**.

Cortázar sembra indicarne l'uso a mo' di **libro mantico, divinatorio, profetico e sapienziale, da aprire a caso**, se serve.

Nel romanzo cita *Il mattino dei maghi* di **Louis Pauwels e Jacques Bergier**, catalogo di eventi e personaggi che esulano dall'esperienza ordinaria e si affacciano alle soglie di quello che i due autori chiamano «**realismo fantastico**» (vedi p. 423) e cita anche il pensatore **Georges I. Gurdjieff** (vedi p. 381).

Il principale personaggio femminile della storia è **Lucía la Maga**, che è il **contraltare enigmatico dell'eroe protagonista: Horacio Oliveira**, intellettuale e filosofo.

Tali indizi fanno pensare che l'iniziato che aspira ad accedere ad un'antica sapienza possa godere in modo efficace degli spunti di ricerca di un **Centro** da parte di Horacio. A tal proposito, l'autore mostra un Horacio dubbioso e incerto nella direzione da dare alla sua vita (vedi le pp. 87, 88 e 253); tanto che in un'intervista commenta le

avventure del suo eroe, definendole orientate verso **una meta mai raggiunta in modo definitivo** (vedi a p. 601), ma inoltre chiarisce il nucleo della poetica che la sua opera sottintende e dei principi di composizione letteraria che lo hanno ispirato. **L'arte** – dice Cortázar – **pone domande, propone enigmi**, mentre **la scienza tenta di trovare risposte** ai quesiti che la realtà presenta (vedi alla p. 595).

L'abilità creativa che è presente in Rayuela può essere resa dal capitolo 68. **Cortázar diventa glottoteta** (vale a dire creatore di un linguaggio verbale artificiale): tramite quello che lui chiama «**gliglico**» (una lingua immaginaria e intraducibile) rielabora l'emozione provata dai due personaggi ed esprime la passione tra un uomo e una donna. Così, **oltrepassa un livello razionale inadeguato**, che utilizza codici deformanti e condizionanti e riproduce una «**realtà convenzionale, incompleta e parziale**» (p. 459).

### L'enciclopedia

Rayuela non è un testo che obbedisce a criteri di produzione media, “gastronomica” e commerciale e di consumo rapido o distratto. Nasce dall'invenzione di uno scrittore che ha nutrito la sua arte anche di letture (per così dire) “di genere” (due nomi per tutti: **Edgar Allan Poe e Howard Phillips Lovecraft**) e **supera i confini dei generi**, magari quelli da lui tanto amati: fantastico, gotico e horror.

Ci sfida ad inseguire una **prospettiva dal respiro enciclopedico**, visto che troviamo citazioni da molte discipline, che costringono a mantenere una costante attenzione. Bastano alcuni esempi.

Le prove letterarie di scrittori che oltrepassano i limiti dell'esperienza consueta e delle percezioni umane comuni sono tra le sue preferite: cita infatti (tra gli altri) **Samuel Taylor Coleridge, Aldous Huxley, Washington Irving, Lewis Carroll, Jonathan Swift, Jorge Luis Borges, Adolfo Bioy Casares, Alfred Jarry**.

Le annotazioni di tipo metafisico, che Cortázar inserisce all'interno del volume, offrono anch'esse una chiave di lettura significativa ed evidenziano certi contenuti esemplari presenti in esso.

Ecco allora **citati testi di varie religioni** (cristiana, ebraica, buddhista, indu); di **mistici**, come **Meister Eckhart e San Juan de la Cruz**; di **filosofi**, come **Eraclito**, l'imperatore Adriano e i maestri dell'esistenzialismo; di esponenti di un **pensiero esoterico**, come il già citato **Gurdjieff e Madame Blavatsky**.

Ma ci sono pure riferimenti a fatti storici, ad opere d'arte visiva, a brani musicali (in specie, jazz e blues), a registi ed attrici del cinema, allo sport.

La narrazione delle vicende di Horacio Oliveira si mescola a squarci di genere saggistico e costituisce un ottimo esempio di romanzo davvero attuale, simile non tanto ad un libro game ma almeno ad un ipertesto, come quelli che tanto spesso noi affrontiamo e consultiamo nella rete telematica.

Ci permette infine di compiere attraverso le sue pagine **un viaggio intercontinentale**. Dall'Europa all'America: parti da Parigi e arrivi a Buenos Aires. O l'inverso. O tutt'e due.

**Publicato in:** GN8 Anno XVII 27 dicembre 2024

//

Scheda**Autore:** Julio Cortázar

**Titolo completo:**

**Rayuela, Il gioco del mondo**

1ª ed. originale 1963

1ª ed. italiana 1969

Genere romanzo

Sottogenere iperromanzo

Lingua originale spagnolo

Ambientazione Parigi, Buenos Aires

Protagonisti Horacio Oliveira, La Maga

Coprotagonisti Ossip Gregorovius, Etienne, Ronald, Babs, Pola, Guy, Traveler, Talita, Morelli

Ed. italiana: *Il gioco del mondo*, Torino, Einaudi, 2015, collana Super ET, pp. 642

- [Libri](#)

**URL originale:** <https://www.gothicnetwork.org/articoli/lanno-di-julio-cortazar-campana-del-mondo>

**Collegamenti:**

[1] <https://www.gothicnetwork.org/immagini/julio-cortazar>