

GIOCHIAMO A TOTOLOQUE?



LEANDRO COSSU

1. Nel novantasettesimo capitolo della sua *Historia verdadera de la conquista de la Nueva Espana*, Bernal Díaz del Castillo, *conquistador* spagnolo e principale fonte dal lato europeo della conquista del Messico e del relativo crollo del regno degli Aztechi, narra dei modi con cui Hernán Cortés intrattenne l'imperatore Montezuma II durante la sua prigionia. In queste pagine ci viene offerta l'unica attestazione di un gioco mesoamericano chiamato *totoloque*. Conosciamo il funzionamento solo a grandi linee. Ogni giocatore aveva a disposizione delle piccole sfere d'oro che doveva lanciare verso un bersaglio dello stesso metallo. Al più si potevano fare cinque tiri a testa, e il vincitore avrebbe vinto premi ugualmente d'oro. Ignoriamo quindi se fosse simile al nostro gioco delle bocce per cui contava la vicinanza massima a un obiettivo assoluto, o se erano presenti altri bersagli, né conosciamo il calcolo che ripartiva i punti e decretava i vincitori. Díaz del Castillo racconta però un unico dettaglio, apparentemente imbarazzante, che riguarda il conto del punteggio, rispettivamente affidato da Montezuma a un proprio nipote e da Cortés a Pedro de Alvarado, altro *conquistador*. Quest'ultimo,

infatti, durante una partita si mise a barare a favore di Cortés segnando un punto in più, anche se il testo allude a una sua libera iniziativa e non a un inganno ordito da quest'ultimo. L'Imperatore aveva notato che stavano parando, ma si limitò a redarguire con un sorriso lo spagnolo solo alla fine del gioco, provocando ben più grasse risate dal lato europeo. Questo avvenne per un duplice motivo: da un lato, infatti, scatenò il divertimento per l'analogia tra la logorrea del bel *conquistador* dai capelli rossi (d'altronde erano stati gli stessi Aztechi a soprannominare de Alvarado *Tonatiu* come la loro divinità solare), e l'eccesso di punti segnati. Ma c'era un altro tragico contrasto a scatenare la loro ilarità, giacché i premi vinti da Cortés venivano poi donati al nipote di Montezuma, che stava tenendo i punti allo zio, mentre quando vinceva Montezuma regalava il premio ai soldati spagnoli. L'imperatore in catene aveva quindi segnalato il mancato rispetto delle regole di un gioco che, se avesse vinto, gli avrebbe fatto perdere comunque oro.

2. Questo piccolo episodio è stato commentato dalla storica Inga Clendinnen nel libro *Aztecs: An Interpretation*; lettura che è stata ripresa poi da David Graeber nel suo monumentale *Debito. I primi 5000 anni*. Siccome quest'ultimo commette qualche imprecisione nel riportare l'aneddoto, seppur assumendo correttamente la tesi fondamentale, ci riferiremo ora al saggio della storica australiana.

Innanzitutto, nonostante possa sembrare un gioco di abilità il cui esito dipenderebbe dalle capacità di lancio dei giocatori, dal punto di vista azteco si tratta di un *gioco d'azzardo*. Gli spagnoli stessi erano rimasti impressionati dal furore dei mesoamericani per il *gambling*. Non dobbiamo confondere il gioco d'azzardo stesso con il gioco d'azzardo praticato sull'esito di una partita di un altro gioco. Se io, per esempio, alla roulette punto dieci euro sul rosso, c'è solo un gioco, è un gioco d'azzardo, e io sono l'unico giocatore. Se io decido di puntare dieci euro sull'esito di una partita di calcio, i giochi sono due (il calcio e la mia scommessa) e gli ordini dei giocatori sono ugualmente divisi tra i calciatori (la cui abilità tecnica condiziona realmente l'esito della partita molto più delle condizioni casuali esterne), e io che scommetto su un evento indipendente dalle mie capacità e dal mio volere. Che venga messo in palio un premio non fa ovviamente di un gioco necessariamente un gioco d'azzardo, non più di quanto lo potrebbe diventare una partita di calcio qualora i giocatori gareggiassero in vista di una vincita finale. Quindi specifichiamo che il totolope non era un gioco d'azzardo perché in parallelo era presente un secondo livello di scommesse sull'esito della partita, né tantomeno per il bottino d'oro finale previsto per il vincitore.

La questione fondamentale, nota la Clendinnen, è che dobbiamo intendere il gioco come metafora della concezione di un popolo della vita e del destino, come caso specifico e controllato di un più generale ordine delle cose e di atteggiamenti pratici nei confronti del mondo e delle relazioni sociali. Gli aztechi pensavano che lo sforzo umano nei confronti di un obiettivo, per quanto grandi potevano essere

abilità, esperienza, intelligenza e volontà, era sempre subordinato a una irruzione possibile della fortuna, in grado di confermare o ribaltare il risultato di una determinata impresa, con esiti binari (vittoria o sconfitta totale) proprio come se si trattasse di un combattimento corpo a corpo per la vita e per la morte. Ciò significa che non solo l'atteggiamento dei giocatori, ma anche i giochi stessi avevano delle regole che favorivano, attraverso condizioni eccezionali ma che pure potevano verificarsi, esiti impreveduti e indipendenti dall'andamento della partita che in un attimo proclamavano vincitore e perdente. Per esempio, il famoso gioco della palla con il canestro verticale non aveva come scopo ultimo quello di fare passare la palla nello stretto pertugio di pietra, giacché si accumulava punteggio facendo rimanere la palla in gioco lanciandosela senza toccarla con mani e piedi. Qualora la palla fosse passata in quel buco, e la cosa era molto difficile per evidenti limiti pratici, allora veniva dichiarato immediatamente il vincitore della partita. E così anche un altro gioco da tavolo, il patolli, di cui disponiamo di molte più informazioni, prevedeva una situazione simile: vittoria totale se uno dei fagioli, usati come dadi, riusciva a rimanere in piedi sul lato più spesso dopo essere stato lanciato. La Clenninden suggerisce infine che, probabilmente, non è da escludersi che l'indolenza di Montezuma II altro non fosse se non attenzione per una regola analoga nel *totoloque* riguardante la caduta particolare delle piccole sfere d'oro.

Ciò non riguardava solamente l'esito in sé della partita. La storica australiana chiude la propria riflessione specificando che la centralità dell'intervento della fortuna non era un invito al lassismo o all'accidia verso degli esiti pur sempre indipendenti dal proprio volere. Il gioco in quanto tale diventava terreno controllato, *speculum mundi* in cui in una sottile rete di rimandi e presagi prefigurava il futuro *financo* dell'intera società azteca. Ed è qui che Graeber radicalizza ed esplicita quello che la Clenninden non ha detto. Che, forse, immerso in quell'intimo sospetto di una apocalisse imminente che da sempre caratterizzava la visione del mondo azteca, in tutte quelle circostanze drammatiche e violente che avevano caratterizzato l'invasione degli spagnoli, in fin dei conti Montezuma non stava semplicemente giocando contro Cortés, ma stava chiedendo agli dèi cosa ne sarebbe stato del suo popolo, a costo di mettere sul tavolo sé stesso in palio in caso della propria sconfitta totale. Interrogativo, questo, che tutto sommato poteva fare a meno persino del rispetto delle regole ordinarie del gioco.

3. Sembra quasi banale e scontato dire che il gioco scorretto di Cortés era l'esatto simbolo *di ciò che stava accadendo*. Non dobbiamo dimenticarci che in quel momento i giochi in corso erano due: la guerra e il *totoloque*. L'affinità naturale tra dimensione ludica e bellica è evidente, per cui non c'è bisogno di scomodare Huizinga o Caillois in questa sede. Ma sarebbe riduttivo limitarsi a pensare che si tratti dell'immagine di una più generale *assenza di regole* di uno

scontro regolato solo dalla legge del più forte. Entrambe le partite tra il conquistatore spagnolo e l'imperatore azteco si svolgevano al di là delle linee d'amicizia che, come ricorda Schmitt, segnavano il confine entro il quale la guerra era disciplinata da regole, morali e giuridiche, proprie invece dei combattimenti europei. Ma i comportamenti al di là delle linee non avevano regole proprio perché in relazione alla norma vigente al di qua, e l'assenza di regole si riferiva al reciproco rapporto tra gli stati europei stessi come attori dell'appropriazione delle terre del Nuovo Mondo. D'altronde, l'assenza totale di regole avrebbe reso *ipso facto* impossibile il gioco, a cui non sarebbe corrisposta nessuna prigionia di Montezuma, necessaria affinché la struttura verticistica della struttura azteca favorisse la spoliazione della loro stessa civiltà: cosa che, con il semplice esercizio della forza bruta, sarebbe stato impossibile (si leggano a tal proposito le pagine a metà de *L'alba di tutto*, sempre di Graeber e Wengrow). Se si è trattato di una esibizione di forza da parte degli spagnoli, lo è stato in virtù della separazione netta che hanno tracciato tra il gioco della guerra e il gioco da tavolo. L'assenza di simbolicità rispetto all'andamento della prigionia era per gli spagnoli già simbolo della incipiente vittoria. Barare, e quindi alla resa dei conti "far vincere" l'oro agli avversari, era un modo di ribadire la, di fatto, già avvenuta spoliazione di quell'oro. Tutto ciò diventa immagine sbiadita del successivo paradosso americano per cui, nella scissione e indipendenza tra i "giochi" dell'egemonia militare e del diritto internazionale, l'autentica esibizione di forza da parte della potenza egemone, più che l'eversione, è il rispetto di quella stessa legge: proprio perché i rapporti di forza stanno altrove e vengono conservati *pure* nell'osservazione del diritto.

4. Per la teologia cattolica (vedasi Guardini e Benedetto XVI) *la liturgia è un gioco* senza fini, che inizia, finisce, è normato e rimanda, anticipa la vita futura e ciò che sarà di noi per l'eternità. Per gli aztechi abbiamo capito che valeva l'esatto contrario, per cui *il gioco era una liturgia* che riproponeva in grande il funzionamento del mondo e in piccolo permetteva di interpretarlo e interrogarlo su questioni determinate. La grande mossa di Montezuma in quella partita fu riconoscere la stessa logica di Cortes, ma in secondo grado. Siccome il valore di verità del gioco è altrove, al di là di rispetto o infrazione, il baro è già in qualche modo ricompreso dalla regola. Separare da guerra e gioco la separatezza tra guerra e gioco apre lo spazio per l'irruzione della vittoria. In fondo, la domanda "Giochiamo a totolouque?" non è un invito, ma un interrogativo ultimo se il nostro modo di stare al mondo non sia diverso da quello di Montezuma; per cui, stretti tra monotonia, iniquità e catastrofe, non ci rimane altro che giocare per permettere l'irruzione della vittoria la cui posta in palio è *tutto*.