

Un villaggio anonimo, una piccola comunità i cui membri non hanno nome e sono identificati dai loro mestieri. Diciassette merli che arrivano, si fermano davanti alla piccola chiesa e lasciano in terra un pacchetto di carta contenente uno sgrammaticato regolamento e due falangi umane. Comincia così *Pezzi*, il quarto romanzo di Giorgia Tribuiani, con un gioco che nessuno ha cercato ma, calando dall'alto sul villaggio di G., costringe tutti a seguirne le regole: si deve indovinare il proprietario dei pezzi che arriveranno giorno dopo giorno, non si possono trafugare i pezzi, non si può andare via, rifiutarsi di giocare o parlare del gioco a membri esterni alla comunità. Tali infrazioni sono penalità, una risposta sbagliata pure; alla quinta penalità, il rapito sarà ucciso. Un enigma e una prova che somigliano a un test di resistenza per gli abitanti di G. dei quali Tribuiani, capitolo dopo capitolo, assume il punto di vista, esponendoli come cavie, denudandoli, mostrandone al lettore le ambizioni, le fragilità, i segreti, i rimpianti. Si può instaurare un immediato parallelismo tra i pezzi umani portati dai cor-



Giorgia Tribuiani
PEZZI

il Saggiatore, 320 pp., 19 euro

vi e gli stessi personaggi, altrettanti pezzi che la scrittura rappresenta e indaga, tessere del mosaico composto dall'autrice mentre si cerca una soluzione, scandagliando la memoria collettiva per risalire all'identità dell'uomo scomparso. Il mistero sotteso al masochistico gioco sta proprio qui: il rapito non è un estraneo, è un membro del villaggio, ma a prima vista non mancherebbe nessuno e ciò rende l'attesa del pezzo successivo sempre più snervante e angosciante. La ricostruzione di un'identità diventa metafora di conoscenza collettiva: come fossimo di fronte alla scenografia aperta e teatrale di "Dogville" di Lars Von Trier, film citato in esergo ed evidente ispirazione del romanzo, *Pezzi* mette in

scena l'angoscia di un'intera comunità che fa i conti con il taciuto e il rimosso e con il peso della profonda consapevolezza dei propri limiti. Con una lingua letteraria mimetica e raffinata, Tribuiani crea un'atmosfera che ancora il romanzo tanto alla realtà concreta quanto a una dimensione di favola oscura, perturbante, e i due piani sono costantemente in dialogo tra loro, così come genera una sorta di corto circuito il linguaggio infantile dei messaggi del rapitore, rapportato al loro contenuto.

E' davvero possibile la risoluzione del mistero? sembra chiederci l'autrice. Ed è poi importante scoprire un colpevole, se il vero dramma è quanto tutti siamo sconosciuti agli altri e a noi stessi? E' in tale tensione fra il gioco e la sua allegoria che *Pezzi* trova la propria forza: nei frammenti di un corpo da ricomporre si riflettono quelli, molto più difficili da riconoscere, di una comunità e dei suoi abitanti. Perché ogni pezzo, una volta separato dal corpo cui appartiene, può assumere un significato diverso. E forse è proprio questo il gioco più inquietante. (Alfredo Palomba)

