

DANIELA PINNA

Canovaccio dell'intervento alla presentazione di "Lilim del tramonto", nel novembre del 2000, nella libreria di Gianfranco Liori in via San Benedetto.

Sgomento. E' quel che ho provato quando mi è stato chiesto di intervenire alla presentazione del primo romanzo di Bruno Tognolini. Come diceva quello, "Che ci faccio qui?" Non sono un critico, sono una giornalista.

Da quando ho concluso l'università ho accantonato testi, contesti, messaggi, emittenti, destinatari, significanti, significati, chiavi strutturaliste o psicanalitiche. Leggo per passione, solo ciò che mi piace: contemporaneo, vecchio, antico, classico, celebrato, ignoto. Qualunque cosa, purché mi piaccia.

Sono stata sul punto di rinunciare, poi mi sono detta: se la conferenza è fatta per i critici letterari, non hanno bisogno di me. Se però fra il pubblico c'è qualcun altro che legge per piacere e non per mestiere, allora posso rendergli un servizio utile. I libri vivono dei passaparola.

Così sono qui a dire prima di tutto che in "Lilim del Tramonto" Bruno Tognolini racconta una bellissima storia, avvincente e commovente, ricca di emozioni e di colpi di scena. Una storia che ti tiene con il fiato sospeso e vorresti non finisse mai. E questo nonostante l'autore parta da un handicap mica male: il cuore del romanzo è un depistaggio che ha luogo in Palestina 2000 anni fa. Bisogna distogliere dalla meta un sicario incaricato di uccidere un bambino speciale, che poveri, santi e visionari invocano come un messia e i potenti temono come un sovversivo o un usurpatore. Ci vuole grande capacità per costruire un racconto che mantenga per 300 pagine la suspense intorno a una vicenda di cui tutti sappiamo - o crediamo di sapere - il finale.

E questo introduce il secondo titolo di merito di Tognolini: la sua abilità di narratore è grande, ma non esibita. La complessità del romanzo è mimetizzata nella sua capacità di trascinare: "Lilim" si fa leggere senza intoppi, ti trascina via nel vortice dei molteplici plots, e sei felice di annegare nella fantasia.

E', per così dire, simile al presepio meccanico di padre Giuseppe, uno dei due protagonisti artificiali del romanzo: il pubblico ne ammira i colori, la varietà e i movimenti dei personaggi; e solo passando sul retro si svelano *«meccanismi improbabili di legno, metallo, spago, plastica, in un assiduo combaciare di ruote, cinghie, camme, demoltipliche, eccentrici, bilanceri e martelletti in file pari come di immenso e complicato pianoforte»*.

D'altronde Tognolini ha vivo il senso dell'intrattenimento. Si è fatto le ossa con il teatro da strada e le storie per i bambini. Con il teatro non si scherza e neanche con i bambini: questo tipo di pubblico è crudele, ti giudica all'impronta e tu ricevi il suo decreto senza misericordiose mediazioni. Lo sbadiglio, lo sguardo distratto, decretano in tempo reale il tuo fallimento. Bruno Tognolini sa come si cattura l'attenzione.

Prima di tutto con una storia che è bello sentire.

Alla base di "Lilim" c'è la vicenda, ambientata in un futuro iperprossimo, di Daniele Palmas, un adolescente appassionato di videogames, che inventa un gioco ambientato nella Palestina di XX secoli fa. Una bambina stracciona e fatata deve impedire a un sicario di trovare Maria e impedire la nascita di Gesù. La cosa

sorprendente è che qualcun altro sta giocando un gioco simile: è padre Giuseppe Cavalli, un vecchio frate, che - tollerato per la sua erudizione - imbarazza il convento con la sua mania infantile di baloccarsi con i pezzi del grande presepio meccanico che lui stesso ha costruito. Il vecchio e il ragazzo, così apparentemente diversi fra loro, incominciano a giocare assieme, ciascuno con i mezzi a sua disposizione: il presepio e il video games, veri e propri protagonisti non-umani (non si può dire inanimati) del romanzo.

La struttura del racconto è quello di una navigazione in Internet o di un videogame: sai dove parti, ma non dove ti troverai alla pagina successiva. Dal futuro prossimo di Lele e dal passato remoto di Lilim si aprono in continuazione nuove finestre cariche di personaggi, ciascuno col suo corredo di informazioni collaterali: Zeitan del cerchio che combatte con la preghiera e il suo amico Jod He che prega a colpi di sacro mestolo; Gaspare il grande re Mago, simbolo della buona gnosi e Shamaliel la strega; ma anche una mamma preoccupata, un frate ambizioso, una sorellina che - sola - attraversa tutti i mondi della storia.

Tognolini racconta il gioco di Lele e padre Giuseppe in un susseguirsi di incontri fisici o virtuali, tra parallelismi e antinomie. Lele crea personaggi e ambiente in base alle informazioni raccolte da Internet; il vecchio attinge alla propria erudizione; il ragazzo modella con bit e pixel, il vecchio con cartacolla e legno; Lele rischia di finire nelle mani della burocrazia telematico-sanitaria, impersonata da una psicologa del Centro di Igiene virtuale con il vizio di spiare i pazienti; il vecchio è spiato dai confratelli su disposizioni di un superiore. Essenì, farisei, leviti e sadducei: i molteplici e litigiosi gruppi in cui si frazionano gli ebrei di Palestina nel mitico Anno Zero si rispecchiano nelle cricche della scuola: quelli dei game di sterminio, i compilatori di manga, i ludo steineriani.

Ma con il progredire della narrazione, paralleli e antinomie si intrecciano - come è lecito aspettarsi - in un chiasmo. E qui non entriamo in dettagli, perché non voglio levarvi il gusto di leggere il libro. Dirò soltanto che il plot (o forse è un sub plot, ma è difficile stabilire una gerarchia: qual è la vera storia?) fa un golpe, spiazza il vecchio e il ragazzo, da oggetto di racconto diventa soggetto creatore. E finisce col guidare tutti i personaggi verso l'unico finale possibile.

E' il computer Hal che si è evoluto a livello umano? E' il Motore drammatico? La Provvidenza o il Master control? Tognolini non prende posizione, fedele al gioco dei contrasti registra l'improbabile con la naturalezza dell'annalista. Coltiva un'ambiguità che si nutre di ossimori: descrive nei dettagli la preparazione del gioco da parte di Lele, quasi stesse compilando un manuale di istruzione per un vero videogame; acclude al libro un glossario per aiutare i lettori a districarsi fra i termini ebraici; snocciola etimologie e ricostruisce mistiche teorie con una ricchezza di dettagli che ti spiazza. Ti trovi a domandarti: dove finisce la documentazione e incomincia la fantasy? E proprio quando ti viene da dargli del pibinco, lo scrittore ti spiazza di nuovo facendosi beffe dei dotti e forse di sé: mentre il saggio Gaspare svela perché in tanti, e per tante diverse vie convergono verso il Messia, la fata bambina piomba in un sonno profondo.

Un discorso a sé merita la lingua: un raffinato italiano standard a livello della sintassi (dominata anche qui da parallelismi e antitesi) costruito a partire da un lessico ricchissimo. Non solo il gioco di Lele è vitasimile, ma anche il linguaggio che per lui Tognolini ha inventato, dove vocaboli specialistici di grande precisione convivono con le parole della lingua quotidiana. La particolarità è che ognuno di questi gruppi si sdoppia: ci sono le parole che trovi sul vocabolario e quelle che l'autore ha coniato per l'occasione saccheggiando il greco o l'inglese.

*<<Ora, invece di piccoli software schiacciati nei cd o nei computer, sono sistemi biocaotici mostruosi che abitano enormi bestioni sparsi in giro, intelligenza distribuita nei vari server NPG. Ci si collega con loro, durante il gioco, inviando in tempo reale i dati dinamici del proprio sistema di eventi. Il motore drammatico li analizza e risponde con pacchetti di istruzioni, che muovono i personaggi lifelike in video o in voce.*

*«Computer burattinai», conclude il vecchio».*

<+tondo>Insomma Bruno Tognolini, padroneggia bene la sua techné rhetoriké: euresis, taxis, lexis... L'ha appresa attraverso una ventennale esperienza di scomposizione e ricomposizione del linguaggio e del racconto. Una volta ha dichiarato: «Quando ho cominciato a teatro credevo che scrivere per gli adulti volesse dire scrivere cose complicate, ciniche e disperate». Il panorama di riferimento, da bravo studente del Dams, erano le avanguardie, le transavanguardie, il teatro del corpo contro quello dalla parola. Le parole d'ordine: non si può più raccontare, il reale è frantumato, il linguaggio è frantumato, la sequenzialità non ha più senso. «Però - dice lui io andavo a vedere <+corsivo>Guerre stellari, leggevo Tex, <+tondo>consumavo quantità di storie sequenziali». La scusa per abbandonarsi alla gioia del narrare gliela dà l'impegno di sceneggiatore per il teatro destinato ai bambini «Mi dicevo: scrivendo per i bambini non posso rompere il linguaggio. Devo insegnare loro il flusso del racconto, a romperlo ci penseranno crescendo». Sicuramente Lilim non è una storia sequenziale in senso proprio. Lo è quanto può esserlo una storia scritta per il pubblico contemporaneo, svezato con i trailer, gli spot pubblicitari, i videogames.

Non so per chi Tognolini abbia scritto Lilim, chi fosse il suo destinatario. Ho il sospetto che l'abbia fatto prima di tutto per divertirsi. «Riarticolarlo un racconto complesso ho dato stura a un magazzino di gioia accumulato per anni». Una gioia che travolge il lettore e lo invoglia a tornare a tuffarsi dentro. E questa, per me, è la stoffa di cui sono fatti i classici.