

IL RACCONTO

AL BARLUME GIOCO COL NONNO VARISELLO

di **Marco Malvaldi**

“**C**i sono due protagonisti sempre presenti, nei libri del BarLume: i giochi ed i vecchietti. Cominciamo coi vecchietti, anche solo per educazione: tutti rigorosamente inventati, a parte uno. Ogni riferimento a persone o fatti realmente esistiti è da considerarsi casuale, a parte il nonno. alle pagine **12 e 13**



AL BARLUME CI GIOCAVO CON IL NONNO

Marco Malvaldi

**L'Ampelio esisteva davvero: si chiamava Varisello
Il babbo gli aveva dato il nome di un fortino militare**

di **Marco Malvaldi**

Ci sono due protagonisti sempre presenti, nei libri del BarLume: i giochi ed i vecchietti. Cominciamo coi vecchietti, anche solo per educazione: tutti rigorosamente inventati, a parte uno. Ogni riferimento a persone o fatti realmente esistiti è da considerarsi casuale, a parte il nonno.

Il nonno di Massimo, che nei libri si chiama Ampelio, è infatti pesantemente ispirato al mio autentico progenitore. Sono bastate pochissime modifiche per renderlo un personaggio adatto a un libro, a partire dal nome. Ampelio, penserà infatti qualcuno di voi, è un nome piuttosto strano.

Be', il mio vero nonno si chiamava Varisello.

E qui forse bisogna spiegare qualcosa.

Il nome venne scelto da mio bisnonno, Beppe, che era maestro elementare nonché, come spesso capita alle persone acculturate e consapevoli del mondo, un pavido di prima categoria: basti pensare che, quando gli veniva la febbre, si gettava a letto e cominciava a lamentarsi dicendo alla mia bisnonna (cioè a sua moglie) «oimmèi, moio, oimmèi moio», al che una volta la mia bisnonna prese la bandiera dall'armadio, quella

con tanto di scudo sabardo, e gliela drappeggiò sopra coprendolo dalla testa alle ginocchia, dicendogli «tò, almeno mori glorioso».

Uno così, che si spaventava per trentotto di febbre, quando dovette partire per la guerra ovviamente sragionava: si parla della prima guerra mondiale, la grande guerra, quella dove la vittoria nella battaglia della Bainsizza costò all'Italia più di ventimila morti — figuratevi le sconfitte. Insomma, la probabilità di non tornare

a casa era tangibile. Forse fu per questo che mio bisnonno fece a se stesso e alla moglie una promessa delirante, e gliela scrisse in una lunga lettera: se torno vivo, disse, e se avremo dei figlioli, i primi due li chiameremo con i nomi dei forti nei quali mi stanno addestrando.

Ecco, a volte bisognerebbe essere un po' più cauti nel prendere decisioni che ci riguarderanno per tutto l'arco della nostra vita; ma è un vizio che abbiamo un po' tutti, quello di marchiare qualcuno vita natural durante. Siccome all'epoca di mio bisnonno i tatuaggi non erano ancora di moda, la maniera preferita dell'epoca era quella di dare ai figli dei nomi improponibili. I forti dove il battaglione del nonnobis venne addestrato si chiamavano «forte Varisello» e «forte Roncia», e il destino lo salvò ma poi si prese la rivinci-

ta, probabilmente giusto per ridere un po' dopo tutti quei morti: fu così che mio bisnonno tornò a casa ed ebbe due gemelli. Un maschio e una femmina. Varisello e Roncia.

Roncia non sopravvisse all'onta e morì dopo pochi giorni dalla nascita: Varisello prese in prestito la linfa vitale della sorella e andò avanti per altri novantasei anni.

Per cui, quasi sempre, quello che vedete o soprattutto sentite da nonno Ampelio sono cose che ha detto, fatto o pensato mio nonno Varisello.

L'altro aspetto, quello fondamentale, è il gioco. Ogni romanzo della serie del BarLume ha come titolo il nome di un gioco, per vari motivi. Il motivo principale è che il primo libro, quello che

scrissi da studente universitario per salvarmi la sanità mentale, si intitolava *La briscola in cinque* che è un gioco di carte un po' particolare, nel quale si gioca tre contro due e soprattutto non si sa chi sono i tuoi compagni di squadra. Solo una persona lo sa, ed è quello che possiede la carta che viene chiamata all'inizio della mano: per cui, se hai quella carta, tutta la mano è una sequenza di inganni, di bugie, di comportamenti assurdi allo scopo di convincere gli altri che tu sei loro amico e che possono fidarsi. Mi sembra, questa, una bellissima metafora di un giallo: quando un ispettore cerca il responsa-

bile di un delitto di carta, infatti, è normale che gli mentano. Se tutti dicessero la verità, se il colpevole confessasse subito, il giallo finirebbe a pagina tre: invece, sia l'investigatore che il lettore devono confrontare, cercare incoerenze, ricordare cose dette e cose fatte e trovare finalmente la canaglia (o il canaglio, dipende se l'assassino è maschio o femmina) che si è macchiato dell'orribile misfatto. Per questo, dal secondo libro in poi, ho preso anche io una decisione definitiva (cioè, ho fatto la stessa cosa per la quale prendevo per il culo mio bisnonno poche righe fa): ogni libro del BarLume avrebbe avuto il titolo di un gioco. Un gioco che ricordava, come metafora, il tema del libro: come il telefono senza fili, in cui attraverso il pettegolezzo le informazioni vengono distorte man mano che procedono di bocca in bocca, o il re dei giochi, il biliardo alla goriziana, in cui la maggior parte dei punti si segna usando le sponde del biliardo, passando alle spalle del bersaglio, senza farsi vedere. Esattamente come quando si vuole uccidere qualcuno: non lo si può chiamare ad alta voce in piazza e poi sparargli, vi beccano subito. Occorre un minimo di discrezione.

L'uomo, da che mondo è mondo, impara giocando. Giocando a palla o ad acchiappino impariamo a gesti-

re il nostro corpo e a leggere le intenzioni altrui; giocando a scacchi impariamo a cercare di prevedere il futuro, e capiamo ben presto che non è così semplice — occorre saper calcolare, oltre che saper prevedere.

Giocando a carte impariamo a usare la nostra memoria e a fare conti raffinatissimi, come negli scacchi, ma al tempo stesso impariamo che nella vita senza un po' di culo non vai da nessuna parte. Puoi essere il giocatore di briscola più bravo del mondo, ma se ti trovi in mano solo carte dal quattro al sette vai poco lontano.

Ecco, in fondo un libro o un gioco sono quasi la stessa cosa: sono astrazioni dalla realtà, situazioni artificiali che impongono al nostro cervello di crearsi un mondo e di muoversi dentro quel mondo con le sue regole. Obbedendo a regole che stanno dentro alla nostra mente, e sulle quali siamo tutti d'accordo, ci costruiamo degli utensili per pensare.

I ragionamenti che facciamo giocando, l'emozione per la gioia delle vittorie o il giramento di scatole per le sconfitte creano nuovi collegamenti cerebrali, nuovi circuiti di pensiero da sfruttare quando dovremo prendere decisioni ben più importanti che non scartare un tre di fiori o un asso di denari: decisioni basate sulla statistica, anche quelle, ma in cui gli oggetti sono medicine, posti di lavoro, case da comprare o da affittare.

I libri, le storie, fanno però qualcosa di diverso: costruisci un mondo astratto, va bene, ma quel mondo è sempre più grande e imprevedibile di quello che vedi. Non sono una partita a scacchi, nella quale tutti i pezzi sono già lì: nei libri è lecito far arrivare dall'alto un cavaliere con la spada fiammeggiante che, invece di salvare il re, si porta via la principessa.

Possono farlo in modo sleale, come gli antichi greci, che mettevano in campo il deus ex machina che grazie ai propri superpoteri risolveva tutto, o possono farlo in maniera più umana, come ragionevole comportamento degli altri es-

seri umani già presenti, o accennati, nel libro stesso.

Ecco, io scrivo gialli. Inutile che vi dica quale delle due soluzioni preferisco, vero?

© RIPRODUZIONE RISERVATA

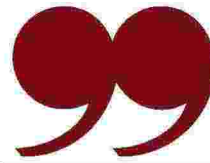
L'autore

● Marco Malvaldi, scrittore rubato alla chimica, è nato a Pisa il 27 gennaio 1974. Sposato con Samantha Bruzzone, anch'essa chimica, che collabora ai suoi libri

● È diventato famoso con la serie di gialli «del BarLume» ambientata in Toscana, edita da [Sellerio](#)

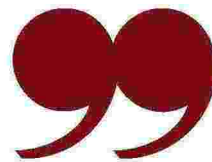
● Ha pubblicato inoltre diversi romanzi, ultimo «Oscura e celeste» (Giunti) giallo storico con protagonista Galileo Galilei, e numerosi saggi scientifici

● È un grande appassionato di calcio (tifa Torino) e in «Rigore di testa» ha messo insieme pallone e algoritmi



Un mondo più grande

Nei libri, nelle storie, si costruisce un mondo astratto, ma quel mondo è sempre più grande e imprevedibile di quello che vedi. Non sono una partita a scacchi nella quale tutti i pezzi sono già lì, può sempre arrivare un cavaliere



La passione per il gioco

Ogni romanzo della serie del BarLume ha come titolo il nome di un gioco «La briscola in cinque» mi sembrava una bellissima metafora di un giallo: per questo, dal secondo libro in poi, ho deciso di mantenere questo filo



I vecchietti del BarLume nell'illustrazione di Sara Masiani. Ampelio Viviani, Pilade Del Tacca, Aldo Griffa e Gino Rimediotti, tenuti d'occhio dal barista Massimo Viviani: risolvono casi a Pineta, cittadina immaginaria della Toscana



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.