

**«Un mondo dove tutte le parole e le figure diventassero vere, presenti»:
Italo Calvino e i tarocchi**

Gianni Cimador

Come ha documentato Laura Di Nicola, nella biblioteca romana di Italo Calvino i libri sui tarocchi erano collocati vicino a quelli su alchimia, occultismo, spiritismo: si tratta di un interesse che coltivavano anche il padre dello scrittore, mazziniano e massone, e il nonno, l'«italianissimo» GioBernardo, che aveva partecipato alla presa di Roma del 1870, anche lui massone, che risulta, con lo zio GioBattista, tra i fondatori, nel 1874, della loggia Liguria, la prima del Grande Oriente d'Italia a Sanremo.

L'origine della fascinazione nei confronti degli emblemi e delle loro potenzialità trasformative, che sin dagli esordi ha caratterizzato lo scrittore, va sicuramente ricercata anche nei numerosi simboli presenti nella casa dei vecchi Calvino, dove sopra le porte c'erano squadre, compassi, rami d'acacia e altre figure nelle quali si esprimeva un culto della razionalità, di cui il padre di Calvino, Mario, nato a Sanremo nel 1875 nella villetta Terralba, era un infaticabile fautore, anche attraverso il suo lavoro di agronomo: dopo la laurea in Scienze Agrarie nel 1899 a Pisa, nel 1901 vince il concorso per la cattedra ambulante di Agricoltura a Imperia e quando nasce Italo, nel 1923, si trova con la moglie Eva Mameli a Cuba, dove dirige una stazione sperimentale di floricultura, prima di tornare in Italia nel 1925, quando a Villa Meridiana, luogo incantato dell'infanzia di Calvino e del fratello Floriano a Sanremo, fonda la stazione Orazio Raimondi, continuando a sperimentare ibridazioni tra diverse specie di fiori e di tuberi.

Mario Calvino, che dal punto di vista politico oscillava tra Mazzini e l'anarchismo di Kropotkin, un «socialismo di impronta insieme evoluzionistica e massonica», con venature superomistiche derivate dalle letture di Emerson, Nietzsche, Reclus, era un pioniere nell'ambito scientifico, ma nello stesso tempo aveva un temperamento impulsivo e romantico, che lo portava a sognare nuovi e grandi traguardi della ricerca e a progettare cose tangibili per raggiungerli. Più austera e rigorosa era, invece, la madre di Calvino, prima donna in Italia a conseguire, nel 1915, la libera docenza in Botanica presso l'Università di Pavia, appassionata, come il marito, di «sfide scientifiche e civili» e della quale lo scrittore ci dà un ritratto icastico nel racconto *La strada di san Giovanni* (1962): «Che la vita fosse anche spreco, questo mia madre non l'ammetteva: cioè che fosse anche passione. Perciò non usciva mai dal giardino etichettato pianta per pianta, dalla casa tappezzata di buganvillea, dallo studio col microscopio sotto la campana di vetro e gli erbari. Senza incertezze, ordinata, trasformava le passioni in doveri e ne viveva».

Anche se Calvino sottolinea che «L'unico modo per un figlio per non essere

schiacciato da personalità così forti era opporre un sistema di difese. Il che comporta anche delle perdite: tutto il sapere che potrebbe essere trasmesso dai genitori ai figli viene in parte perduto», indubbiamente da Mario ed Eva Mameli derivano la fiducia nel potere razionale, etico e sociale della conoscenza scientifica, la tendenza alla classificazione enciclopedica dei fenomeni e a usare un linguaggio basato sull'esattezza e la precisione terminologica, dalle quali dipende la "visibilità" delle cose, ovvero la possibilità di conoscerle. C'è, quindi, un *fil rouge* che collega le origini dello scrittore ai concetti che svilupperà nelle *Lezioni americane*, il libro uscito postumo con gli appunti per le lezioni che Calvino, morto in seguito a un ictus cerebrale nel 1985, avrebbe dovuto tenere all'Università di Harvard, dove riemerge l'interesse di Calvino verso gli emblemi, strettamente intrecciato a quello verso la scrittura: «Forse più che le parole e il concetto è stata la suggestione degli emblemi ad attrarmi. Ricorderete quello del grande editore umanista veneziano, Aldo Manuzio, che su ogni frontespizio simboleggiava il motto *Festina lente* in un delfino che guizza sinuoso attorno a un'ancora. L'intensità e la costanza del lavoro intellettuale sono rappresentate in quell'elegante marchio grafico che Erasmo da Rotterdam commentò in pagine memorabili. Ma delfino e àncora appartengono a un mondo omogeneo d'immagini marine; e io ho sempre preferito gli emblemi che mettono insieme figure incongrue ed enigmatiche come rebus. Come la farfalla e il granchio che illustrano il *Festina lente* nella raccolta d'emblemi cinquecenteschi di Paolo Giovio, due forme animali entrambe bizzarre ed entrambe simmetriche, che stabiliscono tra loro un'inattesa armonia». La potenzialità narrativa degli emblemi si rivela tanto maggiore quanto più enigmatico risulta l'accostamento delle figure che compongono il marchio grafico.

Sempre in *La strada di San Giovanni*, in cui Calvino fa un bilancio della sua giovinezza e parla del rapporto con il paesaggio ligure, fondamentale per la configurazione della sua immaginazione sin dai primi anni di vita consapevole, si trovano tracce dell'orientamento laico e massonico del padre (che nel 1917 aveva raggiunto il grado più elevato del rito scozzese antico e accettato, il cui motto era "Ordo ab Chao", che diventerà, su un altro piano, una sorta di *mantra* nel percorso di Calvino), quando lo scrittore racconta che «La tavola dove si posava la frutta e la verdura e si riempivano le ceste da portare giù, era sotto il fico, a fianco dell'antico casolare di Cadorso [...] con ancora la traccia sbiadita, sopra la porta del simbolo massonico che i Calvino mettevano sulle loro case»: nonostante le influenze familiari, soprattutto da parte paterna, Italo e Floriano non ricevono un'educazione massonica, anche se è forte la suggestione di certi simbolismi e delle loro valenze conoscitive, trasferita poi in ambito letterario.

A proposito del rapporto con il padre e del potere "emblematico" e trasformativo delle immagini, è significativo anche quanto Calvino scrive sempre in *La strada di San Giovanni*: «Capite come le nostre strade divergevano, quella di mio padre e la mia. Ma anch'io, cos'era la strada che cercavo se non la stessa di mio padre scavata nel folto di

un'altra estraneità, nel sopramondo (o inferno) umano, cosa cercavo con lo sguardo negli androni male illuminati nella notte (l'ombra di una donna, a volte, vi spariva) se non la porta socchiusa, lo schermo del cinematografo da attraversare, la pagina da voltare che immette in un mondo dove tutte le parole e le figure diventassero vere, presenti, esperienza mia, non più l'eco di un'eco di un'eco».

In un articolo su «L'Espresso» del 17 agosto 1986 (*Calvino, in che senso?*), Antonio Tabucchi conclude che «come per Joyce il volto misterioso della vita si manifesta per epifanie, per Calvino la luce dell'illuminazione sembra accendersi per emblemi»: la centralità del mondo figurale nella dimensione narrativa di Calvino rimanda allo spirito che animava Ariosto e Giordano Bruno, ancora immuni dalle vertigini barocche e convinti che la chiave della conoscenza universale fosse a portata di mano dell'intelligenza umana e si nascondesse in simboli e immagini, capaci di racchiudere il molto nel poco e di introdurre la mente umana in un livello più profondo della realtà. Nello stesso tempo, Calvino insegue la "leggerezza" e felicità di racconto che da bambino, prima che i libri, gli suggerivano i fumetti con il loro linguaggio grafico ispirato alla stilizzazione riduttiva: nella lezione sulla *Visibilità* lo scrittore rileva che «Il mio mondo immaginario è stato influenzato per prima cosa dalle figure del "Corriere dei piccoli" che pubblicava in Italia i più noti comics americani del tempo: Happy Hooligan, The Katzenjammer Kids, Felix the cat, Maggie and Jiggs».

Quello in cui si muove Calvino è quindi un immaginario figurale molto ampio ed eterogeneo, che attraversa le varie arti e supera i paletti disciplinari, con l'obiettivo, enunciato nelle *Lezioni americane*, di «una possibile pedagogia dell'immaginazione che abitui a controllare la propria visione interiore senza soffocarla e senza d'altra parte lasciarla cadere in un confuso, labile fantasticare, ma permettendo che le immagini si cristallizzino in una forma ben definita, memorabile, autosufficiente, "icastica"»: in questo senso, i fumetti, attraverso il «potere di suscitare figure», acquistano un'evidenza immediata e liberano la possibilità di «pensare per immagini», mettendo il mondo in cornice e arginando il regno dell' "informe", del "continuo", dell'"inclassificabile".

Nella prosa imagocentrica di Calvino, come l'ha definita Franco Ricci, la componente fantastica dell'*inventio* si fonde, come nei tarocchi, con quella geometrica e tassonomica della *dispositio*: è un equilibrio che lo scrittore individua anche nell'*Orlando furioso* di Ariosto, ammirato per la «struttura sfaccettata ma sempre riconducibile a figure lineari d'una geometria dei sentimenti e dei destini, d'un'algebra delle avventure umane».

Sin dalla trilogia dei *Nostri antenati*, composta da *Il visconte dimezzato* (1952), *Il barone rampante* (1957) e *Il cavaliere inesistente* (1959), Calvino è affascinato dall'evidenza icastica degli stemmi e degli emblemi: nel 1980, introducendo l'edizione inglese della trilogia, lo scrittore spiega che «il racconto nasce dall'immagine, non da una tesi che io voglia dimostrare; l'immagine si sviluppa in una storia secondo una sua

logica interna; la storia prende dei significati, o meglio: intorno all'immagine s'estende una rete di significati che restano sempre più fluttuanti, senza imporsi in un'interpretazione univoca e obbligatoria. Si tratta più che altro di temi morali che l'immagine centrale suggerisce e che trovano un'esemplificazione anche nelle storie secondarie».

Anche nella lezione sulla *Visibilità*, Calvino sottolinea che, quando ha iniziato a scrivere storie fantastiche, «l'unica cosa di cui ero sicuro era che all'origine d'ogni mio racconto c'era un'immagine visuale. Per esempio, una di queste immagini è stata un uomo tagliato in due metà che continuano a vivere indipendentemente; un altro esempio poteva essere il ragazzo che s'arrampica su un albero e poi passa da un albero all'altro senza più scendere in terra; un'altra ancora un'armatura vuota che si muove e parla come ci fosse dentro qualcuno»: da un punto di vista junghiano, si tratta di immagini proiettive, la cui essenza ci è ignota, che rappresentano la psiche e che problematizzano un conflitto interiore e la necessità di un cambiamento di stato, del passaggio verso un livello superiore della coscienza.

Nel caso del *Barone rampante*, il fratello del protagonista Cosimo Piovasco di Rondò racconta un atto di ribellione che diventa scelta di vita, un percorso di formazione e di maturazione nel tentativo di passare dal caos del mondo a un ordine fondato sulla ragione e su una visione etica della vita: il bosco diventa una sorta di tempio, un luogo separato dal mondo nel quale raggiungere, attraverso la meditazione, un cambiamento della condizione umana, e il cielo che lo sovrasta, nel quale Cosimo sparisce, rappresenta un ulteriore passaggio di stato, proprio come l'iniziazione ai Misteri.

Cosimo ha compreso che «per essere con gli altri veramente, la sola via era d'essere separato dagli altri», estraneo a ogni fanatismo, sulla scorta di Voltaire e di Fichte che, nelle *Lezioni sulla massoneria* (1802-1803), afferma che solo «uscendo dalla società» e superando gli svantaggi di una «cultura unilaterale» è possibile diventare uomini finalmente liberi e di buoni costumi. La rivoluzione è quindi prima di tutto una rivoluzione interiore, la vita va vissuta come ricerca di sé, per dare senso e significato al caos irrazionale che ci circonda.

Il periodo in cui Calvino scrive *Il castello dei destini incrociati* e *Le città invisibili*, pubblicati nel 1973, è quello in cui i tarocchi influenzano di più la narrativa di Calvino: siamo agli inizi della fase strutturalista dello scrittore, iniziata dopo i seminari di Greimas a Parigi nel 1967 e di Paolo Fabbri che, nel luglio del 1968, durante un seminario all'Università di Urbino, tiene una relazione dal titolo *Il racconto della cartomanzia e il linguaggio degli emblemi*. Calvino ha sempre ritenuto consono ai propri interessi il quadrato semiotico di Greimas, anche quando scriverà *Se una notte d'inverno un viaggiatore* (1979) e quando, nel 1983, pubblica per la Bibliotheque Oulipienne l'autocommento *Comment j'ai écrit un des mes livres*, dove il libro viene scomposto in una serie di quadrati, accompagnati da quartine esplicative. Un'altra

influenza è quella della *Morfologia della fiaba* di Vladimir Propp, che scompone le fiabe in 31 funzioni narrative da cui si generano tutte le fiabe possibili attraverso combinazioni praticamente illimitate.

Calvino raggruppa in dittico il testo pubblicato nel 1969 da Franco Maria Ricci in un volume sui tarocchi viscontei (il mazzo miniato da Bernardo Bembo per i duchi di Milano alla metà del Quattrocento) e un secondo, *La taverna dei destini incrociati*, iniziato ancora prima, per il quale lo scrittore si serve del mazzo stampato a Marsiglia nel 1761, assai diffuso e ancora in uso, dove puntualmente una didascalia indica il numero progressivo e il nome di ciascun arcano (ad eccezione della Morte, sulla quale, scaramanticamente, l'incisore tace, lasciando solamente il numero XIII). La vicenda è quella di un gruppo di persone che non si conoscono e che si ritrovano a dover passare la notte in uno strano castello: sono stati misteriosamente privati della parola, ma sono vogliosi di raccontare ciascuno la propria storia, servendosi di un mazzo di tarocchi, che richiede uno sforzo di interpretazione, di disambiguazione da parte degli astanti narratori. Le narrazioni, con altrettante messe in tavola di nuove carte, si susseguono fino all'esaurimento del mazzo, come in un cruciverba, con sempre più numerosi incroci di storie e destini. Finite le carte, non sono finite le storie: le serie possono essere lette (e narrate) anche all'inverso, o a zig zag, o con moto binario, generando nuove e diverse trame.

I tarocchi vengono usati da Calvino per le loro qualità di micro-narrazioni, al contempo icastiche e ambigue. L'operazione rinvia alla passione per l'arte combinatoria, che Calvino ha cominciato a sviluppare grazie ai fumetti letti durante l'infanzia: «Passavo le ore percorrendo i cartoons d'ogni serie da un numero all'altro, mi raccontavo mentalmente le storie interpretando le scene in diversi modi, producevo delle varianti, fondevo i singoli episodi in una storia più ampia, scoprivo e isolavo e collegavo delle costanti in ogni serie, contaminavo una serie con l'altra, immaginavo nuove serie in cui personaggi secondari diventavano protagonisti».

Oltre ai fumetti, Calvino pensa all'*Ars magna* del missionario catalano Raimondo Lullo, un trattato del XIII secolo che afferma l'unità del sapere e del cosmo, riscoperto nel Cinquecento, un secolo nel quale simboli e immagini vengono esaltati come vettori della memoria. Diffusasi presto nei circoli intellettuali di Francia, Italia e Germania, l'*ars combinatoria* di Lullo sostiene la possibilità che la logica possa fungere da chiave alla realtà universale, a patto di disporre le nozioni e le scienze in un modo che corrisponda all'ordinamento stesso del cosmo: in tal senso, la mnemotecnica diventa indispensabile al corretto funzionamento della logica, permettendo di ricondurre l'enciclopedia del creato a una lingua perfetta, artificiale e simbolica, composta da un pulviscolo di segni che si possono associare, combinare, moltiplicare, tanto da consentire «Una diretta lettura dell'alfabeto impresso dal creatore sulle cose».

Costruire una "macchina universale" o "chiave" della realtà è anche l'obiettivo di Giulio Delmino che nel trattato *Idea del Theatro* (1544) racchiude le istruzioni per

costruire una struttura di legno, composta da un palco destinato allo spettatore e da sette ordini di gradinate sulle quali disporre le figure, i simboli, le cabale della conoscenza universale. Nel 1590 il giurista Jean Bodin pubblica a Lione *l'Universae naturae theatrum*, un testo che operava compiutamente l'identificazione tra *dispositio* e memoria: l'arte mnemotecnica è ormai subordinata al progetto ambizioso di giungere a un'enciclopedia totale. Non troppo diversi sono gli obiettivi di Calvino nel *Castello dei destini incrociati*, dove le storie del mito e della letteratura vengono sintetizzate in catene di immagini assieme emblematiche ed enigmatiche: simbolismo, allegorismo, esemplarismo erano stati al centro dell'*ars menmotecnica* già nel Quattrocento, quando un approccio in senso lato cabalistico spinse personaggi come Pico della Mirandola, Marsilio Ficino, Giovambattista Della Porta e Andrea Alciato a scoprire il mondo degli emblemi, della scrittura geroglifica (dall'Egitto) e degli ideogrammi (dall'Oriente).

Forte è inoltre l'influenza in Calvino del Leibniz della *Dissertatio de arte combinatoria* (1666), che concepisce i caratteri della lingua universale come composti di figure geometriche, segni chimici e pitture alla maniera degli egizi e dei cinesi, dunque da geroglifici: per il filosofo di Lipsia l'assimilazione di tale linguaggio apriva le porte all'apprendimento dell'enciclopedia universale. I tarocchi entrano nell'immaginario degli eruditi grazie a nove volumi intitolati *Le monde primitif, analysé et comparé avec le monde moderne* (1775-1784), nel primo dei quali Antoine Court de Gébelin inserisce la trattazione *Du Jeu des Tarots* dove, per la prima volta, si sostiene che le carte dei tarocchi sono di origine egizia e vanno considerate come un libro scritto in geroglifici, che condensa la sapienza millenaria delle civiltà antiche. Compilatore di questo libro sarebbe stato Toth, l'incarnazione locale di Mercurio, considerato uno dei primi re d'Egitto, mitico legislatore, inventore della parola e dei geroglifici.

I ventidue Arcani maggiori sarebbero dunque il Libro di Toth, miracolosamente salvato allo scempio della storia, un «libro muto», una «Bibbia per immagini», come scrive Gerard van Rijnberk, che nel 1947 fu forse il primo a studiare i tarocchi con i metodi dello storico, del filologo e dell'iconologo. Di Toth- Mercurio, Calvino parlerà nella lezione americana sulla *Rapidità*, al momento di tirare le somme sul percorso svolto nelle prime due lezioni: «Tutti i temi che ho trattato questa sera, e forse anche quelli della volta scorsa, possono essere unificati in quanto su essi regna un dio dell'Olimpo cui io tributo un culto speciale: Hermes-Mercurio, dio della comunicazione e delle mediazioni, sotto il nome di Toth inventore della scrittura». Se i tarocchi sono il libro di Toth, il *Castello dei destini incrociati* sarà a sua volta il libro di Mercurio, il dio dal temperamento portato agli scambi e ai commerci, nume tutelare di ogni metamorfosi.

Come suggerisce il capitolo finale della *Taverna, Tre storie di follia e distruzione*, che intreccia le storie di Amleto, Macbeth e Re Lear, anche il libro di Calvino si

presenta come un teatro del mondo, che si sforza di risolvere in un sistema finito di immagini una totalità inesauribile. Le immagini si trasformano nel *Castello in dramatis personae*: la scacchiera, che ritroveremo nelle *Città invisibili*, e il mazzo di carte da gioco erano strumenti consueti nell'esercizio della mnemotecnica. Calvino ci mostra *in progress* come da un numero finito di unità narrative (i tarocchi) si possano costruire testi in quantità potenzialmente illimitate: come osserva Jodorowsky, «Ciascun Arcano, essendo uno specchio e non una verità di per sé, si tramuta in quello che tu ci vedi dentro. Il Tarocco è un camaleonte».

In questo senso, l'opera equivale a una rivelazione della struttura del mondo, attraverso l'interpretazione di un lettore iniziato (l'anima) che riunisce i pezzi diversi di un rebus: per Calvino i tarocchi sono, come per Éliphas Lévi, «un libro che è un compendio di tutte le scienze e le cui combinazioni infinite sono in grado di risolvere tutti i problemi; un libro che parla facendo pensare; ispiratore e regolatore di tutte le concezioni possibili: forse l'opera maestra dell'anima umana e, senza alcun dubbio, una delle cose più belle che siano giunte a noi dall'Antichità; clavicola universale, vera macchina filosofica che impedisce all'anima di smarrirsi, lasciandole l'iniziativa e la libertà; sono le matematiche applicate all'assoluto, l'alleanza tra il positivo e l'ideale, una lotteria di pensieri rigorosamente esatti come i numeri».

Il desiderio di edificare una mappa allegorica della totalità cosmica trova nel mazzo di tarocchi uno strumento formidabile: nel *Viandante nella mappa* Calvino scrive che «è come se il rappresentare il mondo su una superficie limitata lo retrocedesse automaticamente a microcosmo, rimandando all'idea d'un mondo più grande che lo contiene. Per questo la carta si situa spesso al confine tra due geografie, quella della parte e quella del tutto, quella della terra e quella del cielo, cielo che può essere firmamento astronomico o regno di Dio». Nel mondo del mazzo visconteo, che rappresenta la specularità tra macrocosmo e microcosmo, riappare la Gerusalemme Celeste, sorretta da due putti alati e inscritta in una sfera di cristallo trasparente. L'universo dei tarocchi è quello della cosmologia medievale, della *Commedia* dantesca: il mazzo è una summa enciclopedica del mondo come allora lo si intendeva.

Nel 1962, all'inizio della stagione cosmicomica, Calvino, nel saggio *La sfida al labirinto*, osserva che «quello che oggi ci serve è la mappa del labirinto la più particolareggiata possibile [...]. Oggi cominciamo a richiedere dalla letteratura un'immagine cosmica [...], cioè al livello dei piani di conoscenza che lo sviluppo storico ha messo in gioco». In ogni cartografia c'è una intenzione allegorica: «quel che conta per noi è la sua incidenza nella storia degli uomini; [...] anche di ciò che ora si rifiuta (e forse ha le sue ragioni per rifiutarsi) a un giudizio morale, quel che conta per noi è ciò che ci insegna».

Il desiderio illuministico di fare ordine nel mondo caotico e molteplice costringe gli scrittori a semplificare la complessità, riducendo il macrocosmo a microcosmo, delimitando uno spazio sottratto al divenire, anche se nella modernità novecentesca il

centro è interdetto: come avviene nel *Castello*, sarà il cosmo (il mazzo dei tarocchi) a svelare qualcosa sull'uomo (i commensali, autore compreso), non il contrario. L'universo, un tempo macchina armonica, sembra non potersi più specchiare negli artefatti umani, manca un centro fisso: nel labirinto generato dalla torre di Babele, implosa ogni verticalità, scorgiamo le rovine di un edificio cosmico, quindi il tramonto della sua capacità di orientare il destino degli uomini. In questo senso, al centro del quadrato dei tarocchi si apre una voragine, nella *Taverna* ma anche nel *Castello*: il centro dei quadrati e del mondo è occupata da Orlando, cioè il Matto, la carta zero (termine derivato dall'arabo sifr, ovvero "vuoto").

Attraverso un iper-romanzo che contenga in potenza il mondo, al cui interno si trova un quadrato-mappa-biblioteca, appunto "magico", Calvino si sforza di dare un'immagine del mondo compiuta, opera di un Atlante ormai degradato a Bagatto, non più mago, ma giocoliere o illusionista. Unica forma di conoscenza possibile è il collage, il puzzle, il mosaico incompiuto, immagine di un universo che «è illimitato, cioè non chiuso, aperto in ogni suo punto e direzione a tutto il resto di se stesso». La veste combinatoria del *Castello* è l'equivalente delle combinazioni che l'alchimista provoca negli alambicchi del suo studio: l'interminabile lavoro di riscrittura del romanzo, corredato dagli infiniti spostamenti dei tarocchi da un punto all'altro delle storie e del quadrato, corrisponde ai numerosi tentativi a fondo perduto che l'iniziato deve compiere, prima di giungere alla trasformazione definitiva di sé stesso e della materia.

Non si tratta quindi di abbattere le mura del labirinto o della fortezza, ma di costruire dei micro-labirinti dalla geometria rigorosa, così che l'azione dell'edificare il labirinto e quella di compilarne la mappa (il progetto) coincidano. La figura del labirinto si può ravvisare sia nella cornice (il fitto bosco) sia all'interno delle singole storie, nell'organizzazione dei tarocchi e nella loro lettura/interpretazione. Ma con una significativa differenza: mentre la ricerca esistenziale dei personaggi, come dei lettori, corrisponde a quella di Teseo, interna al labirinto, la ricerca strutturante del narratore è paragonabile al lavoro costruttivo di Dedalo, se ne pone quindi al di fuori.

Il quadrato dei tarocchi diventa così una rappresentazione bidimensionale della totalità, un mappamondo: è una riproduzione in minore dell'universo, una sua *mise en abyme*, intesa come mappa cognitiva ad altissimo potenziale; dal punto di vista grafico, richiama la griglia di meridiani e paralleli che, sovrapposta alla sfera terrestre, la stilizza in senso geometrico, rendendola padroneggiabile dall'uomo. Sempre nell'articolo *Il viandante nella mappa*, Calvino cita un saggio di Francois Wahl per dimostrare che proprio grazie alle coordinate l'uomo è riuscito ad armonizzare cosmo e microcosmo: «La rappresentazione del globo terracqueo comincia soltanto quando le coordinate usate per rappresentare il cielo vengono riferite alla Terra. I parametri celesti (asse polare e piano equatoriale, meridiani e paralleli) trovano il loro punto d'incontro nella sfera terrestre, ossia al centro dell'universo [...]. Già Strabone vedeva la geografia come avvicinamento della terra al cielo. La rotondità della Terra e la

quadratura delle coordinate acquisteranno evidenza in quanto proiezione sul nostro microcosmo dello schema del cosmo».

Il quadrato dei tarocchi rimanda alla Gerusalemme celeste, che era quadrata, modellata a sua volta sul Paradiso Terrestre, che gli astronomi babilonesi identificavano con il quadrato di Pegaso, perché si trovava perfettamente inquadrato fra i punti delle Quattro Tempora, all'epoca in cui i punti equinoziali si trovavano sulla Via Lattea, che sembra essere stato, verso il 5000 a.C., il momento d'origine scelto per il computo del tempo: la Via Lattea diventava allora il ponte tra cielo e terra, e ai quattro capi (solstizi ed equinozi) si trovavano le quattro figure bifronti significanti l'immortalità (Sagittario, Gemelli, Pesci, Vergine con Spica).

Gli antichi immaginavano un tempo in cui il sole e i pianeti si muovevano lungo il medesimo piano, ogni cosa era simmetrica e semplice nell'età dell'oro; poi qualcosa andò storto, ci fu una tragedia originale che mandò fuori sesto l'asse terrestre e con esso l'armonia del cosmo. Il quadrato è quindi l'immagine del mondo prima della colpa e della caduta, prima che l'asse terrestre si scardinasse dal piano dell'eclittica e il tempo cominciasse a scorrere e dirupare: diventa per gli antichi un simbolo del desiderio e della nostalgia, verso un'armonia tra cielo e terra irrimediabilmente perduta. Nelle misure del quadrato, un ricordo di questa armonia si riverbera ancora sulla vita degli uomini: la torre di Babele (le ziggurat) rappresenta il tentativo di saldare nuovamente la dimensione terrestre a quella celeste.

Nello stesso tempo, il quadrato dei tarocchi è assimilabile a una biblioteca, una macchina che produce favole, miti, racconti, un cantiere archeologico. Il desiderio di forma si risolve in senso geometrico, mediante la costruzione di una struttura composta accostando e incrociando le varie strisce (o *strip*, in senso quasi fumettistico) delle singole storie, e al contempo tramite la stilizzazione foresta-castello-biblioteca che ripete, tra l'altro, la pianta concentrica della città di Parigi.

I tarocchi sono un eccezionale strumento figurativo, capace di condensare in una visione sintetica l'inesauribile molteplicità del mondo: è inevitabile pensare ai mitogrammi di cui parla André Leroi-Gourhan in *Tecnica e linguaggio* (1964), che sin dalle pitture parietali dell'antichità sono l'equivalente manuale della mitologia, dove il pensiero si organizza graficamente. Il quadrato funziona infatti come un mitogramma: le carte si dispongono sulla tavola componendo un reticolo pittografico di relazioni e rapporti che diventano leggibili unicamente all'interno di un rito e davanti a un'assemblea di iniziati. Leroi-Gourhan rileva che anche gli uomini preistorici dipingevano sulle pareti miti legati al simbolismo cosmico, derivati dal bisogno di conquistare «un modo di espressione che fissa la vera posizione dell'uomo in un cosmo in cui egli si colloca come centro»: analogamente, nel *Castello* è in gioco la necessità di attingere a miti originari, tramite i quali iniziare un nuovo discorso sull'uomo e sul cosmo.

Nel mitogramma, le figure dipinte sono specchio di un patrimonio collettivo di

cultura, usanze, riti: non c'è posto per l'individualità del cacciatore, del pittore o dello sciamano. Viceversa, ciò che si nasconde nel *Castello* è il destino di un singolo, l'autobiografia del mitografo. Il sogno di Calvino è rifondare l'armonia tra uomo e natura, tra Terra e universo, attraverso un rito cosmogonico, quello allestito attraverso le carte del *Castello* e della *Taverna*, una cosmogonia edificata sui significati molteplici delle immagini combinate: lo scrittore pensa alle cosmologie arcaiche, ma rivede la posizione sul mito ereditata da Pavese, soprattutto dopo la lettura di *Fato antico e fato moderno* di Giorgio de Santillana (1968) che vuole riportare alla luce il metodo razionale che si celava dietro la costruzione delle cosmologie arcaiche, dimostrando che solo un pensiero scientifico poteva edificare simili monumenti di esattezza, misura e complessità.

La tensione enciclopedica di Calvino trova nel quadrato dei tarocchi la figura più adatta a rappresentare il sogno di una conoscenza universale, matematica e padroneggiabile dalla mente dell'uomo, che si trova inserito nel cosmo come un ospite del Fato: è una figura in cui si esprime il sogno di Nimrud-Nembròt, di Dante e in definitiva di Giorgio de Santillana, quello di riavvicinare il cielo e la terra, la storia degli uomini e quella delle galassie, restaurando l'ordine che nella notte dei tempi fu dissestato.

Il ricorso ai tarocchi, e quindi a un repertorio ridotto e costrittivo, ha anche un senso teorico-estetico e vuole mettere in crisi una concezione romantica del "furor" o ispirazione, riconducendo la creazione artistica a operatività combinatoria e a meccanismo tecnico, che sovrimpongono un ordine all'apparente casualità e spontaneità o libertà dei processi d'arte. Negli stessi anni, nel saggio *Cibernetica e fantasmi* (1967), Calvino pensa a un cervello elettronico e alla morte dell'autore a vantaggio del lettore, quando scrive che «La macchina letteraria può effettuare tutte le permutazioni possibili in un dato materiale; ma il risultato poetico sarà l'effetto particolare d'una di queste permutazioni sull'uomo dotato d'una scienza e d'un inconscio, cioè sull'uomo dotato d'una coscienza e d'un inconscio, cioè sull'uomo empirico e storico, sarà lo shock che si verifica solo in quanto attorno alla macchina scrivente esistono i fantasmi nascosti dell'individuo e della società».

Come nel *Furioso* di Ariosto, anche nel *Castello* il movimento nello spazio finisce per coincidere con l'intreccio narrativo, il plot diventa trama: è un libro di destini che si aggrovigliano nello spazio, fino a comporre un'immagine sincronica e unitaria della trama, visibile come un emblema. Allo stile degli emblemi rinviano anche gli arazzi, come emerge nelle prime pagine del *Castello*, quando «Sulla tavola appena sparecchiata, colui che pareva essere il castellano posò un mazzo di carte da gioco. Erano tarocchi più grandi di quelli con cui si gioca in partita o con cui le zingare predicono l'avvenire, e vi si potevano riconoscere a un dipresso le medesime figure, dipinte con gli smalti delle più preziose miniature. Re regine cavalieri e fanti erano giovani vestiti con sfarzo come per una festa principesca; i ventidue arcani Maggiori

parevano arazzi d'un teatro di corte; e coppe denari spade bastoni splendevano come imprese araldiche ornate da cartigli e fregi».

Il simbolismo degli emblemi, come degli stemmi, assume un fondamentale statuto conoscitivo anche nelle *Città invisibili*, dove «Marco Polo non poteva esprimersi altrimenti che con gesti, salti, grida di meraviglia e d'orrore, latrati o chiurli d'animali, o con oggetti che andava estraendo dalle sue bisacce: piume di struzzo, cerbottane, quarzi, e disponendo davanti a sé come pezzi degli scacchi. Di ritorno dalle missioni cui Kublai lo destinava, l'ingegnoso straniero improvvisava pantomime che il sovrano doveva interpretare: una città era designata dal salto d'un pesce che sfuggiva al becco del cormorano per cadere in una rete, un'altra città da un uomo nudo che attraversava il fuoco senza bruciarsi, una terza da un teschio che stringeva tra i denti verdi di muffa una perla candida e rotonda. Il Gran Kan decifrava i segni, però il nesso tra questi e i luoghi visitati rimaneva incerto: non sapeva mai se Marco volesse rappresentare un'avventura occorsagli in viaggio, una impresa del fondatore della città, la profezia di un astrologo, un rebus o una sciarada per indicare un nome. Ma, palese o oscuro che fosse, tutto quel che Marco mostrava aveva il potere degli emblemi, che una volta visti non si possono dimenticare né confondere».

Il punto di partenza è per Calvino quello che Barthes chiama "logothesis", l'invenzione di un linguaggio, in particolare del linguaggio mitico. Il narratore avvia la fabulazione «per sperimentare fino a che punto le parole potevano combinarsi l'uno con l'altra, generarsi una dall'altra: per dedurre una spiegazione del mondo dal filo d'ogni discorso-racconto possibile, dall'arabesco che nomi e verbi, soggetti e predicati, disegnavano diramandosi gli uni dagli altri». Le possibilità implicite nel linguaggio vengono esplorate appunto «combinando e permutando le figure e le azioni e gli oggetti su cui queste azioni si potevano esercitare».

Come nel *Castello* il vuoto al centro della struttura dei Tarocchi assorbe e giustifica tutte le irregolarità del libro, richiamando il Tao, principio creativo che sconvolge la simmetria della mente per mezzo di piccole imperfezioni, così il tassello di legno piallato al quale Marco Polo e Kublai Kan approdano nella loro partita a scacchi ha una forza centrifuga, che rimanda al modello dell'enciclopedia aperta, in cui ogni lettore contribuisce all'edificazione dell'opera: dallo spazio vuoto nasce la conoscenza, alla sintassi si sostituisce la creazione, assegnata a una figura, di cui Barthes direbbe che «non è un soggetto; direttore dell'episodio, non ne è altro che un momento, niente di più che un morfema di reggenza, un operatore di frase. Così il rito non è che una forma di pianificazione; è l'ordine necessario al piacere, alla felicità, all'interlocuzione divina».

Anche nelle *Città invisibili* c'è una tensione a rifare *ex nihilo* l'uomo ricostruendo l'universo attraverso la scrittura ed esplorando, attraverso la scrittura, la struttura della mente. Il sogno di Calvino, come di Fourier, è quello di rifondare l'armonia tra uomo e natura, tra Terra e universo, attraverso un rito cosmogonico, che costruisce un mondo

altrimenti inaccessibile alla scrittura: tutto il reale, assunto in una nuova sfera gnoseologico-contemplativa, appare per essere letto e può essere quindi compreso, padroneggiato.

Bibliografia

- Barthes R., *S/Z. Una lettura di «Sarrasine» di Honoré de Balzac* (1970), trad. it. di L. Lonzi, Einaudi, Torino, 1973.
- Barthes R., *Sade, Fourier, Loyola. La scrittura come eccesso* (1971), trad. it. di L. Lonzi, Einaudi, Torino, 1973.
- Belpoliti M., *L'occhio di Calvino*, Einaudi, Torino, 1996.
- Blakeley D.J., *La torre mistica dei tarocchi* (1974), trad. it. di A. Pollini, Astrolabio, Roma, 1976.
- Calvino I., *Saggi 1945-1985*, a cura di M. Barenghi, 2 voll., Mondadori, Milano, 1995.
- Calvino I., *Lettere 1945-1985*, a cura di L. Baranelli, Mondadori, Milano, 2000.
- Calvino I., *Romanzi e racconti*, a cura di M. Barenghi, B. Falchetto, con una bibliografia degli scritti di I. Calvino a cura di L. Baranelli, 3 voll., Mondadori, Milano, 2005.
- Capra F., *Il Tao della fisica* (1975), trad. it. di G. Salio, Adelphi, Milano, 1982.
- Di Nicola L., *Un'idea di Calvino. Letture critiche e ricerche sul campo*, Carocci, Roma, 2024.
- de Santillana G., *Le origini del pensiero scientifico. Da Anassimandro a Proclo. 600 A.C. – 500 D.C.* (1966), trad. it. di G. De Angelis, a cura di M. Sellitto, Adelphi, Milano, 2023.
- de Santillana G., *Fato antico e fato moderno* (1968), trad. it. di J.R. Wilcock, Adelphi, Milano, 1985.
- Jodorowsky A., Costa M., *La Via dei Tarocchi* (2004), trad. it. di M. Finassi Parolo, Feltrinelli, Milano, 2005.
- Jung C.G., *Psicologia e alchimia* (1944), trad. it. di B. Bazlen, a cura di M.A. Massimello, premessa di L. Aurigemma, Bollati e Boringhieri, Torino, 2006.
- Léroi-Gourhan A., *Il gesto e la parola. Tecnica e linguaggio. La memoria e i ritmi* (1964-1965), trad. it. di F. Zannino, Einaudi, Torino, 1977.
- Lévi É., *Il rituale dell'Alta Magia* (1856), Atanòr, Roma, 1994.
- Propp V. J., *Morfologia della fiaba* (1928), a cura di G.L. Bravo, Einaudi, Torino, 2000.
- Ricci F., *Il visivo in Calvino*, in *Italo Calvino. Enciclopedia: arte, scienza e letteratura*, "Riga" 9, a cura di M. Belpoliti, Marcos y Marcos, Milano, 1995, pp. 283-292.
- van Rijnberk G., *I tarocchi. Storia, iconografia, esoterismo* (1947), trad. it. di P. Pagnoncelli, L'Airone Editrice, Roma, 2009.
- Tabucchi A., *Calvino, in che senso?*, «L'Espresso», 17 agosto 1986, pp. 103-104.
- Turello M., *Ars combinatoria. Sette saggi tra tarocchi e cibernetica*, La Nuova Base,

Udine, 2019.