

da *Il castello dei destini incrociati*, *Storia di Astolfo sulla Luna*

Non potendo usare le parole perché hanno tutti magicamente perduto la favella, gli ospiti del castello ricorrono a un originale sistema per raccontare ciascuno la propria storia: quello di esprimersi mediante le figure stampate sulle carte da gioco. Pescando nel mucchio dei tarocchi e posizionando una carta di fianco all'altra, ogni commensale rivela la propria

identità e di quale sorte sia figlio. L'incrocio dei destini determina un mosaico di avventure che prevedono, dal punto di vista grafico, l'accostamento di parole e immagini, e, come nel caso del personaggio aristocratico di Astolfo, ripercorrono vicende appartenenti alla tradizione della letteratura italiana.

Sul senno di Orlando¹ mi sarebbe piaciuto raccogliere altre testimonianze, soprattutto da colui che del recupero s'era fatto un dovere, una prova per il suo ardire ingegnoso. Avrei voluto che fosse lì con noi, Astolfo. Tra i commensali che ancora non avevano raccontato nulla c'era un tipo leggero come un fantino o un folletto, che ogni tanto saltava su in guizzi e intrilli come se il mutismo suo e nostro fosse per lui un'occasione di divertimento senza pari. Osservandolo m'accorsi che poteva ben essere lui, il cavaliere inglese, e lo invitai esplicitamente a raccontare porgendogli la figura del mazzo che più mi pareva somigliargli: l'ilare impennata del *Cavaliere di Bastoni*. Quel tipetto sorridente avanzò una mano, ma invece di prendere la carta la fece volare con uno scatto dell'indice sul pollice. Ondeggiò come una foglia al vento e si posò sul tavolo verso la base del quadrato.

Ora non c'erano più finestre aperte nel centro del mosaico; e poche carte restavano fuori dal gioco.

Il cavaliere inglese prese un *Asso di Spade*, (riconobbi la Durlindana² d'Orlando rimasta inoperosa appesa a un albero...), l'avvicinò al punto in cui era *L'Imperatore* (raffigurato con la barba bianca e la fiorita saggezza di Carlo Magno in trono...), come accingendosi a risalire con la sua storia una colonna verticale: *Asso di Spade, Imperatore, Nove di Coppe...* (Prolungandosi l'assenza d'Orlando dal Campo Franco, Astolfo fu chiamato da Re Carlo e invitato a sedere a banchetto con lui...) Poi venivano *Il Matto* mezzo straccione e mezzo ignudo con le penne sul capo, e *L'Amore* dio alato che dal piedestallo tortile dardeggia³ gli spasimanti. («Tu certo, Astolfo, sai che il principe dei nostri paladini, Orlando nostro nipote, ha perso il lume che distingue l'uomo e le bestie savie dalle bestie e dagli uomini matti, e adesso corre ossesso i boschi⁴, e cosperso di penne d'uccelli risponde solo al pigolìo dei volatili come se altro linguaggio non intendesse. E manco male⁵ se a ridurlo in questo stato fosse un malinteso zelo nelle penitenze cristiane, nella umiliazione di sé, macerazione del corpo e castigo all'orgoglio della mente, perché in tal caso il danno potrebbe in qualche modo essere bilanciato da un vantaggio spirituale, o comunque sarebbe un fatto di cui potremmo non dico vantarcene ma parlarne in giro senza vergogna, magari scrollando solo un po' il capo, ma il guaio è che alla pazzia lo ha spinto Eros, dio pagano, che più è represso più devasta...»)

1. senno di Orlando: esplicito riferimento al protagonista dell'*Orlando furioso* di Ariosto e all'episodio del viaggio compiuto da suo cugino Astolfo sulla Luna, in sella all'Ippogrifo, per recuperare il senno del paladino, impazzito per Angelica.

2. Durlindana: celebre spada del paladino Orlando, da lui abbandonata insieme

alle altre sue armi dopo essere uscito di senno a causa del tradimento di Angelica, che gli ha preferito l'umile scudiero Medoro.

3. dardeggia: lancia frecce. Riferimento al dio Eros, figlio di Ares e di Afrodite, raffigurato nella mitologia come un fanciullo alato e armato di frecce, con cui

traffugge uomini e dei, scatenando la passione amorosa.

4. corre ossesso i boschi: corre attraverso i boschi come un ossesso. Si immagina che a parlare sia Carlo Magno in persona.

5. manco male: poco male, sarebbe ancora accettabile.

La colonna continuava con *Il Mondo*, dove si vede una città fortificata con un cerchio
30 intorno, – Parigi nella cerchia dei suoi baluardi, stretta da mesi nell’assedio saraceno, – e
con *La Torre*, che rappresenta con verisimiglianza il precipitare dei cadaveri giù dagli
spalti tra getti d’olio rovente e macchine d’assedio all’opera; e così descriveva la situazio-
ne militare (forse con le stesse parole di Carlo Magno: «Il nemico preme ai piedi delle al-
ture di Monte Martire e di Mon Parnasso⁶, apre breccia a Menilmontante e a Monteroglio,
35 appicca incendi alla Porta Delfina e alla Porta dei Lillà...») cui non mancava che un’ulti-
ma carta, il *Nove di Spade*, per chiudersi su una nota di speranza, (così come il discorso
dell’Imperatore non poteva avere altra conclusione che questa: «Solo nostro nipote po-
trebbe guidarci in una sortita che tagli il cerchio di ferro e di fuoco... Va’, Astolfo, rintrac-
cia il senno d’Orlando, dovunque si sia perduto, e riportalo: è la sola nostra salvezza!
40 Corri! Vola!»)

Cosa doveva fare Astolfo? Aveva in mano ancora una buona carta: l’arcano⁷ detto *L’Ere-
mita*, qui rappresentato come un vecchio gobbo con la clessidra in mano, un indovino che
rovescia il tempo irreversibile e prima del prima vede il dopo. È dunque a questo sapiente
o magomerlino che Astolfo si rivolge per sapere dove ritrovare la ragione di Orlando.

45 L’eremita leggeva lo scorrere dei grani di sabbia nella clessidra, e così noi ci accingè-
vamo a leggere la seconda colonna della storia, che era quella immediatamente a sinistra,
dall’alto in basso: *Il Giudizio, Dieci di Coppe, Carro, Luna...*

«È in cielo che tu devi salire, Astolfo,» (l’arcano angelico del *Giudizio* indicava un’a-
scensione sovrumana), «su nei campi pallidi della Luna, dove uno sterminato deposito
50 conserva dentro ampole messe in fila,» (come nella carta di *Coppe*), «le storie che gli uo-
mini non vivono, i pensieri che bussano una volta alla soglia della coscienza e svaniscono
per sempre, le particelle del possibile scartate nel gioco delle combinazioni, le soluzioni a
cui si potrebbe arrivare e non si arriva⁸...»

Per salire sulla Luna, (l’arcano *Il Carro* ce ne dava superflua ma poetica notizia), è con-
55 venzione ricorrere alle ibride razze dei cavalli alati o Pegasi o Ippogrifi⁹, le Fate li allevano
nelle loro stalle dorate per aggiogarli a bighe e a trighe. Astolfo il suo Ippogrifo l’aveva e
montò in sella. Prese il largo nel cielo. La Luna crescente gli venne incontro. Planò. (Nel
tarocco, *La Luna* era dipinta con più dolcezza di come le notti di mezza estate rustici atto-
ri la rappresentino nel dramma di Piramo e Tisbe¹⁰, ma con mezzi altrettanto semplici
60 dall’allegoria...)

Poi veniva *La Ruota della Fortuna*, giusto al punto in cui ci aspettavamo una descrizione
più particolareggiata del mondo della Luna, che ci lasciasse sbizzarrire nelle vecchie fanta-
sie d’un mondo all’incontrario, dove l’asino è re, l’uomo è quadrupede, i fanciulli governano
gli anziani, le sonnambule reggono il timone, i cittadini vorticano come scoiattoli nel muli-
65 nello della gabbia, e quanti altri paradossi l’immaginazione può scomporre e ricomporre.

6. Monte Martire... Parnasso: Montmartre e Montparnasse, luoghi anche oggi simbolo di Parigi.

7. arcano: ognuna delle carte dei tarocchi.

8. le storie... arriva: in realtà nel poema di Ariosto, che fa da modello al racconto di Calvino, si immagina che a finire sulla Luna sia tutto ciò che gli uomini perdono sulla Terra.

9. Pegasi o Ippogrifi: nella mitologia classica, Pegaso è un cavallo alato, figlio di Medusa e Poseidone (► T8, p. 962); an-

che gli Ippogrifi sono cavalli alati, ma con testa d’uccello (dal greco *ippos*, “cavallo”, e *gryps*, “grifone”).

10. Piramo e Tisbe: secondo il mito erano un ragazzo e una fanciulla assiri che si amavano e si scambiavano messaggi attraverso una fessura della parete che divideva le rispettive abitazioni. Poiché appartenevano a famiglie che si odiavano, decisero di fuggire, dandosi appuntamento presso un gelso bianco. Tisbe arrivò per prima. Mentre aspettava l’amato, però, giunse una leonessa

che le strappò il velo, sporcandolo con il sangue di una precedente preda. Al proprio arrivo, Piramo pensò che Tisbe fosse stata aggredita e si uccise, trafiggendosi con la spada ai piedi del gelso. Cesato il pericolo, Tisbe ritornò sul luogo dell’appuntamento e trovò Piramo morto. Decise così, a sua volta, di morire accanto a lui, colpendosi con la medesima spada, non prima, però, di aver pregato gli dei di far diventare rossi i fiori del gelso. La loro storia è narrata da Ovidio nelle *Metamorfosi* (IV, vv. 55-166).

Astolfo era salito a cercare la Ragione nel mondo del gratuito, Cavaliere del Gratuito egli stesso. Quale saggezza trarre per norma della Terra da questa Luna del delirio dei poeti? Il cavaliere provò a porre la domanda al primo abitante che incontrò sulla Luna: il personaggio ritratto nell'arcano numero uno, *Il Bagatto*, nome e immagine di significato contro-

70

verso ma che qui pure può intendersi – dal calamo¹¹ che tiene in mano come se scrivesse – un poeta.

Sui bianchi campi della Luna, Astolfo incontra il poeta, intento a interpolare nel suo or-

75

dito le rime delle ottave, le fila degli intrecci, le ragioni e sragioni. Se costui abita nel bel mezzo della Luna, – o ne è abitato, come dal suo nucleo più profondo, – ci dirà se è vero che essa

80

contiene il rimario universale delle parole e delle cose, se essa è il mondo pieno di senso, l'opposto della Terra insensata.

«No, la Luna è un deserto,» questa era la risposta del poeta, a giudicare dall'ultima carta

scesa sul tavolo: la calva circonferenza dell'*Asso di Denari*, «da questa sfera arida parte ogni discorso e ogni poema; e ogni viaggio attraverso foreste battaglie tesori banchetti alcove ci

riporta qui, al centro d'un orizzonte vuoto.»

11. calamo: piccola canna appuntita usata dagli antichi per scrivere.

○ ANALISI DEL TESTO

Una riscrittura del poema ariostesco

Nella personale riscrittura che nel *Castello dei destini incrociati* Calvino fa del capolavoro di Ariosto – tre anni prima, nel 1970, aveva pubblicato per Einaudi *Orlando furioso di Ludovico Ariosto raccontato da Italo Calvino* –, il viaggio di Astolfo sulla Luna rappresenta uno degli episodi più noti e accattivanti. Anche qui, come già nel poema rinascimentale, le sorti della guerra contro i musulmani sono incerte senza l'apporto del paladino Orlando e Carlo Magno incarica Astolfo di mettersi in **viaggio per recuperare il senno** perduto del valoroso nipote. Mentre nell'opera cinquecentesca era l'apostolo Giovanni a indicare il luogo dove ritrovare la ragione smarrita di Orlando, qui funge da suggeritore *L'Eremita* (rr. 41-42).

La Luna come luogo del ribaltamento

Calvino fa della Luna il luogo del ribaltamento: un territorio sconosciuto e sensazionale, *dove l'asino è re, l'uomo è quadrupede, i fanciulli governano gli anziani, le sonnambule reggono il timone, i cittadini vorticano come scoiattoli nel mulinello della gabbia* (rr. 63-65). Così la Luna diventa l'emblema di un **mondo carnevalesco** – nel senso di eversivo rispetto alla normalità –, dove i valori sono rovesciati e tutti gli equilibri che reggono la Terra subiscono profonde modifiche, fino a diventare paradossi e obbedire a un unico sovrano: l'immaginazione.

Il regno del poeta

Il vero signore della Luna, infatti, è l'arcano del *Bagatto* (r. 69), una figura che ha il ruolo di un demiurgo, regola le leggi e propone ad Astolfo le verità di quel mondo alternativo. Astolfo lo incontra mentre è intento a studiare le rime e gli intrecci di parole, vale a dire nel pieno del proprio impegno di versificatore. Tuttavia, quando gli chiede di svelare se esista un significato nel rimario universale, se la vita sulla Luna esprima una razionalità più accentuata rispetto alla Terra, *Il Bagatto* dà una risposta che non

lascia dubbi: la Luna è soltanto un *deserto* (r. 77), da cui partono e a cui approdano tutte le avventure poetiche e narrative. Il senso della risposta del *Bagatto* ci riconduce all'idea che la poesia nasca dal vuoto e torni nel vuoto, ma proprio per questo è tutt'altra cosa rispetto all'aridità che caratterizza l'orizzonte paesaggistico, è il suo esatto contrario.

La letteratura come luogo del possibile e del gratuito

Incoronando la poesia quale elemento principe del mondo della Luna, Calvino ne celebra la forza trasgressiva e visionaria. Essere poeti significa, allora, non vivere con la testa fra le nuvole, ma credere in una **funzione progettuale della letteratura**, molto spesso all'avanguardia rispetto al passo della storia. Dai poeti, infatti, arrivano suggerimenti e ipotesi che molto più tardi trovano attuazione in quest'ultima. Mentre per Ariosto la Luna era il luogo dove finivano gli oggetti perduti e dimenticati dagli uomini – le fortune perse al gioco d'azzardo o scialacquate con una vita dissoluta, le intelligenze sperperate dietro a folli progetti –, per Calvino essa è invece il luogo del *possibile* (r. 52), di ciò che non è ancora accaduto e che potrebbe accadere, o del *gratuito* (r. 66), di ciò che, pur non accadendo mai, è stato comunque pensato e risponde non alle leggi dell'utile ma a quelle del futile.

Un "romanzo iconico"

Anche dal punto di vista formale *Il castello dei destini incrociati* rappresenta un esperimento di straordinaria originalità. Colpisce prima di tutto la sua **struttura a incastro**, in cui il caso determina l'ordine della narrazione e mescola il linguaggio araldico dei tarocchi con l'ambientazione medievale-ariostesca. Ancora più interessante è il tentativo di dare vita a un testo misto di parole e immagini dipinte. La pagina del libro, infatti, da un punto di vista grafico riproduce le carte da gioco, che hanno una funzione complementare rispetto al testo stampato: le riproduzioni dei **tarocchi** stanno a corredo dello stampato, occupano una posizione periferica o perimetrale, ma svolgono anche un **ruolo di integrazione semantica del messaggio**. Ciò conferisce all'opera carattere di romanzo iconico – cioè di romanzo che si avvale di immagini – e rappresenta una delle rare occasioni in cui la narrativa si appoggia alle arti figurative, al linguaggio delle immagini, per completarsi.

SVILUPPARE LE COMPETENZE

Comprendere

1. Riassumi il testo in circa 30 parole.
2. Perché la spada di Orlando, Durlindana, è *rimasta inoperosa appesa a un albero* (rr. 13-14)?

Analizzare

3. Di quali tarocchi si serve il cavaliere inglese per raccontare la sua storia? Che cosa rappresentano? Quale legame li unisce? Fai puntuali riferimenti al testo.
4. In quale caso sarebbe stata più tollerabile la follia di Orlando? Chi esprime questa riflessione?
5. Quale idea di poesia emerge dalla risposta del *Bagatto* alla fine del brano?

Ampliare il lessico

6. Alla r. 72 compare il verbo *interpolare*. In quale accezione? Quale significato assume nella critica testuale l'*interpolazione*?

Dal testo alla poetica

7. In circa 100 parole spiega in che modo la struttura del *Castello dei destini incrociati* concilia il modello ariostesco con la "logica combinatoria" propria dell'Oulipo.