



Stefano BARTEZZAGHI

Calvino giocatore
Regole e giochi della scrittura nello spazio

Articolo pubblicato su:
www.unibg.it/cav/elephantandcastle

...sentivo che il gioco aveva senso solo se impostato secondo certe ferree regole; ci voleva una necessità generale di costruzione che condizionasse l'incastro d'ogni storia nell'altra, se no tutto era gratuito
(Italo Calvino, *Nota a Il castello dei destini incrociati*)

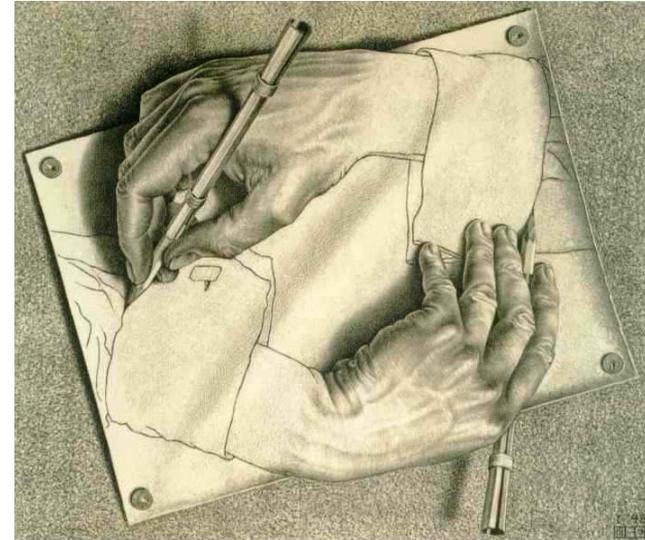
Eppure ancora non comprendo
se questa geometria corrisponda
al sommario del mio pensiero
o al suo epilogo.
(Valerio Magrelli)¹

Scrittori giocatori

Ponendoci il problema dei rapporti fra Italo Calvino e il gioco, chiedendoci cioè che giocatore fosse Italo Calvino, non dobbiamo pensare a un eventuale Calvino scacchista, biscazziere o flipperista. A parte il fatto che non sono noti dettagli della sua biografia che possano autorizzare un simile punto di partenza, come invece capiterebbe con Tommaso Landolfi o Vladimir Nabokov, il punto non è pertinente, poiché stiamo parlando di quei giochi che intervengono nella scrittura. Vogliamo iscrivere il nome di Italo Calvino in una lista di "scrittori giocatori": una categoria che non prevede alcun trattino, alcuna virgola, alcuna disgiunzione, alcuna congiunzione fra una parola e l'altra.

Un'illustrazione tanto nota da essere ormai ovvia è la versione dell'*ouroboros* data da Maurits Cornelis Escher. Non abbiamo più un serpente che si mangia la coda ma una mano che sta ultimando il disegno molto accurato del polsino da cui sbuca una seconda mano, che sta facendo lo stesso con il polsino della prima. Del resto la mossa di partire da una figura preliminare è tipica appunto di Calvino, nel cui gioco l'immaginazione visiva gioca un ruolo cospicuo.

¹ La poesia di Magrelli, tratta da *Ora serrata retinae* (Feltrinelli 1980) è citata da Domenico Scarpa nella voce dedicata alle calviniane Città invisibili del suo *Italo Calvino*, Bruno Mondadori 1999.

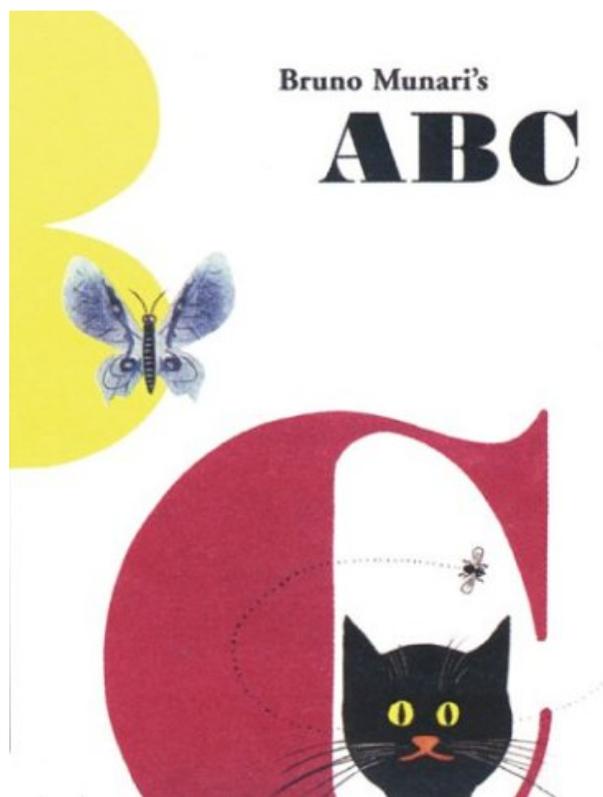


Le due mani che si disegnano l'un l'altra sono come due parole di cui non si capisce quale funga da sostantivo e quale da aggettivo: scrittori giocatori, scrittori in quanto giocatori e giocatori in quanto scrittori.

Sia la letteratura che il gioco sono attività gratuite, ma lo sono in modo diverso. C'è per esempio una differenza di durata. Un proverbio italiano dice "Un bel gioco dura poco", e per quanto si tratti di un'affermazione contestabile esprime la sensazione che il piacere del gioco è connesso alla durata del gioco stesso. Quando diciamo che il gioco è "fine a se stesso" intendiamo "fine" come sinonimo di "scopo", ma può anche essere preso come sinonimo di "termine". Essendo un'attività separata il gioco finisce quando finisce, e il piacere che procura non si tramanderà. La letteratura invece produce testi che tramandano il proprio piacere, e il cui effetto non cessa con la fine della lettura. Il gioco non sembra fare cultura, se non in senso antropologico; la letteratura fa cultura in senso concettuale. A differenza della letteratura, il gioco non riproduce gli elementi fondamentali della condizione umana, ma li riporta a una radice simbolica primordiale - come accade con giochi come il nascondino o il giocare a prendersi.

Infine non si può evitare di dire che la letteratura sembra indicare alla persona del lettore la strada di un *avanzamento* (chi legge "cresce", "matura"), mentre il gioco appare connesso con un tentativo di regressione.

Possiamo dunque dire che - almeno per come sono socialmente riconosciuti - la scrittura è parte di una zona alta della cultura mentre il gioco è parte della zona bassa, anche (o proprio perché) la prima ha una funzione fondamentalmente essoterica e l'altro ha una funzione fondamentalmente esoterica. Nei confronti degli elementi della condizione umana, la prima li narra, il secondo li elude, scegliendo rispettivamente un atteggiamento rivelatorio ed enigmatico. La scrittura produce piacere per gli altri e il gioco produce piacere per sé. La scrittura pretenderebbe di far diventare saggi, il gioco di farci tornare bambini.



Questo facile schema di opposizione viene contestato o quanto meno articolato dall'esistenza di scritture gioco in cui i termini sembrano potersi scambiare, come se le due mani di Escher si scambiassero compiti e funzioni lungo l'asse di simmetria che le lega e le divide.

Il gioco può essere un argomento della letteratura, essere giocatore può essere una condizione romanzesca. Pensiamo al tema del gioco ossessivo, il gioco come spirale di azzardo economico (Dostoevski) o logico (Zweig). Ma il gioco può essere anche un modo di intendere la letteratura: ci sono scrittori che hanno un'idea giocosa di letteratura, a diversi gradi di giocosità.

Come ci ha insegnato Roger Caillois, dal girotondo agli scacchi c'è una scala progressiva, un cursore che porta dal gioco fanciullesco, di spontaneità e di euforia a cui ci si lascia andare (che lui chiama *paidia*) al gioco come esercizio intellettuale, confronto con regole molto stringenti (che lui chiama *ludus*):

...questa esuberanza irrequieta e spontanea è quasi totalmente assorbita, e comunque disciplinata, da una tendenza complementare, opposta sotto certi aspetti, ma non tutti, alla sua natura anarchica e capricciosa: un'esigenza crescente di piegarla a delle convenzioni arbitrarie, imperative e di proposito ostacolanti, di contrastarla sempre di più drizzandole davanti ostacoli via via più ingombranti allo scopo di renderle più arduo il pervenire al risultato ambito².

Calvino e la paidia verbale.

Nei suoi rapporti con il gioco, Calvino è stato sicuramente dalla parte del *ludus*.

² Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Gallimard, Paris 1958 (seconda edizione riveduta e aumentata, Gallimard, Paris 1967; trad. it. *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Milano 1981); Roger Caillois (a cura di), *Jeux et sports*, in *Encyclopédie de la Pléiade*, Gallimard, Paris 1967. Per l'applicazione delle categorie caillosiane all'ambito letterario, cfr Stefano Bartezzaghi, "Immensi ingranaggi. Caillois, il gioco, la circoscrizione dell'assoluto", Riga, Marcos y Marcos 2004.

Non era estraneo alla ludicità verbale, e al gioco della combinazione dei significanti: penso per esempio alla pagina della Formica Argentina che contiene i nomi degli insetticidi: "Vuole il Profosfàn? Vuole il Mirminèc? Oppure il Tiobroflit? l'Arsopàn in polvere o in miscela?"

Il personaggio ossessionato con la moglie dalle formiche, fra l'altro, si chiama a sua volta Reginaudo: "In un punto avevano dato l'Arfanàx al due per mille... in un altro punto avevano isolato uno spigolo con la polvere di Crisotàn.... su uno scalino avevano provato il Pterocid... in un angolo avevano dato il Formikill... lo Zimofòsfl'Italmàc": ognuno di questi rimedi ha effetti solo parziali, o quando uno non scongiura gli effetti dell'altro. Infine:

I nostri vicini usavano casa e giardino come un campo di battaglia, e la loro passione era tracciare linee oltre le quali le formiche non dovevano passare, e scoprire i nuovi giri che esse facevano, e provare nuovi intrugli e nuove polveri, ognuno collegato nel ricordo a episodi già capitati, a buffe combinazioni, cosicché bastava loro pronunciare un nome - Arsepit! Mirxidò! - per scoppiare a ridere, ammiccando e gettandosi frasi allusive³.

Quello dei due coniugi è un *ludus*, in cui il compito finale - come dice Caillois - diventa così difficile da diventare "perfettamente inutile". Ma quello di Calvino, lo scrittore giocatore della cui strategia fa parte l'invenzione di Reginaudo, della moglie Claudia e dei loro insetticidi, è un gioco che è al contrario dalla parte della *paidia*, dell'effusione verbale, del divertimento. La *paidia* verbale per Calvino si concentra soprattutto nella zona onomastica: la sua

³ Tutte le citazioni dai testi editi di Italo Calvino provengono da Romanzi e racconti, edizione diretta da Claudio Milanini, a cura di Mario Barenghi e Bruno Falchetto (III voll., Mondadori 1991, 1992, 1994) e da Saggi 1945 - 1985 (II voll. a cura di Mario Barenghi, Mondadori 1995). Altre citazioni provengono dall'epistolario, antologizzato in Lettere 1940-1985 (a cura di Luca Baranelli, Mondadori 2000), e dalle Note e notizie sui testi estese dai curatori delle diverse sezioni dell'edizione nei Meridiani Mondadori dell'opera calviniana.

onomastica è una zona libera da preoccupazioni di senso: penso anche ai diversi nomi di Gurdulù nel *Cavaliere Inesistente*, o agli impronunciabili protagonisti delle *Cosmicomiche*, o al gusto per il nome antropomorfo desueto ed esotico delle *Città Invisibili*.

Una testimonianza sul modo in cui Calvino vedeva la paidia verbale si ha in una lettera a Toti Scialoja, in cui Calvino racconta le reazioni della figlia settenne alle poesie di Scialoja, che poi riprenderà nella quarta di copertina di una raccolta einaudiana del pittore-poeta, facendola uscire dallo stretto ambito biografico:

In genere la sua scelta va alle poesie che capisce interamente ma alcune le ha imparate a memoria anche se qualche parola non la capisce, ma sempre cogliendo lo spirito, il gioco verbale, il ritmo.

Nel testo destinato alla pubblicazione:

Questa è la mia esperienza personale della forza comunicativa dei versi di Toti Scialoja. In più sono poesie che mi piacciono molto: il primo vero esempio italiano di un divertimento poetico congeniale alla straordinaria tradizione inglese del nonsense e del limerick.

Il gioco di Scialoja si trova stretto fra due mondi, il mondo infantile del divertimento verbale e il mondo letterario del nonsense e del limerick: età infantile e tradizione letterarie costituiscono due diverse e parallele legittimazioni per il gioco.

Sempre per quanto riguarda i rapporti con l'infanzia, abbiamo un testo in cui Italo Calvino si interessa all'opera "teorica" di Gianni Rodari. Scrittore per l'infanzia e grande giocatore verbale, Rodari aveva raccolto una serie di suggerimenti procedurali e di spunti teorici in un volume il cui presupposto era quello di fondare una scienza dell'immaginazione, a nome "Fantastica", il cui titolo avrebbe

fatto epoca: *Grammatica della fantasia*.⁴ Nell'ossimoro si celebra l'incontro fra *paidia* e *ludus*, con uno spazio lasciato all'idea - etica se non moralistica - che la fantasia si trovi moltiplicata dal *ludus* e dalla sua sistemazione grammaticale.

Parlando di Rodari, infatti, Calvino dice: "Rodari era attento alle implicazioni ideologiche inconsce dei giochi verbali". Il gioco non è mai gratuito, il gioco va sempre da qualche parte - o viene sempre da qualche parte.



In questo testo Calvino stesso gioca, in omaggio a Rodari. Sta presentando un convegno che si deve tenere a Reggio Emilia e che nel titolo ripercorre, meno felicemente, il modulo ossimorico della grammatica della fantasia: "Se la fantasia cavalca con la ragione". A Calvino la frase non piace, e dubita che sia tratta dall'opera di Rodari:

Così isolata, non suona come una frase sua [di Rodari]... certo lui, a vedersela stampata sui manifesti, non avrebbe resistito alla tentazione di giocarci alla sua maniera.

⁴ Gianni Rodari, *Grammatica della fantasia*, Einaudi 1993.

Calvino si immagina che Rodari avrebbe inventato due personaggi, che avrebbero impersonato fantasia e ragione:

fedele all'automatismo delle associazioni verbali, Rodari della ragione avrebbe fatto un Ragioniere. E della Fantasia? Diciamo un Fantasista, un po' attore di varietà, un po' prestigiatore, un po' acrobata

Il Fantasista e il Ragioniere cavalcano assieme un cammello a due gobbe. Calvino deforma il titolo, traendo con un gioco verbale fantasista e ragioniere da fantasia e ragione, e interpretando alla lettera la metafora del cavalcare. Così ottiene una figura, una specie di tarocco.

L'immagine è incongrua: cosa ci fanno due personaggi del genere su un cammello? e perché? Calvino inaugura un nuovo gioco, sempre meno rodariano e sempre più calviniano, immaginandosi che

il Ragioniere voleva farsi portare a cavalcioni dal Fantasista, per dargli una funzione utile alla società; invece il Fantasista sosteneva che doveva essere il Ragioniere a portarlo sulle spalle, dato che le attività spirituali sono superiori a quelle pratiche.

Le associazioni verbali libere o semilibere come quelle che portano da *fantasia* a *fantasista* e da *ragione* a *ragioniere* hanno altri risvolti che Rodari non trascura:

nei suoi giochi verbali, Rodari era sempre attento a far saltare fuori le motivazioni ideologiche inconsce, e la sua favola sarebbe certo riuscita a mettere in luce le implicazioni di desiderio di potere che quel verbo "cavalcare" porta con sé, implicazioni che la preposizione "con" si affrettava a correggere, in un clima di pariteticità e reciproca intersa. I due, grazie al ragionamento, capiscono che devono cavalcare insieme anziché cavalcarsi a vicenda, e grazie alla fantasia scoprono che il mezzo di trasporto ideale per loro non può essere altro che un cammello:

Fine della storiella: Chi deve guidare il cammello? il Ragioniere pensa che il Fantasia possa perdersi, e quando appare una città cambia direzione perché: "ecco un miraggio"; il ragioniere fa un cambio di vocale: "eccomi a Reggio", scende dal cammello ed entra nel Seminario di Studi su Fantasia e Razionalità.

Il gioco qui è abbastanza mediocre e forzato, ma è un esempio di laboratorio per una possibile "fantastica" calviniana.

Abbiamo un'immagine apparentemente incongrua, sorretta da giochi di parole, che si trova spiegata da una narrazione dalla chiusura a effetto, intessuta da elementi di simmetria quasi schematici (l'alleanza tra ragionamento e fantasia) e non priva di un quadro di riferimento etico o addirittura ideologico.

Ludi calviniani

Al Barone Rampante sono preclusi i giochi degli altri ragazzini, l'altalena di Violante, la Sinforosa. O meglio quello che per la Sinforosa è la parte di un gioco di paidia, per il Barone Rampante è un ludus: e infatti nel romanzo è detto che se la Sinforosa si sospende tramite l'altalena a un ramo, entra nel territorio del Barone come ospite sacra e inviolabile, mentre se il Barone tocca terra "perde tutto". Il gioco del partecipare al mondo stando sospesi in un punto di osservazione è quella che il gruppo dell'Oulipo - a cui Calvino aderirà - si chiama una *contrainte*, severa e determinante. Anzi, severa perché determinante: una volta stabilito l'ostacolo che inaugura il ludus, il ludus consisterà nell'esplorare tutte le potenzialità che non sono impedito dall'ostacolo, senza lasciarne inespressa alcuna.

In un dibattito sull'Oulipo, Umberto Eco ha parlato di una curva della *contrainte*: in una prima parte della curva mano a mano che la regola diventa più stringente questa

stimola la creatività, mentre oltre a un certo punto la impedisce definitivamente⁵.



La partecipazione di Italo Calvino all'Oulipo non ha dato esiti testuali molto approfonditi, restando a una sorta di livello ideale. La questione della *contrainte*, espressa in altri termini, era calviniana prima dell'incontro con Queneau ed è su questa che si celebra il rapporto fra Calvino e il gruppo francese. E' possibile che l'aspetto sperimentale del lavoro del gruppo non lo affascinasse più di tanto: Calvino era interessato agli esiti testuali dei giochi più che al dibattito sulle *contrainte* in sé; è anche possibile che quel tanto di *paidia* presente nell'apparentemente serio *ludus* oulipiano non gli fosse del tutto congeniale.

⁵ La citazione di Eco è inedita, e risale a una tavola rotonda con Raffaele Aragona, Stefano Bartezzaghi, Marcel Bénabou, Harry Mathews, Jacques Roubaud sull'Oulipo (Varese, 11 novembre 2000). Sulla partecipazione di Calvino all'Oulipo, oltre alla sezione di poesie e testi oulipiens nel terzo volume mondadoriano di Romanzi e Racconti, cfr Oulipo, La littérature potentielle, Gallimard 1973 e Atlas de littérature potentielle, Gallimard 1981.

Se consideriamo i giochi oulipiani di Calvino, vediamo innanzitutto che lo spirito anche goliardico, finto-serioso, che Calvino cataloga come "fumisteria" (sempre trovando un nome se non aulico depositato nella tradizione per fenomeni a rischio di frivolezza) è presente soltanto nell'applicazione del metodo "+ 7" agli uomini illustri. Nel caso dei due giochi da Perec e su Perec (la versione italiana del "Piccolo sillabario illustrato"; una poesia lipogrammatica in memoria dell'amico scomparso) le didascalie e gli autocommenti dell'autore sottolineano la difficoltà del compito, che nel caso del sillabario arrivano a configurarlo come "impresa disperata".

Nei giochi verbali, per esempio negli anagrammi, Calvino predilige il virtuosismo nei limiti stretti lasciati dal ludus. In una lettera a Giampaolo Dossena - la cui erudizione "oulipistica" Calvino ammirava - Calvino commenta alcuni anagrammi che Dossena gli aveva fatto conoscere, e si entusiasma per quelli considerati "prodigiosi", "straordinari" e geniali di un enigmista. L'anagramma è un gioco in cui la rispondenza delle lettere deve essere perfetta: quello che Calvino ammirava era l'abilità di trarre da nomi di personaggi noti definizioni argute, che si attagliano perfettamente all'anagrammato.

Quindi il gioco di parole deve seguire regole, ma deve anche avere riscontri nella realtà dei significati, almeno quando non è rivolto al mondo dell'infanzia. Si qualifica come gioco letterario, e Calvino accetta di parteciparvi, quando riesce ad esprimere una tensione etica e quando si iscrive in un quadro di tradizione letteraria almeno parodica e "fumista" (come è per Calvino l'Oulipo).

Il punto di massima sperimentazione in una contrainte puramente verbale Calvino lo raggiunge in un omaggio a Queneau. Avendo alzato l'ostacolo fino a un massimo di altezza di contrainte, Calvino adotta il linguaggio poetico, che lo esonera da esigenze di rappresentazione semantica realistica:

Aiuole obliate gialle d'erba , sa
 un cupo brusio smuovervi, allusione
 ad altre estati, cetonia blu-violetta,

enunciando noumeni oscuri: tutto fu,

sarà, ed è in circolo: dunque è sempre presente nelle eterne senescenze e effervescente d'ere, nel serpente d'etere, seme, cenere, erbe secche.

La poesia è dichiaratamente un tour de force.

AIUOLE	A	E	I	O	U			U	UN
OBLIATE	A	E	I	O			O	U	CUPO
GIALLE	A	E	I			I	O	U	BRUSIO
D'ERBA	A	E			E	I	O	U	SMUOVERVI
SA	A			A	E	I	O	U	ALLUSIONE
AD	A			A	E	I	O	U	ENUNCIANDO
ALTRE	A	E			E	I	O	U	NOUMENI
ESTATI	A	E	I			I	O	U	OSCURI
CETONIA	A	E	I	O			O	U	TUTTO
BLU-VIOLETTA	A	E	I	O	U			U	FU

Calvino spiega il procedere delle diverse contrainte vocaliche messe in opera.

Sono partito dalla parola italiana più corta, che contenga tutte le vocali: aiuole. in ogni verso della prima quartina tutte le vocali compaiono e spariscono a una a una nell'ordine seguente:

primo verso: nella prima parola, tutte le vocali; nella seconda *a, e, i, o*, e così via fino all'ultima parola, che ha solo la *a*;

secondo verso: la prima parola ha solo la *u*, la seconda ha *u e o*, e così via fino a ricostituire la serie completa;

terzo verso: stesso schema del primo, all'incontrario;
quarto verso: stesso schema del secondo, all'incontrario.

La seconda quartina si apre con la successione a a, e e, i i, o o, u u. Il resto della poesia utilizza soltanto la vocale e.

Due quartine: la seconda mette in opera contrainte di tipo statico. Due ripetizioni per ogni vocale, e la fine monovocalica.

Nella prima quartina invece abbiamo un principio dinamico che percorre la quartina, e che Dossena riuscirà a organizzare graficamente secondo uno schema ripubblicato in molte opere di Dossena stesso⁶.

Giochi narrativi

Le altre contrainte che Calvino immagina nella sua attività oulipienne non sono di tipo verbale ma di tipo narrativo.

C'è dunque un salto dimensionale: il livello molecolare della parola produce un reticolo, un pulviscolo di senso al servizio di un esito testuale che può essere la produzione di parole (invenzione di neologismi o di versi), ma che ha comunque un suo sostrato fonico e non solo scritto: Calvino sottolinea in più punti il problema del rapporto scrittura/fonologia nei giochi verbali.

Quando si arriva invece al livello molare delle strutture narrative il gioco si fa pienamente calviniano. Porzioni di testo, testi autonomi organizzati in macrostrutture (come le raccolte di racconti), cornici e strutture narratologiche costituiscono la materia prima per la produzione di schemi e diagrammi di cui Calvino cerca in continuazione disposizioni a simmetria statica o dinamica.

Dipende da una contrainte narrativa l'idea di un'Odissea con un Ulisse costretto alla sedentarietà, che in

⁶ Giampaolo Dossena, ora in Dossena, *Enciclopedia dei giochi*, UTET 1991, alla voce aiuole). Sui rapporti fra Calvino e Dossena, vedi di Dossena "Sillabarii, lipogrammi e rime per l'occhio" in AA.VV. *Calvino, la letteratura, la scienza, la città*, Marietti 1988.

fondo è una variante paradossale della contrainte narrativa del Barone Rampante sul suo albero.

Una prima idea diagrammatica è quella di un "Hamlet en palindrome" (con l'ordine della fabula capovolto): l'idea delle sequenze leggibili in diverse direzioni verrà esplorata nella lettura calviniana della Colonna Traiana (ora in *Collezione di sabbia*) e nel *Castello dei destini incrociati*.

Già nella progettazione della "decapitazione dei capi" abbiano la variazione strutturale di un tema, come se si trattasse di un esercizio di stile queneaiano portato però non sull'elocutio ma sulla logica del testo:

Le pagine che seguono sono abbozzi di capitoli d'un libro che da tempo vado progettando, e che vorrebbe proporre un nuovo modello di società, cioè un sistema politico basato sulla uccisione rituale dell'intera classe dirigente a intervalli di tempo regolare. Non ho ancora deciso che forma avrà il libro. Ognuno dei capitoli che ora presento potrebbe essere l'inizio d'un libro diverso; i numeri d'ordine che essi portano non implicano perciò una successione.

All'Oulipo Calvino presenta poi il progetto di un libro: *L'incendio della casa abominevole*, fra i cui materiali preparatori disponiamo di un indice analitico con dodici voci in ordine alfabetico: Accoltellare, Diffamare, Drogare, Indurre al suicidio, Legare e imbavagliare, Minacciare con pistola, Prostituire, Ricattare, Sedurre, Spiare, Strozzare, Violentare.

Queste funzioni narrative devono essere distribuite fra quattro personaggi diversi, e si articolano secondo una sintassi di possibilità.

Palomar

Ma l'ossessione del diagramma sarà una costante nella costruzione degli ultimi libri di Calvino. Prendiamo *Palomar*. Come già era successo in molti casi, Calvino

dispone di materiali già scritti, e cerca di immaginarne una sistemazione

Ogni tanto tracciavo delle griglie in cui ogni casella corrispondeva all'incrocio di due temi; e in ogni casella avrei dovuto mettere il titolo d'un pezzo già scritto o ancora da scrivere. Ma questa progettazione che partiva da concetti teorici non poteva funzionare perché il libro accettava di far propri solo testi che avevano dietro di sé un'occasione che mi s'era presentata senza che l'avessi cercata.

Nel caso di Palomar sono sopravvissuti alcuni di questi schemi.

In uno del 3 maggio 1982 abbiamo:

125 brani, griglia 5 x 5 x 5 con 25 titoli di partizioni interne, definiti dall'incrocio di cinque rubriche in orizzontale (Il mondo, L'uomo, Il cosmo, L'eros, Gli altri) e cinque in verticale (Osservazioni, Viaggi, Riflessioni, Immaginazioni, Dialoghi).

Un cruciverba narrativo? Un teatro della memoria?

Più tardi abbiamo uno schema che prevede 39 testi (più 3 introduttivi): 27 nella prima parete (La forma del mondo), 9 nella seconda (Le parole e il silenzio), 3 nella terza (La forma della mente).

Lo schema definitivo realizzerà una forma a simmetria statica. È uno schema ternario: 3 x 3 x 3:

le cifre 1 2 3 che numerano i titoli nell'indice, siano esse in prima, seconda o terza posizione, non hanno solo un valore ordinale ma corrispondono a tre aree tematiche, a tre tipi di esperienza e d'interrogazione che, proporzionati in varia misura, sono presenti in ogni parte del libro.

Gli 1 corrispondono generalmente a un'esperienza visiva, che ha quasi sempre per oggetto forme della natura; il testo tende a configurarsi come una descrizione.

Nei 2 sono presenti elementi antropologici culturali in senso lato, e l'esperienza coinvolge, oltre ai dati visivi, ma anche il linguaggio, i significati, i simboli. Il testo tende a svilupparsi in racconto.

I 3 rendono conto d'esperienze di tipo più speculativo, riguardanti il cosmo, il tempo, l'infinito, i rapporti tra l'io e il mondo, le dimensioni della mente. Dall'ambito della descrizione e del racconto si passa a quello della meditazione.

Se una notte d'inverno un viaggiatore

Anche nel caso del *Se una notte d'inverno...* abbiamo cartelle preparatorie con cataloghi di incipit, e poi griglie che incrociano rubriche con stili, generi per nazionalità e autori da imitare (simili a certe contrainte di Perec, per la Vita Istruzioni per l'uso), elenchi di luoghi e di personaggi.

Ma qui si passa dagli schemi del progetto, come fossero elenchi di ingredienti da mettere in una ricetta, a degli schemi che sono estratti a posteriori dal libro.

Calvino sembra anche preso da un furore autocommentatorio che in un testo in terza persona per i racconti gli faceva scrivere:

Ma anche quando sembra rivisitare la novella ottocentesca, per Calvino quel che conta è un disegno geometrico, un gioco combinatorio, una struttura di simmetrie e opposizioni, una scacchiera in cui caselle nere e caselle bianche si scambiano di posto secondo un meccanismo semplicissimo: come il togliersi o il mettersi gli occhiali nell'Avventura di un miope.

Per il suo romanzo, Calvino enuclea l'idea queneana di variazione di un tema, salvo che come sempre in Calvino il tema non è in sé un racconto ma un intreccio astratto, in attesa di un investimento figurativo:

un personaggio maschile che narra in prima persona si trova a assumere un ruolo che non è il suo, in una situazione in cui l'attrazione esercitata da un personaggio femminile e l'incombere dell'oscura

minaccia di una collettività di nemici lo coinvolgono senza scampo.

Poi spiegherà:

quando il libro era praticamente compiuto e le sue molte giunture obbligate impedivano ulteriori spostamenti, mi è presa la smania di verificare se potevo giustificare concettualmente il suo intreccio, il suo percorso, il suo ordine. Ho tentato vari riassunti e schemi, per mio esclusivo chiarimento personale, ma non riuscivo mai a farli quadrare al cento per cento.

Alcuni di questi schemi, sono stati pubblicati dall'autore in diverse circostanze. Uno, ricavato dal *Sofista* di Platone, propone disgiunzioni binarie nella costruzione della sequenza dei romanzi incorniciati nel romanzo. Un secondo, inviato a una rivista semiotica francese e mai fatto pubblicare in italiano, rivede in forma "fumista" la struttura del quadrato semiotico di Greimas, aggiungendo un gioco combinatorio progressivo, e riguarda i rapporti fra Lettore, Lettrice e gli altri personaggi dei capitoli che incorniciano i romanzi: il titolo corrisponde a un sintomatico omaggio a Raymond Rousset⁷.

Le città invisibili

Quello delle *Città invisibili* è forse l'esempio massimo di diagrammatizzazione della scrittura. La genesi del testo incomincia dalla cornice narrativa, e da subito produce schemi e appunti poi sviluppati con stesure intervallate anche da periodi lunghi:

era diventato un po' come un diario che seguiva i miei umori e le mie riflessioni: tutto finiva per trasformarsi

⁷ Italo Calvino, "Comment j'ai écrit un des mes livres", Actes sémiotiques - Documents, n.51, 1984; cfr. Raymond Rousset, "Comment j'ai écrit certains de mes livres".

in immagini di città: i libri che leggevo, le esposizioni d'arte che visitavo, le discussioni con gli amici.

Si tratta di un gioco di simulazione e di mascheramento: Calvino "fa come se". Scrive un diario come se le cose che gli succedono e i pensieri che ne trae fossero progetti di città immaginarie.

I giochi di mascheramento per Caillois hanno uno statuto speciale, poiché costituiscono un'alternativa binaria rispetto agli altri giochi. Nella definizione cailloisiana del gioco il gioco è un'attività regolata *oppure* un'attività fittizia. I bambini che giocano agli indiani non seguono tanto un assieme di regole quanto un andamento regolare. In altri termini potremmo dire che i giochi di mascheramento e simulazione non sono grammaticalizzati ma testualizzati.

Questa scrittura che segue una simulazione (ogni pensiero come progetto di una città) si sottopone poi a un processo di grammaticalizzazione quando Calvino incomincia a pensare di radunare i testi in un libro. Scatta così quella che Mario Barenghi chiama la "contrainte combinatoria"⁸: un lavoro di risistemazione dei testi sotto rubriche variamente arrangiate, che finirà per produrre uno schema in cui compariranno cinquantacinque città (come nella *Repubblica* di Tommaso Moro), più altri nove capitoli (i dialoghi fra Marco Polo e Kublai Khan) per un totale di 64 testi (con implicito rinvio al numero di caselle sulla scacchiera).

L'ordinamento di questi testi, però, non segue una tabella piana e statica: le rubriche entrano ed escono dalla scacchiera in modo progressivo, seguendo un andamento dinamico che Claudio Milanini ha riassunto in uno schema a scalare, romboidale, che Italo Calvino aveva approvato.

Lo stato di quiete assicurato dalla simmetria iniziale (undici rubriche di cinque città l'una) è agitato dalla struttura a scalare: come un attacco progressivo sulla scacchiera, o come un volo di uccelli nel cielo, la freccia del diagramma si incunea nello schema e lo dinamizza.

⁸ Barenghi, cfr nota a *Le città invisibili*, in Calvino, *Romanzi e racconti*, cit.

Castello dei destini incrociati

Con il *Castello dei destini incrociati* si coglie infine l'idea calviniana che il diagramma assicuri una forma di *consistency* alla macrostruttura testuale.

Nel gioco di parole, a livello molecolare, abbiamo le lettere che si associano a formare parole. Il gioco associativo, a livello alfabetico e/o fonetico, produce un senso quando incontra l'articolazione lessicale e frastica.

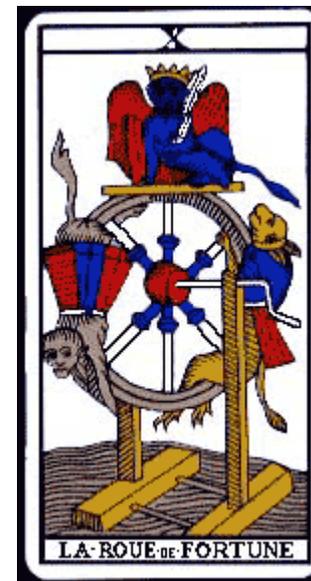
Nel gioco narrativo, a livello molare, le unità di base possono essere testi già formati che si devono organizzare in una macrostruttura: il libro.

Cos'è un libro?

Ma tutte queste pagine non facevano ancora un libro. Un libro (io credo) è qualcosa con un principio e una fine (anche se non è un romanzo in senso stretto), è uno spazio in cui il lettore deve entrare, girare, magari perdersi, ma a un certo punto trovare un'uscita, o magari parecchie uscite, la possibilità d'aprirsi una strada per venirne fuori.

I capitoli sono pagine scritte. La ricerca di una loro disposizione strutturata è il modo per conferire loro un'identità macrotestuale che non risulti dalla semplice somma delle loro individualità.

Nel lavoro sui tarocchi, Italo Calvino incomincia con i tarocchi di Marsiglia (1761). L'idea è che ogni carta contenga una funzione narrativa possibile, e che la loro sequenza possa dar vita a un possibile racconto. L'incrocio dei diversi racconti avrebbe dovuto produrre il libro. Calvino parte dalla stesura dei racconti e non riesce però a costruire con i racconti già preparati una struttura che lo convinca.



Quando riceve la proposta di lavorare sul mazzo dei tarocchi viscontei, cambia approccio, e prevede lo schema già quando incomincia a scrivere i primi testi:

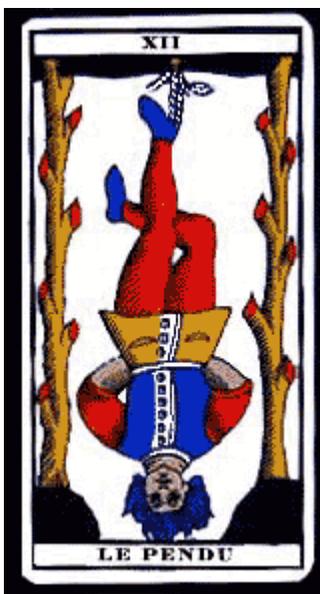
mi fu facile così costruire l'incrocio centrale dei racconti del mio "quadrato magico". Intorno, bastava lasciare che prendessero forma altre storie che s'incrociavano tra loro, e ottenni così una specie di cruciverba fatto di figure anziché di lettere, in cui per di più ogni sequenza si può leggere nei due sensi. Nel giro di una settimana il testo del Castello.. era pronto per essere pubblicato.

Ritornando al progetto sul primo mazzo di tarocchi, non riuscirà più a ottenere una disposizione convincente e si dovrà accontentare di uno schema lacunoso e precario.

...sentivo che il gioco aveva senso solo se impostato secondo certe ferree regole; ci voleva una necessità generale di costruzione che condizionasse l'incastro d'ogni storia nell'altra, se no tutto era gratuito.

Dichiarerò la sconfitta in una lettera a Mario Lavagetto: "hanno vinto i tarocchi, non si sono lasciati ridurre a servire da macchina".

Quello che è successo è che la contrainte è andata oltre al punto di stimolazione della creatività e ha finito per soffocare il gioco: la paidia non si è lasciata ingabbiare dal ludus: a questa sconfitta in realtà Italo Calvino non si rassegnerà mai del tutto, e sappiamo che di tanto in tanto riprenderà in mano lo schema per aggiustarlo, senza mai arrivare a risolvere il puzzle.



Contemplare

Calvino aveva scritto la storia di uno scrittore che voleva scrivere un romanzo a partire dai tarocchi, e a una certa fase del progetto aveva pensato di farne una storia *en abyme*:

Non so da quanto tempo sto rinchiuso con gli occhi fissi sul tavolo ricoperto di rettangoli multicolori. Ormai non mi preoccupano più le giornate che passano, ciò che succede fuori, la parte che potrei avere io - chissà perché io - nelle cose che succedono; so che tutte le vie mi sono escluse tranne questa di contemplare le combinazioni di queste figure. Contemplare: cioè comprendere contenere ammettere tra le cose possibili o pensabili. Chi mi vede - le rare persone che il caso spinge fino a questa stanza - mi crede intento a "farmi le carte", a leggere i segreti del mio destino, come se fossi uno dei tanti che non riescono a liberarsi dall'angoscia d'un avvenire. Invece, nulla è più lontano dal mio pensiero; non aspetto più nulla per me, da molto tempo; questo quadrilatero di carte che continuo a disporre sul tavolo tentando sempre nuovi accostamenti non riguarda me o qualcuno o qualcosa in particolare, ma il sistema di tutti i destini possibili, di tutti i passati e i futuri, è un pozzo che contiene tutte le storie dal principio alla fine tutte in una volta.

Nessuno è riuscito finora a capire quello che faccio. Dicono: "Allora hai scoperto il segreto per tirare le carte? Mi sai dire l'avvenire?" Mi vedono consultare i trattati dei cartomanti, e non sanno che mi servono solo come dizionari, con l'utilità limitata che i dizionari hanno nel risvegliare rare associazioni di parole fuori dalle definizioni insufficienti e ridondanti. Se spiego che non pratico la cartomanzia né per me né per gli altri, non mi credono; a tutti, appena i loro occhi si posano su questa successione d'allegorie ambigue, di rebus allusivi, viene spontaneo il desiderio di stabilire un rapporto fra sé e il caso, tra sé e la perdita continua di sé nel tempo e nelle cose. A me questo desiderio non tocca, non è la frana degli sbriciolati detriti delle esistenze che io contemplo nell'ordine delle carte ma qualcosa di ben più importante: i modelli senza i quali il vissuto e il vivibile non potrebbero essere pensati.

Alla fine di una delle sue più peculiari avventure di scrittore, Calvino trova un gioco di parole. Il gioco di parole contenuto nelle potenzialità del verbo "contemplare".

E' un verbo poco amato, poiché sembra parlarci di un atteggiamento passivo nei confronti del mondo. Ma in questo testo, che parla di un'ossessione ludica, della nevrosi di voler organizzare un modello simmetrico del mondo, "contemplare" recupera le sue possibilità semantiche.

Apriamo un dizionario italiano:

1. guardare a lungo con interesse e specialmente con ammirazione, raccoglimento, e simili
2. considerare, prevedere, prendere in esame
3. meditare problemi, argomenti o questioni di natura filosofica o religiosa.⁹

Abbiamo dunque una contemplazione del soggetto e una dell'oggetto. Il soggetto contempla una figura e la figura contempla dei propri soggetti, li comprende e li propone all'attenzione come possibilità di articolazione di un discorso.

Il dizionario propone anche l'etimologia del verbo "contemplare"

contemplare: trarre qualche cosa nel proprio orizzonte; da *templum*, spazio o circolo di osservazione che l'augure descriveva col suo lituo per osservare nell'interno di esso il volo di uccelli.

Questo stormo augurale assomiglia alla disposizione di organismi in una struttura, e alla morfologia a freccia che prendono alcuni dei diagrammi a simmetria dinamica all'interno degli schemi dagli indici di Calvino.

Griglie, diagrammi, quadrati, castelli di carte...: l'immaginazione di Calvino partiva magari da una figura incongrua, da un'associazione di un oggetto e un concetto,

una sovrapposizione che produce non una narrazione, ma una molteplicità di narrazioni, molteplicità che andrà a sua volta sistemata in un diagramma.

La questione del gioco, l'adesione di Calvino all'Oulipo, i rapporti che la sua scrittura intrattiene con la figura e con il diagramma sembrano tutti parti di una più generale considerazione sulla dimensione progettuale dell'opera. La conciliazione dell'anima di scrittore con quella di pensatore produce anche forme di gioco nevrotico e compulsivo, che estraggono la scrittura dalla figura e il diagramma dalla scrittura, con l'idea che non è possibile rinunciare alla ricerca di un ordine del mondo, anche se questo ordine non potrà che risultare convenzionale, insensato, precario. Un diagramma convenzionale che rielabora una quantità di figure del mondo. Uno schema di gioco che risulta da un puntiglio, i cui motivi sono remoti nel tempo e sproporzionati alle sue stesse conseguenze. E' lo stesso puntiglio che manteneva il Barone Rampante sul proprio albero: distaccato dalla superficie del mondo, e a lei sempre distaccatamente fedele.

⁹ lo Zingarelli 2004, Zanichelli.

