

KRZYSZTOF SOBCZYŃSKI

ITALO CALVINO: ROMANZO DEL BOSCO. CITTÀ E CAVALIERE

Quando, nel 1967, Gian Carlo Ferretti aprì su „Rinascita” un’inchiesta sul tema *Per chi si scrive un romanzo? Per chi si scrive una poesia?*, tra gli interrogati figurava anche Italo Calvino che, dichiarando la nostra un’epoca di antiletteratura, disse tra l’altro:

„Si scriveranno i romanzi per un lettore che avrà finalmente capito che non deve più leggere romanzi. Il lettore che dobbiamo prevedere per i nostri libri avrà esigenze epistemologiche, semantiche, metodologico-pratiche che vorrà continuamente confrontare anche sul piano letterario, come esempi di procedimenti simbolici, come costruzione di modelli logici”, un lettore cioè „in grado di smontare il fatto letterario nei suoi elementi primi e nelle sue motivazioni”, un lettore „più colto di quanto non sia lo scrittore” e verso cui sarebbe impropria ogni „attitudine pedagogica, divulgativa, rassicuratrice”¹.

In un altro testo critico, assai più remoto, l’autore dichiarava:

I romanzi che ci piacerebbe di scrivere o di leggere sono romanzi d’azione, ma non per un residuo di culto vitalistico o energetico: ciò che ci interessa sopra ogni altra cosa sono le prove che l’uomo attraversa e il modo in cui egli le supera. Lo stampo delle favole più remote: il bambino abbandonato nel bosco o il cavaliere che deve superare incontri con belve e incantesimi, resta il disegno dei grandi romanzi esemplari in cui una personalità morale si realizza muovendosi in una natura o una società spietate².

In questi due interventi, l’uno collegabile a *Le cosmicomiche*, in quanto luogo della riflessione sulla letteratura, l’altro a *Il visconte dimezzato* per la tematica ariostesca, sembra d’altro canto preannunziarsi già un altro romanzo di Calvino, rispondente sia alle esigenze dell’ipotetico

¹ Italo Calvino, *Per chi si scrive? Lo scaffale ipotetico*, „Rinascita”, 46, 1967. Oggi in Italo Calvino, *Una pietra sopra*, Torino 1980, p. 161.

² Ne *Il midollo del leone*, „Paragone”, 66, giugno 1955. Oggi in *Una pietra sopra*, p. 15.

lettore contemporaneo sia al postulato di un romanzo d'azione, in cui si ritrovino gli stessi schemi della fiaba e della letteratura cavalleresca. Il romanzo che ci riporta ancora una volta al mondo di Orlando, ma con un procedimento narrativo del tutto nuovo: *Il castello dei destini incrociati*³. L'originalità dell'impianto narrativo consiste nell'uso, come „macchina combinatoria narrativa”, di un mazzo di tarocchi, che i personaggi, ridotti al mutismo dopo le avventure vissute nel bosco magico, adoperano per raccontare le loro storie. Le sequenze di carte sono interpretate dal narratore che si sostituisce in questo modo ai lettori, o meglio diviene egli stesso primo lettore. Alla fine del gioco, le carte formano un quadrato, dove le storie si leggono in tutte le direzioni, e dove anche il lettore può entrare da ogni parte, acquistando in tal modo la possibilità di ripercorrere il testo, comporlo e scomporlo a volontà, controllare in un certo senso l'autore, entrando così nel suo gioco.

Il romanzo fu accolto dalla critica freddamente e con scarso interesse; incontrò soltanto silenzio, incomprendimento e qualche recensione assai sbrigativa. Fu chiamato „un elegante ma gelido giuoco strutturalistico, un puzzle celebrato da gran virtuoso della composizione e dell'incastro: un nuovo teorema costruito a tavolino fra una lettura e l'altra di Propp e di Lévi-Strauss”⁴. Perfino i critici che seguono con maggior attenzione gli sviluppi dell'opera calviniana ridussero *Il castello* ad „un'ovvia esemplificazione della nozione barthesiana e derridiana di testo come tessuto dove la lettura sceglie e segue una trama”⁵, assegnandogli un posto periferico nell'insieme della narrativa dell'autore ligure. Però il Calvino barthesiano piacque a qualcuno, e precisamente a due critici i quali, contrariamente a tutti gli altri, considerarono la frequentazione da parte dello scrittore dei circoli vicini a „Tel Quel” un fattore positivo. Pensiamo a Maria Corti e Gérard Génot, che furono gli unici a dedicare a *Il castello* dei contributi più ampi e soprattutto più approfonditi⁶. Nell'analisi di questo romanzo la condizione di riuscita apparve quindi fin dall'inizio nell'accettare le regole del gioco imposte dall'autore, prescindendo dall'ap-

³ La prima versione de *Il castello dei destini incrociati* era un commento letterario ad un volume che riproduceva i tarocchi viscontei: *Tarocchi. Il mazzo visconteo di Bergamo e New York*. Testo di Italo Calvino. Parma 1969, Ricci ed.

⁴ Piero Camporesi nel *Dizionario critico della letteratura italiana*, Torino 1973, vol. 1, p. 461.

⁵ Ci riferiamo a Contardo Calligaris che nel suo volume sull'autore ligure riserva a *Il castello* uno spazio estremamente ridotto, soprattutto di fronte a quello con cui vengono accolti altri libri di Calvino. Cf. C. Calligaris, *Italo Calvino*, Milano 1973, p. 101 e seguenti.

⁶ Maria Corti, *Il gioco di tarocchi come creazione di intrecci*, „La battana”, 26, 1971; Gérard Génot, *Le destin des récits entrecroisés*, „Critique”, 303-304, 1972. L'articolo della Corti si legge oggi nel suo libro *Il viaggio testuale*, Milano 1976.

prossimativa genesi barthesiana (proppiana? lévistraussiana?) del romanzo, il che è stato possibile soltanto ai due critici dell'area semiologica.

Il discorso critico sembrava essere chiuso nel 1972 con la pubblicazione de *Le città invisibili*, quando *Il castello* apparve come una tappa transitoria verso „una prova più matura del Calvino barthesiano”⁷. Dovette però essere riaperto un anno dopo, con la pubblicazione presso Einaudi, l'editore abituale di Calvino, di una nuova edizione dello stesso romanzo, arricchita di una seconda parte: *La taverna dei destini incrociati*⁸. In questa occasione la critica fu più generosa anche se poche volte venne raggiunto il livello dell'articolo della Corti.

Oggi intorno a *Il castello* esiste un numero notevole di recensioni e di studi, ma la situazione del testo rimane assai complicata: i primi lavori della Corti e di Génot, validissimi per la prima edizione, si dimostrano infatti insufficienti di fronte all'edizione definitiva; d'altro canto, gli studi pubblicati dopo il 1973 raramente si riferiscono anche al testo precedente⁹. D'altronde sussiste sempre la tendenza a emarginare *Il castello* e a ridurlo ad una specie di prova letteraria o addirittura a un taccuino privato dello scrittore;¹⁰ tendenza a nostro parere dimostratasi infondata alla luce della nuova posizione che l'opera assume in seguito alla sua ripubblicazione dopo *Le città invisibili*. Secondo noi invece, il testo si situa al centro dell'opera calviniana, al crocevia dei motivi tematici e procedimenti formali ricorrenti nei libri dello scrittore ligure, e, in quanto tale rimane aperto all'investigazione critica.

Se vogliamo accettare la divisione istituita dalla Corti secondo cui Calvino „dà alternativamente risposte da semiologo e da scrittore”¹¹, le macchie bianche del discorso critico rimangono innanzi tutto in questo secondo aspetto. La descrizione del procedimento cartomantico è comun-

⁷ Di questa opinione è Calligaris, cf. op. cit., p. 102. Gli fa eco Piero Camporesi nel già citato articolo del *Dizionario critico della letteratura italiana*.

⁸ Italo Calvino, *Il castello dei destini incrociati*, Torino 1973.

⁹ Fa eccezione Francesca Bernardini Napoletano confrontando la prima e la seconda parte soprattutto sul piano delle modifiche apportate dall'autore alla disposizione dei racconti. Cf. F. Bernardini Napoletano, *I segni nuovi di Italo Calvino*, Roma 1977, pp. 136-137.

¹⁰ Cf. Giancarla Marsura, *Italo Calvino: la ricerca sociale e il dramma individuale attraverso la fiaba*, „Quaderni bianchi”, 4, 1979. L'autrice dichiara tra l'altro:

„È stato detto: si tratta di una applicazione del calcolo combinatorio alla letteratura. A me sembra eccessivo. Le combinazioni presentate sono veramente limitate e costituiscono a mio parere una esplicitazione del procedimento che lo scrittore segue nell'organizzare un lavoro. [...] Calvino in questo caso rende palese ciò che di solito rimane sui taccuini o nella mente dello scrittore”.

¹¹ Maria Corti, op. cit., p. 175.

que ancora indispensabile, essendo la messa delle carte in tavola l'elemento generatore sia dei racconti che dell'architettura dell'intero romanzo.

Ricorrendo alla struttura tradizionale della cornice¹², Calvino immagina l'esistenza di un castello, dove trovano ospitalità i viaggiatori smarritisi nel bosco che si estende intorno. Il narratore prende l'ultimo posto rimasto libero a tavola e prende parte alla cena, durante la quale nessuno proferisce parola poiché le avventure e i pericoli incontrati nel bosco hanno costato a tutti la perdita della favella. Desiderosi però di raccontare le loro vicende, i personaggi ricorrono ad un mazzo di tarocchi che costituisce una seconda lingua, rimpiazzando quella parlata, significativamente diventata insufficiente per comunicare. Seguono dodici storie, le prime sei in capitoli indipendenti (*Storia dell'ingrato punito*, *Storia dell'alchimista che vendette l'anima*, *Storia della sposa dannata*, *Storia d'un ladro di sepolcri*, *Storia dell'Orlando pazzo per amore*, *Storia di Astolfo sulla Luna*) e le altre riunite in un capitolo unico intitolato *Tutte le altre storie*.

Lo schema de *Il castello* viene ripreso grosso modo anche ne *La taverna*, con la sola differenza del luogo dove si svolge l'azione e della struttura del testo. Anche qui al capitolo introduttivo seguono dodici racconti raggruppati in sette capitoli (*Storia dell'indeciso*, *Storia della foresta che si vendica*, *Storia del guerriero sopravvissuto*, *Storia del regno dei vampiri*, *Due storie in cui si cerca e ci si perde*, *Anch'io cerco di dire la mia*, *Tre storie di follia e distruzione*). Manca però la simmetria de *Il castello* che, alle prime sei storie, opponeva, come uno specchio, le sei altre.

In tutt'e due le parti la messa in tavola delle carte comincia sempre con una carta che deve rappresentare il personaggio narrante, la carta con cui egli dice „io”. Seguono le carte che devono riprodurre la storia del narratore. Ne *Il castello* il primo (Cavaliere di Coppe — giovane roseo e biondo) dispone, in senso verticale, due serie di carte (9+8), il secondo si collega alle quattro ultime mettendo due file orizzontali (8+8), il terzo, riprendendo di nuovo le quattro ultime carte del secondo, costruisce due file verticali e il quarto con altre due file congiunge le quattro ultime carte del terzo con le quattro prime del primo. In tal modo si viene a formare un quadrato con uno spazio vuoto centrale che viene riempito dal quinto personaggio — Orlando, il quale organizza il suo racconto in

¹² Si potrebbe citare gli esempi all'infinito: A. Arbasino parla di Boccaccio, Cervantes e Hoffman („Corriere della Sera”, 26 febr. 1970), Pietro Citati aggiunge Fielding („Il Giorno”, 11 febr. 1970), la Bernardini Napoletano *Canterbury Tales* e Marivaux de *La voiture embourbée*. Sembrano particolarmente interessanti le osservazioni della Bernardini Napoletano sul ruolo singolare della cornice ne *Il castello*, cornice che „crea una fitta rete di corrispondenze interne tra i personaggi, introducendo nei loro racconti frequenti allusioni a storie narrate in precedenza o alla comune condizione”. Cf. op. cit., p. 117.

due file orizzontali all'altezza del centro del quadrato. Il sesto infine, Astolfo, servendosi di due serie centrali in senso verticale completa il quadrato costringendo i narratori di *Tutte le altre storie* a ripercorrere le stesse serie di carte cominciando dal lato opposto e leggendole in un ordine diverso. Le stesse carte vengono così utilizzate per la storia prima e dodicesima, seconda e undicesima, terza e decima ecc. Il lettore, si è detto, è in grado di controllare i racconti sul piano cartomantico, essendo i tarocchi riprodotti prima in margine al testo, poi in un disegno che rappresenta il quadrato nella sua forma finale. Lo stesso quadrato e le stesse sequenze di carte si ritrovano ne *La taverna*, anche se qui viene adoperato un altro mazzo, più comune, detto marsigliese e con la differenza che ora la messa in tavola non segue più nessuna regola precisa: si possono utilizzare le stesse carte parecchie volte nel medesimo racconto, mentre altre, pur riprodotte nel quadrato, non partecipano a nessuna delle storie.

Nell'interpretazione delle sequenze di carte il narratore prende in considerazione molte possibilità di lettura che egli poi esclude in base alla loro improbabilità e dirigendosi quindi verso una delle soluzioni approfittando di un gesto del personaggio che racconta, o di una sua smorfia, o di un suo sorriso. Fanno eccezione, ne *Il castello* le due storie centrali, rivelando così la struttura originaria del testo, spiegata dallo stesso Calvino nella „Nota” alla seconda edizione:

Provai subito a comporre con i tarocchi viscontei sequenze ispirate all'Orlando Furioso: mi fu facile così costruire l'incrocio centrale dei racconti del mio «quadrato magico». Intorno, bastava lasciare che prendessero forma altre storie che s'incrociavano tra loro, e ottenni così una specie di cruciverbo fatto di figure anziché di lettere, in cui per di più ogni sequenza si può leggere nei due sensi¹⁸.

È ovvio che l'autore poteva „scrivere” con le carte solo i due racconti dell'incrocio centrale, e man mano che il quadrato si riempiva era costretto ad alternare la „scrittura” con la „lettura”: doveva cioè interpretare le sequenze già utilizzate nelle storie precedenti completandole con le sequenze nuove. La centralità dei racconti di Orlando e di Astolfo si vede chiaramente nel modo di narrare: infanti non ci sono, come nelle altre storie, esitazioni sul significato dei vari tarocchi e la narrazione procede in forma più rapida e leggera allontanandosi dalla semplice interpretazione delle carte. L'esempio può essere una carta di spade che fornisce il pretesto, nella storia di Orlando, per una lunga e vivace descrizione delle imprese dell'eroe.

Le relazioni tra l'attività creativa dello scrittore e il modo di procedere di una cartomante sono state ampiamente analizzate da Maria Corti,

¹⁸ Cf. Nota dell'autore a *Il castello*, p. 125.

la quale ha messo in rilievo l'interesse semiologico del romanzo. Ma lo stesso Calvino stabilì i limiti dell'apporto che diedero al suo lavoro le ricerche fatte dai semiologi sovietici, citati anche dalla Corti, sul linguaggio dei tarocchi:

[...] non posso dire che il mio lavoro si valga dell'apporto di queste ricerche. Di esse ho ritenuto soprattutto l'idea che il significato d'ogni singola carta dipende dal posto che essa ha nella successione di carte che la precedono e la seguono; partendo da questa idea, mi sono mosso in maniera autonoma, secondo le esigenze interne al mio testo¹⁴.

Tranne questo aspetto, studiato dalla Corti, condividiamo anche la sua opinione circa la somiglianza strutturale tra il quadrato dei tarocchi che incontriamo nel libro calviniano e la messa in tavola tipica della cartomanzia; e sulla situazione di gioco che si viene di conseguenza a creare tra l'autore e il suo lettore, che corrisponde al rapporto cartomante — cliente. Ci pare però assai rischioso andare oltre queste rassomiglianze generali, perché le differenze tra i procedimenti di una cartomante e quelli dello scrittore risultano notevoli, soprattutto se si tiene conto di quanto dirà in seguito lo stesso Calvino:

„Mi sono applicato soprattutto a guardare i tarocchi con attenzione, con l'occhio di chi non sa cosa siano, e a trarne suggestioni e associazioni, a interpretarli secondo un'iconologia immaginaria”¹⁵.

Di conseguenza sarebbe difficile dividere le carte in classi grammaticali, in soggetti e predicati (uno dei concetti base della cartomanzia)¹⁶ poiché ogni carta può assumere funzioni diverse a secondo della situazione. Ci sembra anzi impossibile riscontrare in qualsiasi carta una funzione descrivibile al livello grammaticale. Normalmente la carta viene letta in due modi: o come immagine vera e propria (significativo a questo proposito la sostituzione, nell' *Anch'io cerco di dire la mia*, di carte con quadri)¹⁷ oppure in base alla sua denominazione. Gli esempi non mancano:

¹⁴ *Ibidem*, p. 124. Calvino si riferisce a due articoli di studiosi sovietici: M. I. Lekomčeva, B. A. Uspenskij, *La cartomanzia come sistema semiotico*; B. F. Egorov, *I sistemi semiotici più semplici e la tipologia degli intrecci*, pubblicati in italiano nel volume curato da R. Faccani e U. Eco, *I sistemi di segni e lo strutturalismo sovietico*, Milano 1969. Li menziona nel suo articolo anche Maria Corti.

¹⁵ Italo Calvino, *Nota a Il castello*, p. 124.

¹⁶ Cf. M. I. Lekomčeva, B. A. Uspenskij, *op. cit.*, p. 246:

„Le carte per i loro significati, appartengono o alla classe dei soggetti (i personaggi) o alla classe dei predicati”.

¹⁷ Le carte sono dunque per Calvino innanzi tutto delle immagini da guardare, leggere e inventare. L'idea di sostituire le carte con i fumetti (non realizzata, ma solo progettata per la terza parte de *Il castello*) e coi quadri, da una parte fa pen-

il tarocco detto „Stella” una volta rappresenta „una giovinetta di sidereo pallore che s’aggirava nella notte in camicia e coi capelli sciolti levando alto un cero acceso” (CDI, 8, 21)¹⁸ mentre in altri casi raffigurava „la fantesca mandata a riscuotere il conto” (CDI, 11, 46), l’anima (CDI, 2, 18) e le „stelle del firmamento” (CDI, 10, 45). In questo esempio appare evidente la pluralità delle funzioni grammaticali e strutturali da una parte e il modo di interpretare le carte dall’altra. Nei primi due casi la carta che rappresenta una fanciulla viene utilizzata per indicare il personaggio di una giovane donna con una descrizione minuziosa nel primo, mentre nel terzo essa diventa l’anima come viene solitamente rappresentata (una forma umana avvolta in una camicia bianca), e nel quarto non si tiene conto dell’immagine raffigurata, ma ci si limita soltanto al nome del tarocco („una guerra senza fine agita l’universo fino alle stelle del firmamento”). In alcuni casi Calvino fa ricorso unicamente a un particolare dell’immagine, come per la carta della Giustizia, dove il fondo rappresentante un cavaliere, è all’origine del personaggio di una amazzone (CDI, 12, 48).

Se dunque sono i contesti a cambiare il senso di una singola carta, il modo di cambiarlo è la lettura in un codice diverso; come si è detto, il più delle volte si alternano la lettura iconologica che trae lo spunto dall’immagine e la lettura simbolica che, partendo dal nome della carta, ne rivela poi i suoi significati simbolici più o meno convenzionali. Tuttavia, anche se non è possibile, come per la cartomanzia, costituire un vocabolario preciso, dove cioè si avrebbe un significato originario che cambia col contesto, esistono delle carte che prendono con una certa frequenza lo stesso significato: le carte numeriche di bastoni vengono a significare il bosco (tranne il due — bivio o lotta); la Papessa può essere una strega (CDI, 2), la sacerdotessa di un culto segreto (CDI 1 e 11) o la badessa d’un convento (CDI, 12) — una donna, insomma, che ha a che fare con una religione; il Matto rappresenta l’idea della pazzia; l’Imperatore è l’uomo più potente del mondo ecc ecc. In tal modo si potrebbe costituire un vocabolario approssimativo che rivelerebbe certi significati più ricorrenti di altri e servirebbe all’interpretazione sia della prima che della seconda

sare alle prove di Buzzati (*Poema a fumetti*) e di Cortazar (*Fantomas*) e quindi alle ricerche della letteratura moderna di nuovi mezzi d’espressione; dall’altra rivela un tratto ancora di queste immagini. Pensiamo al limite comune che impongono all’autore le carte ed i fumetti. Tutt’e due creano un ciclo di finestrini sulla realtà dove non c’è luogo per elementi secondari, un ciclo che offre quindi uno spazio ideale ad un romanzo d’azione.

¹⁸ Per evitare l’uso eccessivo di note fuori testo, ogni citazione da *Il castello* verrà segnalata nel testo stesso con lettere CDI per *Il castello*, TDI per *La taverna* e con, in seguito, numero del racconto e della pagina. La lettera A rinvia al capitolo introduttivo.

parte del romanzo, con le differenze dovute soprattutto alle diversità pittoriche esistenti tra il mazzo visconteo e quello marsigliese. In questo vocabolario alle carte corrisponderebbero non le unità del tipo strettamente grammaticale, ma le unità che Calvino in uno dei suoi testi critici ha chiamato degli „elementi prefabbricati”, vale a dire delle unità narrative riscontrabili nel romanzo ma anche nelle fiabe o nelle storie raccontate dal narratore della tribù¹⁹. D'altronde sappiamo che lo scopo di Calvino era proprio quello di costruire un romanzo dove questi elementi prefabbricati servissero alla produzione di parecchi racconti.

L'esistenza di questi motivi appare ancora più evidente dal confronto delle storie de *Il castello* dove, a nostro avviso, non si trovano dodici, ma solo sei racconti, essendo sempre lo stesso il nucleo dell'azione nelle corrispondenti storie raccontate con le stesse carte: battaglia tra un cavaliere ed un'amazzone (1 e 12), motivo faustiano (2 e 11), combattimento tra il Bene e il Male (3 e 10), la città sospesa — sotterranea (4 e 9), amore con i suoi soliti problemi (5 e 8). Questa corrispondenza appare soltanto vagamente nei racconti sesto e settimo, anche perché la storia di Elena di Troia (7) è la sola a non partecipare al mondo fiabesco de *Il castello*, bensì all'ultima parte de *La taverna* con i suoi racconti d'ispirazione shakespeariana²⁰. Alle storie abbinate de *Il castello* si collegano, vagamente, anche i primi racconti de *La taverna*. In tal modo nelle *Due storie in cui si cerca e ci si perde* vediamo riapparire il motivo di Faust e quello cavalleresco, nella *Storia della foresta che si vendica* è evidente la ripresa del personaggio della guerriera — Bradamante già presente in due storie de *Il castello*, mentre nella *Storia dell'indeciso* e nella *Storia del regno dei vampiri* viene sviluppato il motivo della città sospesa — sotterranea. La storia dell'autore — *Anch'io cerco di dire la mia* — si situa al di fuori di tutto il romanzo costituendo un capitolo di riflessione sul romanzo stesso. Le *Tre storie di follia e distruzione* cercano di completare con motivi shakespeariani l'inventario degli „elementi prefabbricati” ricorrendo al vasto patrimonio della tradizione letteraria²¹.

¹⁹ Calvino parla del narratore della tribù nel suo testo critico *Cibernetica e fantasmi. Appunti sulla narrativa come processo combinatorio*. Il saggio presenta un'elaborazione critica del processo combinatorio che trova in seguito la sua forma artistica ne *Il castello*.

²⁰ Ci sembra molto probabile, data la genesi complicata de *Il castello*, che la storia di Elena di Troia appartenga piuttosto alla seconda parte e che per questa seconda parte è stata scritta. Solo dopo Calvino l'avrebbe inclusa ne *Il castello*, semplicemente per completare il ciclo di dodici storie.

²¹ Dice a questo proposito F. Bernardini Napoletano:

„Nella *Storia del guerriero sopravvissuto* opera in maniera evidente la suggestione de *Il cavaliere inesistente*, in particolare il ricordo di Bradamante nel

È proprio questo ritorno costante e ossessivo di certi motivi ad assicurare, a nostro parere, la continuità di narrazione tra le due parti del romanzo; e non riusciamo in nessun modo a scorgere la tanto rilevata rottura tra *Il castello* e *La taverna*²². Si può tutt'al più parlare, a proposito della seconda parte del testo, di un passaggio ad un livello diverso che permette all'autore di riprendere gli stessi motivi allo scopo di approfondirli e dargli nuovi sviluppi, più inaspettati. Perciò ci sembra importante cercare di mostrare le immagini che più spesso colorano le pagine calviniane e i personaggi che le popolano.

Una delle immagini più rilevanti e nello stesso tempo facilmente rintracciabile nell'insieme dell'opera di Calvino, è quella del bosco. Essa ha nel romanzo quasi una vita propria assumendo talvolta il ruolo di una semplice decorazione, ma spesso anche quello di un vero e proprio protagonista, dove viene sottolineata la passività dei personaggi e l'inutilità dei loro sforzi. L'immagine del bosco dotato di caratteri fiabesco — magici riveste una particolare importanza già ne *Il sentiero dei nidi di ragno*, contribuendo alla creazione di questo tipo di realismo proprio di Calvino, che sarà più tardi chiamato „realismo a carica fiabesca”. Basti ricordare due altri libri, *Il barone rampante* e *Marcovaldo ovvero le stagioni in città* per stabilire altri due punti chiave tra i quali si iscrive l'immagine del bosco nell'universo calviniano: nel primo simbolo di evasione umana dal mondo tecnicizzato, nel secondo segno di una felicità perduta, di una dimenticata unione tra natura e uomo.

Ne *Il castello* il bosco è presente, con diversa intensità, in tutti i racconti, assumendo ruoli diversi e vestendosi di vari significati. Fin dall'inizio, anzi fin dalle prime linee del capitolo introduttivo, si nota la sua importanza, messa in evidenza dal confronto con l'immagine del castello:

„In mezzo a un fitto bosco, un castello dava rifugio a quanti la notte aveva sorpreso in viaggio: cavalieri e dame, cortei reali e semplici viandanti” (CDI, A, 3).

Trovandosi „in mezzo al bosco” e non ai suoi margini esso appare come un luogo casuale, impreciso e ambiguo, un punto di incontro mo-

guerriero pervinca che in realtà è una guerriera, come si scopre di lì a poco” (op. cit., p. 143).

A nostro parere, Bradamante viene direttamente dall'Ariosto, come già Orlando e Astolfo. Questi tre personaggi sono tra i preferiti di Calvino, basti leggere la sua edizione selettiva dell'*Orlando furioso*. Il motivo di Bradamante appare, d'altronde, in parecchi racconti de *Il castello*, non solo nella *Storia del guerriero sopravvissuto*, e sembra contribuire molto alla costruzione del mondo cavalleresco del romanzo.

²² Ne parlano innanzi tutto C. D'Angeli nella recensione a *Il castello* („Annali della Scuola Normale Superiore di Pisa”, s. III, vol. IV, 1974, pp. 1728-1732) e F. Bernardini Napoletano (op. cit., p. 150 e seguenti).

mentaneo dei personaggi e un incrocio dei loro destini. Il castello non significa in tal modo la fine delle storie, ma soltanto una breve sosta dopo di che la sola via conduce di nuovo al bosco. Il bosco diventa quindi il regno del possibile, dove errano eternamente tutti i personaggi, un inventario disordinato dei destini umani, estremamente pieno di fronte allo „spazio vuoto” del castello²³.

Fin dal primo racconto (*Storia dell'ingrato punito*) viene istituita la corrispondenza tra il seme di bastoni e l'immagine della foresta. Il protagonista mette sulla tavola un nove e il suo significato pare chiaro non soltanto al narratore, ma anche a tutti gli altri commensali:

„[...] l'intrico di rami protesi su una rada vegetazione di foglie e fiorellini selvatici ci ricordava il bosco che avevamo or è poco attraversato [...] [...] il segmento verticale che incrocia gli altri legni obliqui suggeriva appunto l'idea della strada che penetra nel folto della foresta” (CDI, 1, 8).

Tutte le storie cominciano nel bosco e la strada, dietro la quale si potrebbe leggere il simbolo convenzionale del destino umano²⁴, sarà percorsa da tutti. D'ora in poi la messa in tavola di una carta di bastoni evocherà il bosco; l'immagine diventa in questo modo un punto fermo della narrazione, la seconda garanzia — dopo quella del gioco — della continuità dei racconti e dell'unità del microcosmo de *Il castello*.

Il bosco è ora idillico, come succede nella prima storia e come già succedeva ne *Il sentiero*, ora oscuro e minaccioso. Questa opposizione viene così riassunta nel racconto n. 8:

„La guerra con le armate del giorno non finisce, tra gli alberi del bosco, prima dell'aurora” (CDI, 8, 43).

Nel bosco si incontrano quindi le belle fanciulle con cui passare momenti di „idillio boschivo”, belle donne che si offrono al cavaliere passante, come pure si trova la fonte dell'amore, ma tra gli alberi errano anche il Diavolo, anzi Belzebù in persona, le streghe, le potenze infernali e la pazzia.

La caratteristica dell'immagine che a nostro giudizio si rivela più importante, è il rapporto che si crea tra l'immagine stessa ed il quadrato dei tarocchi, punto di partenza del gioco. Nella *Storia dell'Orlando* che

²³ Nelle recensioni al romanzo fu sottolineato soprattutto il ruolo del castello nel creare l'atmosfera dell'ambiguità (l'articolo della Corti, le recensioni di Citati e Arbasino). A nostro parere, più rivelatrice appare l'analisi dei vari significati del motivo del bosco.

²⁴ Spesso, nel libro calviniano, i simboli si riducono al loro significato convenzionale, quello che H. Morier chiama „consacré ou conventionnel”. Così, l'Angelo è l'annuncio del Cielo, donna nuda evoca lo stato dell'innocenza primitiva, spada — onore, coraggio, spade incrociate — conflitto, guerra, duello ecc. Cf. H. Morier, *Dictionnaire de poétique et de rhétorique*, Paris 1961, pp. 423-433.

fa parte, come si è detto, dell'incrocio centrale del quadrato, si stabilisce prima il legame quadrato dei tarocchi — universo. Nel momento in cui Orlando riempie lo spazio rimasto vuoto, al centro, il narratore commenta:

„[...] ecco che Orlando era disceso giù, nel cuore caotico delle cose, al centro del quadrato dei tarocchi e del mondo, al punto d'intersezione di tutti gli ordini possibili” (CDI, 5, 33).

Contemporaneamente, l'avanzare di Orlando nel bosco lo conduce verso il suo cuore. In tal modo si forma una catena di immagini *collegate* tra di loro: quadrato — bosco — universo — inventario di destini umani²⁵. Orlando, personaggio centrale del romanzo, attorno al quale gli altri „balbettano le loro vicissitudini a suon di coppe e bastoni e ori e spade”, è il solo ad esser arrivato fino al centro del bosco ed il solo davanti a cui questo „si schiude malvolentieri”, il solo cioè a combattere, mentre gli altri avanzano attraverso la foresta senza sfidarla e cercando una strada. È nella sua storia, generatrice di tutte le altre e portatrice del senso dell'intero romanzo, che il simbolo del bosco raggiunge il massimo del sublime, dando un ordine alle altre immagini simboliche e fondamento al senso allegorico di tutta l'opera. Vedremo che più ci si allontana dal racconto centrale, proseguendo cioè verso la fine del romanzo o ritornando verso il primo racconto, la simbologia del bosco è meno ricca, il suo significato tende sempre più verso le spiegazioni convenzionali e le soluzioni fondamentali della fiaba. Così nel racconto primo e nell'ultimo la foresta è il luogo dove il pericolo è d'incontrare dei briganti, nella seconda e penultima essa si popola di streghe. I personaggi secondari rimangono dunque al margine del bosco, concepito nelle loro storie in termini convenzionali e fiabeschi; solo il grande eroe del mondo cavalleresco, Orlando, riesce a giungere nel cuore del bosco e alla sublimazione del simbolo verso l'allegoria che dà senso all'intero romanzo.

Per illustrare meglio il legame quadrato — mondo — bosco, chiave della lettura de *Il castello*, è d'altronde interessante notare come i movimenti possibili nel quadrato dei tarocchi lo siano anche nel bosco, che si percorre in lungo e in largo ma anche dal basso all'alto e viceversa. I protagonisti attraversano il bosco, ci si buttano, ci si addentrano, ma salgono anche sugli alberi: il che permette loro di accedere alle città sospese ed alle città sotterranee. Talvolta la salita serve a vedere meglio; a questo proposito ci viene in mente *Il barone rampante* e la conversazione di Cosimo con Voltaire:

²⁵ La ricchezza di legami e interpretazioni che questa struttura permette, impedisce, secondo noi, una spiegazione troppo limitata e schematica. Ci pare, per esempio, rischioso di voler ridurre la storia dell'Orlando e della sua discesa, alla lotta tra natura e cultura. Una tale teoria, esposta da F. Bernardini Napoletano, sembra troppo fragile. Cf. F. Bernardini Napoletano, op. cit., p. 141.

Mais c'est pour approcher du ciel que votre frère reste là-haut?
 — Mio fratello sostiene — risposi — che chi vuole guardare bene
 la terra deve tenersi alla distanza necessaria — e il Voltaire apprezzò
 molto la risposta²⁶.

Ne *Il barone rampante* però la salita sugli alberi permetteva di acquistare il distacco critico, mentre qui è soltanto una trappola tesa a chiunque si illuda di poter sorpassare il limite di conoscenza. Forse ha ragione la Bernardini Napoletano che, citando una frase dello stesso Calvino, associa questo movimento verticale al simbolo antico e persistente nella letteratura del processo conoscitivo²⁷. In questo caso esso appare un'illusione: i personaggi arrivano sempre ad un mondo in cui si perdono e dal quale non c'è uscita se non per tornare nel fantomatico bosco o non meno fantomatico castello, miraggio di una sicurezza ritrovata. Qualsiasi via adottino i personaggi per ritrovare una strada, prima o poi vengono sconfitti: il bosco appare „perdita di sé e mescolanza” (CDI, 1, 13) e nessuno riesce a scapparne. E ciò risulta evidente nella *Storia dell'indeciso de La taverna* il quale, illudendosi di esser scappato al pericolo, „riapparso alla vita attraverso il lancinante germogliare del bosco” (TDI, 1, 63) si ritrova di fronte a un suo sosia, il che vale la perdita d'identità.

Ne *La taverna dei destini incrociati*, essendosi esaurito il gioco²⁸, ciò che assicura una certa continuità della narrazione, è proprio l'immagine del bosco, che ancora una volta ordina gli altri simboli. Le stesse storie vengono riscritte con gli stessi personaggi ma hanno esiti diversi, più sorprendenti e inquietanti. Ma la continuità è assicurata solo per le prime sei storie, fin quando cioè la storia dell'autore non rivela che il gioco continua solo apparentemente e non metta definitivamente in crisi tutta la struttura. D'altra parte il bosco, fin dalle prime storie, rimane lo stesso soltanto in superficie; un insieme di „bastoni, rami fitti, trenchi, foglie, come fuori prima” (TDI, A, 51). Con la disfatta del gioco l'immagine della foresta perde la sua centralità per lasciare posto ad un'altra immagine — la città; e il bosco non svolge più la funzione di contenitore di tutti i racconti e di inventario universale di tutti i destini umani. Tale evoluzione avviene, a nostro parere, nella seconda storia de *La taverna*, quella della gigantessa, dove la foresta, diventata simbolo di ordine naturale

²⁶ Italo Calvino, *Il barone rampante*, Torino 1980, p. 166.

²⁷ Cf. F. Bernardini Napoletano, op. cit., p. 140:

„Il cammino simbolicamente percorso da Orlando secondo una linea verticale rappresenta un processo gnoseologico. [...] Questa simbologia legata alla verticalità dell'iter conoscitivo ricorre insistentemente ne *Il castello*.”

²⁸ L'esaurimento del gioco si rivela innanzi tutto nel rinuncio, dalla parte dell'autore, alle regole precise di messa in tavola e nella sostituzione delle carte dai quadri.

(„la foresta è regolata da una legge: la forza che non sa fermarsi [...] fa il deserto intorno e ci lascia le cuoia” (TDI, 2, 66) sussiste come contrappeso e melanconico memento alla città, dove si assiste allo spettacolo della vendetta delle forze naturali.

La città prende il posto del bosco e con la sua immagine appaione ne *La taverna* l'incubo, l'inconscio, l'utopia, il mito. Si nota lo sforzo dell'autore di voler rappresentare la città in tutti i suoi aspetti noti alla letteratura e alla tradizione culturale dalle origini ai nostri giorni. Il progetto doveva esistere già all'epoca de *Il castello*, nel 1969, quando Calvino scriveva:

Resta aperta la via per uno studio del simbolo città dalla rivoluzione industriale in poi, come proiezione dei terrori e dei desideri dell'uomo contemporaneo. Frye ci dice che la città è la forma umana del mondo minerale, nelle sue immagini apocalittico-paradisiache (città di Dio, Gerusalemme, architettura ascendente, sede del re e della corte) o demonico-infernali (città di Dite, città di Caino, labirinto, metropoli moderna). Ma resta da dire che nei rapporti tra mondo umano, mondo animal-vegetale e mondo minerale sono avvenuti molti cambiamenti durante gli ultimi duecento anni: cambiamenti sintattici e nell'attribuzione dei valori, che andrebbero verificati a livello dell'immaginario letterario e di quello sociale²⁹.

La città come si presenta agli occhi del lettore ne *La taverna* vuole rispondere al problema posto nel testo critico citato, riprendendo sia l'immagine della città reale che quella della metropoli moderna e del labirinto infernale. È nella città che si decide ormai il destino umano; e in ciò si potrebbe vedere la continuazione degli interessi critici di Calvino (letture di Frye e di Fourier), ma anche una certa pressione del „non scritto”, vale a dire della terza parte de *Il castello* che doveva chiamarsi *Il motel dei destini incrociati* e situarsi nella nostra epoca. Così, in una città apparentemente medievale, si parlerà di corto circuito, di ingegneri, di roto-calchi e computers ecc.

Come si è detto, ne *Il castello* appare già l'immagine della città tinta di realismo fiabesco, (come nella storia di Astolfo: „La colonna continuava con il Mondo, dove si vede una città fortificata con un cerchio intorno —

²⁹ Italo Calvino, *La letteratura come proiezione del desiderio*, „Libri nuovi”, 5, 1969. Oggi in *Una pietra sopra*, p. 197. L'interesse di Calvino-critico per il motivo della città sembra svilupparsi nei suoi romanzi: *Il castello* e *Le città invisibili*. È qui da segnalare un'opera critica che analizza la storia di questo motivo nei romanzi di Calvino: Martin Paul Sommer, *Die Stadt bei Italo Calvino*, Zürich 1979. L'autore, purtroppo, ha dedicato la sua analisi solo ai libri che non appartengono al cosiddetto „corrente fiabesco” e non si occupa dunque né de *I nostri antenati*, né de *Il castello*.

Parigi nella cerchia dei suoi baluardi, stretta da mesi nell'assedio saraceno" (CDI, 6,36)) oppure costituisce il punto d'arrivo fantastico dove si spera di trovare un destino migliore („[...] il cavaliere aveva deciso di travestirsi da giocoliere e andare nella Capitale per conquistare il potere sciordinando monete sonanti" (CDI, 11, 47)³⁰.

L'immagine più sviluppata della città si collega però al motivo faustiano ed al mito della Città dell'Oro:

„Con l'oro costruirai la città — diceva Mefistofele a Faust. È l'anima dell'intera città che io voglio in cambio" (CDI, 2, 18).

Cominciata così l'Età dell'Oro, tutti vivevano in abbondanza e ricchezza. La stessa immagine appare nella storia nona dove la città sospesa nelle sue caratteristiche corrisponde esattamente alla città costruita da Faust. Qui però si tratta della Città della Morte che, una volta chiuse le sue porte, assicura ai suoi abitanti l'immortalità:

„Chiusa la Città della Morte, nessuno poteva più morire. Cominciò una nuova Età dell'Oro: gli uomini scialacquavano in bagordi, incrociavano le spade in innocue zuffe, si buttavano giù indenni da alte torri" (CDI, 9, 44).

Fin dall'inizio quindi la città porta con sé l'infelicità e il fallimento dei sogni dell'uomo. Lo stesso avviene nella *Storia d'un ladro di sepolcri*, dove l'ambizioso progetto di „una città i cui tetti toccavano la volta del cielo, come già la Torre di Babele" pone l'uomo davanti a nuove difficoltà insormontabili: è questa „la città del Possibile, da cui si contempla il Tutto e si decidono le scelte" (CDI, 4, 27).

L'unica soluzione è di non entrare in città, come la portatrice d'acqua nella *Storia dell'alchimista*, oppure distruggere le sue mura:

„Riapri le porte della Morte o il mondo diventerà un deserto irto di stecchi, una montagna di freddo metallo" (CDI, 9, 44).

Qui, come già nel secondo racconto, la città appare come il Minerale, freddo e ostile all'uomo, in opposizione al Vegetale e Fluidico:

„Io mi guardo bene dall'entrare in una città che è tutta di metallo. Noi abitanti del fluido visitiamo solo gli elementi che scorrono e si mescolano" (CDI, 2, 20).

L'opposizione minerale-fluido, nella quale risuona l'eco di Frye, si manifesta anche in altre immagini, soprattutto in quella della donna, rappresentata spesso come portatrice d'acqua e nella quale si realizza quindi l'unione dei simboli della vita donna-acqua³¹.

³⁰ Il personaggio del castellano ci fa un'altra volta pensare alle avventure di Marcovaldo, l'uomo che cerca in città la fortuna e che non la trova. Il nostro castellano neanche arriverà in città.

³¹ Cf. F. Bernardini Napoletano, op. cit., p. 143.

La visione della città che incontriamo ne *Il castello* preannunzia quella successiva de *La taverna*, in quanto luogo infernale, sogno non realizzato e non realizzabile dell'umanità, fuga dal non meno irrealistico mito della natura. Nella città l'uomo si ritrova davanti alla stessa labirintica struttura del bosco e dovrà avanzare operando le scelte che non lo condurranno da nessuna parte:

„[...] pure nella Città del Tutto si è ammessi soltanto attraverso una scelta e un rifiuto, accettando una parte e rinunciando al resto?” (TDI, I, 59).

Quando l'immagine si sposta verso i nostri tempi, vediamo la città come un meccanismo:

La città che lui ha costruita è sfaccettata come un cristallo o come l'Asso di Coppe, traforata dalla grattugia di finestre dei grattacieli, saliscesa dagli ascensori, autoincoronata dalle autostrade, non parca di parcheggi, scavata dal formicaio luminoso delle sottoterrovie, una città le cui cuspidi sovrastano le nuvole e che seppelisce le ali oscure dei suoi miasmi nelle viscere del suolo perché non offuschino la vista delle grandi vetrate e la cromatura dei metalli (TDI, 4, 80).

Subito però si capisce che questo nuovo paradiso non è fatto per l'uomo: dietro il meccanismo perfetto si nasconde il diavolo, il che ci riporta alla Città Tutta d'Oro di Faust, invenzione e opera infernale:

„[...] per lui [il buffone della corte] il grande meccanismo è spinto dalle bestie infernali, e le ali nere che spuntano sotto la coppa — città indicano un'insidia che la minaccia da dentro” (TDI, 4, 80).

Gli uomini, che per la prima volta nel romanzo perdono il loro destino individuale con l'apparizione dell'immagine della società, sono condannati tutti a morte, la quale avviene attraverso una catastrofe:

„Ma la profezia si compie: la peste infesta Tebe, una nuvola di bacilli cala sulla città, inonda di miasmi le vie e le case, i corpi danno fuori bubboni rossi e blu” (TDI, 6, 103).

„Come se il fulmine si sia abbattuto sul castello reale decapitando la Torre più elevata che gratti il cielo della metropoli, o uno sbalzo di tensione negli impianti troppo carichi della Grande Centrale abbia annerato il mondo nel blackout” (TDI, 4, 87).

„Non esiste più città né impero. Le strade non portano più da nessun luogo a nessun luogo. L'erba gialla e stentata e la sabbia del deserto coprono l'asfalto e i marciapiedi della città” (TDI, 2, 68).

L'uomo non si salva dalla catastrofe. Si salvano però le macchine e gli animali, riunendo le loro forze nella vendetta della natura e del mondo tecnicizzato creato dall'uomo stesso:

„Eppure la città non è morta: i macchinari i motori le turbine conti-

nuano a ronzare e a vibrare [...] Le macchine che da tempo sapevano di poter fare a meno degli uomini, finalmente li hanno cacciati. L'uomo è stato necessario, adesso è inutile. Perché il mondo riceva informazioni dal mondo e ne goda, bastano ormai i calcolatori e le farfalle" (TDI, 2, 69).

Nelle storie che descrivono questa catastrofe non manca però qualche accento ironico, quando per esempio Calvino descrive la fine del patriarcato. Qui, il discorso imita lo stile della grande epopea, producendo un effetto comico: è come se il nostro autore volesse parlare della rivoluzione femminista nel linguaggio dell'Ariosto:

„I fieri fortilizi del nostro sesso crollano uno a uno; a nessun uomo è fatta grazia [...] Per l'uomo che credeva d'essere l'Uomo non c'è riscatto. Regine punitrici governeranno per i prossimi millenni" (TDI, 3, 77).

Nonostante questo accento comico, la visione della città che pare aver invaso adesso tutto l'universo diventando il luogo universale dove si decidono i destini umani, rimane sempre un'immagine di una tristezza, infelicità e disperazione suprema. L'uomo è incapace di ritrovarsi nel labirinto della città come lo era già davanti al non meno labirintico bosco. Passando in rivista le illusioni umane — la ricchezza, la vita prolungata fino all'eternità — Calvino ci mostra come questi sogni sono rimasti gli stessi per secoli e come sono fragili e irreali. In questa triste visione si potrebbe vedere la nuova utopia — un'utopia nello stile di Orwell di cui ha parlato, in un altro luogo, lo stesso Calvino:

„Ma come genere letterario l'utopia rivive solo come anti-utopia (Huxley, Orwell), visione d'un futuro infernale, dove la prevedibilità è condanna. [...] Nessuno più pensa di descrivere una città perfetta, né la giornata dei suoi abitanti ora per ora"³².

Dopo la visione fiabesca del destino umano de *Il castello* ritroviamo ne *La taverna* un'immagine apocalittica del futuro del mondo; e alla descrizione delle singolari storie fa seguito una visione che riserva la medesima fine a tutta l'umanità. Non si tratta però di una visione coerente, dove cioè tutto si potrebbe spiegare trascrivendo il testo in lingua degli scienziati, ma il lettore si trova invece davanti a un labirinto che propone parecchie soluzioni senza dire qual'è quella buona. Dice Calvino:

„Non seguitemi, mi sono perso anch'io. Questa frase di Snoopy è straordinaria e descrive molto bene la situazione in cui mi trovo. Vorrei adottarla come mio motto. Ma solo provvisoriamente".

e:

„Oggi in un labirinto non sappiamo se la via d'uscita esiste. Nei confronti dei labirinti offertici dalla vita politica, economica, sociologica,

³² Italo Calvino, *Per Fourier. L'utopia pulviscolare*, in *Una pietra sopra*, p. 249.

il vecchio labirinto ci appare come un modello di una razionalità oggi perduta”³³.

Ci sembra però che la risposta ottimistica esista ed è data dai due soli personaggi che in questo labirinto siano riusciti a trovare almeno il punto centrale: il Cavaliere in tutte le sue incarnazioni e il Poeta. La via della narrazione sembra dimostrarcelo: Calvino segue lo stesso procedimento antico del „primo narratore della tribù”:

Il narratore della tribù mette insieme frasi, immagini: il figlio minore si perde nel bosco, vede una luce lontana, cammina, la fiaba si snoda di frasi in frasi, dove tende? Al punto in cui qualcosa di non ancora detto, qualcosa di solo oscuramente presentito si rivela e ci az-zanna e sbrana come il morso d'una strega antropofaga. Nella foresta delle favole passa come un fremito di vento la vibrazione del mito³⁴.

L'operazione di Calvino è esattamente la stessa, ma lui non cerca forse tanto un nuovo mito, ma più semplicemente un significato nuovo, qualcosa di inaspettato e non ancora detto. A nostro parere, nel romanzo calviniano — che non a caso è stato chiamato „un romanzo di testa”³⁵ — questi significati vengono a galla non in un momento qualsiasi, ma in un momento scelto nel centro delle sue storie.

Lo scopre per primo Orlando che, dopo aver fatto il suo viaggio, dichiara che la sola ragione del mondo è una sua lettura all'incontrario, in una visione non conformista:

„Ho fatto il giro e ho capito. Il mondo si legge all'incontrario. Tutto è chiaro” (CDI, 5, 34).

Le stesse strade sono percorse da una parte da Faust, dall'altra da Parsifal; ma entrambi i personaggi rappresentano l'atteggiamento di Orlando: la ricerca, la quête³⁶.

³³ L'ha dichiarato Calvino in un'intervista concessa a „La Stampa” e pubblicato in „Tutto libri”, 247, 13 giugno 1981.

³⁴ Italo Calvino, *Cibernetica e fantasmi*, in *Una pietra sopra*, p. 174

³⁵ L'accusa viene da Giuseppe Bonura:

„Ancora una volta lo scrittore è stato tentato contemporaneamente dalla passione geometrica e dalla passione affabulatrice di tipo per così dire selvaggio. [...] Quando queste due passioni coincidono, si hanno splendidi risultati, quando divaricano, si hanno racconti «di testa» come è appunto, secondo noi, *Il castello*.” (G. Bonura, *Invito alla lettura di Calvino*, Milano 1974, p. 154-155).

Per noi „di testa” nel caso del libro calviniano non ha il significato peggiorativo, riassume solo l'aspetto geometrico della costruzione del romanzo.

³⁶ F. Bernardini Napoletano cita a questo proposito N. Frye, per il quale il mito della quest costituisce „il mito centrale della letteratura nel suo aspetto narrativo”. Secondo noi, il tema della quête significa, nel caso di Calvino, un ritorno verso la tradizione, verso il suo „narratore della tribù”, ma attraverso l'epopea cavalleresca e la *Quête du Graal*, non attraverso le letture di Frye.

„Il mondo non esiste — Faust conclude quando il pendolo raggiunge l'altro estremo — non c'è un tutto dato tutto in una volta: c'è un numero finito d'elementi le cui combinazioni si moltiplicano a miliardi di miliardi, e di queste solo poche trovano una forma e un senso e s'impongono in mezzo a un pulviscolo senza senso e senza forma” (TDI, 5, 97).

„Il nocciolo del mondo è vuoto, il principio di ciò che si muove nell'universo è lo spazio del niente, attorno all'assenza si costruisce ciò che c'è, in fondo al gral c'è il tao” (TDI, 6, 97).

Così Orlando — Faust — Parsifal trovano la tranquillità, una sicurezza che darà senso alle loro storie. Frattanto il Poeta percorre la loro stessa strada, più ricco però e più sicuro della conoscenza delle loro storie. Si presenterà sulle spoglie di un Bagatto (la letteratura è il ripetere sempre degli stessi elementi alla ricerca di una nuova verità?), di un buffone di corte (si scrive per giocare e far giocare gli altri?), del Marquis de Sade (la letteratura si pone al di là del bene e del male?), di Stendhal (è uno specchio della realtà?), incontra per strada Freud, diventato Sigismondo di Vindobona (nella letteratura parla il represso?) per ritrovarsi alla fine davanti alle figure dipinte di San Giorgio e San Girolamo.

E in questo contesto i personaggi di San Giorgio e di San Girolamo riprendono la stessa coppia presente attraverso tutto il libro — Cavaliere e Faust, l'eroe e il savio. I due si incontrano nelle ultime linee della storia dell'autore:

„Il personaggio in questione o riesce a essere il guerriero e il savio in ogni cosa che fa e pensa, o non sarà nessuno, e la stessa belva è nello stesso tempo drago nemico nella carneficina quotidiana della città e leone custode nello spazio dei pensieri: e non si lascia fronteggiare se non nelle due forme insieme” (TDI, 7, 111).

Ci pare che sia qui, nell'unione finale del Cavaliere con Faust che si debba ricercare il messaggio fondamentale del romanzo. Nostro proposito era di cercare di leggerlo attraverso le due immagini centrali, evitando così di anatomizzarlo, cercando piuttosto un denominatore comune. D'altro canto si voleva evitare di ridurre queste due immagini a una sola spiegazione, perché essa non esiste, evitare cioè una spiegazione semplicemente nei termini di conflitto natura-cultura, mondo vegetale-mondo minerale. La storia che ci presenta Calvino è piuttosto quella dell'uomo — non soltanto di fronte all'universo, ma anche o soprattutto — come sembrano voler dire i San Giorgio e San Girolamo — di fronte a sé stesso. In questo senso non c'è neanche l'opposizione tra le due parti del libro, in quanto esse parlano dello stesso problema su livelli diversi: una nella lingua della fiaba, l'altra al livello d'un „borbottio da sonnambulo”⁸⁷. *La taverna*

⁸⁷ Nella Nota aggiunta all'edizione del 1973, Calvino spiegava così l'origine de *La taverna*:

appare allora come la discesa in profondità, un testo che nonostante l'apparente simmetria con la prima parte costruisce invece una riflessione su di essa. Così, partendo dalle difficoltà di comporre uno schema unitario, *La taverna* arriva — e secondo noi a un certo punto l'autore è ben cosciente dell'operazione — ad analizzare lo stesso mondo che *Il castello* cercava di sintetizzare. Se quindi la prima parte costruisce un labirinto, la seconda ne mostra i percorsi non sospettati perché non regolari, ancora una volta in cerca di un senso nuovo ed inaspettato.

Con l'immagine finale dei due santi torniamo al punto di partenza — al desiderio cioè di scrivere un bel romanzo d'azione, basato sul semplice. Ma nel frattempo abbiamo percorso in miniatura tutta la storia dell'opera calviniana — dalla favola all'utopia, dall'Ariosto a Barthes, dal romanzo allegorico alla crudele fantascienza orwelliana³⁸. Il che ci permette di ribadire ancora una volta: si tratta di un romanzo posto al centro e non ai margini del mondo calviniano. E se poi qualcuno vi volesse vedere soltanto un romanzo d'evasione, è lo stesso Calvino a escludere una tale interpretazione limitativa nei termini seguenti:

Per chi è prigioniero, evadere è sempre stata una bella cosa, e anche un'evasione individuale può essere un primo passo necessario per mettere in atto un'evasione collettiva³⁹.

ITALO CALVINO: ROMANZO DEL BOSCO, CITTÀ E CAVALIERE

Streszczenie

Spośród wszystkich powieści Italo Calvino, *Il castello dei destini incrociati* jest bez wątpienia tą, która spotkała się z najbardziej skrajnymi opiniami krytyki: od zachwytów po całkowite lekceważenie. Źródłem takiej polaryzacji stanowisk jest jej forma, do której nie wszyscy potrafili czy chcieli znaleźć klucz.

Tymczasem powieść ta, przez wielu uznana za nieudaną, daje niezwykle ciekawy materiał do refleksji nad twórczością pisarza; dostarcza niejako skróconego

„M'ero reso conto che, accanto al Castello, la Taverna poteva avere un senso solo se il linguaggio dei due testi riproduceva la differenza degli stili figurativi tra le miniature raffinate del Rinascimento e le rozze incisioni di Marsiglia. Mi proponevo allora d'abbassare il materiale verbale, giù giù fino al livello d'un borbottio da sonnambulo” (p. 127).

³⁸ Una tale evoluzione nell'insieme dell'opera calviniana è stata osservata tra l'altro da Sergio Pautasso (*Favola, allegoria, utopia nell'opera di Italo Calvino*, „Nuovi Argomenti”, 35-36, 1973) e da C. Calligaris (op. cit.).

³⁹ Italo Calvino, *Per Fourier. L'utopia pulviscolare*, in *Una pietra sopra*, p. 250.

przeglądu tendencji i tematyki obecnej w jego pisarstwie. Wydaje się, że sam Calvino przywiązywał do niej dużą wagę, traktując *Il castello* jako spojrzenie wstecz, a jednocześnie punkt wyjścia do dalszych utworów, rodzaj punktu zwrotnego na drodze pisarskiej.

Próba odczytania powieści nie tylko w kontekście wąsko pojętej formy (a więc odczytanie tekstu w jego warstwie gry) zdaje się potwierdzać to twierdzenie. Pozwala odnaleźć nie tylko zasadnicze elementy sztuki pisarskiej Calvino, ale także to, co autor myśli o swoim pisarstwie i o literaturze w ogóle.