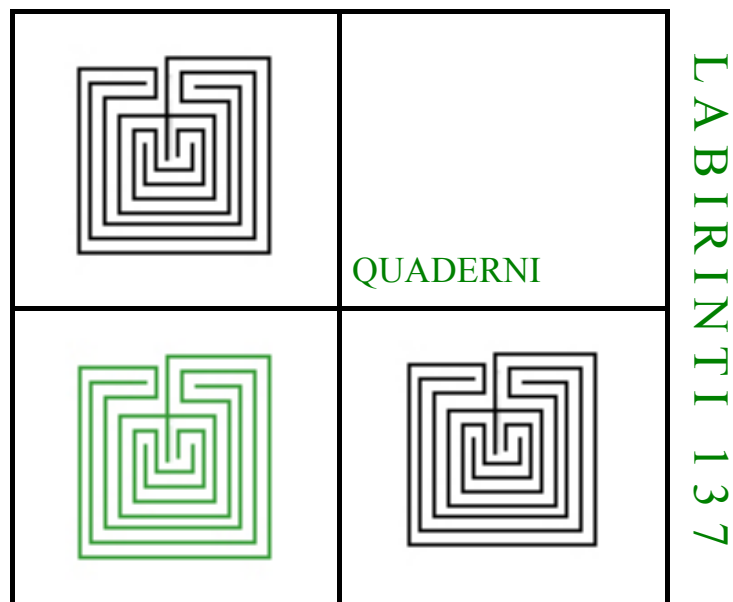


---

# Uomini, opere e idee tra Occidente europeo e mondo slavo

Scritti offerti a Marialuisa Ferrazzi

a cura di Adalgisa Mingati  
Danilo Cavaion, Claudia Criveller



Università degli Studi di Trento  
Dipartimento di Studi Letterari, Linguistici e Filologici

Il presente volume è stato pubblicato con il contributo del Dipartimento di  
Lingue e Letterature Anglo-Germaniche e Slave dell'Università degli Studi di  
Padova

Collana Labirinti n. 137

Direttore: Pietro Taravacci

Segreteria di redazione: Lia Coen

© Dipartimento di Studi Letterari, Linguistici e Filologici

Palazzo Verdi - Piazza Venezia, 41 - 38122 TRENTO

Tel. 0461-881777-881753 Fax 0461 881751

<http://www.unitn.it/dslf/publicazioni>

e-mail: [editoria@lett.unitn.it](mailto:editoria@lett.unitn.it)

ISBN 978-88-8443-394-7

Finito di stampare nel mese di dicembre 2011  
presso la Tipografia Alcione (Trento)

# Uomini, opere e idee tra Occidente europeo e mondo slavo

Scritti offerti a Marialuisa Ferrazzi

a cura di

Adalgisa Mingati, Danilo Cavaion, Claudia Criveller

Università degli Studi di Trento  
Dipartimento di Studi Letterari, Linguistici e Filologici

COMITATO SCIENTIFICO

Pietro Taravacci (coordinatore)  
*Università degli Studi di Trento*

Andrea Comboni  
*Università degli Studi di Trento*

Paolo Tamassia  
*Università degli Studi di Trento*

Elena Gretchanaia  
*Université d'Orléans*

Roman Govorukho  
*Università Statale di Scienze Umanistiche (Mosca)*

Il presente volume è stato sottoposto a procedimento di *peer review*.

## SOMMARIO

Prefazione	9
<i>A Marisa</i> , di Loredana Serafini e Danilo Cavaion	11
Bibliografia degli scritti di Marialuisa Ferrazzi	15
MARINA BAKHMATOVA, Лев Толстой и Никифор Григора: опыт сравнительного исследования	21
ROSANNA BENACCHIO, HAN STEENWIJK, Per un'edizione <i>on line</i> del <i>Vocabolario di tre nobilissimi linguaggi, italiano, illirico, e latino</i> di Giovanni Tanzlingher Zanotti (1699-1704)	41
MANUEL BOSCHIERO, <i>Asinus in fabula</i> . La festa dell'asino in <i>Klub ubijc bukvi</i> di Sigizmund D. Kržižanovskij dalla tradizione medievale a Nietzsche	57
MARIO CAPALDO, In che lingua tace Gesù di fronte al Grande Inquisitore?	77
ROSANNA CASARI, 'Simboli della bellezza' in Dostoevskij e Annenskij	95
DANILO CAVAION, Il male oscuro di Andreev	103
CLAUDIA CRIVELLER, A proposito della <i>fiction</i> autobiografica: un inquadramento teorico sullo sfondo del formalismo russo	123
ANTONELLA D'AMELIA, Un artista russo-polacco alla Casa d'Arte Bragaglia negli anni Venti	147
SILVANO DE FANTI, <i>Pan Tadeusz</i> di Adam Mickiewicz: una traduzione italiana del Libro Nono ( <i>La battaglia</i> )	167

CINZIA DE LOTTO, Čičikov al ballo (una lezione su Gogol')	185
ANTON DEMIN, Материалы Я. Б. Княжнина в архиве Г. Р. Державина	207
MARIA DI SALVO, Una 'poesia tedesca' di Caterina II e il suo traduttore italiano	215
RAFFAELLA FAGGIONATO, Fedorov legge Tolstoj, Tolstoj legge Fedorov	225
MONICA FIN, Numismatica ed emblematica dell'epoca petrina: le illustrazioni dell' <i>Istorija Petra Velikago</i> di Zaharija Orfelin	245
STEFANO GARZONIO, P. I. Goleniščev-Kutuzov traduttore del Metastasio	265
MARIA CECILIA GHETTI, La cattedra padovana di Filologia Slava: i primi cinquant'anni (1920-1970)	277
ROSANNA GIAQUINTA, La poesia di Eduard Limonov. Gli inizi	307
RITA GIULIANI, Gogol' disegnatore: genere e fonti del disegno di copertina delle <i>Anime morte</i>	337
ANDREA GULLOTTA, I prodromi della <i>lagernaja literatura: Zapiski iz mērtvogo doma</i> di Dostoevskij a confronto con la letteratura di <i>gulag</i>	355
KORNELIJA IČIN, Гротеск в советском кино 20-х годов: <i>Приключения мистера Веста в стране большевиков</i> и <i>Шинель</i>	373

ULRIKE JEKUTSCH, <i>Поэма на победы российского воинства... над татарами и турками</i> (1770) Василия Петрова. Попытка эксперимента с эпической формой?	387
NATAL'JA KOŠETKOVA, О первом появлении <i>Приключений барона Мюнхгаузена</i> в России и переводчике этой книги	413
ANNA KORNDORF, Небесный апофеоз Джузеппе Валериани. К вопросу о способах оформления барочного придворного спектакля на русской сцене середины XVIII века и новой атрибуции эскизов декораций	427
FRANCESCA LAZZARIN, Un 'libro barocco' del Secolo d'argento. <i>Alliluija</i> (1912) di Vladimir Narbut	447
LUIGI MAGAROTTO, Alterità e imperialismo nel <i>Prigioniero del Caucaso</i> di Aleksandr Puškin	465
NICOLETTA MARCIALIS, Vita di Pavel Čičikov, ovvero le avventure di un impiegato povero ma disonesto	485
ADALGISA MINGATI, <i>Martingal</i> (1846) di V. F. Odoevskij e il tema del gioco delle carte nella prosa russa della prima metà dell'Ottocento	501
SERGIO PESCATORI, 'Cilieggi e amareni, giardini e frutteti'. Stereotipi culturali nella traduzione: <i>Višněvyj sad</i> di Čechov	525
MARCELLO PIACENTINI, Tradizione latina e traduzione polacca della <i>Historia Trium Regum</i> . Questioni testuali preliminari	543

LJUDMILA STARIKOVA, У истоков русско-итальянских театральных связей	565
SOFIA ZANI, Petar II Petrović Njegoš e Venezia	581
ABSTRACTS	609



ADALGISA MINGATI

*MARTINGAL* (1846) DI V. F. ODOEVSKIJ E IL TEMA DEL GIOCO  
DELLE CARTE NELLA PROSA RUSSA DELLA PRIMA METÀ  
DELL'OTTOCENTO

1. La 'martingala', termine di origine francese dall'etimologia incerta (cfr. Mansuy 2009), designa una strategia di gioco (*jouer à la martingale*) che consiste nel puntare a ogni lancio il doppio di quanto perduto nella mano precedente. Questa tecnica, che in caso di vincita dovrebbe consentire il recupero di tutte le puntate perse e, nel contempo, il mantenimento di un vantaggio pari alla posta iniziale (Kločenko 2006, 46; Vachitov 2007, 149), è potenziale causa di forti perdite, poiché, per assicurarsi la vittoria, gli scommettitori dovrebbero disporre di un capitale infinito da mettere in gioco.

Il termine dà il titolo<sup>1</sup> a un racconto di Vladimir Odoevskij generalmente poco noto – un particolare curioso se si tiene conto della sua collocazione editoriale tutt'altro che secondaria: concepito all'inizio degli anni Trenta come parte di un ciclo denominato *Zapiski grobovščika* (*Memorie di un fabbricante di bare*), *Martingal* (*La martingala*) vede infatti la luce sul celebre *Peterburgskij sbornik* (*Raccolta pietroburghese*) edito da N. Nekrasov (*Peterburgskij sbornik* 1846, 377-390), volume collettaneo che rappresenta una pietra miliare nello sviluppo della letteratura realista ottocentesca e che, com'è noto, costituì il palcoscenico del brillante debutto letterario di Dostoevskij. Gli spunti di riflessione forniti dalla *Martingala*, che tra l'altro è una delle ultime opere pubblicate

---

<sup>1</sup> Nel titolo trova riflesso lo spiccato interesse per l'argot e gli elementi lessicali, molto spesso di origine straniera, legati al mondo delle carte: a partire dall'epoca romantica l'uso di questa terminologia marca il tessuto narrativo dei racconti che attingono al *byt* dei giocatori, assumendo spesso il ruolo di un vero e proprio artificio letterario (Vinogradov 1936, 78-79).

da Odoevskij nell'ambito della narrativa d'invenzione, sono molteplici e legati in primo luogo alle peculiarità di genere e al *sjužet* del racconto: la sua poetica, apparentemente lontana dall'impronta 'fisiologica' dei componimenti della 'scuola naturale' – eccezione fatta per la figura del narratore, che veste i panni di un semplice artigiano, un *grobovščik*, appunto, – pone al centro dell'attenzione i costumi depravati del ceto nobiliare e sembra ispirarsi nel suo impianto ideologico-espressivo al canone fantastico, rientrando così nell'ambito di una tradizione letteraria che aveva gettato radici profonde nella prosa russa.

L'azione si svolge a Pietroburgo, dove il protagonista, un diciannovenne di provincia, si reca in cerca di fortuna mandato dal padre – un giocatore incallito che, dopo aver accumulato un vero e proprio capitale, ha iniziato al gioco d'azzardo anche il figlio: «Отправляя меня в Петербург, отец мне дал только одно наставление: “Смотри, брат, не зевай, – знай, с кем играешь, да играй с толком, – а пуще всего никогда не понтируй – знай мечи честный банк, – всегда будешь в выигрыше”»<sup>2</sup> (Odoevskij 1981, II, 337).<sup>3</sup> Il giovane, ignorando le raccomandazioni del genitore di non puntare mai contro il banco, si lascia prendere dall'irresistibile ebbrezza del gioco e finisce per contrarre un grosso debito, per trarsi d'impaccio dal quale invoca l'aiuto dello zio, da lui stesso definito «человек строгий, страшный человек, и чужак и кремень. Был в старину игроком, теперь карт в руки не берет» (ivi).<sup>4</sup> La coppia antitetica del nipote scapestrato e dello zio severo, tramite la quale vengono contrapposte due diverse epoche della vita – giovinezza/maturità e, quindi, inesperienza/saggezza, ma anche sregolatezza/ordine, – introduce nel testo il principio archetipico del conflitto tra padri e figli, un modello destinato ad alimentare un nodo diegetico di grande attualità all'epoca, che, tra l'altro, risulta di frequente legato al tema delle carte (Lotman 1980, 171 e n. 35).

<sup>2</sup> «Mandandomi a Pietroburgo mio padre mi diede un'unica regola: “Fratello, non farti fregare, stai attento con chi giochi e gioca d'astuzia, ma soprattutto non puntare mai contro il banco, tieni il banco con onestà e vincerai sempre”». Ove non diversamente indicato, le traduzioni dal russo sono nostre.

<sup>3</sup> D'ora in avanti le pagine relative al testo della *Martingala* tratto dall'edizione Odoevskij 1981 verranno indicate in numeri arabi senza ulteriore specificazione.

<sup>4</sup> «[...] una persona inflessibile, severa, un uomo strambo e a un tempo di polso. Nel passato è stato un giocatore, ora non prende più in mano le carte».

Pur riconoscendo di avere un importante debito di riconoscenza nei confronti del fratello, che in passato lo ha aiutato a uscire da una situazione difficile (anch'essa, forse, legata al gioco delle carte: «Однажды твой отец выручил меня из беды. Правда. Долг, святой долг», 340; il corsivo è nostro – A. M.),<sup>5</sup> lo zio non intende tuttavia porre mano al proprio patrimonio, poiché in tal modo metterebbe a repentaglio il futuro dei propri figli. Egli decide quindi di 'aiutare' il giovane prendendo il suo posto al tavolo da gioco e giocando «alla martingala», ma ponendo nel contempo una precisa condizione: nel caso in cui non avesse successo, entrambi si suicideranno.<sup>6</sup> Intenzionato a predisporre ogni dettaglio in vista di un possibile esito infausto della partita, l'inflessibile e spietato zio si reca, accompagnato dal nipote, dal narratore-*grobovščik* ed ordina due bare per il loro funerale.

Il significato attribuibile a questo gesto estremo, a questa sfida al destino equivalente a un vero e proprio 'gioco con la morte', a un duello,<sup>7</sup> risulta complesso e ambivalente. Da un lato, secondo il codice comportamentale della nobiltà russa il debito di gioco si configura come un dovere morale, «sacro», tanto che il suo mancato pagamento rappresenta un'onta che solo la morte può cancellare.<sup>8</sup> D'altro canto, la situazione 'fantastica', nella quale il giovane

---

<sup>5</sup> «Una volta tuo padre mi ha tratto d'impaccio. La verità. È un dovere, un dovere sacro».

<sup>6</sup> Negli intrecci relativi alla tradizione letteraria russa dal Sentimentalismo in poi il suicidio è spesso conseguenza di una consistente perdita al gioco. Da questo punto di vista il rifiuto dello zio a mettere mano al proprio patrimonio potrebbe alludere ironicamente a quelle trame, intrise di moralismo, in cui i giocatori che perdono vengono dissuasi dal continuare poiché lascerebbero la famiglia sul lastrico (Vinogradov 1936, 77-78).

<sup>7</sup> Rispetto alla situazione di duello, la sfida contro il banco presenta tuttavia un importante elemento di disuguaglianza («La persona che punta [...] si comporta come un uomo che deve prendere importanti decisioni senza avere le informazioni necessarie per farlo. Può agire a caso, o può fare ipotesi cercando di dedurre leggi statistiche. [...] Chi ha il banco invece non sceglie nessuna strategia», Lotman 1980, 166), unitamente al fatto che, nel gioco, il ruolo del caso, con l'accentuarsi degli elementi di imprevedibilità, è del tutto diverso. Sulla connessione tra gioco delle carte e duello cfr. anche Beltrame 2003, 288.

<sup>8</sup> Non pagare i debiti di gioco, peraltro non riconosciuti dalla legge – i giochi d'azzardo erano formalmente illegali in Russia, anche se di fatto prosperavano (Lotman 1980, 157), – equivaleva non solo a compromettere la propria reputazione finanziaria, ma anche a infrangere un vero e proprio obbligo sociale nei confronti di un proprio pari (Ševcov 2005, 91). Per questa ragione, era

scapestrato si viene suo malgrado a trovare – buona parte del racconto si concentra nella descrizione, operata dal punto di vista del *grobovščik*, dello stato d'animo allucinato del giovane di fronte alla concreta possibilità di una fine prematura, – assume la valenza di una vera e propria prova iniziatica, ricorda un antico rito catarico che, come sarebbe ragionevole pensare, in caso di esito positivo dovrebbe allontanarlo per sempre dai tavoli da gioco (a questa possibilità allude implicitamente anche il fatto che lo zio, un tempo un accanito giocatore, ora non giochi più).

Tuttavia, secondo un procedimento caratteristico della maniera narrativa di Odoevskij, l'ironico *happy ending* ribalta ogni facile attesa del lettore, ogni verosimile prospettiva del racconto ispirata a modelli letterari stereotipati. La 'guarigione' del giovane *kartežnik* equivale infatti alla sua trasformazione in un giocatore esperto ed avveduto, che non punterà mai più contro il banco: «Ну, брат, Ванюша, – проговорил басистый дядя, – поздравляю; вот тебе твой сынок; можешь на него положиться: верный помощник, верная опора на старости; отучил молодца; он больше... не *понтурует*» (342; il corsivo è dell'autore)<sup>9</sup> afferma lo zio, riconsegnando il nipote ravveduto al padre. Nella conclusione a sorpresa, quindi, la prospettiva gotico-fantastica del racconto, innestata dal macabro ordine delle due bare, viene meno, mentre trionfa un realismo pungente e amaro, che denuncia la degradazione morale di una classe, quella nobile, i cui valori fondanti non sono più né la nascita né il merito personale, bensì il gioco, trasformatosi da passatempo in mezzo di arricchimento e accumulo di capitali.

2. *La martingala* fu concepita una quindicina d'anni prima della sua pubblicazione come parte delle già citate *Memorie di un fabbricante di bare*, un ciclo narrativo che doveva comprendere tredici racconti – di cui si sarebbero conservati quasi tutti i piani (cfr. Sakulin 1913, I, 2, 146) – e che avrebbe dovuto concludersi con la morte dello stesso narratore-*grobovščik*. Oltre alla *Martingala*, lo scrittore portò a termine solamente altri due racconti afferenti al ci-

---

importante pagare i debiti di gioco prima di ogni altro debito, anche sostanzioso (Majorov1993, 9).

<sup>9</sup> «Ванюша, fratello, – pronunciò lo zio con voce di basso – i miei complimenti, ecco il tuo figliolo, ora puoi fare assegnamento su di lui, è un aiutante fidato, un bastone per la tua vecchiaia; l'ho svezato il giovanotto, adesso... non punta più contro il banco».

clo, entrambi pubblicati verso la fine degli anni Trenta: *Sirota* (*L'orfana*, 1838) e *Živopisec* (*Il pittore*, 1839).<sup>10</sup> Il fabbricante di bare di Odoevskij rappresenta un tipo di narratore-*raisonneur*, di privilegiato 'osservatore' dei costumi e dei destini umani: il momento delle esequie, come anche quello della malattia e dell'agonia, sono fonte fin dai tempi antichi di un motivo letterario stranante (peraltro, piuttosto diffuso nella letteratura russa sette-ottocentesca), utilizzato per 'illuminare' tragicamente l'esistenza, per segnare quel risveglio tardivo dell'anima che, guardando con rinnovato sguardo alla vita trascorsa, ne mette in luce contraddizioni ed errori. Non stupisce quindi che in una fase iniziale il narratore del ciclo fosse impersonato in realtà da un medico: nel 1830 Odoevskij aveva pubblicato l'abbozzo di un'opera, *Otryvki iz žurnala Doktora* (*Frammenti dal diario di un medico*), che avrebbe dovuto configurarsi come una serie di quadri di vita ispirati alle osservazioni e riflessioni di un medico-filosofo.<sup>11</sup> Ma a seguito del successo in Russia a metà degli anni Trenta del ciclo di racconti

---

<sup>10</sup> *L'orfana* è incentrato su un caso di morte apparente (nel riconoscimento del quale il *grobovščik* gioca un ruolo centrale): la protagonista Sof'ja Bezrukina, orfana di un principe decaduto e vedova di un impiegato di sesta classe, viene 'riportata in vita' e accolta con la figliuola in casa del fabbricante di bare, che la aiuta anche a recuperare l'eredità lasciatale da una lontana parente. Anche qui è presente il tema del gioco d'azzardo: l'ambizioso marito-impiegato, che per accedere agli ambienti della buona società e far carriera si mette a giocare a *whist*, finisce per perdere alle carte l'intero patrimonio. *Il pittore* narra la storia di Danila Petrovič Šumskij, «uno dei primi pittori del nostro tempo»: impossibilitato a esprimere il proprio talento a causa della sua estrema povertà, il giovane diventa preda di una vera e propria ossessione che lo porta a una morte prematura. Il racconto rappresenta, tra l'altro, un interessante esperimento linguistico, poiché la triste vicenda è riportata nelle forme della caratteristica parlata popolare (*prostorečie*) dalla voce di una conoscente dello sfortunato pittore – una mercantessa.

<sup>11</sup> «Soltanto un Medico ha così spesso a che fare con cotali spaventose contraddizioni; e ciò dimostra perché un Medico debba immancabilmente essere un Filosofo; nessuno più di un Medico è in grado di vedere le due facce della medaglia... [...] Ah! Com'è varia la vita di un Medico: essa è così piena di eventi, che quasi è superiore in ciò a quella dell'Avvocato, o del Giornalista. È la rappresentazione della vita di un mondo intero, è una tragedia di Shakespeare in miniatura: quante scene importanti, comiche, tristi, noiose, terribili, allegre, ripugnanti, dolci – e tutte così stranamente intrecciate, così velocemente susseguenti l'una all'altra. [...] Da nessun'altra parte si può conoscere così a fondo il cuore umano come nella condizione del Medico, poiché davanti a nessun altro si svelano segreti così reconditi» (Odoevskij 1830, 132).

*Zapiski doktora (Memorie di un medico)*<sup>12</sup> di William Henry Harrison, scrittore inglese di secondo rango, per non essere accusato di plagio Odoevskij si vide costretto, come da lui stesso affermato,<sup>13</sup> a modificare il proprio progetto.

Secondo quanto ipotizzato da P. N. Sakulin (Sakulin 1913, I, 2, 138, n. 2), la figura del narratore-*grobovščik* nasce sotto l'influenza dell'epidemia di colera del 1831 (si veda, al proposito, una lettera inedita, citata dallo studioso russo, in cui Odoevskij rievoca la San Pietroburgo del tempo – un'atmosfera macabra, densa di contrasti, che gli riporta alla mente le descrizioni del Boccaccio) e del *Grobovščik (Il mercante di bare, 1831)* di Puškin. Tuttavia appare evidente come, rispetto a quella del medico, la figura dell'artigiano presenti alcuni svantaggi legati sostanzialmente al ceto di provenienza e al tipo di professione esercitata. Per ovviare a tali inconvenienti, nell'introduzione alla prima *povest'* del ciclo, *L'orfana* (Odoevskij 1838, 228-230), l'autore racconta le circostanze che lo hanno portato alla conoscenza del fabbricante di bare, presentandone al lettore la biografia: Grigorij (lo stesso nome attribuito in precedenza al narratore-medico) Martynyč, un *rususkij nemec*, un tedesco di Russia, cittadino dell'Ostzejskij kraj (i governatorati baltici), successivamente trasferitosi a San Pietroburgo, oltre ad aver ricevuto una formazione universitaria alla facoltà di teologia, possiede innate attitudini artistiche, ma è costretto dalle circostanze

---

<sup>12</sup> I quarantadue racconti tratti dal «Blackwood's Magazine», tradotti e pubblicati all'inizio degli anni Trenta in varie riviste russe, furono raccolti nel 1835 in nove volumi (U. G. Charrison, *Zapiski doktora*, tip. N. Greča, Sankt-Peterburg 1835) come parte di una collana editoriale che comprendeva opere di Balzac, Janin e altri autori francesi e inglesi in voga all'epoca. Sull'idea del medico, fedele osservatore delle multiformi manifestazioni del cuore umano, testimone affidabile di infiniti dettagli di vita, si vedano le dichiarazioni programmatiche dello stesso Harrison nell'introduzione all'opera e riportate da Sakulin 1913, I, 2, 137-138.

<sup>13</sup> «[...] è già da tempo che vorrei osservare la vita dal punto di vista esclusivo di quella classe di persone che sono presenti nei minuti decisivi della nostra esistenza: il medico e il fabbricante di bare. All'inizio volevo occuparmi del primo, ma a seguito della nostra abitudine nord-asiatica: “non fare oggi quello che potresti fare domani”, uno scrittore inglese l'anno scorso mi ha preceduto; e siccome nessuno andrà a consultare il mio Diario di un Medico, pubblicato sulla *Literaturnaja gazeta* circa sei anni fa, nel timore che gli scrittori smemorati mi accusino della cosiddetta imitazione, ho abbandonato il mio primo progetto e al momento mi limito a sviluppare il secondo [...]» (Odoevskij 1838, 228-229).

della vita a rinunciare al sogno di dedicarsi totalmente alla sua vocazione di scultore, sfruttando tuttavia la propria abilità nello scolpire monumenti funerari alla maniera luterana. Sposata la figlia del suo datore di lavoro e ereditatane l'attività, egli diventa un artigiano benestante. Il *grobovščik* riconosce che la sua professione è triste, ma ci ha fatto l'abitudine e ne ricava anche piacere: oltre al pensiero di poter essere comunque utile agli uomini in questa vita, il suo mestiere gli consente infatti di esercitare l'attitudine all'osservazione e alla meditazione, un dettaglio che appare come la giustificazione fondamentale sulla base della quale l'autore decide di utilizzare questo bagaglio vitale per la sua opera.

Dunque, il punto di vista privilegiato – ossia che permette di accedere ai segreti del cuore umano indipendentemente dal ceto o dall'età delle persone in oggetto – e 'filosofico' – che non si ferma cioè alla superficie delle cose, ma utilizza strumenti epistemologici affidabili su cui fondare l'analisi della realtà fenomenica – offerto dalle due professioni del medico e del fabbricante di bare, consente la nascita di una poetica di osservazione fedele dei destini umani, delle «tremende contraddizioni» della vita, che risulta emblematica di un momento cruciale nel processo di sviluppo della moderna prosa russa relativo agli anni Venti-Trenta dell'Ottocento. Si tratta di una fase in cui gli stilemi della tradizione tardo-sentimentalista e romantica si intrecciano alle nuove tendenze realiste, determinando un'atmosfera ricca di impulsi e tensioni creative, che favorisce la nascita in Russia di un progetto artistico, del quale Odoevskij è uno dei primissimi interpreti, in sintonia con la coeva prosa europea. Non a caso, motivando nel 1838 la scelta di proporre al lettore i racconti del *grobovščik*, lo scrittore afferma: «[...] sono giunto alla convinzione che le narrazioni autentiche del mio strano conoscente risulteranno più interessanti di qualsiasi racconto d'invenzione e ho deciso di servirmene non cambiando in esse nulla se non i nomi propri e i luoghi dove si svolge l'azione; che il lettore benevolo non me voglia per l'insufficiente interesse della storia, per le carenze nella descrizione di alcuni personaggi, per gli intrighi senza una spiegazione, io qui non sono un narratore e nemmeno uno storico, ma un semplice cronista» (Odoevskij 1838, 229-230). Le qualità artistiche apparentemente 'negative' elencate in realtà rappresentano, per Odoevskij, le prerogative fondamentali di una narrazione non solo verosimile, ossia che rispecchi i meccanismi reali e sostanziali della vita, ma capace anche di emancipare il lettore da diffusi stereotipi letterari e pregiudizi morali, favorendo così una

modalità di fruizione dell'opera letteraria più critica e intrinsecamente edificante.

È lecito quindi supporre che, proponendo alcuni anni più tardi *La martingala* per la pubblicazione nella *Raccolta pietroburchese*, lo scrittore non solo attribuisse all'antico progetto un valore di specifica attualità, ma ritenesse anche che i suoi fondamenti teorico-letterari operassero in sintonia con gli orientamenti estetici della 'scuola naturale', un sodalizio artistico cui lo scrittore guardava con grande interesse. Da questo punto di vista, le reazioni della critica non furono però del tutto confortanti. Per Belinskij il racconto è interessante sia per il contenuto che per l'esecuzione formale, ma è contrassegnato da certa innaturalità per via del personaggio-narratore che, sebbene istruito, non sembra il confidente ideale dei terribili progetti del giovane protagonista (Belinskij 1953-1959, IX, 567),<sup>14</sup> un'accusa di 'inverosimiglianza' che risulta piuttosto marcata, poiché mette in discussione il punto di vista fondamentale e quindi l'impianto stesso dell'opera. Per S. P. Ševyrev<sup>15</sup> *La martingala* è uno *strannyj anekdot*, un fatto che, se realmente accaduto, rappresenterebbe un notevole interesse sotto il profilo psicologico, anche se purtroppo a questo proposito mancherebbe una «spiegazione» da parte dell'autore.

È curioso notare come, almeno in parte, le critiche formulate fossero state anticipate dalle dichiarazioni dello stesso scrittore in occasione dell'uscita dell'*Orfana* nel 1838, un dettaglio che ci conferma la consapevolezza da parte dell'autore non solo delle proprie scelte stilistico-espressive, ma anche della sua originale posizione nell'ambito del complesso dibattito sulle forme e le funzioni della narrativa in atto a partire dalla metà degli anni Trenta, posizione spesso presa di mira e criticata dalle variegata fazioni letterarie

<sup>14</sup> Anche Sakulin nel suo commento sembra risentire dello stesso tipo di pregiudizio: «Purtroppo il lato artistico dei racconti è inferiore a quello ideale. Negli intrecci vi è molto di aneddótico e di 'inventato'. La posizione del narratore-fabbricante di bare è di per sé meno vantaggiosa per l'attività di osservatore di quanto avrebbe potuto essere quella del medico» (Sakulin 1913, I, 2, 139).

<sup>15</sup> Ševyrev traccia inoltre un'importante linea genealogica del racconto, che trarrebbe le sue origini dai giocatori di Gogol': «Questi giocatori discendono da quelli di Gogol', ma che trasformazione hanno subito!» («Moskvitjanin», 2 [1846], p. 182. Cit. in Sakulin 1913, I, 2, 147, n. 3): probabilmente il critico ha in mente *Igroki*, la *pièce* (considerata incompiuta) pubblicata nel 1842 e messa in scena per la prima volta nel 1843 al Malyj teatr, ma il cui processo di scrittura si riferisce al periodo pietroburchese degli anni Trenta.



(cfr. Mingati 2010, 105ss.). D'altro canto, va rilevato anche come la tematica psicologico-fantastica che marca *La martingala* risultasse probabilmente estranea agli interessi della scuola nascente: non sorprende quindi il fatto che, pur apprezzando l'idea alla base del ciclo, i critici del tempo abbiano trascurato di mettere a fuoco la specificità dei meccanismi espressivi e la sottile indagine psicologico-sociale sottesa a questo racconto, che risulta legato a doppio filo a un preciso filone tematico della letteratura russa ottocentesca.

3. Com'è noto, le vicende di giocatori e bari sono al centro di molti romanzi e racconti della letteratura russa dell'Ottocento, una presenza costante e significativa che ha in vario modo attirato l'attenzione della critica. Gli studi hanno evidenziato come la rappresentazione dei fenomeni relazionali, nonché dei meccanismi di natura psicologica sottesi al gioco d'azzardo, rifletta e connoti tendenze e contraddizioni reali della società russa ottocentesca, ne 'modellizzi' alcune caratteristiche forme di conflitto, che da un lato sono legate alla specificità dell'organizzazione socio-politica della vita russa – dove il caso (*slučaj*) e la conformità alle regole (*zakonomernost'*) trovano un fecondo terreno di scontro (Lotman 1980, 159-165), – ma dall'altro rientrano nella generale tematica, caratteristica della cultura europea moderna, riguardante il potere del denaro e i suoi effetti sull'uomo (ivi, 169).

A partire dagli anni Trenta del XVIII secolo, in Russia il gioco delle carte, uno degli elementi caratterizzanti lo stile di vita europeizzato della nobiltà di corte, diventa gradualmente fenomeno caratteristico di massa del *byt* nobiliare, di cui assorbe buona parte del tempo libero. Nella letteratura, nella memorialistica e nella pubblicistica russa della seconda metà del Settecento il gioco smodato alle carte rappresenta un caratteristico motivo satirico che prende di mira l'ozioso *modus vivendi* dei nobili russi e le depravazioni morali da esso derivanti: elementi negativi nel gioco alle carte sono l'imbroglio, il raggirare le regole, il dissipare interi patrimoni, la perdita dell'onore, l'insensibilità nei confronti del prossimo (Lotman 1980, 158; Ševcov 2005, 85). Fecondata dalle suggestioni della coeva letteratura europeo-occidentale, la letteratura dell'Ottocento svilupperà temi più prettamente psicologici, come la rappresentazione delle forze oscure che istigano al gioco, le valenze mistico-simboliche delle carte, fino a evidenziare in certi casi l'inclinazione al gioco d'azzardo come una delle caratteristiche

emblematiche del carattere russo (Lotman 1980, 188; Ševcov 2005, 87).

Presente sin dagli esordi giovanili,<sup>16</sup> il tema del gioco delle carte nell'opera di Odoevskij a volte costituisce un semplice elemento dell'intreccio, altre invece diventa il fulcro di una narrazione tesa a illuminare gli aspetti più intimi ed enigmatici della psiche umana, come nel caso della *Skazka o tom, po kakomu slučajju kolležskomu sovetniku Ivanu Bogdanoviču Otnošen'ju ne udalos' v Svetloe voskresen'e pozdravit' svoich načal'nikov s prazdnikom* (Fiaba sul motivo per il quale il consigliere di collegio Ivan Bogdanovič Otnošen'e non riuscì a fare gli auguri ai propri superiori nella domenica di Pasqua), quarto componimento delle *Pestrye skazki* (Fiabe variopinte, 1833). Il protagonista della fiaba, il consigliere di collegio Ivan Bogdanovič, al termine del quotidiano servizio presso la «commissione temporanea» di cui è presidente è solito radunarsi con gli amici per giocare a *boston*. Come nel caso di Germann, protagonista della *Pikovaja dama* (La donna di picche), pubblicata da Puškin l'anno successivo, siamo in presenza di una personalità sdoppiata, nella quale si assommano due atteggiamenti diametralmente opposti di interazione col reale. Com'è noto, nella duplice natura di Germann si contrappongono la tenacia e il duro lavoro, che danno frutti scarsi ma sicuri, e il fascino di guadagnare tutto in una volta, senza fatica, che rappresenta l'eterna seduzione del gioco d'azzardo. Se al di fuori della situazione ludica Germann esercita una fredda razionalità, un estremo ma apparente distacco nel giudicare uomini e cose, durante il gioco in lui trova espressione un'indomita passionalità e un'ipodistanza che genera una visione confusa, distorta del mondo e degli eventi. Prendendo il sopravvento nella mente del giocatore, nel caso di Germann questa intima 'miopia' determina l'esito sfavorevole della partita con Čekalinskij (cfr. Vinogradov 1936, 76-77), mentre nella fiaba di Odoevskij il consigliere, dopo aver passato l'intera notte al tavolo da gioco, non si presenta alla mattina della domenica di Pasqua a fare gli auguri ai suoi superiori, venendo così meno a un proprio precipuo 'dovere' sociale.

---

<sup>16</sup> Si vedano *Pis'ma k Lužnickomu starcu* (Lettere allo staretz di Lužniki, 1822-1823) e *Elladij. Kartina iz svetskoj žizni* (Elladij. Un quadro di vita mondana, 1824), due opere strettamente legate alla rappresentazione della vita dell'alta nobiltà russa, lo *svet*, dove la passione per il gioco alle carte rappresenta una componente pressoché immancabile (cfr. Mingati 2010, 43-71).

Interessati a svelare il meccanismo di permanente e irresistibile attrazione esercitato dal gioco d'azzardo, Odoevskij e Puškin sembrano in effetti condividere la volontà d'indagine degli aspetti psicologici e, di conseguenza, morali del fenomeno. Ma se il «giocatore nell'anima» Germann, accecato da una narcisistica volontà di potenza, inquina il meccanismo del gioco affidandosi alla superstizione invece che al caso, la *strast'* di Ivan Bogdanovič sembrerebbe incarnare un innocuo passatempo, uno dei «piccoli piaceri» che l'eroe si concede dopo pranzo nel tempo libero dal servizio (Černyševa 1998, 51; Černyševa 1999, 133). A differenza del lavoro che viene svolto con assoluto sangue freddo, senza alcuna partecipazione emozionale, i minuti trascorsi giocando a *boston* sono «minuti intensi» nella vita di Ivan Bogdanovič. Attraverso una descrizione 'fisiologica' che anticipa molte questioni che troveranno risposte scientifiche adeguate solo in epoca più tarda, Odoevskij riconduce il problema dell'*azart*<sup>17</sup> a una condizione psico-fisica essenziale, a una forma di esplicitazione di quella forza propulsiva che risponde a un bisogno fondamentale della natura umana:

Я и забыл сказать, что Иван Богданович, тихий и смиренный в продолжение целого дня, делался львом за картами; зеленый стол производил на него какое-то очарование, как Сивиллин треножник, – духовное начало деятельности, разлитое природою по всем своим произведениям, потребность раздражения, то таинственное чувство, которое заставляет иных совершать преступления, других изнурять свою душу мучительною любовью, третьих прибегать к опиуму, – в организме Ивана Богдановича образовалось под видом страсти к бостону; минуты за бостоном были *сильными минутами* в жизни Ивана Богдановича; в эти минуты сосредоточивалась вся его душевная деятельность, быстрее бился пульс, кровь скорее обращалась в жилах, глаза горели, и весь он был в каком-то самозабвении (Odoevskij 1996, 35; il corsivo è dell'autore).<sup>18</sup>

<sup>17</sup> Già a inizio Ottocento nella lingua russa la parola *azart* designa – diversamente dal francese, da cui deriva (*hasard*, 'caso', 'casualità', 'rischio') – uno stato di eccitazione, foga, frenesia, indotto da una forte passione (cfr. *Bol'shoj akademičeskij slovar' russkogo jazyka*, t. I, A-Biš', Nauka, Moskva – Sankt-Peterburg 2004, p. 125).

<sup>18</sup> «Ho dimenticato di dire che Ivan Bogdanovič, silenzioso e mite nel prosieguo dell'intera giornata, giocando a carte diventava un leone; analogamente al trespole della Sibilla, il tavolo verde esercitava su di lui una sorta di fascinazione, stadio iniziale di quell'attività spirituale che la natura ha disseminato in

L'appagamento vertiginoso e terribile connesso nel gioco d'azzardo al rischio rappresenta dunque un «sentimento misterioso», un «principio spirituale», un potente carburante vitale, non privo tuttavia, come si intuisce, di potenziali effetti negativi. Discorrendo con il *grobovščik* a proposito della sua irresistibile tentazione di puntare contro il banco, il giovane protagonista della *Martingala* afferma: « [...] а понт и есть настоящая игра, – все дрянь перед ним, – тут – и сердце бьется, и голова трещит... Помню, как однажды на сторублевую ассигнацию я взял десять тысяч – в две минуты, не более – вот это куш, – индо пот пробил, а на душе-то, на душе – женский поцелуй ничто! – И ведь не деньги главное, – а вот то, что сердце щиплет – и рассказать нельзя... [...] » (337).<sup>19</sup> Cercando di attribuire un nome a questa specifica condizione psicologica e fisiologica – tanto complessa ed enigmatica, che le parole non riescono a descriverla in modo adeguato – il giocatore in erba sottolinea come davanti ad essa tutto passi in secondo piano, anche la voluttà amorosa – il termine di paragone più immediato, nonché uno dei paralleli più usuali che la letteratura del tempo istituisce con riferimento alla passione per il gioco.<sup>20</sup>

---

tutte le sue opere; il bisogno di infiammarsi; quel sentimento misterioso che costringe alcuni a compiere un omicidio, altri a vessare la propria anima con un amore tormentato, altri ancora a ricorrere all'oppio, nell'organismo di Ivan Bogdanovič prendeva la forma della passione per il boston; i minuti trascorsi giocando a boston erano *minuti intensi* nella vita di Ivan Bogdanovič; in questi minuti si concentrava tutta la sua attività spirituale, il polso batteva più forte, il sangue scorreva più veloce nelle vene, gli occhi ardevano, e tutta la sua persona si trovava in una sorta di oblio di sé».

<sup>19</sup> « [...] perché puntare contro il banco, quello sì che è veramente giocare, e tutto il resto non conta; il cuore che batte, la testa che scoppia... Mi ricordo di quella volta che con una banconota da cento rubli ne vinsi diecimila, in un paio di minuti, non di più... quella sì che era una bella somma, tanto che ero inondato di sudore, e nell'anima... nell'anima... al confronto, il bacio di una donna non è nulla! Perché ciò che conta non sono i soldi, ma il cuore che si stringe... a parole non si riesce a spiegarlo ...».

<sup>20</sup> Ma pur affermando, almeno in linea teorica, che un bacio, la promessa di un incontro non sono nulla in confronto all'emozione indotta dal rischio, al cospetto della morte imminente il giovane protagonista della *Martingala* sembra rinsavire e «ricorda il meraviglioso biglietto profumato, lo preme sulle labbra» (341), «maledice le carte, se stesso, la propria nascita, la propria vita, la propria infanzia e l'educazione ricevuta» (342). Il duello con la morte potrebbe insomma sortire un effetto analogo a quello indotto dalla terribile vendetta ar-

Nel celebre saggio *Les jeux et les hommes*, un'indagine sugli atteggiamenti fondamentali che presiedono al gioco e sulle seduzioni da esso messe in atto, Roger Caillois identificava il gioco d'azzardo con una pratica ludica, nella quale il giocatore abdica alla propria volontà «a vantaggio di un'attesa ansiosa e passiva della sentenza della sorte (*alea*)» (Caillois 2004, 62). A questa condizione spesso se ne associa un'altra, la ricerca della 'vertigine' (*ilinx*), che consiste nel «tentativo di distruggere per un attimo la stabilità della percezione e far subire alla coscienza, lucida, una sorta di voluttuoso panico» (ivi, 40). La sottomissione passiva al caso può dunque innescare l'*azart*, quella specifica forma di ebbrezza, descritta dallo stesso Odoevskij, che rappresenta un importante meccanismo di affermazione della personalità e che sembra così connaturata all'animo russo. D'altro canto, i meccanismi del gioco, in sostanza, disciplinano queste pulsioni elementari, queste importanti molle vitali, imponendo loro un'esistenza istituzionale e delimitandone a livello spazio-temporale l'ambito di soddisfacimento. Il gioco insomma educa e feconda gli impulsi primordiali, vaccinando l'anima contro ogni virulenza (ivi, 73).

Eccitati ed euforici, i giocatori d'azzardo non percepiscono la stanchezza e sono a malapena consci di ciò che accade intorno a loro: l'istinto al gioco genera un atteggiamento di paralisi del libero arbitrio, di passività che, da un lato, assoggetta maggiormente il giocatore alle decisioni della sorte, mentre dall'altro favorisce la *trance*, la possessione o l'ipnosi, sprofondando l'individuo in uno stato di oblio di se stesso e del mondo circostante (Caillois 2004, 91). Anche nella *Fiaba...* di Odoevskij l'estrema stanchezza fisica e l'eccessiva eccitazione nel gioco portano l'eroe all'impossibilità di esercitare la propria libera volontà: come incatenati alle sedie, i giocatori non riescono più a staccarsi dal tavolo da gioco, le mani prendono le carte indipendentemente dalla loro volontà. Persino la capacità di espressione verbale del pensiero viene compromessa: la lingua, comandata da un impulso irresistibile, mentre vorrebbe dire che è ora di smettere di giocare, continua a pronunciare le «sacre parole del *boston*» (Odoevskij 1996, 35). Ed infine, secondo il caratteristico procedimento satirico del *mundus reversus*, sono le stesse carte a prendere

---

chitettata da Sil'vio ai danni dello scapestrato conte, suo antagonista, nel *Vystrel (Il colpo di pistola, 1831)* di Puškin: ma, come si è visto, la conclusione della *Martingala* delude a bella posta le probabili attese del lettore.

il posto dei giocatori, mentre gli impiegati ora svolgono il ruolo delle carte. Acquisendo caratteristiche di eternità, il gioco esce dai propri confini spazio-temporali e sconfina nell'ambito a lui estraneo del riposo salvifico, del sonno ristoratore: a giorno inoltrato, entrando nella camera del figlio, la madre di Ivan Bodganovič trova i corpi esausti dei giocatori, abbandonati in varie posizioni, che dormono di un «sonno di morte» (ivi, 36), immagine ambivalente cui è sottesa l'idea della vittoria delle forze oscure, irrazionali, incontrollabili (gli elementi infernali, demoniaci, se pur attenuati dalla implicita motivazione del sogno – una modalità caratteristica, com'è noto, del fantastico, – giocano un ruolo importante nello sviluppo narrativo della *Fiaba...*), sul buon senso, sulla 'sanità' fisica e mentale, un punto di vista che, ancora una volta, accomuna l'approccio di Odoevskij e di Puškin al tema in oggetto.

Nella *Martingala* il nipote assiste da spettatore al momento più decisivo della sua breve esistenza, quando lo zio, diventato letteralmente il suo «boia», si gioca alle carte la vita puntando tutto contro il banco.<sup>21</sup> In un crescendo descrittivo teso a rendere lo stato d'animo allucinato del giovane, ma anche il frenetico entusiasmo dei giocatori, vediamo come la vertigine del rischio, nel momento della mossa estrema dello zio, esca dai confini del gioco e lasci il passo a un vero e proprio terrore di morte:

В полутемном кабинете, прильнув к двери, он почти без памяти смотрел в светлую гостиную; все, что пред ним было, представлялось ему сном, сценой, в каком-то тумане... он видел и не видел, слышал и не слышал: вот гости раскланиваются,жимают друг другу руки, расходятся кучками, сходятся вместе, – слышны разные речи, о погоде, о театре, о выигрышах и проигрышах; вот подают чай; вот Тяпкин предлагает сотысячный банк; усаживаются, кричат от восхищения, что дядя наконец опять играет, поздравляют его, выговаривают разные плоскости; вокруг старого игрока составляется кружок, – новые колоды трещат в руках понтеров; – играют.

А молодой человек все прильнул к двери, – окраина врезалась ему в лицо... и невольно вспоминает он свое детство, – ищет глазами отца, прислушивается, не голос ли няньки, – не зовет ли она его в теплую

---

<sup>21</sup> La scena è del tutto speculare a quella in cui, rievocando la propria infanzia e la prima educazione ricevuta, il giovane protagonista della *Martingala* rivede se stesso, assieme ai fratelli, mentre dalla fessura di una porta osserva il padre che gioca a carte, indovinandone tutte le mosse (336-337).

postellucco, ne manita li ego i giurushkoi... emu chotetsja obmanut' sebja... tshetno! Pred nim kholodnoe, neumolimoe lico palacha: palach vynimaet kartu za kartoi i stavit ih na zhizn' ili smert' – bagrovyje krugi vertjatsja okolo nagorevshih svetchej, chasy probili polovinu dvenadcati. Molodoi chelovek [...] gotov predupredit' svoego palacha, – vorvat'sja v sredinu igrokov, shvyrnut' so stola karty, razmozhit' golovy, brossit'sja iz okoska... no vot govor igrokov umolk, – vidno, reshitel'naja minuta... vse stihlo – vse naklonilis' na stol, slushno tichoe trepetanie mjanjnika, otrjivistyje drozhanije golosa proiznosjat kak budto iz mogil: semerk... idet... ubita... trojka... dama... plie...

«Ва-банк!» – вскричал палач громовым голосом...

Молодой человек отбежал от двери и упал без чувств на диван... (341-342).<sup>22</sup>

<sup>22</sup> «Addossato alla porta dello studio semibuio, in uno stato di semi incoscienza, egli puntava lo sguardo in direzione della sala illuminata; lo spettacolo che si svolgeva davanti ai suoi occhi gli pareva come un sogno avvolto nella nebbia... vedeva e non vedeva, sentiva e non sentiva: ecco gli ospiti che si inchinano, si stringono la mano, si allontanano a gruppetti, si riuniscono, – si odono discorsi diversi, sul tempo, sul teatro, sulle vincite e sulle perdite; viene servito il tè; Tjapkin propone un banco da centomila rubli; prendono posto, eccitati gridano che lo zio finalmente si è rimesso a giocare, si complimentano con lui, pronunciano battute triviali; intorno al vecchio giocatore si forma un gruppetto di persone, i mazzi nuovi di zecca frusciano nelle mani degli scommettitori: iniziano a giocare. / Nel frattempo il giovane si appiattisce sempre di più allo stipite della porta, che gli segna ormai il viso... e involontariamente egli ripensa alla propria infanzia, cerca con lo sguardo il padre, si mette in ascolto, non è forse la voce della *njanja*, non è lei che lo sta chiamando verso il lettuccio caldo, non è lei che lo attira a sé con un giocattolo... vorrebbe illudersi... ma è tutto inutile! Davanti a lui vi è il volto freddo, irremovibile del boia, che estrae una carta dopo l'altra puntandole sulla vita o sulla morte – cerchi purpurei avvolgono le candele consunte, l'orologio batte le undici e mezzo. Il giovane [...] vorrebbe mettere in guardia il proprio boia, vorrebbe irrompere tra i giocatori, spazzare via le carte dal tavolo, spaccare a tutti la testa, buttarsi dalla finestra... ma all'improvviso il parlottio dei giocatori si spegne, segno che è giunto il momento decisivo... tutto tace, tutti si chinano sul tavolo, si ode solo il palpito silenzioso del pendolo, alcune voci tremanti pronunciano a scatti come dall'oltretomba: sette... ci sto... battuto... tre... donna... *plie*... / «*Va banque!*» gridò il boia con voce tonante... / Il giovane si allontanò di scatto dalla porta e cadde privo di sensi sul divano...». Nella partita tra banco e scommettitore, *plie* indica il lancio di una coppia di carte identiche, una situazione che va sempre a vantaggio di chi tiene il banco; *va banque* indica invece una posta pari alla somma di denaro in possesso del banco (Vachitov 2007, 55, 181).

Nel brano sopra riportato i rimandi alla *Donna di picche* sono piuttosto espliciti: oltre alla vera e propria ‘citazione’ («смерка... идет... убита... тройка... дама...»), si veda anche l’improvvisa caduta di Germann alla vista del cadavere della contessa che gli sembra lo osservi beffarda dalla bara.<sup>23</sup> La reazione di spavento e di turbamento al cospetto delle forze infernali potrebbe indurre una sorta di catarsi (Černyševa 1998, 55), determinando, nel caso del protagonista della *Martingala*, l’auspicata guarigione e l’abbandono dell’abitudine a puntare contro il banco, e nel caso di Germann il rinsavimento e la rinuncia al progetto di strappare alla vecchia contessa il segreto delle tre carte. Ma mentre quest’ultimo non solo non si intimorisce, ma al contrario rafforza la propria visione superstiziosa, nel caso del giovane giocatore della *Martingala* il confronto diretto con la morte sembra dare i frutti auspicati.

Se nella *Martingala* il gioco non è corrotto dalla superstizione, come nella *povest’* di Puškin, né deborda dai suoi limiti spazio-temporali come nella *Fiaba...*, l’esito positivo della partita finale sembra essere determinato, oltre che dal caso, dal calcolo matematico, dall’abilità e dalla padronanza di sé – qualità che implicano la rinuncia alla frenesia, alla vertigine del rischio (Caillois 2004, 90). Nel primo atto di *Maskarad (Il ballo in maschera, 1835)* di Lermontov<sup>24</sup> si assiste ad una scena che in certo qual modo prefigura la situazione riprodotta da Odoevskij nella *Martingala*. Arbenin, giocatore esperto, che dopo un lungo periodo di lontananza dal tavolo da gioco interviene per recuperare la perdita del principe Zvezdič, manifesta nei confronti della sua vecchia passione un atteggiamento duplice ed ambiguo. Pur invocando le virtù della freddezza, del calcolo e della destrezza (ma anche il dispregio di

<sup>23</sup> «In quel momento gli parve che la morta lo guardasse in modo beffardo, strizzando un occhio. Hermann, indietreggiando in fretta, mise un piede in fallo e stramazzone a terra supino» (Puškin 1998, 95). Lo stesso motivo viene utilizzato da Odoevskij in *Nasmeška mertveca (Lo scherno del morto, 1834)*.

<sup>24</sup> Conosciutisi probabilmente nel 1838, a partire dall’anno successivo Odoevskij e Lermontov allacciano stretti rapporti di amicizia (cfr. sull’argomento Tur’jan 1991, 324-326 e 333-339) che alimentano la comune riflessione sui problemi dell’extrasensibile, del fatalismo e, sul piano della forma letteraria, del fantastico (Vacuro 2008, 146), un dibattito che è probabilmente all’origine della *povest’* incompiuta *Štoss*.



ogni etica),<sup>25</sup> egli sembra essere ancora una volta alla ricerca di quella vertigine in grado di risvegliare i sensi ottusi dalla *routine* quotidiana, come emerge dalle parole che egli rivolge al principe per illustrare la ragione principale che lo ha spinto a sedersi al tavolo da gioco: «Ho colto l'occasione per accendermi il sangue, / Empirmi mente e petto d'accapo di tumulto; / Giocato ho come voi andreste alla battaglia» (Lermontov 1982, 143). Spesso equiparato al duello o all'azione sul campo di battaglia, il gioco d'azzardo si propone qui come valvola di sfogo alla passione per il rischio, come strumento per la ricerca di emozioni forti, in grado di deautomatizzare un'esistenza oppressa dal giogo della quotidianità, una visione che in fondo contrasta con l'idea di poter razionalizzare il gioco e controllare il caso.

Nella *Martingala* invece Odoevskij nega in modo reciso qualsiasi visione mitologizzata della competizione che si svolge intorno al tavolo da gioco. Il colpo di scena, segnato da un brusco ritorno alla banale quotidianità, cui assistiamo nell'epilogo della *povest'* – un dettaglio che richiama ancora una volta alla mente la struttura diegetica della *Donna di picche*, – fornisce al lettore una risposta all'enigma posto dalla narrazione che, nella sua amara evidenza, squarcia il velo sulle reali condizioni del gioco d'azzardo nella Russia del tempo. Lo sfondo è offerto dalla Makar'evskaja jarmarka – la famosa fiera che aveva luogo in estate sul Volga presso Nižnij Novgorod,<sup>26</sup> – dove il fabbricante di bare si reca «per affari». Trascinato suo malgrado in quella che dietro il 'decoro' di facciata risulta essere una vera e propria bisca, il *grobovščik* scorge

---

<sup>25</sup> «C'è due mezzi soltanto / O fare giuramento di non mai più giocare / O ri-giocare sull'istante. / Ma per giocare e vincere dovete / Abbandonare tutto: parenti, amici, onore, / E provare dovete, saggiare a mente fredda / Le qualità dell'animo vostro: partitamente / Analizzatele; abitarvi / A legger chiari in volti appena noti / I moti tutti, i pensieri; – anni / Spendere per esercitar le mani, / Tutto sprezzare: leggi umane e di natura. / Pensare il dì, la notte giocare, e affanni sempre, / E non penetri alcuno i vostri affanni» (Lermontov 1982, 139).

<sup>26</sup> Il rimando alla Nižgorodskaja jarmarka, che riprende e chiude ironicamente la contrapposizione tra città e provincia con cui la *povest'* aveva preso avvio, riporta alla mente una citazione – del tutto casuale? – all'inizio di *Igrok* (*Il giocatore*), il romanzo che Dostoevskij pubblica esattamente vent'anni dopo *La martingala*: il protagonista incontra a Ruledenburg il giocatore inglese Mister Astley che, raccontando dei propri vagabondaggi per l'Europa, gli confessa che avrebbe una gran voglia di vedere la fiera di Nižnij Novgorod (cfr. Dostoevskij 1989, 587).

i suoi vecchi conoscenti – lo zio e il nipote – che, ancora in abbigliamento da viaggio, salutano il baro più importante e rispettato da tutti, che altri non è che il padre del giovane (342). Così si conclude, come già anticipato in apertura, il rituale di iniziazione/educazione del nipote, che viene riconsegnato al padre pronto a mettere a frutto le abilità acquisite. La ‘cura’ del giovane giocatore vittima di un impulso ossessivo non si attua né sulla base di autentici valori umani universali (di cui nella *povest’* è portavoce il narratore-*grobovščik*), né sul rispetto delle regole del gioco. Si tratta in realtà di una guarigione apparente, di una ‘falsa conversione’:<sup>27</sup> l’uomo non si purifica, come negli antichi riti o nello spettacolo della tragedia, dalle proprie pulsioni o storture egoistiche, non giunge a un’autentica trasformazione del proprio *modus vivendi*, la sua identità personale non si forma, non si apre al mondo. Al contrario, il rituale macabro del ‘duello con la morte’ viene ironicamente smascherato nella propria falsità ed ipocrisia, rientrando nella *zakonomernost’*, ossia nella conformità a quelle convenzioni mondane, dietro cui si nasconde l’assenza di regole morali autentiche e condivise.

Se da un lato la martingala, un sistema matematico finalizzato a neutralizzare l’irrazionalità del caso, come ogni artificio del tutto razionale è destinato inesorabilmente a mostrare nei fatti il proprio carattere fallace, smascherando l’illusione prometeica dell’uomo di dominare il caos, la conclusione della *povest’* afferma con amarezza non solo la degenerazione del principio fondante del gioco, ossia l’infrazione delle regole, ma anche la vittoria dell’astuzia e dell’inganno, strumenti che vengono utilizzati per ottenere vantaggi e privilegi del tutto estranei alla sfera del gioco.

4. Per ultimo, vogliamo ritornare brevemente su un aspetto della *Martingala* che all’epoca della pubblicazione della *povest’* fu solo sfiorato, ossia quello della sua appartenenza o meno al modo fantastico. Ci sembra significativo il fatto che l’unico (per quanto ci è stato possibile verificare) tentativo odierno di interpretazione dell’opera riconduca il suo genere al canone della *tainstvennaja povest’* (Barykina 2006, 84). Se, da un lato, l’inconsueto ordine di

---

<sup>27</sup> Come il motivo della ‘falsa educazione’, che come si è visto sta alla base delle vicende rappresentate nella *povest’*, anche quello della ‘falsa conversione’ rappresenta un procedimento assai diffuso della prosa russa a cavallo tra fine Settecento e primi decenni del XIX secolo (cfr. Mingati 2010, 48ss.).

due bare per due vivi sembra instaurare nella narrazione un'atmosfera 'gotica', creando nel lettore l'attesa di strani e probabilmente infausti eventi, d'altro canto l'azione descritta non suggerisce in alcun modo la possibilità dell'intervento di forze soprannaturali in grado di determinare la vittoria dello zio nella partita 'alla martingala'. Inoltre, il contesto socioculturale e letterario cui la vicenda fa riferimento era ben noto al lettore del tempo (come abbiamo visto, il richiamo sia alla *Donna di picche* sia alla scena del *Ballo in maschera* è piuttosto esplicito), il quale, con ogni probabilità, intuiva come la perdita venisse recuperata non solo in virtù del tacito consenso della fortuna, ma soprattutto grazie alla 'scaltrezza' del giocatore esperto, nonché del sistema di gioco utilizzato. Secondo una caratteristica precipua del fantastico russo, il coefficiente di 'enigmaticità' si sposta quindi dalla tipologia degli eventi rappresentati (per i quali una spiegazione plausibile, finanche 'quotidiana', risulta facilmente reperibile) alla rappresentazione dei sentimenti e degli atteggiamenti psicologici influenzati dal gioco, nonché delle sue conseguenze morali, un approccio che, come già sottolineato, pone l'opera di Odoevskij in profonda sintonia con quella di Puškin.

Per meglio mettere a fuoco la questione è forse opportuno ricordare alcuni aspetti del dibattito letterario, piuttosto intenso tra gli scrittori della cerchia tardo-puškiniana, che a cavallo tra gli anni Trenta e Quaranta riguardò il tipo di prosa fantastico. La polemica – che rientra nel più generale processo di autodefinizione dei confini formali, dei compiti conoscitivi, ma anche di svago della prosa russa del tempo – verteva sull'opportunità o meno di utilizzare la forma fantastica, la *skazka*, per affrontare argomenti in realtà assai complessi a livello epistemologico (la questione del soprannaturale, dell'irrazionalità, ecc.). Per alcuni la priorità assoluta sembrava essere costituita dalla *zanimatel'nost'*, intesa non tanto come criterio di puro intrattenimento, ma come un principio eminentemente estetico, di gusto, corrispondente a una precisa posizione letteraria che traeva le sue origini dalla concezione puškiniana del fantastico (Vacuro 2008, 169). Secondo tale visione il fantastico va cercato nelle profondità della realtà empirica e riproposto in una narrazione caratterizzata da una trama ricca di *suspense*, che conservi tuttavia le tracce della sua derivazione dall'aneddoto orale, ossia dalla viva realtà. Ciò che contraddistingue il fantastico che «non è difficile da scrivere» (questa la posizione di Puškin variamente riportata: «I racconti fantastici risultano riusciti solo quando

non si fa fatica a scriverli», Vacuro 2008, 151) è la concatenazione di eventi a un primo sguardo casuali, che non si distinguono cioè dal corso normale degli eventi, ma che si aprono alla possibilità di una doppia interpretazione – reale e fantastica, appunto.

Agli antipodi della concezione puškiniana vi è quella di Odoevskij, le cui famose *povesti* fantastiche, nonostante il sovraccarico di fenomeni ‘misteriosi’ che riguardano la natura e la psiche umana, sono più vicine a una forma di «misticismo razionalistico» (Vacuro 2008, 169),<sup>28</sup> teso a fornire in ultima analisi una spiegazione oggettiva, fondata su precise convinzioni scientifiche nel campo della psicologia, della fisiologia e della fisica sperimentale. Questo originale equilibrio di componenti narrative variegata fa sì che il baricentro dell’opera spesso si sposti dal piano estetico a quello ideologico-speculativo, un fatto che, com’è noto, ha dato origine a giudizi spesso negativi, anche da parte dello stesso Puškin,<sup>29</sup> relativamente a queste composizioni.

È evidente tuttavia come tutte queste caratteristiche non siano riferibili alla *Martingala*, che in definitiva non appare riconducibile a quella tipologia di racconti fantastici caratteristici dell’Odoevskij maturo, ma sembra invece riallacciarsi a una poetica le cui radici risalgono, appunto, all’inizio degli anni Trenta. Come peraltro già sottolineato dalla critica, *La martigala* poggia infatti su una struttura aneddotica, da raccolto orale (si veda il tipo di racconto veloce, ritmicamente scandito dalle frequenti indicazioni temporali relative all’ora del giorno o della notte e agli intervalli che separano una scena dall’altra – per non parlare del tessuto linguistico

---

<sup>28</sup> «I principi artistici della *Donna di picche* erano la naturalezza nello sviluppo dell’azione, la verosimile quotidianità di quella sfera, dalla quale impercettibilmente insorge il motivo fantastico. [...] Il fantastico di Odoevskij occupava il polo estetico diametralmente opposto: a ogni momento esso minacciava di trasformarsi in misticismo filosofico, oppure in un’allegoria che illustrava un’idea generale; [...]» (Vacuro 2008, 151). Il critico parla addirittura di principi relativi a una sorta di «fantascienza» (*estestvennonaučnaja fantastika*) *ante litteram* (ivi, 153-154), che troverebbero piena incarnazione in *Kosmorama* (*Cosmorama*, 1839), dove l’autore affronta alcuni temi, piuttosto popolari all’epoca, tra cui il magnetismo, la capacità di vedere il futuro o il passato (*seconde vue*), unitamente al tema alchemico introdotto grazie alla particolare prospettiva storica della *povest*.

<sup>29</sup> Il critico fa riferimento a varie testimonianze relative a giudizi ironici espressi da Puškin nei confronti delle narrazioni fantastiche di Odoevskij (Vacuro 2008, 150-151). Per le vicende relative alla pubblicazione di *Sil’fida* (*La silfide*, 1837) cfr. anche Mingati 2010, 126.

dell'opera, che in questo senso meriterebbe un'analisi specifica), motivata dalla presenza del narratore-fabbricante di bare: secondo questo angolo visuale la narrazione appare più che altro tesa a soddisfare i requisiti di eccentricità, di novità, di *zanimatel'nost'* del testo, prerogative, come abbiamo visto, molti importanti all'epoca.

D'altro canto, *La martingala* ha la particolarità di sposare fin dall'inizio un punto di vista affidabile e oggettivo, animato da saldi principi morali – quello dell'osservatore-*grobovščik*, un narratore semplice, bonario, ma al tempo stesso curioso ed attento, nonché armato di buon senso, che cerca spiegazioni plausibili a quanto vede e sente, ed è quindi portato a smitizzare qualunque enigma, qualunque motivazione irrazionale degli eventi. Nella *Martingala* il mistero, quindi, occupa l'attimo della curiosità dell'artigiano nei confronti dell'insolita vicenda di cui è suo malgrado testimone, e se il racconto per un certo tempo concede al lettore il piacere della *suspense*, ciò sembra più che altro finalizzato a rendere ancora più inattesa la conclusione della storia.

Per queste sue caratteristiche la *povest'* di Odoevskij, se da un lato si richiama idealmente alla concezione puškiniana del fantastico, dall'altro si aggancia alla poetica proiettata verso un realismo profondo delle *Povesti Belkina* (*I racconti di Belkin*), con le quali, come si è visto, i nessi tematico-strutturali sono molteplici. Ci sembra quindi di poter affermare che *La martingala* rappresenta un tributo alla memoria del grande maestro, del quale Odoevskij sembra voler recepire, a un decennio dalla morte, suggerimenti e critiche, nell'intento di continuare il cammino da lui mirabilmente tracciato nello sviluppo della moderna prosa russa.

#### Bibliografia

- Barykina 2006 A. V. Barykina, *Martingal V. F. Odoevskogo kak tainstvennaja novella*, in *Russkoe literaturovedenie na sovremennom etape*, Materialy V Meždunarodnoj konferencii, vol. I, gl. red. Ju. G. Kruglov, MGOPU im. M. A. Šolochova, Moskva 2006, pp. 83-86.
- Belinskij 1953-1959 V. G. Belinskij, *Polnoe sobranie sočinenij*, voll. I-XIII, red. kolegija N. F. Bel'čikov et al., Izdatel'stvo Akademii Nauk, Moskva 1953-1959.

- Beltrame 2003 F. Beltrame, *La tematica del duello fra innovazione e tradizione nel racconto di A. S. Puškin Il colpo di pistola*, in *Contributi italiani al XIII Congresso Internazionale degli Slavisti (Ljubljana 15-21 agosto 2003)*, a cura di A. Alberti, M. Garzaniti, S. Garzonio, Associazione Italiana degli Slavisti, Pisa 2003, pp. 283-307.
- Caillios 2004 R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Tascabili Bompiani, Milano 2004<sup>3</sup>.
- Černyševa 1998 E. G. Černyševa, *Intertekstual'noe pole kartočnoj igry v granicach russkoj fantastičeskoj prozy 30-ch gg. XIX veka*, in *Problema tradicij v russkoj literature. Mežvuzovskij sbornik naučnyh trudov*, otv. red. V. T. Zacharova, Izd-vo NGPU, Nižnij Novgorod 1998, pp. 49-60.
- Černyševa 1999 E. G. Černyševa, *Kvazimifologija kartočnoj igry v kontekste fantastičeskoj prozy (A. S. Puškin i V. F. Odoevskij)*, in *Problemy sovremennogo puškinovedenija. Pamjati E. A. Majmina*, otv. red. N. L. Veršinina, N. V. Cvetkova, PGPI im. S. M. Kirova, Pskov 1999, pp. 131-138.
- Dostoevskij 1989 F. M. Dostoevskij, *Sobranie sočinenij v 15-ti tomach*, , vol. IV, Nauka, Leningrad 1989.
- Kločenko 2006 L. N. Kločenko, *Kartočnaja leksika v russkoj literature. Slovar'-spravočnik*, Kompanija Sputnik, Moskva 2006.
- Lermontov 1982 M. Ju. Lermontov, *Liriche e poemi*, intr. di A. M. Ripellino, trad. di T. Landolfi, Einaudi, Torino 1982.
- Lotman 1980 Ju. M. Lotman, *Il tema delle carte e del gioco nella letteratura russa dell'inizio del secolo XIX*, in Id., *Testo e contesto. Semiotica dell'arte e della cultura*, a cura di S. Salvestroni, Laterza, Bari 1980, pp. 151-189.
- Majorov 1993 E. Majorov, *Velikie kartežniki*, in *Igra v karty po-russkij. Iz otečestvennoj klassiki*, sost. i vstup. E. Majorova, Materik, Moskva 1993, pp. 5-14.

- Mansuy 2009 R. Mansuy, *The Origins of the Word 'Martingale'*, «Journ@l électronique d'Histoire des Probabilités et de la Statistique. Electronic Journal for History of Probability and Statistics», Vol. V, n° 1, Juin/June 2009, <http://www.jehps.net/juin2009/Mansuy.pdf>.
- Mingati 2010 A. Mingati, *Vladimir Odoevskij e la svetskaja povest'. Dalle opere giovanili ai racconti della maturità*, Università degli Studi di Trento, Dipartimento di Studi Letterari, Linguistici e Filologici, Trento 2010.
- Odoevskij 1830 Gr. [V. F. Odoevskij], *Otryvki iz žurnala doktora*, «Literaturnaja gazeta», 17 (1830), vol. I, 22 marta, pp. 131-133.
- Odoevskij 1838 K. V. O. [Knjaz' Vladimir Odoevskij], *Zapiski grobovščika (Vvedenie). Sirota*, in *Al'manach na 1838 god*, izd. V. A. Vladislavlevym, pečatano v Voennoj Tipografii, Sankt-Peterburg 1838, pp. 221-288.
- Odoevskij 1981 V. F. Odoevskij, *Sočinenija v dvuch tomach*, voll. I-II, Chudožestvennaja literatura, Moskva 1981.
- Odoevskij 1996 V. F. Odoevskij, *Pestrye skazki*, izd. podgotovila M. A. Tur'jan, Nauka, Sankt-Peterburg 1996.
- Peterburgskij sbornik 1846 *Peterburgskij sbornik*, izdannij N. Nekrasovym, Tipografija Eduarda Praca, Sankt-Peterburg 1846.
- Puškin 1998 A. S. Puškin, *La donna di picche*, a cura di C. Strada Janovič, Marsilio, Venezia 1998.
- Sakulin 1913 P. N. Sakulin, *Iz istorii russkago idealizma. Knjaz' V. F. Odoevskij. Myslitel'-pisatel'*, t. I, č. 1-2, Izdanie M. i S. Sabašnikovych, Moskva 1913.
- Ševcov 2005 V. V. Ševcov, *Kartočnaja igra v Rossii (konec XVI – načalo XX v.). Istorija igry i istorija obščestva*, pod red. A. N. Žeravinoj, E. L. L'vovoj, Tom. gos. un-t, Tomsk 2005.
- Tur'jan 1991 M. A. Tur'jan, *Strannaja moja sud'ba. O žizni Vladimira Fedoroviča Odoevskogo*, Kniga, Moskva 1991.

- Vachitov 2007 S. Vachitov, *Kartočnaja terminologija i žargon XIX veka. Slovar'*, A TEMP, Moskva 2007<sup>2</sup>.
- Vacuro 2008 V. E. Vacuro, *Poslednjaja povest' Lermontova* [1979], in Id., *O Lermontove. Raboty raznyh let*, Novoe izdatel'stvo, Moskva 2008, pp. 145-174.
- Vinogradov 1936 V. V. Vinogradov, *Stil' Pikovoj damy*, in *Puškin. Vremennik Puškinskoj komissii*, vyp. II, AN SSSR, Institut literatury, Izd-vo AN SSSR, Moskva-Leningrad 1936, pp. 74-147, <http://feb-web.ru/feb/pushkin/serial/v36/v36-074-.htm>.