



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

Corso di Laurea magistrale  
in Filologia e letteratura italiana

Tesi di Laurea

«Libro e labirinto  
erano lo stesso oggetto»  
Le dinamiche del romanzo  
combinatorio e labirintico  
del Novecento

**Relatore**

Prof. Alberto Zava

**Correlatori**

Prof.ssa Monica Giachino

Prof. Beniamino Mirisola

**Laureanda**

Chiara Baldini

**Matricola**

860125

**Anno Accademico**

2020/2021

## INDICE

<b>INTRODUZIONE</b>	4
<b>CAPITOLO PRIMO</b>	
<b>PERDERSI PER RITROVARSI</b>	6
I.1. Il lettore diventa attivo	6
I.2. Il Bosco e il labirinto	9
I.3. La metalettura	17
I.4. Le note	25
I.5. Il Postmoderno	30
<b>CAPITOLO SECONDO</b>	
<b>ITALO CALVINO E IL GIOCO COMBINATORIO</b>	38
II.1. Calvino ludico	38
II.2. <i>Il sentiero dei nidi di ragno</i>	44
II.3. Calvino combinatorio e labirintico	49
II.4. <i>Le città invisibili</i>	58
II.5. <i>Il castello dei destini incrociati</i>	71
II.6. <i>Se una notte d'inverno un viaggiatore</i>	79
<b>CAPITOLO TERZO</b>	
<b>IL LIBRO COME LABIRINTO</b>	92
III.1. La Letteratura Ergodica	92
III.2. <i>Casa di foglie</i>	101
III.3. Un confronto con <i>Il nome della rosa</i>	122

**CONCLUSIONI** 128

**BIBLIOGRAFIA** 133

## INTRODUZIONE

L'obiettivo della ricerca consiste nel delineare l'evoluzione del lettore quale figura sempre più integrata nel testo e considerata in un secolo così ricco di trasformazioni e cambiamenti come il Novecento. Partendo dagli studi di Umberto Eco rivolti alle dinamiche della cooperazione testuale e della costruzione narrativa si sono potuti ottenere gli strumenti idonei per affrontare le analisi delle sperimentazioni proposte, ovvero di romanzi emblematici se considerati nel rapporto tra testo e lettore.

L'interesse verso questo tema è nato in seguito alla lettura di *Casa di Foglie* di Mark Z. Danielewski: un romanzo che colpisce soprattutto per il ruolo unico e di rilievo conferito al lettore ma anche per la presenza di una struttura in grado di combinare perfettamente tradizione e innovazione. Da qui si è partiti per cercare di identificare, in altri esempi narrativi, gli elementi e le caratteristiche ricorrenti di una materia disposta alla massima comunicazione con il suo destinatario. Ne è emerso, a seguito di una ragionata cernita di romanzi, che la letteratura labirintica e combinatoria può essere considerata il cuore pulsante di tutta la ricerca.

Si è scelto di suddividere il lavoro in tre sezioni per procedere in modo chiaro alla descrizione delle componenti costitutive del processo evolutivo, cominciando con la distinzione della figura di Lettore Attivo da quella di Lettore Passivo per evidenziare il primo elemento ricorrente di tutti i testi considerati. Procedendo, poi, con l'analisi delle teorie alla

base della costruzione del labirinto in letteratura, nonché con l'individuazione delle più interessanti modalità di sviluppo dell'intrico narrativo, si è potuta facilmente introdurre, nel secondo capitolo, la figura di Italo Calvino. Egli è stato scelto sia perché è uno scrittore molto apprezzato da chi scrive, sia perché, grazie anche a una conoscenza pregressa di alcuni suoi romanzi, si sono potute riscontrare molte coincidenze e rimandi all'archetipo del labirinto, nonché alla dinamica combinatoria quale sistema più sfruttato per tentare di conferire ordine al caos dell'universo. Si è quindi cercato di individuare una delle personalità italiane maggiormente proiettate verso la visione intricata della vita e della letteratura, riconoscendo in *Se una notte d'inverno un viaggiatore* una svolta importante per le successive sperimentazioni.

Arrivando all'ultima sezione si è deciso di identificare una peculiarità ulteriore, ossia lo sviluppo dalla figura di Lettore Attivo a quella di Lettore Ergodico. Per lo studio di questa parte si è preso in considerazione il lavoro del norvegese Espen J. Aarseth. Egli, nel suo *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, ha definito la funzione e le caratteristiche di una letteratura focalizzata al coinvolgimento anche della sfera fisica e concreta del suo fruitore. In tal modo costui diventa una figura ancora più integrata poiché chiamata a intervenire come in qualsiasi altro aspetto della sua vita reale, ossia attraverso delle azioni che operano in un rapporto di causa ed effetto. Grazie all'acquisizione degli strumenti necessari è stato infine possibile analizzare uno dei romanzi più direttamente riconducibili al funzionamento della Letteratura Ergodica, ovvero *Casa di foglie* di Mark Z. Danielewski. Attraverso questo ultimo esempio è stato quindi attuabile concludere un percorso in progressione dalle opere labirintiche più essenzialmente strutturate fino alla loro massima realizzazione.

## CAPITOLO PRIMO

### PERDERSI PER RITROVARSI

*A ogni fabula il suo gioco,  
e il piacere che decide di somministrare.<sup>1</sup>*

*Leggere racconti significa fare un gioco  
attraverso il quale si impara a dar senso alla immensità delle cose.<sup>2</sup>*

#### I.1. Il lettore diventa attivo

Riflettiamo per un attimo sulle immagini che apparirebbero nella nostra mente se qualcuno ci chiedesse di chiudere gli occhi pensando alla parola “lettura”. La maggior parte delle persone vedrà, nei successivi secondi, un individuo (maschile o femminile che sia) sicuramente seduto o sdraiato, probabilmente avvolto da una coperta (poiché è un’attività che si associa più facilmente al periodo invernale) e assolutamente rilassato alla fine (o all’inizio) della sua giornata. Se, invece, si è un tipo di persona che ama leggere d’estate sotto l’ombrellone, allora sarà facile immaginare qualcuno disteso su un lettino da spiaggia. In qualsiasi modo la si voglia visualizzare, esiste almeno un elemento che inevitabilmente converge verso il pensiero comune attorno a tale attività: l’essere rilassati e (quasi) senza pensieri. Ecco che la chiave, il punto cardine da cui si vuole partire, interferisce proprio con quest’ultimo: la calma, la serenità, ‘subire’ il flusso dell’inchiostro sulla carta senza

---

<sup>1</sup> UMBERTO ECO, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani, 1983, p. 117.

<sup>2</sup> ID., *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano, La nave di Teseo, 2018, pp. 112-113.

esercitare alcun tipo di sforzo se non il consueto voltare le pagine, sarà tutto ciò che, in questa sede, non sarà preso in considerazione. D'altronde sarebbe difficile esaminare la letteratura come gioco senza aiuto o collaborazione con il fruitore di un libro, dato che: «un testo vuole che qualcuno lo aiuti a funzionare».<sup>3</sup>

È in realtà impossibile, se vogliamo essere precisi, affermare che un testo qualsiasi non presupponga un destinatario e che esista solo per se stesso, tuttavia è innegabile che alcuni si prestino meglio di altri a una più diretta interazione col proprio consumatore. Si può attuare, a tal proposito, una prima e necessaria distinzione: con la definizione di Lettore Passivo ci si riferisce a quella figura sopradescritta che, con assoluta naturalezza e in assenza di fatica, si lascia trasportare dalle pagine e dalla penna dello scrittore lungo un sentiero già ben predefinito; mentre con quella di Lettore Attivo si vuole invece delineare un'immagine di lettore disposto a operare col proprio testo sia fisicamente che mentalmente, attraverso la scelta ragionata e consapevole di una delle strade da percorrere; costruendolo, così, autonomamente. È, dunque, quest'ultima figura di fruitore che sarà presupposta dai testi presi in esame in questo studio: attraverso i casi che verranno proposti sarà interessante notare quanto, dall'essere attiva da un punto di vista più strettamente intellettuale, essa evolverà sino a coinvolgere la sfera fisica e concreta.

Sarebbe sbagliato, tuttavia, affermare che esistano testi pensati esclusivamente per lettori passivi e altri per lettori attivi: affinché, infatti, il termine "lettore" abbia senso di esistere, bisogna precisare che qualsiasi pubblicazione scritta prevede un fruitore disposto a collaborare con essa, soprattutto dal punto di vista mentale. A questo proposito è molto incisiva l'immagine della scacchiera utilizzata da Umberto Eco nel suo *Lector in fabula*; essa, con le sue regole di gioco, funziona egregiamente per descrivere sia la funzione della

---

<sup>3</sup> ID., *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, cit., p. 52.

lettura, sia per anticipare la figura forse più ricorrente nella poetica calviniana e che si analizzerà nel capitolo successivo:

Questo insieme (forma della scacchiera, regole del gioco, sceneggiature di gioco) [...] rappresenta un insieme di possibilità consentite dalla struttura dell'enciclopedia scacchistica. Su questa base il lettore si accinge a disegnare la propria soluzione. [...] Naturalmente occorre che il lettore abbia deciso di cooperare con l'autore [...]. Se il lettore non coopera, allora può *usare* lo stesso il manuale, ma come eccitante immaginativo per concepirsi le *proprie* partite, così come si può interrompere a metà un libro giallo per scriverne uno in proprio, senza preoccuparsi che il decorso di eventi immaginato dal lettore coincida con quello convalidato dall'autore.<sup>4</sup>

La differenza sostanziale si colloca, dunque, nella diversa intensità di attivazione: essa è decisamente minore nel consumatore non riferito a quella figura identificata da Eco con la denominazione di Lettore Modello.<sup>5</sup> Anche perché è doveroso precisare che «generare un testo significa attuare una *strategia* di cui fan parte le previsioni delle mosse altrui».<sup>6</sup> In altre parole, non è detto che Lettore Empirico<sup>7</sup> e Lettore Modello coincidano sempre; quando queste due figure divergono, infatti, si possono riscontrare i due diversi tipi di fruitore cui abbiamo accennato poco prima: quello passivo e quello attivo.

Interessante è notare che, se esistono testi che funzionano ugualmente (o sono quasi allo stesso modo godibili) qualora siano fruiti da lettori di tipo attivo o passivo, non si può dire lo stesso per quelli pensati o che presuppongono come Lettore Modello esclusivamente quello attivo. In questo caso, se il consumatore non attua una scelta prevista dal testo

---

<sup>4</sup> Ivi, p. 116.

<sup>5</sup> ID., *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, cit., p. 18: il Lettore Modello è «un lettore-tipo che il testo non solo prevede come collaboratore, ma anche cerca di creare».

<sup>6</sup> ID., *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, cit., p. 54.

<sup>7</sup> ID., *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, cit., p. 18: «Il Lettore Modello di una storia non è il Lettore Empirico. Il lettore empirico siamo noi, io, voi, chiunque altro, quando leggiamo un testo. Il lettore empirico può leggere in molti modi, e non c'è nessuna legge che gli imponga come leggere».

limitandosi al minimo sforzo consentito dalla lettura (in altre parole, se non si attiva), allora non riuscirà mai ad arrivare a una fine, a una completezza; o, per lo meno, non sarà in grado di comprenderla. Se, poi, il testo richiede al Lettore Attivo un ulteriore lavoro e collaborazione (coinvolgendo, ad esempio, la sfera fisica), allora si può attuare, ancora una volta, una distinzione, definendo questa figura con la denominazione di Lettore Ergodico. Prima, però, di analizzare e descrivere quest'ultimo fruitore ancora più complesso, sarà necessario comprendere e descrivere gli schemi di comportamento di quel lettore attivo cui si è già accennato più volte, nonché le modalità attraverso cui lo stesso testo, e quindi quella strategia narrativa definita come Autore Modello<sup>8</sup> da Umberto Eco, abbandona definitivamente il sentiero unidirezionale per creare un fitto Bosco di bivi e intersezioni.

Nei successivi paragrafi, dunque, si approfondiranno le motivazioni celate dietro a un testo che viene costruito a sistema labirintico, nonché le principali tecniche e modalità di attivazione di un lettore in grado di affrontare una lettura ancora più partecipativa e coinvolgente.

## **I.2. Il Bosco e il labirinto**

Umberto Eco è uno degli autori che maggiormente riesce a sviscerare, con grande lucidità e in varie sue opere (sia di fiction che di non fiction), che cosa rappresenti leggere per il genere umano. Nelle sue definizioni (o modi di vedere la narrativa), il gioco e il labirinto sono temi ricorrenti poiché, come pezzi di un rompicapo, si prestano molto bene a incastrare la letteratura nel mondo reale, conferendogli un senso. Mentre la realtà è un

---

<sup>8</sup> Ivi, p. 26: «Invece l'autore modello è una voce che parla affettuosamente (o imperiosamente, o subdolamente) con noi, che ci vuole al proprio fianco, e questa voce si manifesta come strategia narrativa, come insieme di istruzioni che ci vengono impartite a ogni passo e a cui dobbiamo ubbidire quando decidiamo di comportarci come lettore modello».

universo da sempre percepito come qualcosa di caotico, di incomprensibile e senza alcun tipo di regola, il mondo finzionale può cogliere, invece, la sua opportunità di rappresentare un mondo altro, un mondo possibile,<sup>9</sup> doppio, in cui l'uomo riesca finalmente a costruire da solo le proprie linee guida, o istruzioni, da seguire. Tuttavia, poiché l'universo fittizio agisca davvero come una trasposizione di quello reale, allora necessiterà anch'esso di essere organizzato come una selva, un fitto bosco intricato in cui perdersi ma anche provvisto di tutte le potenzialità necessarie (chiavi o bussole) per poterne uscire e ritrovare, molto spesso, anche se stessi. In questo modo la letteratura, come fosse un grande talismano magico nelle mani dell'umanità, si trasforma nell'unica cosa per l'uomo direttamente governabile e sensata: egli potrà distogliere per un attimo lo sguardo dal mondo concreto in cui si ritrova a impersonare, senza esserne davvero consapevole, le vesti di un personaggio scritto da un autore mai conosciuto e dalle intenzioni ignote.

Noi viviamo nel gran labirinto del mondo, più vasto e più complesso del bosco di *Cappuccetto Rosso*, di cui non solo non abbiamo individuato tutti i sentieri, ma neppure riusciamo a esprimere il disegno totale. Nella speranza che ci siano delle regole del gioco, l'umanità attraverso i millenni si è posta il problema se questo labirinto avesse un autore o più autori. E ha pensato a Dio, o agli Dei, come autori empirici, come a dei narratori, o come a un autore modello. [...]. Una divinità narratore è stata cercata ovunque [...]. Ma alcuni, certamente i filosofi, ma anche molte religioni, lo hanno cercato come Regola del Gioco, come la Legge che rende (o che un giorno renderà) il labirinto del mondo percorribile e comprensibile. In questo caso la divinità è qualcosa che noi dobbiamo scoprire nel momento stesso in cui scopriamo perché siamo in questo labirinto, o almeno indoviniamo come ci viene chiesto di percorrerlo.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> U. ECO, *Opera aperta*, Milano, Bompiani, 2000 (1962), p. 122.

<sup>10</sup> ID., *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, cit., p. 147.

Diventa chiaro che l'immagine del bosco si presta perfettamente come metafora di questo grande labirinto, apparentemente senza uscita, che è la vita trasposta su un piano più direttamente governabile. In tale costruzione metafisica il lettore attivo è chiamato a operare sul suo testo, a compiere delle scelte, a fare delle supposizioni e a creare da sé altri mondi possibili:

Il bosco è una metafora per il testo narrativo; non solo per i testi fiabeschi ma per ogni testo narrativo. [...]. Un bosco è, [...], un giardino dai sentieri che si biforcano. Anche quando in un bosco non ci sono sentieri tracciati, ciascuno può tracciare il proprio percorso decidendo di procedere a destra o a sinistra di un certo albero e così via, facendo una scelta a ogni albero che si incontra. In un testo narrativo il lettore è costretto a ogni momento a compiere una scelta.<sup>11</sup>

L'atto di scegliere una strada, un bivio, e costruire sul suo percorso un intero mondo a discapito di un altro, è un modo di operare molto utilizzato anche da un autore postmoderno come Paul Auster e, nel trattare questo argomento, dobbiamo spostare per un attimo lo sguardo dalla figura del lettore a quella dell'autore. Ciò è indispensabile per capire quanto, in realtà, il tentativo di rendere la letteratura uno strumento labirintico per comprendere meglio il mondo in cui siamo collocati, non sia un percorso facile nemmeno per chi lo costruisce, tanto da imprigionare molto spesso al suo interno anche gli stessi creatori (come si vedrà accadere anche con Italo Calvino nel successivo capitolo). In *Trilogia di New York* di Paul Auster c'è un episodio che può far capire appieno che cosa si intenda con l'obbligo di dover scegliere una via piuttosto che un'altra e, attraverso questa, creare un mondo possibile. Tale passaggio ha a che fare con la modalità di costruzione di un romanzo e, più nello specifico, nella scelta di caratterizzazione dei personaggi: da come si sceglie di

---

<sup>11</sup> Ivi, p. 15.

tratteggiarli la prima volta, infatti, dipenderanno le loro mosse, il loro modo di parlare, il loro passato e il loro futuro; proprio come fossero dei pupazzi inanimati che, a un certo punto, assumono vita propria. Ecco che, allora, in questa trilogia investigativa pervasa dai doppi (e nello specifico in *Città di vetro*), si assiste proprio a questa scelta di campo attuata dall'autore. Essa ritrae il personaggio di Quinn nel tentativo di pedinare Peter Stillman senior, ossia un personaggio sospettato di voler uccidere suo figlio, Peter Stillman junior. Accade, però, qualcosa di peculiare quando il protagonista lo scorge: subito dietro a Stillman, un altro uomo (del tutto uguale a lui) si ferma e si accende una sigaretta; «[...] Il suo volto era la copia esatta di quello di Stillman».<sup>12</sup> Dopodiché uno svolta a destra e l'altro a sinistra: Quinn va verso sinistra per seguire la copia ma poi ci ripensa; si rigira e guarda il primo Peter, seguendolo. È questo il passaggio fondamentale da considerare e che non ci si aspetta leggere in una qualsiasi opera di narrativa, in quanto ritrae perfettamente la sua stessa materia: è uno dei momenti di straniamento più forti. L'operazione che attua l'autore è di presentare due copie dello stesso personaggio: uno è vestito di stracci, l'altro invece appare come un uomo benestante. È un caso, dunque, in cui Stillman è una sola persona che potrebbe essere caratterizzata in un modo, come quello che va a destra, quindi povero, o nell'altro, come quello che va a sinistra, ricco. Nello scegliere un ritratto piuttosto che un altro lo scrittore si assume la responsabilità (per tornare alla metafora del bosco in Eco) di cambiare completamente il percorso, partendo da quel bivio. Chissà che cosa sarebbe successo alla fabula<sup>13</sup> se avesse deciso in modo diverso. Il lettore attento, dunque attivo, se

---

<sup>12</sup> PAUL AUSTER, *Trilogia di New York. Città di vetro, Fantasma, La stanza chiusa*, trad. it. di Massimo Bocchiola, Torino, Einaudi Editore, 2020 (Los Angeles 1985), p. 60.

<sup>13</sup> U. ECO, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, cit., p. 102: «La fabula è lo schema fondamentale della narrazione, la logica delle azioni e la sintassi dei personaggi, il corso degli eventi ordinato temporalmente. [...] L'intreccio è invece la storia come di fatto viene raccontata, come appare in superficie, con le sue dislocazioni temporali, salti in avanti e in indietro [...], descrizioni, digressioni, riflessioni parentetiche».

lo chiede e, nel farlo, immagina quel mondo possibile rimasto incompiuto sulla carta, plasmandolo nella sua immaginazione. La stessa questione torna anche verso la conclusione di *Città di vetro*, segno che è un argomento difficile da risolvere: «Si chiedeva che cosa sarebbe successo se avesse seguito il secondo Stillman invece del primo».<sup>14</sup>

Questa caratteristica, questo punto di forza che può esistere soltanto nella letteratura, sarà da Paul Auster indagato ancora più approfonditamente nella sua ultima opera, ovvero *4321*. In essa troviamo una riflessione che combacia perfettamente con l'idea di letteratura labirintica la quale, con le sue strade prese e non prese, è in grado di modellare una quantità infinita di mondi possibili:

[...] E sempre, fin dall'inizio della sua vita consapevole, con la sensazione costante che i bivi e le parallele delle strade prese e non prese fossero tutti percorsi dalle stesse persone nello stesso momento, le persone visibili e le persone ombra, che *il mondo effettivo fosse solo una piccola parte di mondo, poiché la realtà consisteva anche in quello che sarebbe potuto succedere ma non era successo*, che una strada non fosse né meglio né peggio di un'altra, ma il tormento di vivere in un solo corpo stava nel fatto che dovevi essere sempre su una strada soltanto, anche se avresti potuto essere su un'altra, in viaggio verso un posto completamente diverso.<sup>15</sup>

Essersi soffermati su Paul Auster è importante sia per dare un esempio di quanto gli autori siano coinvolti in prima persona nella creazione delle loro opere-prigioni-labirinto, ma anche per comprendere l'influsso del postmoderno (che si analizzerà più avanti in questo capitolo) nel rimescolare ruoli e livelli metanarrativi, lasciando molto spesso chi legge in condizioni di assoluta confusione e in uno spesso groviglio difficile da sciogliere, quasi incomprensibile, troppo simile alla vita stessa:

---

<sup>14</sup> P. AUSTER, *Trilogia di New York. Città di vetro, Fantasmi, La stanza chiusa*, cit., p. 135.

<sup>15</sup> ID., *4321*, trad. it. di Massimo Bocchiola, Torino, Einaudi, 2017, p. 936. Corsivo mio.

Il prendere sul serio i personaggi fittizi produce anche narrativa intertestuale, dove l'ingresso - in un romanzo o un dramma - del personaggio di un altro romanzo funziona persino come segnale di veridicità [...]. Quando i personaggi fittizi possono emigrare da testo a testo, questo significa che hanno acquistato diritto di cittadinanza nel mondo reale e si sono affrancati dal racconto che li ha creati. [...] Il postmoderno abbia preparato i lettori a qualsiasi depravazione metanarrativa.<sup>16</sup>

Ma perché proprio l'immagine del labirinto? Come mai è così perfetto per spiegare, in una sola metafora, la vita? Troviamo questa risposta di nuovo in Umberto Eco, nell'introduzione a *Il libro dei labirinti* di Paolo Santarcangeli.

Un labirinto può essere di due principali conformazioni: unicursale o multicursale. Nel primo caso si tratta di un unico percorso lungo e complicato, mentre nel secondo si deve considerare una struttura decisamente più complessa, che impone delle scelte, dei cambi di direzione, per arrivare alla fine.<sup>17</sup> Si vedrà tra poco un esempio per ciascun caso. In entrambe le circostanze, tuttavia, non sarà difficile immaginare un percorso, un procedere, che è esattamente ciò che l'essere umano è naturalmente disposto a compiere dal momento in cui nasce a quello in cui muore. Egli, cioè, viene al mondo senza chiederlo e senza ricordi ma, prima di andarsene, compirà un lungo viaggio ingarbugliato e ricco di ostacoli, che è la vita: la nascita e la morte sono le due estremità di un unico filo che, nella sua parte centrale, si attorciglia, si annoda, tanto che a volte sembra quasi impossibile da districare. Ciò che l'uomo, quindi, non può decidere autonomamente di fare è fermarsi: egli può solo andare avanti, inesorabile, procedere senza bussola in un percorso che non ha mai fatto prima e che deve scoprire a poco a poco; l'unica cosa certa è la morte e la sua incredibile facilità una volta raggiunta:

---

<sup>16</sup> U. ECO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, cit., p. 162.

<sup>17</sup> PAOLO SANTARCANGELI, *Il libro dei labirinti. Storia di un mito e di un simbolo*, Milano, Edizioni Frassinelli, 1984, p. 27.

Che l'immagine del viaggio costituisca una rappresentazione primaria dell'animo umano, non fa certo meraviglia [...]. Che l'uomo rappresenti la propria vita sotto l'immagine di un cammino, è intuitivo. Cos'è la vita, se non un procedere? [...] La vita intera dell'uomo era un camminare, con soste più o meno prolungate. E poiché nessuno di noi percorre, purtroppo, una «strada cosparsa di rose», quel cammino sarà rappresentato come irto di difficoltà e di impedimenti di ogni sorta.<sup>18</sup>

Ciò dimostra anche uno dei concetti che si analizzerà più avanti, ovvero quello dell'esistenza di un dedalo essenzialmente temporale e non solo, dunque, spaziale. È, infatti, l'elemento “tempo” quel fattore che permette di procedere, impedendo di sostare o di tornare indietro; è il tempo che definisce il percorso e che conduce lungo il bellissimo ma complesso viaggio che è la vita.

Il latino *labor* reca la radice *labi*, “slittare” o “scivolare all'indietro”, sebbene sia più comunemente inteso come lavoro o travaglio. Nella parola “labirinto”, quindi è intrinseco uno sforzo per evitare di slittare o scivolare: in altre parole, per evitare di fermarsi. Tra le sue mura non ci si può rilassare, è fondamentale lottare per uscirne. Ugo di San Vittore si è spinto ad ipotizzare che l'antitesi del labirinto – in cui è insito il “travaglio” – sia l'arca di Noè, in altre parole qualcosa in cui è insito il riposo.<sup>19</sup>

Ecco che ritorna la parola “travaglio” e si delinea l'immagine della venuta dell'uomo nel mondo quale principio e causa primaria di questo incessante marciare su un percorso intricato, complesso e ineluttabile. Il labirinto si fa archetipo, modello, di ciò che ognuno, per propria natura, affronta ogni giorno nel corso della sua esistenza:

Se non era possibile immaginare un antilabirinto, ciò significava probabilmente

---

<sup>18</sup> Ivi, p. 115.

<sup>19</sup> MARK Z. DANIELEWSKI, *Casa di Foglie*, trad. it. di Sara Reggiani e Leonardo Taiuti, Roma, 66thand2nd Editore, 2019 (New York 2000), p. 124.

che la mente umana è più adatta a pensare ai labirinti che non il loro contrario, e quindi quella del labirinto è una struttura archetipa [...], che riflette (o determina) il nostro modo umano di adattarci alla forma del mondo, o di imporgliene una qualora esso non ne abbia - o sia disposto ad accettarle tutte. Se l'immagine del labirinto ha una storia millenaria questo significa che per decine di migliaia di anni l'uomo è stato affascinato da qualcosa che in qualche modo gli parla della condizione umana o cosmica. Esistono infinite situazioni in cui è facile entrare ma è difficile uscire, ed è difficile pensare situazioni in cui sia difficile entrare ma facilissimo uscire.<sup>20</sup>

Dunque qual è il compito di una letteratura che riflette questa immagine archetipa? Perché si propone come tale? Si può trovare una risposta di ciò nel tentativo da parte della materia di mitigare il destino dell'essere umano e quindi di trovare una chiave di lettura per affrontare il perpetuo caos del mondo. In effetti, tale funzione è uno degli obiettivi che essa si pone da sempre: quello di comprendere, nel mondo finzionale, come si comporta l'uomo e, proiettando nell'universo reale quello che si è appreso, fare in modo che egli riesca a muoversi in modo più consapevole. La letteratura tenta quindi di far capire al lettore disposto alla collaborazione che, attraverso il procedere, grazie all'azione, esistono una o più vie d'uscita e che, soprattutto, si può trovare un senso, un ordine, alla complessità del mondo. Un labirinto deve rispondere, perciò, a due requisiti: «essere complesso e avere uno scopo».<sup>21</sup>

Il fattore interessante della letteratura labirintica è che, rispetto ad altre, ha in sé la potenzialità di farsi gioco e quindi di far assorbire al lettore i suoi insegnamenti, in modo anche molto spesso inconscio, grazie alla fascinazione per la componente ludica presente in quasi ogni forma della sua struttura:

---

<sup>20</sup> U. ECO, *Prefazione*, in P. SANTARCANGELI, *Il libro dei labirinti. Storia di un mito e di un simbolo*, cit., p. VIII.

<sup>21</sup> P. SANTARCANGELI, *Il libro dei labirinti. Storia di un mito e di un simbolo*, cit., p. 31.

Allora è facile capire perché la finzione narrativa ci affascina tanto. Ci offre la possibilità di esercitare senza limiti quella facoltà che noi usiamo sia per percepire il mondo sia per ricostruire il passato. La finzione ha la stessa funzione del gioco. [...] giocando, il bambino apprende a vivere, perché simula situazioni in cui potrebbe trovarsi da adulto. E noi adulti attraverso la finzione narrativa addestriamo la nostra capacità di dare ordine sia all'esperienza del presente sia a quella del passato.<sup>22</sup>

È chiaro che, in base alle caratteristiche del labirinto che si può incontrare, ci sarà anche un gioco alquanto partecipativo: più è complesso e più richiederà al lettore un grado di attivazione, e quindi di cooperazione, maggiore. Seguendo sempre la stessa logica, si può anche asserire che più alto è il grado di attivazione del consumatore, migliore sarà la comprensione di quel dedalo fruito e fruibile, poi, anche nel mondo reale.

Si vedranno ora, nei successivi paragrafi, le tecniche narrative in grado di manipolare e collaborare con un'opera letteraria in maniera significativa e, soprattutto, ludica.

### **I.3. La metalettura**

Si tratta di struttura fondamentale poiché, oltre a riflettere su se stessa, fa ragionare ancora più in profondità sui collegamenti e sulle connessioni indissolubili tra i due mondi: finzionale e reale. Quando si legge un testo qualsiasi, infatti, è inevitabile e oggettivo sentirsi separati da quello che vi è rappresentato: il lettore svolge solitamente un ruolo da spettatore e quindi ciò che accade nella diegesi lo coinvolge fino a un certo punto, poiché, nonostante sia in grado di emozionarlo, non lo fa partecipare in prima persona. La metanarrativa, invece, in molti casi e attraverso la sua struttura particolare, cerca di eliminare, o quantomeno di

---

<sup>22</sup> U. ECO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, cit., p. 168.

sfumare, quel confine ancora così marcato e visibile tra il mondo intrinseco della lettura e ciò che sta al di fuori, la realtà:

*Metafiction* is a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artefact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality. In providing a critique of their own methods of construction, such writings not only examine the fundamental structures of narrative fiction, they also explore the possible fictionality of the world outside the literary fictional text.<sup>23</sup>

Inoltrandoci nel fitto di un sentiero più tecnico si possono spiegare le modalità d'uso di questo espediente letterario, partendo dalla ripartizione dei diversi livelli di narrazione, quindi di diegesi, e il loro impiego in un ordine gerarchico:<sup>24</sup> il mondo costruito attraverso il racconto principale corrisponde al livello diegetico (primo livello), sul quale possono innestarsi metanarrazioni che costruiscono il piano metadiegetico<sup>25</sup> (secondo livello), e così via. Tuttavia, è opportuno tener presente che a questi due piani, collocati in un mondo che potremmo definire "altro", è presente anche un livello corrispondente alla realtà, ossia quello del narratore extradiegetico, il responsabile della narrazione appartenente alla diegesi. Per metalettura si intende, dunque, quella struttura di testo dentro al testo che, dal punto di vista del nostro oggetto di studio, può essere descritta come un tipo di labirinto a imbuto: più alto sarà il numero dei piani narrativi, maggiore sarà la profondità e, dunque, la complessità (di

---

<sup>23</sup> PATRICIA WAUGH, *Metafiction: the theory and practice of self-conscious fiction*, London-New York, Routledge Editore, 1988, p. 2.

<sup>24</sup> HERMANN GROSSER, *Narrativa, Manuale/Antologia*, Milano, G. Principato S.p.A Editore, 1988, pp. 61-65.

<sup>25</sup> GÉRARD GENETTE, *Figure III. Discorso del racconto*, trad. it. di Lina Zecchi, Torino, Einaudi editore, 1976 (Paris 1972), p. 276: «Il prefisso *meta-* connota evidentemente, [...] come in "metalinguaggio", il passaggio al grado secondario: il *metaracconto* è un racconto nel racconto, la *metadiegesi* è l'universo di tale racconto, proprio come la *diegesi* designa [...] l'universo del racconto primo. [...] Il metalinguaggio è un linguaggio in cui si parla di un altro linguaggio, il metaracconto dovrebbe essere il racconto primo al cui interno se ne racconta un secondo. [...] L'istanza narrativa (colui che racconta) di un racconto primo è dunque, per definizione, extradiegetica, come l'istanza narrativa di racconto secondo (metadiegetico) è per definizione diegetica, ecc.»

risoluzione o di uscita) di questo dedalo così costruito. Se organizzata in modo articolato, infatti, può far confondere il lettore fino a intrappolarlo nei livelli più reconditi della sua piramide rovesciata.

Un testo particolarmente adatto a spiegare la dinamica menzionata è *La storia infinita* di Michael Ende. Per quanto non si tratti di un labirinto eccessivamente strutturato (nonostante siano in esso presenti ben tre piani narrativi), è funzionale per capire quanto questa tecnica metanarrativa sia efficace nell'imprigionare il fruitore, assieme al personaggio, dentro il suo mondo finzionale. Nel romanzo il lettore viene teletrasportato nel mondo di Bastiano, un «ragazzino piccolo e grassoccio di forse dieci, undici anni»,<sup>26</sup> la cui passione più grande, che viene svelata fin dalle prime pagine, è proprio la lettura. L'avventura comincia nel momento in cui il protagonista, con il quale già percepiamo un legame empatico, deciderà di rubare un libro recante il titolo dello stesso romanzo che abbiamo fra le mani: *La storia infinita*. Da questo punto in poi il lettore è continuamente diviso tra quello che succede nel mondo reale di Bastiano e in quello finzionale di Fantasia, finché il velo sottile che separa i due mondi, scomparirà totalmente, ponendo in connessione le due realtà, mescolandole. Bastiano sembra vivere il sogno di ogni lettore: quello di diventare il protagonista del libro che sta leggendo; tutto ciò non senza riscontrare qualche difficoltà, come, ad esempio, il rischio di non riuscire più a tornare indietro e rimanere per sempre intrappolato nel suo libro.

Ecco dunque che, in questo esempio di labirinto testuale, il libro reale, che stiamo sfogliando, entra a far parte della diegesi, materializzandosi nel racconto come “presenza metadiegetica”: ciò accade nel momento stesso in cui, nel libro, viene indicato il titolo del

---

<sup>26</sup> MICHAEL ENDE, *La storia infinita*, trad. it. di Amina Pandolfi, Milano, TEADUE editore, 1992 (Stuttgart 1979), p. 5.

suo contenitore.<sup>27</sup> Nicola Turi, a tal proposito, fa riferimento a Genette in *Figures III*, designando con il termine di *métalepse* «toute intrusion du narrateur ou du narrataire extradiégétiques dans l'univers diégétique (ou de personnages diégétiques dans un univers métadiégétique, etc.) ou inversement».<sup>28</sup> Occorre precisare che piuttosto di parlare di una metalessi dell'autore, che in questo romanzo rimane quasi interamente nel suo spazio extradiegetico (ossia entra pochissimo in contatto diretto con i personaggi o con chi legge), sarebbe più corretto parlare di “metalessi del lettore”, processo che descrive appunto «ogni situazione in cui il destinatario del *récit*, anch'egli abitante dello spazio extradiegetico, venga coinvolto nell'atto di finzione, chiamato a partecipare in qualità di personaggio alla storia che si racconta».<sup>29</sup>

Interessante è che la magia che richiama il lettore nella diegesi non avviene tramite un'intrusione diretta o guidata da un soggetto extradiegetico (come si vedrà, invece, in altri scritti), ma attraverso un meccanismo più sottile, quasi celato, e che ha a che vedere semplicemente con la trama, la costruzione e la struttura del romanzo: con quella strategia narrativa già citata e che reca la denominazione di Autore Modello. *La storia infinita* è dunque un libro in cui le vicende di Bastiano e quelle di Atreiu sono strettamente legate e in cui non vi può essere un proseguimento o un finale della storia se non nel momento in cui il protagonista deciderà di agire: è solo quando decide di attivarsi che la storia comincia; al contrario, finché temporeggerà cercando di sfuggire a quella decisione, sarà costretto a leggere all'infinito il suo romanzo ripartendo continuamente dal momento stesso in cui l'ha rubato. Infatti, altro elemento peculiare in questo testo, è che Bastiano sentirà parlare delle sue vicende non attraverso la propria esperienza vissuta, ma in terza persona: è qui che i

---

<sup>27</sup> NICOLA TURI, *Testo delle mie brame. Il metaromanzo italiano del secondo Novecento (1957-1979)*, Firenze, Società Editrice Fiorentina, 2007, p. 46.

<sup>28</sup> *Ibidem*.

<sup>29</sup> Ivi, pp. 47-48.

lettori potranno accorgersi che la modalità in cui egli stesso legge delle proprie peripezie corrisponde esattamente alla narrazione delle prime pagine del libro reale. Inoltre, Il fatto che la copertina del romanzo che stiamo leggendo e quella del romanzo fittizio coincidano, fa quasi inconsciamente fantasticare sulla possibilità che quello che abbiamo fra le mani possa essere lo stesso libro in cui è parallelamente immerso Bastiano. Questo dubbio che accompagna il lettore per tutto il romanzo, ovvero quello di essere lui il prossimo protagonista, trova conferma verso la fine dell'avventura, ossia quando l'eroe bambino torna dal signor Coriandoli per restituirgli il libro rubato. È, infatti, attraverso il loro dialogo che finalmente capiamo:

Ci sono una quantità di porte che conducono in Fantasia, ragazzo mio. Di libri magici come quello ce n'è più d'uno. Molta gente non se ne accorge neppure. Dipende appunto da chi prende in mano un libro simile". "Allora vuol dire che La Storia Infinita è diversa per ciascuno?" "È proprio quello che intendo" replicò il signor Coriandoli.<sup>30</sup>

Interessante può essere, inoltre, soffermarsi sull'apparato visivo in cui il testo si lascia visualizzare: le vicende svolte nel mondo reale, di Bastiano, sono rappresentate in rosso, mentre quelle che si svolgono a Fantasia, nel mondo fittizio, si presentano in verde.<sup>31</sup> Tale scelta, oltre ad attirare maggiormente i giovani lettori verso questo viaggio d'inchiostro divertente e colorato,<sup>32</sup> focalizza l'attenzione sulla bidimensionalità dell'opera: «la prospettiva macrostrutturale del testo rende ancora più evidente la rilevanza del libro come elemento di congiunzione: le due dimensioni, diversificate anche a livello grafico, possono

---

<sup>30</sup> M. ENDE, *La storia infinita*, cit., pp. 434-435.

<sup>31</sup> Tale aspetto grafico a due colori è a discrezione della casa editrice. In altre edizioni, infatti, si rispetta l'uso monocromatico del nero e, come per quanto riguarda quella in bibliografia, la bidimensionalità dei due mondi viene resa attraverso l'uso del carattere corsivo per le vicende ambientate nel mondo reale e di quello tondo per ciò che avviene a Fantasia. Nonostante sia una scelta con un impatto visivo minore, la diversificazione originale viene mantenuta.

<sup>32</sup> La presenza di questi due colori, inoltre, si incastra perfettamente come immagine ed esempio della letteratura che si fa ludica e giocosa.

entrare in contatto solamente per mezzo di esso».<sup>33</sup> Elena Di Cesare fa riflettere anche sul fatto che la scelta di separare i due mondi a un livello prima di tutto visivo, evidenzi in modo chiaro che *La storia infinita*, nonostante si divida tra due universi, «è allo stesso modo presente in entrambi e permette una reciproca osservazione».<sup>34</sup>

Questa decisione prettamente strutturale e narratologica vuole rispondere e trovare una soluzione proprio a quello che si presenta come uno dei principali obiettivi, di cui già si è accennato introducendo l'argomento, indagati e studiati dalla metanarrativa: la scomparsa di quel confine netto tra realtà e lettura, e che qui avviene a ben due livelli. Il primo, quello più tangibile, si presenta nella diegesi quando, attraverso procedimenti metanarrativi, Bastiano, dal mondo "reale" (che per i lettori è allo stesso modo un mondo fittizio), riesce a introdursi in quello fantastico; il secondo, più celato e quasi inconscio, avviene invece nella dimensione esterna e riguarda in prima persona il fruitore che si identifica con il protagonista, con il romanzo, poiché si è portati a credere (in maniera del tutto consapevole da parte del consumatore e dell'autore) che si potrà essere in grado, un giorno, di entrare nel libro che abbiamo tra le mani. Se riusciremo ad accedervi ma anche, poi, ad uscirvi, dipenderà da quanto saremo disposti ad attivarci.

A enfatizzare questo aspetto rigorosamente metaletterario, nonché porre l'accento sull'esperienza materiale e fisica della lettura, Ende sollecita, insieme alle sensazioni visive, anche quelle tattili e sonore. La prima di queste due suggestioni avviene attraverso la scelta editoriale di stampare il romanzo con una copertina in seta rigida: questa doveva rispecchiare in tutti i suoi dettagli la versione descritta nella diegesi, dando quindi al lettore maggiore possibilità d'identificazione con le vicende narrate poiché in grado di conferire la sensazione

---

<sup>33</sup> ELENA DI CESARE, *La figura del libro in Die Unendliche Geschichte di Michael Ende: da finestra a varco*, in «Altre modernità», 2015, p. 401.

<sup>34</sup> *Ibidem*.

di sfogliare lo stesso libro magico di cui si sta leggendo. È vero, infatti, che «il supporto materiale è parte dell'avventura del leggere così come lo è dell'impresa dello scrivere».<sup>35</sup>

Come si sarà evinto, *La storia infinita* non è un labirinto testuale molto complicato o in cui sia difficile orientarsi: i colori diversi del testo e la trama abbastanza lineare, infatti, sono bussole efficaci e pensate soprattutto per guidare un Lettore Modello giovane. Tuttavia si tratta di un esperimento importante per capire che cosa si affronterà nei successivi esempi di tale ricerca: perdersi nei meandri di un testo, sapere come attivarsi, collaborare, giocare, e soprattutto ritrovare se stessi.

L'uomo trova al centro dell'arcano, tempio o labirinto che sia, ciò che vuole trovare. Molto spesso, trova... Se stesso [...]. L'uomo è dunque chiamato ad un confronto con se stesso nel cuore del labirinto, e a un duello con se stesso. L'uomo che esce dal labirinto non è più quello che vi era entrato. D'altronde, l'uscita è spesso facilissima, [...]; ha solo l'importanza di una semplice formalità, poiché i due eventi importanti consistono nel camminare lungo i sentieri tortuosi, dall'ingresso al centro e nel soggiorno del centro, sede della lotta, mistica o reale, contro il mostro, che è il «doppio» dell'eroe.<sup>36</sup>

Interessante, infine, è posare lo sguardo sull'anno di pubblicazione del romanzo: siamo nel 1979, un anno davvero ricco di opere importanti e dallo scopo comune poiché rivolte a sperimentazioni e teorizzazioni letterarie focalizzate sulla lettura quale atto creatore e collaborativo. Infatti, mentre Michael Ende immaginava mondi fantastici in cui i suoi personaggi e i suoi lettori potevano rischiare di perdersi, Calvino scriveva *Se una notte d'inverno un viaggiatore* (che vedremo nel prossimo capitolo): un ulteriore groviglio di racconti mai conclusi ma i cui titoli s'incastrano perfettamente in una nuova narrazione senza

---

<sup>35</sup> ROSSANA AVANZI, *Alla ricerca del testo perduto. Il libro, la lettura e la scrittura in Italo Calvino: Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Milano-Udine, Mimesis Editore, 2012, p. 54.

<sup>36</sup> P. SANTARCANGELI, *Il libro dei labirinti. Storia di un mito e di un simbolo*, cit., p. 133.

fine, rappresentando l'essenza stessa della lettura. In questo stesso anno, infine, si inserisce anche la figura di Umberto Eco, il quale era incorso, invece, nella teorizzazione di tutte queste sperimentazioni narrative che confluiranno nel suo *Lector in fabula*.

Si può definire l'opera di Michael Ende, dunque, come un esempio di labirinto a imbuto e che rientra nella classificazione di "labirinto unicursale". Esso, come già accennato, designa un tipo di dedalo in cui è presente un percorso prestabilito, lungo e complicato, ma in cui non sono ancora presenti dei bivi che obbligano chi legge a operare delle scelte. Dunque, più livelli metanarrativi saranno organizzati, maggiormente complicato sarà riconoscere la propria posizione nel romanzo: in breve, orientarsi e "uscire" richiederà un certo impegno.

Si può confrontare questa particolare macchina narrativa con l'opera cinematografica *Inception* diretta da Christopher Nolan nel 2010. Il film si sposa perfettamente con l'idea di labirinto a imbuto in cui il tempo è in dilatazione, a livelli concentrici, poiché i piani metanarrativi, oltre che essere numerosi, possiedono un grado di difficoltà di risoluzione (o di uscita) sempre maggiore. In altre parole, più profondo è il livello metanarrativo, più difficoltà avrà il fruitore a capire, sia che ci si riferisca a un film che a un romanzo, da quale punto si fosse partiti e in quale livello di realtà ci si trovi in quel momento. In un'opera in cui ci sono svariati sottolivelli, dunque, sarà più facile essere disorientati e non capire dove si sta andando: l'ultimo livello sarà quello più arduo da superare proprio perché è posto al termine di un crescendo di difficoltà esponenziale. I protagonisti di *Inception*, infatti, continuando a viaggiare progressivamente in profondità e operando per metalessi, si trovano ad affrontare nemici e ostacoli ogni volta più complessi, rischiando, quindi, di rimanere intrappolati in eterno in uno dei diversi piani finzionali. Tale idea di passaggio metadiegetico da un livello a un altro (la metalessi, per l'appunto), viene evidenziata nella pellicola anche

dall'uso del linguaggio. Ciò accade soprattutto quando, nel momento del transito, si parla di operare per “salti”: tale espressione, balzare da un piano metadiegetico a un altro, equivale alla stessa operazione che qualsiasi personaggio diegetico compie per passare da un piano metanarrativo a un altro in un testo scritto; in entrambi i casi è questa l'immagine che si associa a qualsiasi tipo di metalessi, sia essa cinematografica o letteraria.

Anche il rapporto tra realtà e finzione, in *Inception*, funziona perfettamente per evidenziare la stessa ambivalenza riscontrabile anche nei romanzi: nella pellicola cinematografica, infatti, uno dei punti fondamentali (e vitali) su cui si sviluppa la vicenda, è quello di riuscire a riconoscere, e distinguere, o meno la realtà dalla finzione; è questo il momento che stabilisce se potranno salvarsi o fallire per sempre. Non per niente viene creato l'espedito del totem: uno strumento che guida e che rappresenta l'ancora incastonata alla realtà, la concretezza che separa dal sogno.

#### **I.4. Le note**

Le note a piè di pagina giocano un ruolo fondamentale in un testo narrativo che voglia creare dei bivi o delle scelte di lettura diverse (o secondarie) rispetto alla fabula principale. Esse si prestano perfettamente come esempio di labirinto multicursale poiché designano un percorso di lettura improvvisamente frammentato in due parti consequenziali ma fruibili in momenti diversi: in questo modo il lettore è obbligato a operare una scelta consapevole e ragionata rispetto alla sua soggettività e all'ordine del discorso che preferisce seguire:

The footnote is a typical example of a structure that can be seen as both uni and multicursal. It creates a bivium, or choice of expansion, but should we decide to take this path (reading the footnote), the footnote itself returns us to the main track

immediately afterward. Perhaps a footnoted text can be described as multicursal on the micro level and unicursal on the macro level.<sup>37</sup>

In altre parole queste scelte riguardano, soprattutto, le modalità di lettura delle note che, essendo un apparato aggiuntivo al testo, vengono spesso anche del tutto ignorate. Interessante è che, nel caso si decidesse di affrontarle, l'ordine della loro fruizione dipenderà totalmente dall'arbitrio del lettore: egli può decidere se seguire l'ordine di apparizione pensato dalla strategia narrativa, oppure di leggerle tutte insieme alla fine di un capitolo o, direttamente, alla fine dell'opera completa. È vero, infatti, che «Quando lo storico scrive con note a piè di pagina, il testo acquista una forma distintivamente moderna, una forma *duplice*. [...] Le note costituiscono una storia secondaria, che si muove con quella primaria ma ne differisce nettamente».<sup>38</sup>

L'esempio di nota che si prenderà in considerazione, dunque, assumerà una funzione diversa rispetto a quella comunemente nota come veicolo di verità presente nei testi scientifici, per trasformarsi in uno strumento narrativo volto alla frantumazione del testo principale e alla formazione di un vero e proprio percorso parallelo: un testo nel testo ulteriore. Si sta andando verso una modalità di scrittura sempre più contemporanea, tipicamente novecentesca, e che riesce a creare, a tutti gli effetti, una biforcazione narrativa importante tanto quanto la narrazione principale. Nei casi più riusciti, decidere di evitarle concentrandosi soltanto sulla narrazione principale causerà un'esperienza diversa, meno completa, più vuota e sicuramente meno partecipativa. Inoltre, in questi spazi sotto al testo principale, si possono riscontrare alcuni indizi fondamentali e utili alla risoluzione di qualche

---

<sup>37</sup> ESPEN J. AARSETH, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Londra, The John Hopkins University Press, 1997, pp. 7-8.

<sup>38</sup> A. GRAFTON, *La nota a piè di pagina\**. *Una storia curiosa*, cit., p. 31.

enigma; allo stesso modo, però, possono riportare informazioni superflue con il solo scopo di disorientare il lettore e, come in un vero labirinto, di condurlo a un punto morto, inefficace. A questo punto il fruitore sarà costretto a tornare indietro, alla narrazione principale, fino al momento in cui non s'imbatterà in un nuovo sentiero, in un'altra nota, e sperare questa volta di riuscire ad addentrarsi un po' più in profondità.

È interessante capire che

Nel Novecento la funzione della nota si biforca: da una parte si stabilizza e continua come pratica accademica, autoritativa [...]; dall'altra diventa uno strumento fondamentale per destrutturare progressivamente il romanzo. La nota a piè di pagina diventa, cioè, uno degli strumenti narrativi fondamentali con cui esprimere la fuoriuscita del testo dalla narrazione convenzionale e l'inadeguatezza storica della forma-romanzo a contenere per intero il flusso narrativo e di coscienza. In questo processo si possono individuare due fasi e funzioni. Nella prima le note servivano ad aprire la narrazione, spostando il punto di vista in modo da distruggere, o almeno mettere in discussione, l'autorità del narratore onnisciente e la sua pretesa di verità: è il caso di Sterne, Joyce, Arbasino, Richler e Flann O'Brien. Nella seconda si può vedere, invece, un estremo tentativo della letteratura di utilizzare le note per accogliere in sé l'ipertesto digitale, trasformandolo in narrazione e comprimendo la sua forza smembrante all'interno di una rinnovata forma-romanzo: è il caso di David Foster Wallace, ovviamente, di Danielewski [...].<sup>39</sup>

La metanarrativa e le note, se usate come ulteriore narrazione, non svolgono funzioni poi così diverse. In entrambi i casi si costruisce una struttura testuale a scatole cinesi in cui ogni pezzo ne contiene un altro, in un continuo racconto nel racconto che, potenzialmente, potrebbe procedere all'infinito. La differenza sostanziale si colloca nella modalità in cui queste due tecniche narrative vengono fruito: nel caso del metatesto il percorso è obbligato,

---

<sup>39</sup> GIACOMO PAPI, *Note sui romanzi con le note*, in «il Post», 2016, <https://www.ilpost.it/2016/05/24/note-sui-romanzi-con-le-note/> (16/12/2021).

unicursale; non ci sono altre vie. Nel caso delle note come narrazione, il lettore viene costantemente posto davanti a una scelta, non sempre facile, e che comporta un certo grado di disorientamento: si deve distogliere lo sguardo dalla vicenda in cui si era immersi per dedicarsi a una nuova via narrativa; per poi, ancora, tornare sul sentiero principale precedentemente interrotto.

Importante è precisare che questo studio non si riferisce a quelle poche righe di spiegazione o di accorgimenti che chiunque è abituato a leggere sotto a un testo, ma a veri e propri paragrafi che, molto spesso, possono estendersi anche per pagine intere, sostituendo, così, lo spazio della narrazione principale. In tal modo si crea un vero disorientamento nel fruitore che, per ritrovare la strada, dovrà compiere uno sforzo ulteriore, opponendosi a quel trasporto automatico tipico del lettore passivo. Se quest'ultimo, infatti, sarà abituato a girare le pagine in un proseguire continuo per arrivare alla fine, attraverso la modalità appena descritta si vedrà costretto a procedere anche in senso contrario. La questione interessante è che, se avanzasse soltanto, saltando a piedi pari le note, arriverebbe al traguardo (cioè alla fine della narrazione), con un bagaglio di esperienze completamente diverso (e ovviamente minore) rispetto a quello del Lettore Modello. Ciò significa che egli non può evitare di compiere uno sforzo, di attivarsi, di collaborare con il testo e con l'autore, di fare fatica; ciò rispecchia il gioco del labirinto che, con tutti i suoi bivi e intersezioni, può sia far procedere che sbarrare la strada; ma, soprattutto, questa è la vita, con tutti i suoi ostacoli e imprevisti.

David Foster Wallace è uno di quegli autori che ha usufruito moltissimo di tale strumento narrativo: lo si può vedere sia in *Infinite Jest*, sia in qualche altra sua opera più breve, come, ad esempio, *Una cosa divertente che non farò mai più*. Egli stesso spiega, in un'intervista, le motivazioni che l'hanno spinto a usare questo espediente in modo così innovativo e quasi, si potrebbe asserire, "compulsivo":

Le note sono un modo in cui – così mi sembra – la realtà si sia frantumata, almeno la realtà in cui vivo. E la difficoltà di scrivere, scrivere della realtà, è che un testo risulta lineare e omogeneo, e io comunque sto sempre attento ai modi di frantumarlo che non disorientino del tutto. Insomma, si può anche prendere le linee e mischiarle e frantumarle in maniera piacevole, ma nessuno... nessuno andrà a leggerle, giusto? Così bisogna che ci sia un'azione reciproca tra quanto rendi impervia la tua scrittura e quanto poi risulta seducente per il lettore, cosicché sia invogliato a leggerla. Le note sono state per me un compromesso pratico, anche ce n'erano molte di più quando ho consegnato il manoscritto. Una delle cose che l'editore ha fatto per me è stata quella di ridurle al minimo essenziale.<sup>40</sup>

Ecco che, anche in Wallace, torna il problema legato alla realtà e soprattutto alla difficoltà di rappresentarla attraverso la scrittura. In ogni caso essa sembra inaccessibile, tanto che comporre un testo o un'opera uniforme per rappresentarla può costituire, proprio al suo contrario, un atto di finzione. Dunque, come riuscire a creare uno strumento utile che funga da guida all'uomo catapultato in una verità che non riconosce più? La risposta è facile: frantumando il testo, manipolandolo, creando molteplici livelli narrativi che confondano, costruendo vie secondarie che disorientino. La vita non è unitaria e non è mai facile; quindi anche il testo si deve adattare a questa nuova visione e farsi esso stesso specchio di verità, aiutandosi soprattutto grazie a questi nuovi maneggiamenti. Se restasse immutato, allora la letteratura non avrebbe più alcun senso o utilità in quanto i modi di vivere e di concepire il mondo cambiano incessantemente.

Può essere interessante osservare il fatto che questa tecnica sia stata sviluppata così bene da un autore profondamente postmoderno come Wallace. Perché, dunque, questo

---

<sup>40</sup> JACOPO COZZI, *Le interviste di David Foster Wallace: secondo episodio*, in «Medea», 2011 <https://www.medeaaonline.net/le-interviste-di-david-foster-wallace-secondo-episodio/> (17/12/2021).

brevissimo momento storico, sembrerebbe capire meglio di altri la necessità di frantumazione del testo per arrivare a una conoscenza labirintica della vita?

## **I.5. Il Postmoderno**

Questo breve periodo storico si caratterizza per l'utilizzo di alcuni temi ricorrenti, già in uso nell'Ottocento, per descrivere la condizione di un individuo costretto a vivere in un mondo completamente trasformato, mutato, da ogni punto di vista: storico, sociale, culturale e produttivo. Tra questi spiccano:

Il tema della personalità doppia o ambigua; l'esperienza della disperazione e della solitudine [...]; l'importanza e la presenza ossessiva e perturbante del sogno; [...]; l'uso di trame aperte che restano alla fine in sospeso e senza completamento o chiusura; [...]; l'indebolimento infine e la moltiplicazione del soggetto.<sup>41</sup>

Una delle immagini più frequenti per rappresentare questa nuova alienante realtà è, ad esempio, quella della frammentazione schizofrenica. Essa

Si conferisce come la nuova esperienza tipica della postmodernità, come nuova esperienza di molteplicità, di serialità, della proiezione di sempre nuovi punti di vista; ma anche nascita di una nuova allegria allucinatoria, del “sublime isterico” come reazione al “sublime tecnologico”.<sup>42</sup>

Remo Ceserani ne *Raccontare il postmoderno* riesce a sviscerare con grande abilità le cause, i temi e le conseguenze di questo nuovo modo di considerare e di vivere la letteratura. Si deve pensare che nel Novecento sono avvenuti, nel giro di pochi decenni,

---

<sup>41</sup> REMO CESERANI, *Raccontare il postmoderno*, Torino, Bollati Boringhieri, 1997, pp. 202-203.

<sup>42</sup> Ivi, p. 85.

moltissimi cambiamenti e che, anche in conseguenza allo sviluppo della tecnologia, hanno a loro volta mutato modi di vivere e di percepire la realtà. Alcuni degli argomenti cari al postmoderno rappresentano, infatti, il disagio del pensatore novecentesco che si ritrova in un mondo cosparso di oggetti in serie, spesso inutili, ma che, nel seguire le politiche del consumismo sfrenato di quegli anni, non possono che essere voluti da tutti («Le cose che una volta possedevi, ora possiedono te»)<sup>43</sup> Una immediata conseguenza di questo schema si riscontra nella perdita dell'identità: in un mondo in cui siamo tutti uguali, con gli stessi oggetti, con gli stessi vestiti, elettrodomestici e pensieri, dove risiede la personalità del singolo? In tutto il marasma inconfondibile che è diventato l'essere umano tra la massa, rimane uno spazio per l'individualità? Ecco che, allora, si capisce la facile correlazione tra tale spaventoso sentimento e l'impiego del tema del doppio come immagine rappresentativa della frammentazione dell'individuo, che deve adattare la propria psiche alla nuova esperienza della molteplicità, della serialità, della proiezione di sempre nuovi punti di vista.<sup>44</sup>

Di notevole interesse ai fini di questo studio è anche considerare il Postmoderno come periodo fondamentale per l'incontro tra l'autore e il lettore poiché, nonostante la presenza del primo non emerge mai durante la lettura, il patto narrativo tra le due parti svolge un ruolo decisivo nella comprensione del messaggio. Lo stesso David Foster Wallace descrive l'opera letteraria del tempo come «primo testo altamente cosciente di sé, cosciente di sé come testo, cosciente dello scrittore come individuo, cosciente degli effetti che la narrativa aveva sui lettori e del fatto che i lettori probabilmente lo sappiano».<sup>45</sup>

La paura della morte, tra le altre cose, sembra primeggiare come pensiero costante tra gli autori del periodo, i veri sopravvissuti di un'epoca moderna così ricca di cambiamenti,

---

<sup>43</sup> CHUCK PALAHNIUK, *Fight Club*, trad. it. di Tullio Dobner, Milano, Mondadori, 2019 (New York 1996), p. 37.

<sup>44</sup> R. CESERANI, *Raccontare il postmoderno*, cit., pp. 84-85.

<sup>45</sup> J. COZZI, *Le interviste di David Foster Wallace: secondo episodio*, cit.

tanto da subordinare la loro stessa definizione a quella particella “post”. Anche la presenza costante dello sdoppiamento dei personaggi (e che molto spesso rappresentano gli alter ego degli autori) non fa altro che rispondere a tale volontà di rendersi immortali nell’unico piano disponibile: quello dell’inchostro. Abbiamo già visto come in Paul Auster questa volontà di creare un suo “sé” perfetto e immortale sia stata teorizzata e definita sia in *Trilogia di New York* che in *4321*; interessante sarà analizzare anche un altro punto di vista, quello di Wallace:

Ora, io ho trentatré anni, e sento di aver già vissuto tanto e che ogni giorno passa sempre più velocemente. Ogni giorno sono *costretto a compiere una serie di scelte* su cosa è bene o importante o divertente, e poi *devo convivere con l’esclusione di tutte le altre possibilità che quelle scelte mi precludono*. E comincio a capire che verrà un momento in cui le mie scelte si restringeranno e quindi le preclusioni si moltiplicheranno in maniera esponenziale finché arriverò a un qualche punto di qualche ramo di tutta la sontuosa *complessità ramificata della vita* in cui mi ritroverò rinchiuso e quasi incollato su di *un unico sentiero* e il tempo mi lancerà a tutta velocità attraverso vari stadi di immobilismo e atrofia e decadenza finché non sprofonderò per tre volte, tante battaglie per niente, trascinato dal tempo. È terribile. Ma dal momento che saranno proprio le mie scelte a immobilizzarmi, sembra inevitabile, se voglio diventare maturo, fare delle scelte, avere rimpianti per le scelte non fatte e cercare di convivere così.<sup>46</sup>

Ecco che, inevitabile, torna il tema del labirinto come un sentiero, come il bosco di Umberto Eco, e torna anche la vita come un albero dai rami fitti e intricati, complessi. La volontà è quella di far vivere attraverso ogni propaggine di sé, vissuta dai propri personaggi, tutte quelle vite che sarebbero potute esistere se non si fosse costretti a stazionare su un unico binario. La narrazione, in questo modo, non può che assumere le fattezze di un dedalo ricco

---

<sup>46</sup> DAVID FOSTER WALLACE, *Una cosa divertente che non farò mai più*, trad. it. di Gabriella D’Angelo e Francesco Piccolo, Roma, Minimum fax, 2017 (New York 1997), p. 24. Corsivo mio.

di bivi e di deviazioni in cui tutte le strade prese (e non prese) portano al compimento di qualcosa. Per tornare alle parole di Eco, questi autori hanno cercato di ricreare un rizoma:

Terzo viene il rizoma, o la *rete infinita*, dove ogni punto può connettersi a ogni altro punto e la successione delle connessioni non ha termine teorico, perché non vi è più un esterno o un interno: in altri termini il rizoma può proliferare all'infinito. [...] Nel rizoma *anche le scelte sbagliate producono soluzioni e tuttavia contribuiscono a complicare il problema*. [...] Il rizoma è come un libro in cui ogni lettura cambi l'ordine delle lettere e produca nuovo testo.<sup>47</sup>

Ecco che viene presentata un'altra caratteristica essenziale della struttura labirintica in letteratura, ovvero la ricerca dell'infinito, di un ritorno costante, che non possa finire mai. Anche in questo caso, se si presta attenzione, si può capire la stretta correlazione tra questa ricerca e l'essenza stessa della vita. È vero, infatti, che l'essere umano viene al mondo senza esserne cosciente e che invece, con consapevolezza, attraversa il tempo della sua vita superando (o anche scontrandosi) con numerosi ostacoli per poi morire, arrivando al traguardo, alla fine. Tuttavia, se si pensa ancora più in grande, se si prova a espandere il proprio sguardo oltre se stessi per includere in questa visione ogni essere umano sulla terra, allora si può capire che oltre e dopo il trapasso del singolo individuo, ci sono altrettante vite che cominciano e che devono procedere sul proprio sentiero, tortuoso come quello di tutti; successivamente a loro, ancora una volta, la vita non sarà finita ma ricomincerà di nuovo attraverso quella di altri, in un perpetuo divenire. In tal senso il labirinto testuale vuole farsi immagine e somiglianza dell'esperienza umana su questa terra: una metafora del nostro passaggio posta sul piano finzionale ma in grado di guidarci, di fungere da prova generale, prima di compiere quella definitiva sul piano reale. È questo il senso di creare così tanti

---

<sup>47</sup> U. ECO, *Prefazione*, P. SANTARCANGELI in *Il libro dei labirinti. Storia di un mito e di un simbolo*, cit., p. IX. Corsivo mio.

sentieri e universi possibili: il tentativo di rendersi immortali e di vivere al quadrato, al cubo, più vite di quelle a disposizione.

Prendendo ancora in considerazione *La storia infinita* di Michael Ende si può notare quanto il tentativo di conferirsi come opera senza fine sia già presente nella sua denominazione. È tuttavia nell'architettura dei ventisei capitoli del romanzo (tutti ordinati secondo le lettere dell'alfabeto, ognuna delle quali si configura, inoltre, come primo carattere di ogni parola della sua sezione) che si nota la realizzazione. Essendo quindi strutturato in parti che procedono dalla "a" alla "zeta", non si deve visualizzare una linea retta che vede la "zeta" come elemento finale, ma una circonferenza in grado di unire l'ultima lettera alla prima: è attraverso questa stessa modalità che dobbiamo raffigurare il romanzo nella nostra mente. Infatti, anche se apparentemente molte vicende paiono rimanere sospese, abbiamo a che fare, nella diegesi principale, con un personaggio di nome Bastiano, il quale entra nella libreria del signor Coriandoli e ruba un libro (siamo nel punto A); da questo momento si susseguono numerose vicende e peripezie collocate principalmente nella dimensione di metadiegesi (dalla B alla Y); fino a quando veniamo di nuovo ricondotti alla diegesi principale, nonché allo stesso punto da cui era partita la nostra storia: nella libreria del signor Coriandoli a cui Bastiano restituirà il suo libro. Ha senso citare, a tal proposito, anche l'altro indizio di questa componente ciclica del romanzo, situata proprio sotto i nostri occhi, sulla copertina. In entrambe le copie (sia quella reale che quella fittizia, metadiegetica), infatti, è rappresentato lo stesso simbolo dei serpenti che si mangiano la coda, chiaro riferimento al simbolo dell'Uroboro; questo, che si ritroverà durante la lettura sotto la forma del talismano Auryn, simboleggia la stessa natura, la stessa sostanza, de *La storia infinita*, ovvero la sua dimensione ciclica, dell'eterno ritorno e dell'immortalità.

Ai fini della ricerca è fondamentale citare anche una delle figure più rappresentative di letteratura labirintica, ovvero Jorge Luis Borges, il quale, ancora prima di altri, pone le basi da cui partire. Già nel 1944 scrive *Il sentiero dei destini che si biforcano* in *Finzioni*: un'opera che sarà importante per tutti quegli autori (che abbiamo già visto e che vedremo) che decideranno di percorrere questo cammino intricato. Infatti, a proposito di questa dimensione ciclica, si può leggere:

Mi ero chiesto in che modo un libro possa essere infinito. Non mi venne in mente altro procedimento che quello di un volume ciclico, circolare. Un volume la cui ultima pagina fosse uguale alla prima, con la possibilità di continuare in maniera indefinita.<sup>48</sup>

Ed ecco che l'impressione sembra proprio quella di leggere la struttura de *La storia infinita* e quella che si vedrà prossimamente in *Se una notte d'inverno un viaggiatore*. Borges, tuttavia, è una figura altresì fondamentale per aver architettato un tipo di labirinto che si può definire "temporale":

A differenza di Newton e di Schopenhauer, il suo antenato non credeva in un tempo uniforme, assoluto. Credeva in infinite serie di tempi, in una rete crescente e vertiginosa di tempi divergenti, convergenti e paralleli. Questa trama di tempi che si avvicinano, si biforcano, si intersecano o si ignorano per secoli, abbraccia *tutte* le possibilità. Nella maggioranza di quei tempi non esistiamo; in alcuni esiste lei e io no; in altri, io, e non lei; in altri, tutti e due. In questo, che un caso fortunato mi riserva, lei è arrivato a casa mia; in un altro lei, attraversando il giardino, mi ha trovato morto; in un altro ancora, io dico queste stesse parole, ma sono un errore, un fantasma.<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> JORGE LUIS BORGES, *Il giardino dei sentieri che si biforcano*, in *Finzioni*, Milano, Adelphi Edizioni, 2003 (Buenos Aires 1944), p. 85.

<sup>49</sup> Ivi, p. 88.

È quello che è riuscito a creare Paul Auster con *4321*: quattro vite, quattro alternative rispetto alla sua vita davvero vissuta, che, potenzialmente, avrebbero potuto moltiplicarsi ancora, all'infinito, poiché sono queste le capacità della letteratura. Tuttavia, come asserisce Eco stesso, aver ideato un tipo di labirinto così costruito, ha complicato enormemente il lavoro di scrittura: se a un personaggio viene conferita la possibilità di cambiare tutta la sua vita attraverso una o più scelte quattro volte, allora ognuna di queste quattro alternative che si sono aperte ne conterranno in esse altrettante, e così via. Insomma, ogni ramo che si forma da una biforcazione non potrà che dare inizio a un nuovo bivio, inserendosi in un ciclo infinito. È proprio questo uno dei problemi che esamina anche Wallace in *Una cosa divertente che non farò mai più*. Il fatto che nella vita, cioè, sia preclusa all'uomo tale possibilità rende la costruzione di tutte le doppie vite come qualcosa di crudele, inattuabile. È uno dei motivi che spinge Paul Auster, nella sua ultima opera e in maniera ancora più sottolineata, a eliminare ogni doppio di se stesso che aveva creato; proprio perché ogni vita che sulla carta era riuscita, nella realtà rimaneva un sogno doloroso. Infatti leggiamo:

L'essenziale era amare quegli altri ragazzi come fossero veri, amarli quanto amava se stesso, quanto aveva amato il ragazzino che era morto improvvisamente davanti ai suoi occhi in un caldo pomeriggio d'estate nel 1961, e adesso che era morto anche suo padre, questo era il libro che doveva scrivere – per loro. Dio non era in nessun luogo, si disse, ma la vita era ovunque, la morte era ovunque, e i morti e i vivi erano uniti. Solo una cosa era certa. Uno alla volta, i Ferguson immaginari sarebbero morti, proprio come Artie Federman, ma solo quando avesse imparato ad amarli come se fossero veri, solo quando il pensiero di vederli morire gli fosse diventato insopportabile, e poi sarebbe stato di nuovo solo con sé stesso, *l'ultimo sopravvissuto*.<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> P. AUSTER, *4321*, cit., p. 937. Corsivo mio.

Rimanere soli, infine, sembrerebbe l'unica soluzione di questo labirinto inestricabile, l'unica uscita. Per sopravvivere bisogna uccidere tutti i doppi di se stessi, cancellare ogni sentiero rimasto insondato ed esplorare quello su cui, invece, ci è concesso camminare. Ecco che torna il motivo del perdersi per ritrovarsi, la linea guida che pone al centro del labirinto un Minotauro: noi stessi.

L'uomo trova al centro dell'arcano, tempio o labirinto che sia, ciò che vuole trovare. Molto spesso, trova... Se stesso [...]. L'ultima conoscenza è quella del sé, la comprensione del proprio io, rispecchiato nella propria coscienza.<sup>51</sup>

Questi labirinti che raccontano di mondi possibili, dunque, abbracciano la dimensione temporale (e non solo quella spaziale).<sup>52</sup> In tal modo un personaggio, anziché scegliere una via soltanto, opta «simultaneamente per tutte. Crea, così diversi futuri, diversi tempi, che a loro volta proliferano e si biforcano».<sup>53</sup>

In questo capitolo abbiamo quindi analizzato le caratteristiche dei lettori cui è destinata un tipo di letteratura in grado di avvolgersi continuamente su se stessa, nonché alcuni degli esempi più rappresentativi di una materia che, attraverso le sue biforcazioni, vuole farsi strumento utile nelle mani di un essere umano ancora disorientato e senza alcun tipo di bussola che lo guidi lungo i sentieri della sua vita. Capendo, dunque, le principali caratteristiche di una narrativa così modulata, sarà più facile affrontare il successivo capitolo che si concentrerà sulla figura forse più rappresentativa, nel panorama italiano, di tutta la letteratura labirintica e ludica: Italo Calvino.

---

<sup>51</sup> P. SANTARCANGELI, *Il libro dei labirinti. Storia di un mito e di un simbolo*, cit., p. 133.

<sup>52</sup> Ivi, p. 245.

<sup>53</sup> J.L. BORGES, *Finzioni*, cit., p. 86.

## CAPITOLO SECONDO

### ITALO CALVINO E IL GIOCO COMBINATORIO

*Forse non siamo noi a scrivere i libri  
ma sono i libri che scrivono noi.*<sup>1</sup>

*Le possibilità dei giochi sono molteplici,  
la vita è gioco e il gioco è vita.*<sup>2</sup>

#### II.1. Calvino ludico

Fin dalle sue prime opere Italo Calvino si contraddistingue per porre sul piano ludico sia vicende narrative completamente fantastiche, sia quelle ispirate a periodi storici complessi per l'essere umano quali, ad esempio, la Seconda guerra mondiale e più nello specifico la questione della Resistenza italiana. Si potrebbe affermare che questa componente ludica nella sua poetica sia stata strutturata in una progressione crescente. Infatti, se si considera con uno sguardo d'insieme la sua opera, si dovrebbe notare con facilità un aumento nella ricchezza d'articolazione di tale caratteristica. Osservando, ad esempio, *Il sentiero dei nidi di ragno* (1947) e *Il barone rampante* (1957) a confronto con *Il castello dei destini incrociati* (1969) e *Se una notte d'inverno un viaggiatore* (1979), appare evidente quanto dal gioco che simulano i protagonisti bambini per interpretare la vita adulta si arrivi a sperimentazioni molto più articolate sia dal punto di vista narrativo sia, soprattutto, da

---

<sup>1</sup> ITALO CALVINO, *Saggi 1945-1985*, Vol II, a cura di Mario Barenghi, Milano, Mondadori Editore, 1995, p. 1852.

<sup>2</sup> ROBERTO BERTONI, BRUNO FERRARO, *Calvino ludico. Riflessioni sul gioco in Italo Calvino*, Lucca, Mauro Baroni editore, 2003, p. 23.

quello pratico. In altri termini: da un gioco di tipo intellettuale, passivo, visibile soltanto guardando alle azioni e ai comportamenti dei personaggi, si arriva a qualcosa di completamente nuovo e che coinvolge la stessa struttura del romanzo, la sua architettura e, soprattutto, il lettore. Si è già visto quanto siano stati importanti gli anni Settanta nel panorama letterario europeo per lo sviluppo delle più diverse sperimentazioni dall'attenzione maggiormente rivolta alla figura del fruitore del libro e al suo diretto coinvolgimento nell'opera. Pertanto si può affermare di essere arrivati a «percepire un valore combinatorio e matematico, che ha [...] suggerito l'accostamento della struttura del libro a quella grafico-labirintica».<sup>3</sup> Sarà quest'ultimo fattore (ossia l'opera che unisce l'aspetto grafico del dedalo al suo contenuto) a essere indagato interamente nell'ultimo capitolo attraverso l'analisi di una delle opere più complesse degli ultimi anni: *Casa di foglie* di Mark Z. Danielewski. In tal modo sarà possibile notare quanto l'elaborazione dell'opera letteraria labirintica si sia evoluta nel corso del Novecento, capire fino a che punto si sono spinte e dove ancora potranno giungere le evoluzioni più contemporanee del tema.

Prima di analizzare le opere di Italo Calvino e chiarire, così, le differenti modalità di gestione di tutto il patrimonio ludico dell'autore, bisogna capire se consiste nella figura più adatta a rappresentare il punto di riferimento della letteratura labirintica italiana. A questo proposito è interessante seguire lo sguardo critico di Silvio Perrella che ripercorre i primi passi dello scrittore, inserendolo in una dimensione geometrizzante:

La geometria non è dunque solo uno strumento dell'ordine e della chiarezza, un modo per attraversare Torino a piedi; la geometria può anche incatenare e angosciare. [...] L'amore per l'ordine (e dunque per la geometria) nasce in Calvino anche per semplici ma fondamentali ragioni di eleganza e di chiarezza. [...] *L'ansia di esistere*

---

<sup>3</sup> R. BERTONI, B. FERRARO, *Calvino ludico. Riflessioni sul gioco in Italo Calvino*, cit., p. 63.

porta con sé la necessità di geometrizzarsi.<sup>4</sup>

In modo chiaro ed efficace viene fatto trapelare quello stato d'animo già incontrato in alcuni autori dalla sensibilità postmoderna e che in lui ritorna con prepotenza: vivere richiede un certo impegno, un particolare modo di porsi, che confluisce nell'inquietudine, nella preoccupazione, nell'ansia. Un'esistenza, dunque, che viene percepita come un insieme caotico e disordinato; una realtà che può diventare conoscibile e consapevole soltanto se organizzata in un sistema composto da regole in grado di categorizzarla. D'altronde questo atteggiamento rispecchia ciò che l'essere umano ha sempre tentato di fare dall'alba dei tempi: dare un senso a ciò che non era in grado di comprendere. Calvino si inserisce quindi perfettamente nel raggruppamento già analizzato di scrittori volti all'utilizzo della letteratura quale strumento conoscitivo del mondo reale, poiché, tra gli argomenti che ricorrono più spesso nei suoi scritti, spiccano alcuni già incontrati: «il rapporto tra autore e lettore, quello tra realtà e finzione, l'elemento ludico della letteratura».<sup>5</sup> A renderlo un autore interessante ai fini di questa ricerca, inoltre, contribuiscono anche la compresenza e lo sviluppo di tutti questi temi nelle singole opere.

Tornando all'elemento del gioco si può asserire che rimane la caratteristica principale della sua poetica: gli occhiali attraverso cui riuscire a identificare i margini indefiniti del mondo. La stessa definizione del ludico, anche quando non viene considerato in un contesto letterario, è fondamentale per comprendere la sua funzione:

Il gioco è in parte passatempo e si lega alla nozione di evasione, ma allo stesso tempo è apprendimento e possiede connotati esistenziali e sociali. È simulazione di certe azioni e situazioni, sia nelle sue configurazioni che nelle sue dinamiche [...]. L'autore

---

<sup>4</sup> SILVIO PERRELLA, *Calvino*, Bari, Laterza editore, 2010 (1999), p. 14. Corsivo mio.

<sup>5</sup> R. BERTONI, B. FERRARO, *Calvino ludico. Riflessioni sul gioco in Italo Calvino*, cit., p. 46.

ludico gioca col lettore, proponendogli metafinzione, strutturazioni semplici o complesse, allusioni intertestuali, innovazioni linguistiche e altro; ed orientandosi criticamente nei confronti del realismo. [...] Gioco significa anche un particolare effetto di luci e di ombre, o di rifrazioni degli specchi.<sup>6</sup>

Due delle opere in cui spicca in maniera molto evidente tale caratteristica sono *Il sentiero dei nidi di ragno* e *Il barone rampante*. Esse condividono la scelta di sviluppare, in un caso, e di cominciare, nell'altro, il romanzo con la figura di un bambino come protagonista: «la sfera infantile pare connotata più che altro dal gioco di esplorazione del mondo circostante e di apprendimento del rapporto con la natura».<sup>7</sup> Cosimo Piovasco di Rondò, tuttavia, crescerà soltanto nella sfera fisica, rimanendo strettamente legato alle sue convinzioni e giochi fanciulleschi per tutto il resto della vita. Egli, infatti, dal momento in cui concepirà l'idea, passerà tutta la sua esistenza tra gli alberi, realizzando un sogno impossibile ma ancora vivo nel bambino che sarà sempre racchiuso in ogni essere umano. Silvio Perrella descrive questo come

Il gioco che Calvino ha preferito da sempre. Lo ha fatto da bambino saltando da un sasso all'altro dei torrenti, cercando di seguire sempre lo stesso itinerario o variandolo sullo stimolo di nuove disposizioni della mente. È un gioco rituale e narrativo. Da sempre ha provato piacere a congiungere punti dispersi nello spazio. [...] Raccontare è davvero come ballare.<sup>8</sup>

Ne *Il barone rampante* si può capire la funzione del ludico nell'opera di Calvino poiché in Cosimo l'immaginazione plasma un modo di vivere totalmente diverso, giocoso, bambinesco; ma è una modalità apparentemente infantile e impraticabile che viene

---

<sup>6</sup> Ivi, p. 17.

<sup>7</sup> Ivi, p. 33.

<sup>8</sup> S. PERRELLA, *Calvino*, cit., p. 53.

mantenuta anche nel momento in cui il bambino cresce e non resta che l'adulto. Tuttavia, proprio quando il lettore si chiede come possa continuare a vivere tra gli alberi una persona matura con tutti i suoi bisogni e necessità, l'autore riesce a organizzare e a descrivere una vicenda verosimile, grazie alla compresenza dei due opposti: adulto/bambino. Il gioco, ancora una volta, diviene il filtro attraverso cui poter vivere e, nonostante il protagonista si muova nella sua realtà così fantastica, dimostra di riuscire a sperimentare un'esperienza piena, soddisfacente, educativa e soprattutto divertente: «La vita di Cosimo fu tanto fuori del comune, la mia così regolata e modesta, eppure la nostra fanciullezza trascorse insieme, indifferenti entrambi a questi rovelli degli adulti, cercando vie diverse da quelle battute dalla gente».<sup>9</sup> Italo Calvino sembra dunque suggerire un'immagine che non abbandonerà mai neanche in futuro: il gioco assimilato alla vita può esistere e può essere reso possibile solo se si è disposti a guardare il mondo attraverso gli occhi di un bambino, anche quando è ormai cresciuto.

Un altro elemento che si inserisce perfettamente nella ricerca è la scelta di localizzare tutta la vicenda in un contesto forestale. Proseguendo nell'analisi delle sue opere, infatti, sarà sempre più evidente quanto alcune parti di tale elemento siano da lui riprese molteplici volte: il sentiero, le ramificazioni e il bosco. È una caratteristica che rimanda inevitabilmente a Umberto Eco, nonché conferma il carattere estremamente labirintico e intricato dell'opera calviniana:

Ombrosa non c'è più. Guardando il cielo sgombro, *mi domando se è davvero esistita*. Quel frastaglio di rami e foglie, *biforcazioni*, lobi, spiumii, minuto e senza fine, e il cielo solo a sprazzi irregolari e ritagli, forse c'era solo perché ci passasse mio fratello col suo leggero passo di codibugnolo, era un ricamo fatto sul nulla *che assomiglia a questo filo di inchiostro*, come l'ho lasciato correre per pagine e pagine, zeppo di

---

<sup>9</sup> I. CALVINO, *Il barone rampante*, Milano, Oscar Mondadori, 2009 (1957), p. 8.

cancellature, di rimandi, di sgorbi nervosi, di macchie, di lacune, che a momenti si sgrana in grossi acini chiari, a momenti si infittisce in segni minuscoli come semi puntiformi, *ora si ritorce su se stesso, ora si biforca*, ora collega grumi di frasi con contorni di foglie o di nuvole, e poi s'intoppa, e poi *ripiglia a attorcigliarsi*, e corre e corre e *si sdipana e avvolge* un ultimo grappolo insensato di parole idee sogni ed è finito.<sup>10</sup>

In modo chiaro ed evidente si suggerisce l'identificazione del personaggio protagonista con l'autore del romanzo, nonché il punto di vista di uno scrittore che, nel narrare di vicende intricate e labirintiche, imprigiona se stesso nell'opera. È solo il preludio di quello che avverrà successivamente: la penna, la scrittura, adibita unicamente come strumento di costruzione dei labirinti-prigioni-romanzi, diventa essa stessa causa di reclusione per l'autore, un dedalo costruito in modo così fitto da nascondergli l'uscita. Compare già in tale periodo, dunque, la sensazione di creare qualcosa di inesauribile e, nel comporlo, di non potersi lui stesso esaurire mai. Ecco che allora si può

Cercare di provare come i molti libri scritti da Calvino possano essere considerati tante varianti possibili di uno stesso libro, oppure come i molti problemi da lui affrontati non siano che le molteplici formulazioni possibili di uno stesso problema, o, più esattamente, di uno stesso gruppo di problemi.<sup>11</sup>

A questo punto è interessante analizzare il primo testo dello scrittore in cui è l'aspetto ludico a prevalere sulla dimensione labirintica e più strettamente filosofica della vita; esso è importante per capire il punto di partenza di tutte le sperimentazioni successive.

---

<sup>10</sup> I. CALVINO, *Il barone rampante*, cit., pp. 262-263. Corsivo mio.

<sup>11</sup> ALBERTO ASOR ROSA, *Stile Calvino*, Torino, Einaudi, 2001, p. 41.

## II.2. Il sentiero dei nidi di ragno

Italo Calvino, già soltanto argomentando i motivi e gli sviluppi dietro al suo primo romanzo, trova una profonda collocazione nell'ambito di questo studio. Egli non nasconde né la difficoltà né il timore di dover scegliere come cominciare il suo primo scritto poiché ritiene che «Il primo libro già ti definisce mentre tu in realtà sei ancora lontano dall'essere definito».<sup>12</sup> La considera una condizione obbligata che priva un individuo della libertà: dover scegliere da che cosa cominciare, come partire, quale strada imboccare, implica necessariamente l'eliminazione di tutti gli altri percorsi che sarebbero potuti esistere ma che non saranno mai: «Un libro scritto non mi consolerà mai di ciò che ho distrutto scrivendolo».<sup>13</sup> Tuttavia non sarebbe possibile cominciare a scrivere un romanzo nello stesso momento in cui se ne compone un altro: c'è sempre un'idea, un momento, che avviene prima e uno che accade dopo. È questo il vincolo umano da cui non si può fuggire. Anche il titolo, il *Sentiero*, rimanda, anche se in modo indiretto, alla stessa immagine metaforica del Bosco di Umberto Eco già più volte analizzata. Emerge dall'introduzione di Calvino, inoltre, la preoccupazione di avere tra le mani un compito importante: quello di essere tra i primi a poter condividere e narrare le terribili vicissitudini avvenute nel contesto della Resistenza italiana. Egli citerà Cesare Pavese e Beppe Fenoglio per sottolineare due figure autoriali rappresentative della letteratura partigiana: a loro si rapporta, si compara e ne ammira i lavori; tanto che emerge anche un forte desiderio, sospinto dalla stima e dal rispetto verso di loro, di introdurre *Una questione privata* (1963) piuttosto che il suo stesso libro.

Calvino riesce comunque a svincolarsi da tale pressione esercitata sulle sue spalle per affrontare questo momento storico «non di petto ma di scorcio. Tutto doveva essere visto dagli occhi d'un bambino, in un ambiente di monelli e vagabondi. Inventai una storia che

---

<sup>12</sup> I. CALVINO, *Presentazione*, ID., in *Il sentiero dei nidi di ragno*, Milano, Mondadori, 2019 (1947), p. XXIV.

<sup>13</sup> Ivi, p. XXV.

restasse in margine alla guerra partigiana, ai suoi eroismi e sacrifici, ma nello stesso tempo ne rendesse il colore, l'aspro sapore, il ritmo».<sup>14</sup> Egli riesce, così, a delineare un universo sì bellicoso ma anche ludico, plasmando per la prima volta un aspetto che lo accompagnerà lungo tutto il corso della sua carriera: una costante dicotomia di opposti e dualismi che, ancora una volta, si identificano nel rapporto bambino/adulto.

Il protagonista fanciullo del romanzo, Pin, rappresenta l'alter ego dell'autore che «con le categorie esplicative della mentalità infantile, interpreta le azioni belliche come giochi dotati di gravità [...]. Nella fuga dal carcere assieme al partigiano Lupo Rosso, interpreta il pericolo come un gioco e arriva di qui a identificare il gioco con la vita».<sup>15</sup> Nonostante la scelta di Calvino sia stata dettata da una profonda immedesimazione nel punto di vista del bambino, poiché come Pin si è ritrovato nel mezzo di una guerra perdendo così per sempre gli anni migliori della sua giovinezza, è un romanzo perfettamente godibile sia per un pubblico adulto sia per uno molto giovane. Tuttavia sarà soltanto il lettore più maturo in grado di comprendere completamente alcune delle più tristi dinamiche della guerra, presentate invece dal protagonista come dei semplici giochi fanciulleschi.

Il rapporto tra il personaggio del bambino Pin e la guerra partigiana corrispondeva simbolicamente al rapporto che con la guerra partigiana m'ero ritrovato ad avere io. [...]. Il maturare impetuoso dei tempi non aveva fatto che accentuare la *mia immaturità*. Il protagonista simbolico del mio libro fu dunque un'immagine di regressione: un bambino. Allo sguardo infantile e geloso di Pin, armi e donne ritornavano lontane e incomprensibili; quel che la mia filosofia esaltava, la mia poetica trasfigurava in apparizioni nemiche, il mio eccesso d'amore tingeva di disperazione infernale.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Ivi, p. XII.

<sup>15</sup> R. BERTONI, B. FERRARO, *Calvino ludico. Riflessioni sul gioco in Italo Calvino*, cit., p. 22.

<sup>16</sup> I. CALVINO, *Presentazione*, in *Il sentiero dei nidi di ragno*, cit., pp. XX-XI-XII. Corsivo mio.

Un altro elemento, poi, che compare nella presentazione de *Il sentiero dei nidi di ragno* di Italo Calvino e che si può assimilare all'analisi svolta nel primo capitolo della ricerca, è che

Le letture e l'esperienza di vita non sono due universi ma uno. Ogni esperienza di vita per essere interpretata chiama certe letture e si fonde con esse. Che i libri nascano sempre da altri libri è una verità solo apparentemente in contraddizione con l'altra: che i libri nascano dalla vita pratica e dai rapporti tra gli uomini.<sup>17</sup>

È evidente, ancora una volta, quanto la funzione della letteratura combaci con quella della vita umana, in un reciproco e assiduo scambio che alimenta entrambe. Vita e racconto, dunque, non possono esistere l'una senza l'altro e al lettore che sa dove guardare e come attivarsi l'esperienza di lettura può offrire il metodo concreto con cui affrontare il caos del mondo. Attraverso l'espedito ludico, inoltre, la realtà diventa più comprensibile e Pin, pur giocando, pur non capendo appieno, riesce a sopravvivere. Anche in questo caso Silvio Perrella attua una lucida analisi includendo ogni componente possibile:

Calvino è uno scrittore che non dimentica mai di essere innanzitutto un lettore. E da subito con le sue letture sa anche come giocare. E sa giocare con la figura stessa del lettore [...]. Il gioco, il mondo dei grandi, il loro linguaggio fatto di parole strane, la natura [...], la storia, la passione della lettura [...]: sono questi i temi fondamentali del *Sentiero dei nidi di ragno*. [...] è Pin che dà alla penna di Calvino l'agilità dello scoiattolo. Attraverso il suo sguardo fanciullesco anche l'orrore della guerra si trasforma in qualcosa di avventuroso. La pistola rubata al tedesco che sta facendo all'amore con la sorella, non è per lui uno strumento di morte, ma un oggetto magico.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Ivi, p. XVI.

<sup>18</sup> S. PERRELLA, *Calvino*, cit., p. 18.

In questa dimensione totalmente ludica, tuttavia, emerge una riflessione sul gioco non unicamente riferibile a un individuo piccolo, bambino, la si analizza anzi in rapporto al comportamento degli adulti. Si critica, cioè, il loro mondo, quello dei grandi, e i loro 'giochi' subdoli, peggiori rispetto a quelli fanciulleschi poiché non vengono da loro mai presi seriamente, sono incomprensibili, senza regole che li dominino: «I grandi sono una razza ambigua e traditrice, non hanno quella serietà terribile nei giochi propria dei ragazzi, pure hanno anch'essi i loro giochi, sempre più seri, *un gioco dentro l'altro* che non si riesce mai a capire qual è il gioco vero».<sup>19</sup> Un altro riferimento a questo lo si ritrova in un passaggio immerso nel cuore del romanzo, riferito più direttamente alla guerra. Si tratta di un momento particolarmente drammatico in cui emerge la forte necessità di piegare la mente verso un principio di gioco mentalmente combinatorio in grado di sostituire l'immagine dell'uomo da uccidere con quella della sua divisa, per non impazzire: «Ma capisci che questa è tutta una lotta di simboli, che uno per uccidere un tedesco deve pensare non a quel tedesco ma a un altro, con un *gioco di trasposizioni* da slogare il cervello, in cui ogni cosa o persona diventa un'ombra cinese, un mito?».<sup>20</sup>

*Il sentiero dei nidi di ragno* risponde (più nell'idea all'origine che nell'effettiva riproduzione) anche a un altro elemento fondamentale affrontato più volte in questo studio, ovvero la volontà di trasformarsi in qualcosa di infinito. Calvino nella sua introduzione descrive anche quello che capitò nel momento in cui la guerra giunse al termine: le persone che si incontravano per strada, al bar o in luoghi pubblici, si raccontavano tutto quello che era capitato loro durante quel periodo buio e che spesso consisteva in un ricordo di sopravvivenza:

---

<sup>19</sup> I. CALVINO, *Il sentiero dei nidi di ragno*, cit., p. 20. Corsivo mio.

<sup>20</sup> Ivi, p. 105. Corsivo mio.

Ci muovevamo in un multicolore universo di storie. Chi cominciò a scrivere allora si trovò così a trattare la medesima materia dell'anonimo narratore orale: alle storie che avevamo vissuto di persona o di cui eravamo stati spettatori s'aggiungevano quelle che ci erano arrivate già come racconti, con una voce, una cadenza, un'espressione mimica. [...] Alcuni miei racconti, alcune pagine di questo romanzo hanno all'origine questa tradizione orale appena nata, nei fatti, nel linguaggio.<sup>21</sup>

Era dunque questo il tentativo: trovare un posto nella grande quantità delle altre storie che andasse a costituirsi come il racconto di tutti, come un tassello nella memoria collettiva di quel periodo che si potesse incastrare agli altri, sia a quelli precedenti che a quelli futuri, come un vero e proprio pezzo di un rompicapo: «In gioventù ogni libro nuovo che si legge è come un nuovo occhio che si apre e modifica la vista degli altri occhi o libri-occhi che si avevano prima».<sup>22</sup>

Una pellicola cinematografica che ricorda alcune delle modalità già esposte e presenti ne *Il sentiero dei nidi di ragno*, è *La vita è bella* (1997) diretto e interpretato da Roberto Benigni. Anche qui il bambino, Giosuè, è immerso nei terrificanti scenari dell'olocausto che sarà costretto a vivere in prima persona a causa delle sue origini ebraiche. Il padre del fanciullo, Guido, per evitare che suo figlio venga privato dell'innocenza e della spensieratezza, decide, già dal drammatico viaggio in treno, di inscenare la partecipazione a un gioco a premi. Una delle scene più indimenticabili del film avviene, infatti, quando Guido decide di improvvisarsi interprete per un soldato tedesco e tradurre intenzionalmente in modo sbagliato le sue parole. Interessante è notare la grandissima serietà con cui questo gioco viene intrapreso dal bambino poiché le regole vengono definite in modo chiaro: per vincere il trofeo (rappresentato da un carro armato) si deve rimanere nascosti, a qualunque costo.

---

<sup>21</sup> I. CALVINO, *Presentazione*, in *Il sentiero dei nidi di ragno* cit., pp. VI-VII.

<sup>22</sup> Ivi, p. XVII.

Grazie a tale stratagemma e all'impegno di Guido nel non tradirsi mai, Giosuè non sarà in grado, fino alla fine, di vedere la realtà per quella che è; anche al termine della pellicola (e della guerra) il bambino vedrà venire verso di sé un grande carro armato di un soldato americano e penserà di essere riuscito a vincere il gioco. Da notare è la possibilità di interpretare sia con occhio adulto sia con occhio bambino l'intera vicenda, nonostante il film sia stato costruito in modo tale da evidenziare chiaramente allo spettatore quale sia la terribile realtà: marcare così tanto l'aspetto ludico del film, come avviene anche nel libro di Calvino, sembra sottolineare ancora di più l'aspetto tragico della vicenda bellica. Appare così ben sottolineata e portata allo stremo tutta la questione legata all'infanzia rubata, sentita in modo particolare dallo scrittore italiano poiché vissuta da lui in prima persona. Come, dunque, ne *La vita è bella* anche ne *Il sentiero dei nidi di ragno* «Uno degli scopi di Calvino, con questi giochi, è l'impegno: nel *Sentiero* come in altri suoi racconti esistenziali, il gioco serve a rappresentare, in modo oggettivo e totale, una società dilaniata dalla guerra».<sup>23</sup>

### **II.3. Calvino combinatorio e labirintico**

Il profondo interesse per il ludico, per il gioco come una delle modalità con cui meglio rappresentare l'esistenza, si evolve nel corso di poco tempo verso sperimentazioni ancora più ambiziose e sicuramente complesse; quali la combinatoria e la letteratura labirintica vera e propria.

A parere di Pietro Citati, intorno ai quarant'anni, «Calvino cambiò completamente [...]. Lui che aveva vissuto 'di fuori', cominciò a guardare coi suoi grandi occhi, improvvisamente perduti e malinconici, dentro se stesso». All'amore per

---

<sup>23</sup> R. BERTONI, B. FERRARO, *Calvino ludico. Riflessioni sul gioco in Italo Calvino*, cit., p. 24.

la linea retta e la precisione geometrica si sostituì l'interesse spasmodico per «tutto ciò che è *infinito, multiforme, spezzato, discontinuo, intrecciato, impensato*». Fu così che la sua mente divenne «la più complicata, la più *labirintica*, la più avvolgente, la più sinuosa, la più architettonica mente che uno scrittore italiano moderno abbia posseduto».<sup>24</sup>

Conferma e arricchisce questa tesi anche il frequente impiego di un'altra figura metaforica utilizzata spesso dall'autore per esprimere un'idea di letteratura in grado di andare oltre se stessa e che si faccia infinita nel momento in cui è in grado di combinare i suoi elementi per creare costantemente materia nuova, l'immagine della scacchiera:

Dal canto suo Calvino sembra essersi offerto, con un organico ristretto, un grande, inesauribile spettacolo, avere ricreato il prodigio di un universo formato da pochi elementi e tuttavia in continua trasformazione. L'arte della narrativa assume allora - e conserverà ai suoi occhi - le prerogative di un'arte essenzialmente combinatoria: e il narratore, di conseguenza, sarà colui che *nel bosco potenzialmente infinito delle combinazioni* riuscirà ad aprirsi una strada e a riportare alla luce il testo nascosto, il racconto che non è stato ancora scritto. Non a caso un modello riaffiora ripetutamente nelle pagine di Calvino, quello degli scacchi, un gioco dove un numero limitato di pezzi, spostandosi su 64 caselle, permette di ipotizzare una serie infinita di partite.<sup>25</sup>

Nel precedente capitolo si è accennato all'impiego di questa metafora presente anche in *Lector in fabula* di Umberto Eco per evidenziare le modalità con cui i lettori collaborano con un'opera narrativa; ovvero come se si facesse sempre una partita a scacchi con l'autore, con il testo, attraverso un gioco di cooperazione. È interessante notare, inoltre, quanto un autore fondamentale in questa ricerca attorno al labirinto si sia cimentato nella stessa rappresentazione scacchistica. Ci si riferisce a Jorge Luis Borges:

---

<sup>24</sup> S. PERRELLA, *Calvino*, cit., p. 86. Corsivo mio.

<sup>25</sup> MARIO LAVAGETTO, *Dovuto a Calvino*, Torino, Bollati Boringhieri, 2001, p. 40. Corsivo mio.

«In un indovinello che ha come oggetto gli scacchi, qual è l'unica parola proibita?». Riflettei un istante e risposi: «la parola *scacchi*». «Appunto,» disse Albert «*Il giardino dei sentieri che si biforcano* è un enorme indovinello, o parabola, il cui oggetto è il tempo; quella causa recondita gli impedisce la menzione del suo nome».<sup>26</sup>

Ecco che torna la rappresentazione del labirinto temporale quale enorme rompicapo, oggetto di questo racconto racchiuso in *Finzioni* di Borges e, assieme ad esso, si richiamano anche tutte le riproduzioni dei possibili futuri mai realizzati di Paul Auster. Interessante è ora capire anche la posizione di Calvino sull'argomento per notare quanto si avvicini alle teorizzazioni già precedentemente analizzate. Si può trovare un esempio del suo pensiero in un passaggio de *Le città invisibili*, un testo che sarà preso in considerazione in un paragrafo interamente dedicato proprio per la sua importanza nel contesto della narrativa combinatoria dell'autore:

Quello che lui cercava era sempre qualcosa davanti a sé, e anche se si trattava di passato era un passato che cambiava man mano egli avanzava nel suo viaggio, perché *il passato del viaggiatore cambia a seconda dell'itinerario compiuto* [...]. Arrivando a ogni nuova città il viaggiatore ritrova un suo passato che non sapeva più d'aver: *l'estraneità di ciò che non sei più o non possiedi più t'aspetta al varco nei luoghi estranei e non posseduti*. [...] Ormai, da quel passato vero o ipotetico, lui è escluso; non può fermarsi; deve proseguire fino a un'altra città dove lo aspetta un altro suo passato, o qualcosa che forse era stato un suo possibile futuro e *ora è il presente di qualcun altro*. *I futuri non realizzati sono solo rami del passato: rami secchi*.<sup>27</sup>

Di nuovo si presenta l'immagine di molteplici futuri possibili ma non realizzabili, avvicinata a quella della ramificazione e della biforcazione; tuttavia, in Calvino, il destino dell'umanità costretta a viaggiare per tutte le città del mondo (altra figura molto forte per

---

<sup>26</sup> J.L. BORGES, *Finzioni*, cit., p. 87.

<sup>27</sup> I. CALVINO, *Le città invisibili*, Milano, Mondadori, 2020 (1972), p. 26. Corsivo mio.

descrivere metaforicamente il percorso dell'uomo attraverso l'esistenza) e che può vivere su un solo binario, un solo sentiero, viene visto come risolvibile e accettabile se proiettato in un contesto collettivo: ciò che un singolo non può o non ha potuto vivere può essere intrapreso da un suo simile. Ecco che allora i sentieri si ramificano nel momento in cui si considera un insieme più ampio. In questo modo si ritorna al concetto di inesauribilità della vita e dell'opera: è ciò che appare guardando anche all'intera attività calviniana, ovvero un filo rosso conduttore tra tutte le sue sperimentazioni e che le rende un insieme unitario di un lavoro infinitamente più grande: «solo così si può scoprire che più Calvino si sforzava di chiudere i suoi libri in cornici ingegnose e geometriche, più gli si aprivano a una conversazione incessante con tutti gli altri da lui già scritti o da scrivere».<sup>28</sup> A proposito dello scrittore è asseribile che «Il *ludus* combinatorio si delinea, infatti, nella concezione della narrativa come matrice di mosse, della scacchiera quale modello generativo»<sup>29</sup> e della letteratura che se scombinata e ricombinata nei suoi elementi, diventa infinita, inesauribile.

Per riprendere le stesse parole dell'autore che esplicano i concetti appena presentati in un contesto più ampio della narrativa quale esperienza umana e infinitamente manipolabile, si è deciso di riportare il seguente passaggio presente in *Lezioni americane*:

Qualcuno potrà obiettare che più l'opera tende alla moltiplicazione dei possibili più s'allontana da quell'unicum che è il *self* di chi scrive, la sincerità interiore, la scoperta della propria verità. Al contrario, rispondo, chi siamo noi, *chi è ciascuno di noi se non una combinatoria d'esperienze, d'informazioni, di letture, d'immaginazioni?* Ogni vita è un'enciclopedia, una *biblioteca*, un inventario d'oggetti, un campionario di stili, dove *tutto può essere continuamente rimescolato e riordinato in tutti i modi possibili*.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> S. PERRELLA, *Calvino*, cit., p. 146.

<sup>29</sup> COVADONGA FOUDES GONZÁLES, *Il gioco del labirinto. Figure del narrativo nell'opera di Italo Calvino*, Lanciano, Carabba editore, 2009, p. 155.

<sup>30</sup> I. CALVINO, *Lezioni americane*, Milano, Mondadori, 2020 (1988), p. 90. Corsivo mio.

Fondamentale e necessario contributo all'insieme di tutte le teorizzazioni combinatorie fu la partecipazione di Italo Calvino al gruppo dell'Oulipo (*l'Ouvroir de Littérature Potentielle*). Fondato il 24 novembre 1960 a Parigi da un collettivo di dieci intellettuali, tra scrittori e matematici, aveva come scopo quello di ricercare le infinite possibilità del linguaggio e della letteratura. Degne di nota sono le parole di Carlo Vecce, contenute nella premessa de *L'Oulipo e Italo Calvino*: «Al labirinto della realtà, sempre più disumana, sempre più difficile da interpretare, bisognerà opporre i valori di una letteratura che sia ancora in grado di parlare all'uomo e alla sua immaginazione».<sup>31</sup> Sarà tuttavia negli anni Settanta (che come già visto rappresentano gli anni più produttivi per la letteratura combinatoria e labirintica), e precisamente nel 1972, che Calvino decise di prendere parte al gruppo francese, frequentandolo assiduamente fino al 1980.<sup>32</sup> Interessante è il verbale della riunione del 19 febbraio 1981 in cui sono stati inseriti due interventi da parte di Calvino: «Egli [...] propone di pensare, ispirandosi alla sequenza del Morse, ad una *struttura poetica "infinita"* a partire da tutte le possibili combinazioni di una serie di quattro elementi contenenti i numeri 1,2,3 ciascuno corrispondente ad una categoria grammaticale».<sup>33</sup> Si capisce, dunque, che gli interessi del gruppo furono rivolti principalmente alla destrutturazione e ricomponimento di un testo letterario da un punto di vista più strettamente linguistico, anche perché ad affascinare Calvino, il quale

sembra orientarsi sempre più verso l'idea di una combinatoria derivante da un processo di permutazione di strutture linguistiche e/o semantiche, è soprattutto la natura di alcuni testi prodotti dai membri dell'Oulipo, primo fra tutti *Cent mille milliards de*

---

<sup>31</sup> CARLO VECCE, *Premessa*, MICHELE CASTIGLIOLA D'ABELE in *L'Oulipo e Italo Calvino*, Berna, Peter Lang editore, 2014, p. XII.

<sup>32</sup> M. CASTIGLIOLA D'ABELE, *L'Oulipo e Italo Calvino*, cit., pp. 1-2-4.

<sup>33</sup> Ivi p. 130. Corsivo mio.

*poèmes* di Queneau, nel quale individua un “modello rudimentale di macchina” per la *creazione di infinite opere letterarie*, diverse l’una dall’altra.<sup>34</sup>

L’attenzione sulla combinatoria prettamente testuale e linguistica rientra nella logica di un altro gioco particolare presente in letteratura, ovvero quello della traduzione di un testo; è un argomento diligentemente analizzato da Umberto Eco nel suo saggio *Dire quasi la stessa cosa* (2003). Anche la funzione di traduzione, che coinvolge principalmente il carattere autoriale di un testo, e nello specifico, quello del traduttore, si inserisce perfettamente nella concezione di un’operazione essenzialmente “attiva” implicando il tema dei mondi possibili: «La traduzione riguarda mondi possibili. [...] Per capire un testo - e a maggior ragione per tradurlo - bisogna fare una ipotesi sul *mondo possibile* che esso rappresenta».<sup>35</sup> Tuttavia, vestire i panni del traduttore si inserisce in una dinamica particolare e molto importante poiché è una figura che si pone, nello stesso momento, anche nella posizione di lettore. In altre parole, prima di tradurre un testo da una lingua che non è quella di nascita, si deve leggerlo nella lingua madre in cui è stato scritto. Ovviamente quelle strutture linguistiche, quei modi di dire, quei giochi di parole propri della lingua di partenza, non potranno essere riportati allo stesso modo nella lingua di arrivo poiché ogni linguaggio possiede le proprie regole e articolazioni. Sarà questo il compito del traduttore: interpretare l’opera originale e manipolare la lingua in modo tale che l’idea e la funzione a supporto dell’impiego di alcuni termini o costruzioni grammaticali siano perfettamente funzionanti anche nella lingua di arrivo.

Dunque tradurre vuol dire capire il sistema interno di una lingua e la struttura di un testo dato in quella lingua, e costruire un doppio del sistema testuale che, *sotto una*

---

<sup>34</sup> ID., *L’Oulipo e Italo Calvino*, cit., p. 136. Corsivo mio.

<sup>35</sup> U. ECO, *Dire quasi la stessa cosa. Esperienze di traduzione*, Milano, Bompiani, 2003, p. 45.

*certa descrizione*, possa produrre effetti analoghi nel lettore, sia sul piano semantico e sintattico che su quello stilistico, metrico, fonosimbolico, e quanto gli effetti passionali a cui il testo fonte tendeva. “Sotto una certa descrizione” significa che ogni traduzione presenta dei margini di infedeltà rispetto a un nucleo di presunta fedeltà, ma la decisione circa la posizione del nucleo e l’ampiezza dei margini dipende dai fini che si pone il traduttore.<sup>36</sup>

Tornando al periodo oulipiano di Calvino e all’utilizzo della pratica combinatoria che starà da qui in poi alla base delle sue opere, ci si potrebbe chiedere dove confluisca o da dove parta questo bisogno costante di strutturare il mondo e la narrativa in elementi così scombinabili; ebbene si può asserire che

L’estetica oulipiana non è un mero esercizio retorico [...] ma cela, in realtà, un «nichilismo disperato»; quella poetica, cioè, [...] non è altro che un modo per cercare, attraverso la ricerca di strutture codificate, *di apportare un po’ di ordine nel caos della postmodernità*, un modo, in altre parole, di dare voce, ma attraverso un metodo scientifico e sistematico, al bisogno di «rivincita della discontinuità, della divisibilità, della combinatorietà, su tutto ciò che è corso continuo, gamma di sfumature che stingono una sull’altra».<sup>37</sup>

Ricollegandosi a quanto analizzato nel primo capitolo, si può affermare che per Italo Calvino la combinatoria, data attraverso una serie di regole fisse e inesauribili perché scombinabili e ricombinabili a piacimento, sia l’unico modo possibile per affrontare, almeno sulla carta, un mondo che nella realtà è invece caotico e senza alcun tipo apparente di logica. Anche la stessa immagine della scacchiera risponde al tentativo di dare un ordine, un criterio e una struttura al suo universo narrativo, nonché di sottrarlo all’inconoscibilità del reale. È in tal senso che la produzione calviniana assume fattezze labirintica in cui è complicato

---

<sup>36</sup> Ivi, p. 16.

<sup>37</sup> M. CASTIGLIOLA D’ABELE, *L’Oulipo e Italo Calvino*, cit., p. 137. Corsivo mio.

trovare una via d'uscita: corrispondono alla fatica di muoversi nella realtà del mondo e di trovare un senso in grado di condurre a una maggiore consapevolezza di se stessi e del proprio percorso sulla terra.

«Quel che la letteratura può fare è definire l'atteggiamento migliore per trovare la via d'uscita, anche se questa via d'uscita non sarà altro che il *passaggio da un labirinto all'altro*. È la *sfida al labirinto* che vogliamo salvare, è una letteratura della *sfida al labirinto* che vogliamo enucleare e distinguere dalla letteratura della *resa al labirinto*». Di fronte al mare dell'oggettività, di fronte al labirinto dei significati e delle cose, ciò che conta, insomma, è tenere ben alto, anche se tenue e disperato, anche se traballante, il lumicino della razionalità: ossia della Storia: ossia (ma è lo stesso) dell'Uomo.<sup>38</sup>

Il senso, l'obiettivo, si traduce nel tentativo di combattere un labirinto ricco di simboli e di combinazioni attraverso la conoscenza delle sue regole e significati; in questo modo non sarà più incomprensibile e, una volta attraversato, non potrà più recare timore perché non esisterà più. Un dedalo, quindi, nonostante presupponga il fatto che in esso ci si perda, che si possa per un po' errare al suo interno, non può non contenere una via d'uscita, altrimenti non sussisterebbe. È anche vero che non si tratta di una modalità narrativa adatta a tutti i lettori-viaggiatori. A tal proposito scrive anche lo stesso Italo Calvino nel suo saggio *Cibernetica e fantasmi* citando lo scrittore tedesco Enzensberger:

«Ogni orientamento - egli scrive - presuppone disorientamento. Solo chi ha sperimentato lo smarrimento può liberarsene. Però questi giochi d'orientamento sono a loro volta giochi di disorientamento. In ciò sta il loro fascino e il loro rischio. *Il labirinto è fatto perché vi entra si perda ed erri*. Ma il labirinto costituisce pure una sfida al visitatore perché ne ricostruisca il piano e ne dissolva il potere. *Se egli ci riesce, avrà distrutto il labirinto; non esiste labirinto per chi lo ha attraversato*. [...] La letteratura

---

<sup>38</sup> A. ASOR ROSA, *Stile Calvino*, cit., p. 31.

si converte in un mezzo per dimostrare che il mondo è essenzialmente impenetrabile, che qualsiasi comunicazione è impossibile. *Il labirinto cessa così d'essere una sfida all'intelligenza umana e si istaura come facsimile del mondo e della società*». [...] Il gioco può funzionare come sfida a comprendere il mondo o come dissuasione dal comprenderlo. [...] A questo punto è *l'atteggiamento della lettura che diventa decisivo*; è al lettore che spetta di far sì che la letteratura espliciti la sua forza critica, e ciò può avvenire indipendentemente dalla intenzione dell'autore.<sup>39</sup>

Di nuovo è evidente che se non ci si attiva, se non si lotta, se non si accetta il fatto di potersi perdere solo per poi comprendere come ritrovare se stessi, e quindi uscire, allora il labirinto del mondo non diverrà mai comprensibile, restando un concetto lontano dalla concezione umana.

Quello che probabilmente rimarrà inattuabile, perfino per uno scrittore dal genio di Calvino, sarà l'impossibilità di esaurire tutte le combinazioni possibili della sua scacchiera, di non vivere, in prima persona e almeno in senso fittizio, tutti i mondi possibili che si sarebbero potuti generare dalle varie combinazioni. Ciò accade perché non esiste un unico labirinto ma tanti quanti sono le regole e le combinazioni attuabili:

Nessun giocatore di scacchi potrà vivere abbastanza a lungo per esaurire le combinazioni delle possibili mosse dei trentadue pezzi sulla scacchiera, così - dato che la nostra mente è una scacchiera in cui sono messi in gioco centinaia di miliardi di pezzi - neppure in una vita che durasse quanto l'universo s'arriverebbe a giocare tutte le partite possibili.<sup>40</sup>

Sarà, dunque, dalle idee e dalle sperimentazioni analizzate che si svilupperanno i tre romanzi approfonditi nei successivi paragrafi dedicati: *Le città invisibili* (1972), *Il castello dei destini incrociati* (1969) e *Se una notte d'inverno un viaggiatore* (1979).

---

<sup>39</sup> I. CALVINO, *Saggi 1945-1985*, Vol I, cit., p. 224. Corsivo mio.

<sup>40</sup> Ivi, p. 210.

## II.4. Le città invisibili

Come già constatato il 1972 è stato l'anno in cui Italo Calvino ottenne i contatti più stretti con il gruppo francese dell'Oulipo; ebbene, come si può immaginare, non è un caso che la curiosità verso il movimento parigino coincida con lo stesso anno in cui diede alla pubblicazione uno dei suoi romanzi più strettamente combinatori e labirintici: *Le città invisibili*, in cui «l'intreccio viene costruito attraverso l'atlante, mappa del reale ad estensione e dimensionalità rizomatica. [...] rappresentazione cartografica ha la funzione di mediare tra il disordine incontrollabile di storie frammentarie, incomprensibili, e l'ordine assoluto e immutabile del modello».<sup>41</sup>

Questo testo consiste in una narrazione a brevi capitoli costruiti quasi come dei racconti a sé stanti ma strutturati in un'architettura assolutamente sperimentale che permette di osservarli da molteplici direzioni. In sintesi si potrebbero leggere le varie parti del romanzo sia secondo l'ordine proposto dall'autore, sia attraverso il proprio gusto personale: si è dunque portati a perdersi nell'architettura di un testo che presuppone diversi percorsi e vie d'uscita. Lo stesso Calvino, nell'introduzione al suo romanzo, menziona questa intenzione:

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*. [...] voglio appunto dire che anche un libro così, per essere un libro, deve avere una costruzione, cioè vi si deve poter scoprire un intreccio, un itinerario, una *soluzione*.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> C.F. GONZALES, *Il gioco del labirinto. Figure del narrativo nell'opera di Italo Calvino*, cit., p. 87.

<sup>42</sup> I. CALVINO, Presentazione, in ID, *Le città invisibili*, cit., p. VI. Corsivo mio.

Già da questa sperimentazione si può percepire un elevato grado di coinvolgimento da parte dell'autore: uno sviluppo cervellotico che, come si vedrà anche negli esempi successivi, rischierà di imprigionare lo stesso Calvino durante le sue progettazioni, relegandolo in una prigione-labirinto costruita con le proprie mani. In tale testo, dunque, egli riesce a plasmare un sistema entro cui articolare le sue città-capitoli e che, visivamente, assumerà la forma di un poliedro:

È sulla base del materiale che avevo accumulato che ho studiato la struttura migliore, perché volevo che queste serie si alternassero, si *intrecciassero*, e nello stesso tempo il percorso del libro non si distaccasse troppo dall'ordine cronologico in cui i singoli pezzi erano stati scritti. Alla fine ho deciso di fissarmi su 11 serie di 5 pezzi ciascuna, raggruppati in capitoli formati da pezzi di serie diverse che avessero un certo clima in comune.<sup>43</sup>

Interessante è che sia la costruzione del labirinto sia quella della scacchiera siano entrambe delle immagini, dei modelli, usati come architetture dell'opera e allo stesso tempo come puro elemento diegetico. Essendo infatti Calvino uno scrittore profondamente postmoderno nei temi e nei procedimenti utilizzati,<sup>44</sup> riesce a sdoppiare, a moltiplicare, perfino le ossature mentali alla base della sua poetica per trasportarle sul piano narrativo e renderle l'oggetto stesso del suo romanzo. Si percepisce questa sua inclinazione e particolare sensibilità al periodo anche leggendo uno dei suoi più importanti saggi inerenti a questa ricerca, ovvero *La sfida al labirinto*: «Dopo secoli passati a stabilire le relazioni dell'uomo con se stesso, le cose, i luoghi, il tempo, ecco che tutte le relazioni cambiano: [...], le macchine prendono il posto degli animali, la città è un dormitorio annesso all'officina, il

---

<sup>43</sup> Ivi, p. VII. Corsivo mio.

<sup>44</sup> R. CESERANI, *Raccontare il postmoderno*, cit., p. 169.

tempo è orario [...], solo le classi hanno una storia».<sup>45</sup> Attraverso il personaggio di Kublai Kan e di Marco Polo, Calvino riesce a trovare un espediente che gli permette di spiegare al lettore quale idea sia collocata alla base della sua struttura, in modo che egli possa collaborare, attivarsi, e dunque non leggere più passivamente una raccolta di racconti su delle città inventate in quanto ognuna è al suo posto per un motivo specifico e, soprattutto, nasconde degli elementi da scoprire. Proseguendo nella narrazione il lettore si imbatte in questo passaggio:

Kublai Kan s'era accorto che le città s'assomigliavano, come se il passaggio dall'una all'altra non implicasse un viaggio ma uno *scambio di elementi*. Adesso, da ogni città che Marco gli descriveva, la mente del Gran Kan partiva per suo conto, e *smontata* la città pezzo per pezzo, la ricostruiva in un altro modo, *sostituendo gli ingredienti, spostandoli, invertendoli*.<sup>46</sup>

Diviene allora chiaro che alcune delle città descritte e che potevano apparire totalmente irreali e fantastiche, acquistano un po' più di concretezza poiché da queste informazioni un lettore attento può, attraverso un certo sforzo mentale, riconoscere alcuni tasselli presenti anche nel suo mondo reale. In tal modo ritorna anche uno dei temi più frequenti in Calvino, ovvero il rapporto tra realtà e finzione e, soprattutto, il romanzo quale strumento narrativo che, come un imbuto, è in grado di far convergere al suo interno entrambe le dimensioni. Si ottiene, così, la compresenza di dicotomia e dualismo di opposti, i quali, pur contrapponendosi, condividono lo stesso spazio e si alimentano a vicenda. *Le città invisibili*, a questo proposito, si può paragonare a *La storia infinita* di Michael Ende: nonostante sia un romanzo che si diversifica molto dall'esperimento di Calvino condivide

---

<sup>45</sup> I. CALVINO, *Saggi 1945-1985*, Vol. I, cit., p. 105.

<sup>46</sup> ID., *Le città invisibili*, cit., p. 41. Corsivo mio.

anch'esso questa caratteristica poiché evidenzia chiaramente, anche agli occhi del lettore meno attento, la continua contaminazione tra le due dimensioni. I due lavori si assomigliano proprio per l'utilizzo simile dell'aspetto grafico del testo: il carattere tondo e quello corsivo corrispondono, infatti, a un ulteriore sdoppiamento o frantumazione del romanzo che rimane costante, in entrambi i casi, durante tutta la narrazione: «La trama è monopolio dei corsivi, mentre i tondi ospitano una tematica combinatoria senza trama. [...] In un certo senso le città sono *invisibili* solo nei corsivi, perché *de facto* innominate».<sup>47</sup> Questo espediente è importante da considerare perché conferisce un valore aggiunto a uno dei cinque sensi più importanti nella lettura, ovvero la vista: in tal modo per il lettore sarà più facile orientarsi in un percorso già di per sé variamente articolato e ingarbugliato, permettendogli di comprendere la sua struttura senza scoraggiarsi. Ecco che anche l'oggetto libro assume le fattezze di un gioco dalle istruzioni chiare soltanto a chi vuole capire come interpretarlo, a chi vuole trovare una soluzione, un'uscita:

Quella complessa partita, che lega insieme il destino del narratore e il destino di chi lo ascolta, può certamente essere considerata alla stregua di un gioco, è un gioco, il cui svolgimento è garantito non da un'euforica anarchia, ma dall'esistenza di un insieme di regole trasparenti e codificate.<sup>48</sup>

Non c'è dubbio che la città più facilmente identificabile nel mondo reale del fruitore sia Venezia, anche perché viene direttamente nominata nel romanzo, senza alcun tipo di censura: «Ogni volta che descrivo una città dico qualcosa di Venezia [...]. Forse Venezia ho paura di perderla tutta in una volta, se ne parlo. O forse, parlando d'altre città, l'ho già

---

<sup>47</sup> C.F. GONZALES, *Il gioco del labirinto. Figure del narrativo nell'opera di Italo Calvino*, cit., p. 193.

<sup>48</sup> M. LAVAGETTO, *Dovuto a Calvino*, cit., pp. 107-108.

perduta a poco a poco»;<sup>49</sup> è dunque quella che viene, più di tutte, scomposta, smontata, e adibita, nelle sue parti ricavate, ad alimentare tutte le altre città acquatiche descritte nel testo.

Un altro passaggio che descrive chiaramente la funzione dell'immagine mentale e metaforica della scacchiera e che viene utilizzato anche come espediente narrativo per coinvolgere il lettore che «assume le vesti di una specie di Teseo frenetico, che si aggira nei meandri di un irresolubile labirinto»,<sup>50</sup> è questo:

Kublai era un attento giocatore di scacchi [...]. Pensò: «Se ogni città è come una partita a scacchi, *il giorno in cui arriverò a conoscerne le regole possiederò finalmente il mio impero, anche se mai riuscirò a conoscere tutte le città che contiene*». In fondo era inutile che Marco per parargli delle sue città ricorresse a tante cianfrusaglie: bastava una scacchiera coi suoi pezzi d'avorio dalle forme esattamente classificabili. A ogni pezzo si poteva volta a volta attribuire un significato appropriato: un cavallo poteva rappresentare tanto un vero cavallo quanto un corteo di carrozze, un esercito in marcia, un monumento equestre [...]. Tornando dalla sua ultima missione Marco Polo trovò il Kan che lo attendeva seduto davanti a una scacchiera. Con un gesto lo invitò a sedersi di fronte a lui e a descrivergli col solo aiuto degli scacchi le città che aveva visitato. Il veneziano non si perse d'animo. Gli scacchi del Gran Kan erano grandi pezzi d'avorio levigato: disponendo sulla scacchiera torri incombenti e cavalli ombrosi, addensando sciami di pedine, tracciando viali diritti o obliqui come l'incedere della regina, Marco ricreava le prospettive e gli spazi di città bianche e nere nelle notti di luna. Al contemplarne questi paesaggi essenziali, Kublai *rifletteva sull'ordine invisibile che regge le città, sulle regole cui risponde il loro sorgere e prender forma e prosperare e adattarsi alle stagioni e intristire e cadere in rovina*. Alle volte gli sembrava d'essere sul punto di scoprire un sistema coerente e armonioso che sottostava alle infinite difformità e disarmonie, ma *nessun modello reggeva il confronto con quello del gioco degli scacchi*. Forse, anziché scervellarsi a evocare col magro ausilio dei pezzi d'avorio visioni comunque destinate all'oblio, *bastava giocare una partita secondo le regole, e contemplare ogni successivo stato della scacchiera come una delle innumerevoli forme che il sistema delle forme mette insieme e distrugge*. Ormai Kublai Kan non aveva più

---

<sup>49</sup> I. CALVINO, *Le città invisibili*, cit., p. 86.

<sup>50</sup> M. LAVAGETTO, *Dovuto a Calvino*, cit., p. 27.

bisogno di mandare Marco Polo in spedizioni lontane: lo tratteneva a giocare interminabili partite a scacchi. La conoscenza dell'impero era nascosta nel disegno tracciato dai salti spigolosi del cavallo, dai varchi diagonali che s'aprono alle incursioni dell'alfiere, dal passo strascicato e guardingo del re e dell'umile pedone, *dalle alternative inesorabili d'ogni partita*. Il Gran Kan cercava d'immedesimarsi nel gioco: ma adesso era il perché del gioco a sfuggirgli. Il fine d'ogni partita è una vincita o una perdita: ma di cosa? *Qual era la vera posta?* Allo scacco matto, sotto il piede del re sbalzato via dalla mano del vincitore, resta un quadrato nero o bianco. A forza di scorporre le sue conquiste per ridurle all'essenza, Kublai era arrivato all'operazione estrema: *la conquista definitiva, di cui i multiformi tesori dell'impero non erano che involucri illusori, si riduceva a un tassello di legno piallato: il nulla...*<sup>51</sup>

L'altro aspetto interessante di questa struttura a poliedro di cui si è già accennato e che si può facilmente confrontare con un testo già analizzato, ovvero *4321* di Paul Auster, è la possibilità di leggere entrambi i romanzi non più attraverso un ordine obbligato dalla successione dei capitoli, ma dalla scelta autonoma di un ordine di lettura. Nell'esempio americano, ad esempio, le vite di Archie Ferguson non si organizzano in un sistema vincolante, come fossero quattro racconti autoconclusivi posti uno di seguito all'altro, anzi si aggrovigliano e si incastrano tra loro con l'unica logica di seguire l'ordine crescente dei capitoli. Il lettore che volesse fidarsi dell'autore e quindi procedendo secondo la disposizione da lui proposta, leggerà anzitutto i primi capitoli di ognuna delle quattro vite, poi tutti i secondi capitoli e così via (vita uno capitolo uno, vita due capitolo uno, vita tre capitolo uno, vita quattro capitolo uno e poi di nuovo per la seconda, la terza e la quarta vita). In questo modo, però, la lettura risulterà molto complicata poiché ogni vita di Ferguson cambierà dalle altre soltanto per una piccola quantità di elementi che saranno difficili da ricordare e da associare a una piuttosto che all'altra. L'impressione è quindi quella di tornare sempre

---

<sup>51</sup> I. CALVINO, *Le città invisibili*, cit., pp. 117-118-119. Corsivo mio.

indietro, di riprendere qualcosa lasciato in sospeso, interrotto: non si riesce mai ad avere una continuità con alcuna storia poiché alla conclusione di una sezione ne inizia una corrispondente a qualcosa di diverso. Si capisce meglio, a questo punto, quanto sia difficile ricordarsi gli elementi che mutano da una vita all'altra e quindi, il lettore che volesse seguire l'ordine proposto da Auster, dovrebbe avere sempre accanto un taccuino in cui appuntarsi le differenze, da consultare anche per ritrovare il punto lasciato in sospeso. Grazie al carattere non vincolante di questa struttura, il fruitore del testo che si senta intrappolato e non riesca a uscire può decidere diversamente l'ordine di lettura: è possibile, infatti, procedere nella modalità più utilizzata in letteratura, ossia leggendo una vita alla volta, seguendo tutti i capitoli a questa dedicati e passando solo dopo a quella successiva. In tal modo si ottiene un ordine mentale che permette di non abbandonare (o detestare) il percorso narrativo: è il lettore stesso che decide quale strada compiere per trovare l'uscita dal labirinto. È ovviamente consigliabile proseguire lungo il percorso già tracciato e suggerito dall'autore in quanto le piccole differenze, o le scelte diverse che differenziano i quattro universi letterari, sono più facilmente riconoscibili. Qualsiasi sentiero si voglia prendere, tuttavia, la fine sarà sempre la stessa: è solo l'esperienza del fruitore a cambiare, a dividersi, nel momento in cui capirà come affrontare il bivio davanti ai suoi occhi. Non siamo nel contesto di quei libri-*game* in cui ogni scelta effettuata modifica il finale della storia.

Anche ne *Le città invisibili*, dunque, è presente questa possibilità di scomporre le parti ordinate nel modo presentato del romanzo, e costruire da sé il proprio schema mentale; ciò potrebbe avvenire, ad esempio, raggruppando insieme i capitoli dalla stessa denominazione, oppure leggendo di seguito tutte le parti di Marco Polo e di Kublai Kan: «la bellezza del suo libro sta nell'arbitrarietà felice e dissipata con cui lo si può leggere»,<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> S. PERRELLA, *Calvino*, cit., p. 118.

poiché «infiniti sono i percorsi che si possono compiere leggendo *Le città invisibili*».<sup>53</sup> Allo stesso modo di *4321* sono, quindi, presenti più percorsi, più modi di perdersi, ma soprattutto la possibilità di decidere autonomamente la strada da intraprendere. Qual è il percorso giusto? Ma soprattutto, ne esiste uno? Ecco che l'autore americano (proprio per ricollegarsi al fatto che questi romanzi sono labirintici su due piani: strutturale e narrativo) risponde anche a questo:

Hai solo due alternative... e ognuna ha i suoi pro e i suoi contro... Come lo sai se hai sbagliato davvero? Non saprai mai se hai fatto la scelta sbagliata. Avresti bisogno di conoscere tutti i fatti in anticipo, e l'unico modo per disporre di tutti i fatti è essere in due posti nello stesso momento, ma è impossibile.<sup>54</sup>

Anche ne *Le città invisibili* persiste questa costante duplicità dell'opera che, oltre a essere un terreno di gioco scacchistico sia nella sua architettura sia nel piano diegetico, si fa labirinto in entrambi i livelli. Si è già vista più da vicino la strategia narrativa, l'Autore Modello, che ha escogitato un'opera così intricata da disorientare il lettore, tuttavia è interessante anche individuare, a livello narrativo, quali particolari città siano state costruite seguendo il modello labirintico dello stesso romanzo. La prima che possiamo citare è Zobeide (città-gomitolo)<sup>55</sup> poiché costruita da uomini che ebbero in sogno la visione di una figura femminile nuda e dai capelli lunghi mentre correva per una città sconosciuta: è evidente il richiamo alla mitologia e al filo di Arianna. Costoro costruirono tale città per cercare di intrappolare la donna ma il risultato fu quello di imprigionare se stessi. Altro esempio degno di nota che risponde a questa ricerca è la città-ragnatela di Ottavia. Essa, costruita attraverso un intrico invisibile e instabile su una voragine tra due montagne, si

---

<sup>53</sup> Ivi, p. 120.

<sup>54</sup> P. AUSTER, *4321*, cit., pp. 264-265.

<sup>55</sup> C.F. GONZALES, *Il gioco del labirinto. Figure del narrativo nell'opera di Italo Calvino*, cit., p. 196.

staglia su un'unica certezza: la sua imminente distruzione. Smeraldina, invece, rappresenta la città-rete identificabile in Venezia in cui «un reticolo di canali e un reticolo di strade [...] si sovrappongono e s'intersecano [...]. Non è una linea retta ma uno zig-zag che si *ramifica* in tortuose varianti». <sup>56</sup> È forse questa che risponde meglio delle altre al tema del labirinto quale percorso di strade molteplici, scombinabili e molto spesso nascoste. Compare, poi, la città-labirinto-disegno che è quella di Eudossia dove si sviluppa il tema del perdersi e del ritrovarsi, poiché è solo seguendo una mappa, un disegno, una regola, che si può ritrovare la strada smarrita: «Perdersi a Eudossia è facile: ma quando ti concentri a fissare il tappeto riconosci la strada che cercavi [...]. Ognuno può trovare nascosta tra gli arabeschi una risposta, il racconto della sua vita, le svolte del destino». <sup>57</sup> Olinda, invece, è una città-labirinto che muta costantemente forma, strutturata a cerchi concentrici in cui compare sempre una nuova Olinda: assume le vesti di un labirinto a imbuto in cui la continua formazione della stessa città non avrà mai una fine. Concludendo, l'ultima città degna di nota descritta in questo testo, è Pantasilea: si tratta dell'ennesima forma che può assumere una costruzione a dedalo e che meglio si presta a spiegare l'essenza stessa del labirinto. Viene infatti presentato come un luogo in cui non si sa come sia possibile arrivarci e nemmeno uscirne, ma in cui si sta già errando senza esserne consapevoli, persi nel suo infinito spazio angosciante. Qui gli stessi abitanti non sanno dare indicazioni univoche sul luogo in cui è situata l'uscita e nemmeno l'entrata, proprio perché chiunque si è già perso al suo interno. Consiste, infatti, nella situazione labirintica più alienante tra tutte quelle presentate: «La domanda che adesso comincia a rodere nella tua testa è più angosciata: fuori di Pantasilea esiste un fuori? O per quanto ti allontani dalla città non fai che passare da un

---

<sup>56</sup> I. CALVINO, *Le città invisibili*, cit., p. 87. Corsivo mio.

<sup>57</sup> Ivi, pp. 95-96.

limbo all'altro e non arrivi a uscirne?». <sup>58</sup> Se si presta attenzione si può facilmente comprendere il motivo del grande senso di angoscia che suscita: l'appellativo alla seconda persona singolare, il "tu" impersonale, porta un qualsiasi fruitore a identificarsi completamente nel viaggiatore che tenta di orientarsi, senza speranze, a Pantasilea. Come si vedrà più avanti tale espediente narrativo sarà sempre più articolato e portato alla sua estrema realizzazione nel romanzo culmine del periodo labirintico calviniano: *Se una notte d'inverno un viaggiatore*.

Nel presente capitolo si è citata una caratteristica importante che contraddistingue uno scrittore come Italo Calvino, ossia la sua propensione alle dinamiche e costruzioni postmoderniste. *Le città invisibili*, infatti, è costellata di richiami e influssi provenienti da questo particolare periodo storico già analizzato più generalmente nella precedente sezione. A tal proposito si è discusso della tendenza a strutturare i romanzi in uno sdoppiamento testuale che avviene sia nel piano diegetico sia in quello della strategia narrativa. Ne *Le città invisibili* è una caratteristica evidenziata, come già accennato, attraverso l'utilizzo di due caratteri diversi: tondo e corsivo. Tuttavia è anche importante osservare quanto la siffatta suddivisione grafica coinvolga la sfera dei due principali macro-concetti del romanzo. È infatti vero che attraverso l'uso del tondo sono descritte tutte quelle città labirintiche già citate, mentre invece attraverso il corsivo si raccontano, nei dialoghi tra Kublai Kan e Marco Polo, le modalità scacchistiche e combinatorie del testo. È evidente, inoltre, la presenza di due piani diversi, metanarrativi, che rappresentano ancora una volta il tentativo di frammentare e articolare maggiormente il romanzo: «Si trovano a questo punto studi infiniti negli scritti postmoderni, compreso Calvino, sulla riconfigurazione del tempo, la costruzione di mondi di carta, la contrapposizione tra laboratorio e labirinto, quella fra duplicazione e

---

<sup>58</sup> Ivi, p. 153.

moltiplicazione, la *metafiction* e la *hypermetafiction* in Calvino». <sup>59</sup> Altri grandi argomenti del postmoderno che si ritrovano anche ne *Le città invisibili* sono, ad esempio, la spazzatura, la moltiplicazione o frammentazione dell'oggetto (o del soggetto), la presenza degli specchi, la critica al consumismo sfrenato e alla nascita di città iper-strutturate, di megalopoli, che amalgamano l'individualità del singolo a quella della massa, senza più possibilità di identificazione. Lo stesso autore, nella presentazione del suo testo, affronta alcuni di questi temi: «Per qualche tempo mi veniva da immaginare solo città tristi e per qualche tempo solo città contente; c'è stato un periodo in cui paragonavo le città al cielo stellato, e in un altro periodo invece mi veniva da parlare della spazzatura che dilaga fuori dalla città ogni giorno». <sup>60</sup> A proposito della critica attorno all'immondizia che dilaga nelle città moderne altamente industrializzate e sempre più innovative per la quantità di cose inutili inventate e atte solo a soddisfare il desiderio di sentirsi uguali alla collettività rispondendo alla chiamata del consumismo sfrenato, Calvino dedica un esemplare capitolo del suo libro. Soprattutto è la città di Leonia che riflette e si fa portatrice di questa evidente provocazione:

[...] Più che dalle cose che ogni giorno vengono fabbricate vendute comprate, l'opulenza di Leonia si misura dalle cose che ogni giorno vengono buttate via per far posto alle nuove. Tanto che ci si chiede se la vera passione di Leonia sia davvero come dicono il godere delle cose nuove e diverse, o non piuttosto l'espellere, l'allontanare da sé, il mondarsi d'una ricorrente impurità. [...]. Aggiungi che più l'arte di Leonia eccelle nel fabbricare nuovi materiali, più la spazzatura migliora la sua sostanza, resiste al tempo, alle intemperie, a fermentazioni e combustioni. [...]. Il risultato è questo: che più Leonia espelle roba più ne accumula; le squame del suo passato si saldano in una corazza che non si può togliere; rinnovandosi ogni giorno la città conserva tutta se stessa nella sola forma definitiva: quella delle spazzature d'ieri che s'ammucchiano sulle spazzature dell'altroieri e di tutti i suoi giorni e anni e lustri. Il pattume di Leonia a poco a poco invaderebbe il mondo, se sullo sterminato immondezzaio non stessero premendo,

---

<sup>59</sup> R. CESERANI, *Raccontare il postmoderno*, cit., p. 168.

<sup>60</sup> I. CALVINO, *Presentazione*, in ID., *Le città invisibili*, cit., p. VI.

al di là dell'estremo crinale, immondezze d'altre città, che anch'esse respingono lontane da sé montagne di rifiuti. *Forse il mondo intero, oltre i confini di Leonia, è ricoperto da crateri di spazzatura, ognuno con al centro una metropoli in eruzione ininterrotta.*<sup>61</sup>

Diverse altre città, invece, si compongono in frequenti giochi di specchi, di moltiplicazioni e di sdoppiamenti che, come già affermato, riflettono la stessa natura del romanzo, nonché della poetica calviniana. Si descrive, ad esempio, la città di Valdrada che, nonostante sia la sua sola immagine a riflettersi capovolta sulle rive di un lago, quella stessa proiezione prende vita, concretezza, diventa doppia, ulteriore, identica alla prima, ma allo stesso tempo opposta. Lo specchiamento di una città sull'altra è funzionale alla sopravvivenza di entrambe, poiché esse hanno senso d'esistere solo quando rapportate tra loro: «Le due Valdrade vivono l'una per l'altra, guardandosi negli occhi di continuo, ma non si amano».<sup>62</sup> Allo stesso modo, anche la città di Eusapia viene definita attraverso la dicotomia col suo doppio, che può essere identificato nel contrasto vita/morte. Tuttavia questo luogo, rispetto al precedente già descritto, viene costruito attraverso un impiego maggiore della moltiplicazione che, essendo eccessivo, non può che causare la perdita dell'identità, del punto di partenza e, dunque, dell'individuazione dell'originale dalle sue copie.

Così l'Eusapia dei vivi ha preso a copiare la sua copia sotterranea. Dicono che questo non è solo adesso che accade: in realtà sarebbero stati i morti a costruire l'Eusapia di sopra a somiglianza della loro città. Dicono che nelle due città gemelle non ci sia più modo di sapere quali sono i vivi e quali i morti.<sup>63</sup>

---

<sup>61</sup> ID., *Le città invisibili*, pp. 111-112. Corsivo mio.

<sup>62</sup> Ivi, p. 52.

<sup>63</sup> Ivi, p. 108.

Questo concetto è interessante perché si può comparare a una delle sperimentazioni americane più strettamente postmoderne del suo periodo e in cui i duplicati diventano l'unico strumento con cui identificare la realtà. In qualche modo, dunque, *Le città invisibili* di Italo Calvino sembra anticipare questi concetti di almeno un ventennio:

Taylor mi ha chiesto di battergli a macchina il regolamento del Fight Club e di tirargliene dieci copie. Non nove, non undici. Dieci copie dice Taylor. Comunque io ho l'insonnia e l'ultima volta che ho dormito dev'essere stato tre notti fa. Quello dev'essere l'originale. Ho fatto le dieci copie e ho dimenticato l'originale. I lampi della fotocopiatrice in faccia, l'allontanamento dell'insonnia da ogni cosa, una copia di una copia di una copia. Tu non tocchi niente e niente tocca te. [...]. Il buco nella guancia, la tumefazione nerastra intorno agli occhi, la cicatrice gonfia e rossa del bacio di Tyler sul dorso della mano, una copia di una copia di una copia.<sup>64</sup>

Da questo momento in poi le sperimentazioni postmoderne si concentreranno, dunque, sul rapporto tra realtà e finzione<sup>65</sup> e sulla quasi totale impossibilità per il fruitore di riconoscere e distinguere l'una dall'altra: si tratta di un elemento ludico che pone il libro come terreno di gioco su cui possa innestarsi la sfida tra autore e lettore. A tale questione si allacciano perfettamente anche le teorizzazioni di McHale per quanto riguarda la questione della dominante ontologica:

Recentemente, le strategie narrative che McHale associa all'elaborazione della dominante ontologica, da intendersi ormai come problematizzazione del "servizievole mondo reale" fabbricato anche attraverso quelle particolari "mondo-versioni" che sono le opere di finzione (cinematografiche o letterarie), sono state oggetto di una lettura diversa [...]. Film, ha sostenuto Thomas Elsaesser, che principalmente "giocano", o "si prendono gioco" [...] secondo tre distinte [...] modalità.<sup>66</sup>

---

<sup>64</sup> C. PALAHNIUK, *Fight Club*, cit., pp. 86-87.

<sup>65</sup> Questione che sarà allo stesso modo indagata nell'ultimo capitolo poiché fondamento dell'opera letteraria *Casa di foglie* di Mark Z. Danielewski.

<sup>66</sup> VALENTINA RE, ALESSANDRO CINQUEGRANI, *L'Innesto. Realtà e finzioni da Matrix a IQ84*, Milano-Udine,

La modalità che ci interessa è proprio quella che pone lo spettatore nel ruolo di «vittima inconsapevole di un gioco non dichiarato come tale (perché alcune informazioni sono omesse, o presentate in maniera ambigua)»: <sup>67</sup> diviene quindi naturale non più chiedersi come ci si debba comportare nel mondo in cui si è immersi (come fa l'approccio epistemologico tipico dell'età moderna), bensì iniziare a domandarsi, invece, che cosa esiste e che cos'è reale; soprattutto è essenziale capire che cos'è un mondo, che tipo di mondo è quello in cui viviamo, o che ci viene presentato, e quanti tipi di mondo ci sono.

## **II.5. Il castello dei destini incrociati**

Rispetto ai testi che si sono già presi e che si prenderanno ancora in considerazione, *Il castello dei destini incrociati* consiste nel massimo tentativo riuscito di creare con la letteratura un universo potenziale, possibile, labirintico e, a tutti gli effetti, combinatorio. È stato considerato, inoltre, come il modello della struttura oulipiana per eccellenza dagli stessi componenti di quel gruppo francese fondato da Queneau:

Nell'idea stessa di potenziale vi è insita la nozione di non attualizzato, di qualcosa che non è ma che potrebbe essere. [...] L'interesse della letteratura potenziale non risiede nell'unicità dell'opera, il suo obiettivo consiste piuttosto nell'individuare e proporre come modello delle strutture che siano in grado di stimolare la sensibilità artistica di uno scrittore e *aprire la strada alla molteplicità del narrabile*.<sup>68</sup>

---

Mimemis edizioni, 2014, p. 59.

<sup>67</sup> Ivi, p. 59.

<sup>68</sup> M. CASTIGLIOLA D'ABELE, *L'Oulipo e Italo Calvino*, cit., p. 179. Corsivo mio.

Bisogna tener conto che la prima edizione de *Il castello dei destini incrociati* risale al 1969,<sup>69</sup> ovvero a tre anni prima dell'ingresso da parte di Calvino nel gruppo oulipiano che, come già constatato, fu collaudato negli anni Sessanta di quel secolo. È facile intuire che lo scrittore tenesse già sotto controllo le loro produzioni e che progettasse di prendervi parte proprio a seguito dei suoi interessi totalmente inerenti alle loro teorizzazioni. Non c'è dubbio che la sua partecipazione abbia amplificato la volontà di esplorare ancora più a fondo il terreno combinatorio e che si risolverà, tre anni dopo, nella pubblicazione aggiuntiva de *La taverna dei destini incrociati*. Consiste in una sperimentazione che si configura secondo la tradizione oulipiana non per un solo elemento isolato ma per almeno tre aspetti fondamentali: il vincolo dell'abolizione della voce umana che fa prendere avvio a tutta la narrazione e che permette la comunicazione attraverso i tarocchi; «il carattere pittografico del testo, l'adozione di un linguaggio di sostituzione, quello dei tarocchi, da cui derivare la narrazione»;<sup>70</sup> e, infine, la struttura testuale che risponde al bisogno calviniano di geometrizzare, combinare e biforcare la propria narrazione, creando e distruggendo continuamente i suoi mondi possibili e potenziali.

Per quanto riguarda la composizione del romanzo si può asserire che sia articolata attraverso uno schema di settantatré carte del mazzo di tarocchi: dodici di queste vengono isolate come narratori dai quali si dipanano le proprie vicende, raccontate attraverso l'accostamento delle sessanta carte rimaste. In questo modo si costituisce una sorta di sistema a cruciverba, o a scacchiera, disposto a otto pezzi per otto e a cui mancano quattro tasselli: «ne deriva una sorta di contenitore dei *destini possibili* in cui si possono leggere tutte le strade percorribili, strade tracciate su uno schema lucidamente e rigorosamente

---

<sup>69</sup> Pubblicato da Maria Ricci editore a Parma nel volume *Tarocchi, il mazzo visconteo di Bergamo e New York*.

<sup>70</sup> M. CASTIGLIOLA D'ABELE, *L'Oulipo e Italo Calvino*, cit., p. 181.

architettato».<sup>71</sup> L'immagine che se ne può ricavare è un autore rigorosamente impegnato a far combaciare i pezzi del suo rompicapo, intento ad accostare diverse figure di tarocchi, nella speranza che la loro successione apra la strada a una nuova storia in grado di intrecciarsi a tutte le altre e di formare un vero e proprio fitto bosco di sentieri che si biforcano. Questo discorso riporta, ancora una volta, alle teorizzazioni di Umberto Eco. Già dal titolo de *Il castello dei destini incrociati*, come si è già osservato per *Il sentiero dei nidi di ragno*, appare evidente il “destino” di quest'opera: la volontà di intrecciarsi, di aggrovigliarsi, secondo le volontà di un fato che attraverso delle regole date riesce a trovare un suo senso, abbandonando così la sua accezione caotica che avrebbe invece avuto senza la progettazione di linee guida. Anche perché «il labirinto è (sempre stato) in Calvino, si sa, la figura del controllo dell'addomesticamento del caos e del caso»:<sup>72</sup> «sentivo che il gioco aveva senso solo se impostato secondo certe regole ferree».<sup>73</sup> Non è opera del destino, infatti, ma di un'attenta strategia narrativa, l'espedito con cui apre il romanzo: attraverso, cioè, l'immagine di un bosco in cui viene collocato un misterioso castello (probabilmente il centro del labirinto) con la funzione di ospitare degli ignoti personaggi: «In mezzo a un fitto bosco, un castello dava rifugio a quanti la notte aveva sorpreso in viaggio».<sup>74</sup> Costoro, dopo un percorso che al lettore rimane per il momento sconosciuto, condividono la perdita di qualcosa, di un pezzo di se stessi. La privazione della favella, oltre a essere un artificio fondamentale da cui poter sviluppare la vicenda, si colloca anche come una delle caratteristiche alla base della sfida al labirinto che già si è analizzata nel primo capitolo: il tentativo di ritrovare qualcosa che si è perso.

---

<sup>71</sup> Ivi, p. 182. Corsivo mio.

<sup>72</sup> C.F. GONZALES, *Il gioco del labirinto. Figure del narrativo nell'opera di Italo Calvino*, cit., p. 156.

<sup>73</sup> I. CALVINO, *Presentazione*, in ID, *Il castello dei destini incrociati*, Milano, Mondadori, 2020 (1969), p. IX.

<sup>74</sup> I. CALVINO, *Il castello dei destini incrociati*, cit. p. 5.

Interessante è anche il fatto che la costruzione così cervellotica di tale romanzo e la sua rappresentazione abbiano coinvolto e intrappolato non soltanto i personaggi e il lettore cui sono destinati, ma, soprattutto, l'autore stesso. Calvino racconta di quanto fosse complicato riuscire a uscire dalla sua stessa creazione, soprattutto perché trovava sempre nuovi modi e nuove storie da sviluppare partendo da un numero finito di elementi; caratteristica che rimanda al concetto di letteratura infinita e inesauribile che con questo testo riesce concretamente a realizzare. Ne consegue che la motivazione insita dietro la scelta di abbandonare definitivamente il terzo racconto che avrebbe dovuto comporre la raccolta, risieda proprio nella difficoltà di affrontare un ulteriore labirinto così complesso. Se, infatti, la sua versione definitiva è compresa de *Il castello dei destini incrociati* e de *La taverna dei destini incrociati*, nella mente di Calvino doveva affiancarsi anche la rappresentazione de *Il motel dei destini incrociati*. Specificherà lui stesso il motivo di tale mancanza nell'aver esaurito, attraverso le prime due sperimentazioni, tutto il suo interesse sia teorico che espressivo. C'è il motivo di credere, dunque, che essere riuscito a evadere dai primi due dedali abbia richiesto non poco impegno anche rispetto a qualsiasi altra operazione narrativa e letteraria da lui mai prodotta prima.

Così passavo giornate a scomporre e ricomporre il mio puzzle, escogitavo nuove regole del gioco, tracciavo centinaia di schemi, a quadrato, a rombo, a stella, ma sempre c'erano carte essenziali che restavano fuori e carte superflue che finivano in mezzo, e gli schemi diventavano così complicati (acquistando talvolta anche una terza dimensione, diventando cubici, poliedrici) che *mi ci perdevo io stesso*. [...] A più riprese, a più intervalli più o meno lunghi, in questi ultimi anni, *mi cacciavo in questo labirinto che subito m'assorbiva completamente*. Stavo diventando matto? Era l'influsso di queste figure misteriose che non si lasciavano manipolare impunemente? O era la vertigine dei grandi numeri che si sprigiona da tutte le operazioni combinatorie? [...] Passava qualche mese, magari un anno intero, senza che ci pensassi più; e tutt'a un tratto mi balenava l'idea che potevo ritentare in un altro modo, più semplice, più rapido,

di riuscita sicura. Ricominciavo a comporre schemi, a correggerli, a complicarli: m'impelagavo di nuovo in queste sabbie mobili, *mi chiudevo in un'ossessione maniaca*. Certe notti mi svegliavo per correre a segnare una correzione decisiva, che poi portava con sé una catena interminabile di spostamenti. Altre notti mi coricavo col sollievo d'aver trovato la formula perfetta; e al mattino appena alzato lo strappavo. [...] Se mi decido a pubblicare "La taverna dei destini incrociati" è *solo per liberarmene*. Ancora adesso, col libro in bozze, continuo a rimetterci le mani, a smontarlo, a riscriverlo. *Solo quando il volume sarà stampato ne resterò fuori una volta per tutte, spero.*<sup>75</sup>

Notevole è anche l'aspetto della metafora del labirinto quale foresta inestricabile che coinvolge almeno tre livelli: la cornice, o struttura; l'universo reale, in cui risiedono l'autore e il lettore; e, ovviamente, la diegesi.

Citando il passaggio in cui si menzionano i «sentieri d'inchiostro»,<sup>76</sup> inoltre, si può rivolgere lo sguardo anche verso un'altra importante caratteristica del romanzo, ovvero la sua accezione fortemente metaletteraria. Questo avviene sia per la presenza dei molteplici piani narrativi su cui si stagliano le due raccolte, ma anche e soprattutto per il carattere riflessivo sulla scrittura e sulla lettura come azione universale.

Per quanto riguarda la prima caratteristica si può individuare il primo livello narrativo nei dodici personaggi che si ritrovano all'interno del castello senza poter parlare e, come successivi livelli, tutti i racconti narrati dal protagonista nel tentativo di interpretare la successione delle carte dei tarocchi. Già da tale particolarità si può intuire anche la seconda caratteristica metanarrativa del testo, ovvero la possibilità per ciascun lettore reale (che si identifica nel lettore delle carte di tarocchi) di interpretare le storie che gli vengono poste davanti agli occhi, grazie anche all'apparato visivo di cui è provvisto. Il protagonista diegetico non sarà mai in grado di scoprire se quella da lui articolata e quella del viandante

---

<sup>75</sup> I. CALVINO, *Presentazione*, in ID, *Il castello dei destini incrociati*, cit., pp. IX-X-XI. Corsivo mio.

<sup>76</sup> ID., *Il castello dei destini incrociati*, cit., p. 106.

muto corrispondano, ma, in ogni caso, ciò che importa è l'avvenimento di una collaborazione che è in grado di produrre un'unità di senso, una verità possibile. Allo stesso modo, anche il lettore reale che vede comparire sui bordi del racconto le figure dei tarocchi usati dal personaggio, può provare a trovare lui stesso una logica nella successione delle carte: può farlo sia prima di leggere il racconto presentato, sia nel momento successivo. Ecco che, di nuovo, ricompare la caratteristica tipica della letteratura labirintica, ovvero la possibilità d'intraprendere più strade, più sentieri, anche se presenti in una singola storia, per crearne un numero indefinito, infinito. D'altronde se ogni lettore costruisse nella sua mente una narrazione con un senso in una determinata successione di tarocchi e riuscisse a concretizzarla in un racconto scritto, ne deriverebbe una produzione inesauribile e il destino della letteratura avrebbe finalmente concluso il suo obiettivo. Tale modo di percepire la materia viene da Calvino stesso descritto in uno dei suoi metaracconti, attraverso un'immagine meravigliosa:

Perché le cose che le carte nascondono sono più di quelle che dicono, e perché appena una carta dice di più subito altre mani cercano di tirarla dalla loro parte per imbastirla in un altro racconto. Uno magari comincia a raccontare per conto suo, con carte che sembrano appartenere soltanto a lui, e tutt'a un tratto la conclusione precipita accavallandosi con quella d'altre storie nelle stesse figure catastrofiche.<sup>77</sup>

Un altro elemento autoriflessivo, tra le tante storie raccontate nel *Castello* e nella *Taverna*, è il momento in cui l'autore intravede e narra anche la sua propria tramite l'associazione della figura del Re di Bastoni a quella di uno scrittore. Questo avviene perché l'elemento che il tarocco riproduce, ciò che tiene tra le mani, è facilmente associabile

---

<sup>77</sup> Ivi, p. 73.

all'immagine di una penna o di una matita. Ecco che allora la riflessione si fa più ampia, estendendosi sì all'autore, ma soprattutto all'atto puro di creazione che è la scrittura:

Il *Fante di Coppe* mi ritrae mentre mi chino a scrutare dentro l'involucro di me stesso; e non ho l'aria soddisfatta: ho un bel scuotere e spremere, l'anima è un calamaio asciutto. Quale *Diavolo* vorrà prenderla in pagamento per assicurarmi la riuscita dell'opera?<sup>78</sup>

Appare evidente che si riferisce alla difficoltà riscontrata nello sviluppo del suo testo: il dubbio di non riuscire più a trovare la strada giusta tra tutti i bivi che si sono aperti e incontrati lungo il percorso della scrittura. In tale passaggio, inoltre, vi è nuovamente l'individuazione dell'inchiostro quale immagine più adatta a rappresentare il sentiero che conduce l'autore nella narrazione: parrebbe che lo strumento si trasformi nell'imbuto in grado di convogliare sullo stesso piano il livello diegetico e quello extradiegetico: «Per quel che so, è proprio il filo nero che esce da quella punta di scettro da poche lire la strada che m'ha portato fino a qui».<sup>79</sup> Successivamente Calvino comunica e conferma ai suoi lettori quelle che potevano essere soltanto suggestioni ricavabili dal testo, ponendosi come personaggio nel suo romanzo grazie al salto di metalessi dell'autore:

Certamente anche la mia storia è contenuta in questo intreccio di carte, passato presente e futuro, ma io non so più distinguerla dalle altre. La foresta, il castello, i tarocchi m'hanno portato a questo traguardo: a perdere la mia storia, a confonderla nel pulviscolo delle storie, a *liberarmene*. Quello che rimane di me è solo l'ostinazione maniaca a *completare*, a *chiudere*, a far tornare i conti. Ancora mi manca di ripercorrere due lati del quadrato in senso opposto, e io vado avanti solo per puntiglio, *per non lasciare le cose a mezzo*.<sup>80</sup>

---

<sup>78</sup> Ivi, pp. 102-103.

<sup>79</sup> Ivi, p. 101.

<sup>80</sup> Ivi, p. 48.

Anche ne *Il castello dei destini incrociati* è indubbiamente presente la suddivisione o frammentazione del testo su due livelli principali che si contrappongono e alimentano a vicenda: da una parte incombe continuamente la presenza del bosco-labirinto che rappresenta il caos del mondo in cui si erra senza meta e che può causare la perdita di parti sé (come l'uso della parola); dall'altra, invece, si articola un dedalo più artificiale, costituito dai tarocchi e che viene regolato dalla presenza di un numero fisso di elementi. In questo modo potrà essere disciplinato da processi matematici, infallibili, che non causeranno più alcuna possibilità di smarrirsi. È così che si potrà opporre un sistema di regole ferree, fisse, al caos dell'universo: «ma sentivo che il gioco aveva senso solo se impostato secondo certe ferree regole».<sup>81</sup> Si trova una conferma alla questione anche per il fatto che, nella diegesi, i commensali devono aspettare il proprio turno per raccontare la propria storia attraverso i tarocchi. Altrimenti, se ognuno si muovesse assieme a tutti gli altri, o se cercasse di afferrare contemporaneamente ad altri personaggi le carte sul tavolo, anticipando così il proprio turno, non si sarebbe più in grado di comprendere alcunché, perché rimarrebbe solo disordine e confusione.

Peculiare è poi l'aspetto con cui ogni sequenza di tarocchi del cruciverba si possa leggere in più sensi di lettura; in tal modo:

La sua figura, più che la mappa, è quella di un disegno rigorosamente simmetrico come il labirinto; labirinto tutto a duplici entrate e a una sola via d'uscita che a sua volta si sdoppia e così via, di quelli non troppo difficili da risolvere se visti dall'alto. [...]. Naturalmente dove vada il cammino non si sa. O può essere tremendo saperlo: un centro vuoto, com'è vuoto il nucleo intermedio dei tarocchi distesi in schiera sul tavolo. Ma la presenza di una direzione o una serie infinita di ventagli possibili dà senso al procedere.

---

<sup>81</sup> I. CALVINO, *Presentazione*, in ID, *Il castello dei destini incrociati*, cit., p. IX.

Renderla possibile attraverso la narrazione vuol dire restituirle dignità.<sup>82</sup>

Dall'analisi appena conclusa e quindi dal modo presentato di rappresentazione di un mondo fittizio governato da segni polivalenti che si complicano al quadrato e al cubo, si capisce che l'unico vero obiettivo, l'unica vera soluzione, non è tanto quella di trovare un senso o delle risposte, ma di continuare a procedere. Come si era riscontrato nel primo capitolo anche in tale esempio il funzionamento del labirinto risponde a una sola funzione: quella del perpetuo movimento, dell'andare avanti, di camminare nonostante non si sappia dove si trovi l'uscita. È questo che conta, la costante ricerca di un senso piuttosto che il suo effettivo ritrovamento: «Il gioco diventa in seguito sempre più uno strumento di conoscenza, un viaggio gnoseologico, una bussola per navigare nello sterminato intrico del possibile».<sup>83</sup>

In conclusione si possono raggruppare *Le città invisibili* e *Il castello dei destini incrociati* in un unico insieme che descrive delle opere letterarie dall'accezione fortemente combinatoria e geometrizzante, in contrapposizione a un mondo che al di fuori della carta appare governato soltanto dalle leggi del caos.

## **II.6. Se una notte d'inverno un viaggiatore**

Per concludere il discorso attorno a Italo Calvino e alla sua letteratura labirintica e combinatoria, si è scelto di analizzare per ultimo un importante tassello della sua opera: come in un climax ascendente, infatti, si possono in essa riscontrare molti degli argomenti cari all'autore e che in questo monumentale iper-romanzo condividono lo spazio.

---

<sup>82</sup> GIORGIO BERTONE, *Italo Calvino*, Torino, Einaudi, 1994, pp. 146-147.

<sup>83</sup> R. BERTONI, B. FERRARO, *Calvino ludico. Riflessioni sul gioco in Italo Calvino*, cit., p. 14.

La prima caratteristica evidente, e che può facilmente ricondurre a quanto già analizzato nel primo capitolo, è l'accento sulla componente metanarrativa che pervade ogni singolo livello: partendo dalla struttura a scatole cinesi e arrivando alla materia narrativa incentrata proprio sulla lettura, sul lettore e sul libro quale oggetto. Come già dichiarato, inoltre, l'anno di pubblicazione risale al 1979: coincide, cioè, con la stampa de *La storia infinita* di Michael Ende (con la quale si attueranno ora alcuni confronti), nonché con quel decennio per Calvino così particolarmente combinatorio e interessante dal punto di vista delle sperimentazioni letterarie. La differenza sostanziale con l'opera tedesca consiste, dunque, nella presenza quasi onnipotente dell'autore: se nel romanzo di Atreiu, infatti, abbiamo discusso di metalessi del lettore, nel testo calviniano si ha invece a che fare anche con un processo di metalessi dell'autore (che si è già visto agire ne *Il castello dei destini incrociati*). Si tratta di quel procedimento, cioè, che permette a uno scrittore di sradicarsi dai confini della dimensione reale in cui è relegato, per concretizzarsi nel racconto. Avviene, cioè, un salto da un livello a un altro totalmente diverso e che permette la comunicazione diretta tra autore e lettore. È una modalità interessante poiché comprende due piani ben distinti: quello della diegesi e quello dello spazio extradiegetico. Ciò accade nel momento in cui nel romanzo si utilizza la seconda persona singolare: il "tu". A questo punto il Lettore citato sulla carta si sdoppia, si biforca, diventando una figura ambivalente, atta a esercitare, da una parte, il ruolo di personaggio principale del romanzo e, dall'altra, l'identificazione da parte di ogni consumatore nel protagonista della finzione narrativa: «Dalla prima all'ultima riga è il lettore, al quale lo scrittore si rivolge con il "tu", a tenere il campo, a filtrare vicende e riflessioni, insomma fare da protagonista».<sup>84</sup> Tale condizione è enfatizzata dalla pressoché totale assenza di qualsiasi descrizione fisica del personaggio principale (così come avviene

---

<sup>84</sup> GIOVANNI RABONI, *Postfazione*, in I. CALVINO, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, cit., p. 263.

allo stesso modo per la Lettrice) e, per tale motivo, siamo portati a una quasi totale immedesimazione: sembra che l'autore, Calvino, stia parlando direttamente con il destinatario dell'opera.

In *Se una notte d'inverno un narratore*, il processo della lettura si svolge in entrambi i livelli: quello realizzato dal lettore (reale) nel livello extradiegetico, e quello realizzato dal Lettore (e dalla Lettrice) nel livello intradiegetico. L'attività del Lettore che fino ad un certo punto può coincidere con quella svolta dal lettore reale è paragonabile al viaggio attraverso uno spazio labirintico, in cui il Lettore come nella sua vita quotidiana deve cercare la sua strada.<sup>85</sup>

Un altro confronto attuabile con *La storia infinita* è, ovviamente, la differenza nella struttura della trama. Molto lontani dal genere della narrativa per ragazzi, in cui, come nel caso già preso in esame, la riflessione sulla lettura è celata sotto la fitta coltre d'innomerevoli avventure del protagonista, ci troviamo davanti a una situazione in cui è evidente, e sotto gli occhi anche del lettore meno attento, essere proprio la lettura il filo logico nonché soggetto principale della narrazione: «Narrazione che, dunque, più che la storia del (o di un) lettore è, in verità, la storia di una (o della) lettura».<sup>86</sup> In *Se una notte d'inverno un viaggiatore* si raccontano le vicende di un personaggio chiamato costantemente con l'appellativo di Lettore,<sup>87</sup> il quale compie un viaggio alla ricerca delle pagine mancanti di un libro che stava leggendo e che, proprio sul più bello, si interrompe bruscamente. Interessante, anche alla luce del confronto che si sta attuando, è il fatto che questo testo incompiuto rechi, ancora una volta, lo stesso titolo nonché nome dell'autore, del romanzo fisico che il lettore reale sta

---

<sup>85</sup> C.F. GONZALES, *Il gioco del labirinto. Figure del narrativo nell'opera di Italo Calvino*, cit., pp. 207-208.

<sup>86</sup> GIOVANNI RABONI, *Postfazione*, in I. CALVINO, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, cit., p., p. 263.

<sup>87</sup> La lettera maiuscola della parola "Lettore" funge da segno necessario per quella biforcazione di significato cui si è accennato in precedenza: da una parte identifica il nome proprio del personaggio, dall'altra la possibilità del passaggio, del salto, che può attuare il lettore del romanzo, dal piano extradiegetico a diegetico.

leggendo: si tratta di quell'espedito narrativo che permette la convivenza sullo stesso piano di mondo reale e fittizio. Nel corso del tentativo di recuperare il suo romanzo, inoltre, il protagonista si imbatte in altrettanti testi anch'essi inconclusi, i quali, però, possiedono delle particolarità originali, allontanandosi di molto da un tipo di narrazione cui si è abituati, canonica. Nel piano metadiegetico avvengono, infatti, continui processi di metalessi che rendono la presenza dell'autore, della lettura che riflette se stessa, ancora più ingombrante, concreta:

Il romanzo comincia in una stazione ferroviaria, sbuffa una locomotiva, uno sfiatore di stantuffo copre l'apertura del capitolo, una nuvola di fumo nasconde parte del primo capoverso. [...] Sono le pagine del libro a essere appannate come i vetri d'un vecchio treno, è sulle frasi che si posa la nuvola di fumo [...].<sup>88</sup>

I lettori, in questo caso, sono trasportati nella dimensione del romanzo non tramite l'evocazione, nella vicenda narrativa, del titolo del romanzo reale che stanno leggendo quale finestra tra due mondi, ma sono loro stessi, proprio in qualità di effettivi fruitori, gli incontestabili protagonisti. È l'autore che si rivolge a loro, a tutti: «Sei seduto a un tavolino di caffè, leggendo il romanzo [...], ti concentri nella lettura»<sup>89</sup> e, sempre in questo senso, usa anche imperativi, interpella col discorso diretto e suggerisce le frasi da dire.<sup>90</sup>

Spostando lo sguardo sulla figura del Lettore Attivo nel testo che sta leggendo, invece, ci sono molti spunti di riflessione in entrambe le sperimentazioni e che si possono analizzare attraverso la presenza del concetto di “non finito” o, come preferisce chiamarlo Calvino, del “finito interrotto”.<sup>91</sup> Tali testi, infatti, lasciano in tutti i piani metanarrativi

---

<sup>88</sup> I. CALVINO, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Milano, Mondadori, 2019 (1979), p. 10.

<sup>89</sup> *Ivi*, p. 139.

<sup>90</sup> R. AVANZI, *Alla ricerca del testo perduto. Il libro, la lettura e la scrittura in Italo Calvino: Se una notte d'inverno un viaggiatore*, cit., p. 30.

<sup>91</sup> I. CALVINO, *Presentazione*, in ID., *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, cit., p. IX.

qualcosa in sospeso, che non si conclude in se stesso ma che, anzi, sembra voler incitare alla riflessione proprio per conferire, in senso metaforico, l'idea, in questa sede più volte affrontata, di libri inesauribili e in grado di alimentarsi autonomamente attraverso l'infinita immaginazione del fruitore. Chi legge è, attraverso questo accorgimento, quasi inconsciamente portato a fantasticare per trovare un finale, un punto, a quelle metadiegesi inconcluse che incontra durante il suo percorso. Ne *La storia infinita* queste metadiegesi sono quasi totalmente concluse tranne che per un principio di una nuova storia che, verso la fine di ogni capitolo, come già visto, viene appena accennata e poi subito lasciata in sospeso attraverso la formulazione di una frase ricorrente, quasi una formula magica, adibita a chiudere la sezione. In *Se una notte un viaggiatore*, invece, le metanarrazioni sono interrotte bruscamente, non c'è alcuna conclusione: conferire insoddisfazione al lettore (sia diegetico che reale) è proprio quello che si vuole ottenere. Le modalità attraverso cui si può interrompere un testo, dunque, possono essere molteplici e più o meno insidiose, ovviamente a seconda della volontà dell'autore; è evidente, infatti, che se per Calvino la cesura rappresenti l'elemento portante dell'architettura del suo testo, l'elemento primario da cui sviluppare la trama, per Ende consiste invece in un elemento aggiuntivo, ulteriore, di cornice a un romanzo già assestato da altre modalità narrative. Questa frase così ripetuta ha tutte le potenzialità di catapultare immediatamente la mente del lettore in una dimensione, o diegesi, che è ulteriore, altra, non identificabile nelle pagine di carta ma in quelle della sua immaginazione. Sembra autonomamente costituirsi, infatti, come il preambolo di un racconto che appartiene soltanto ai destinatari del racconto, diverso quindi per ciascuno, e capace di conferire al romanzo quell'accezione di "infinito" che era stata promessa già dal titolo. Interessante è notare, poi, che tale espressione si materializza anche nell'ultima riga del romanzo, occupando un posto non più soltanto nella dimensione metadiegetica, ma anche

in quella della diegesi principale: l'ultimo capitolo, infatti, non coinvolge più il regno di Fantasia ma quello di Bastiano. È a questo punto che ciò di cui si era portati a sospettare fin dall'inizio, ossia di poter in qualche modo entrare nella storia, si fa tangibile e finalmente possibile: «Bastiano Baldassarre Bucci, borbottò, se non mi sbaglio, tu sei di quelli che mostreranno ancora a molti la strada per Fantasia [...]». Il signor Coriandoli non si sbagliava. Ma questa è un'altra storia, e dovrà essere raccontata un'altra volta».<sup>92</sup>

Tornando a Calvino si può al contrario affermare che tale aspetto di stimolare il lettore con la fantasia non avviene attraverso la formulazione di qualche frase rituale, ma tramite la cesura, la brusca interruzione, di ciò che si stava leggendo. Anche questo macchinoso sistema letterario, infatti, pone il lettore nella condizione di soggetto attivo, che interpreta ed escogita un finale che altrimenti rimarrebbe incompiuto: «Calvino, nel romanzo *Se una notte* ci offre delle micro-storie attraverso l'interruzione delle quali crea delle ellissi nel testo, dando così al lettore la possibilità di interpretarle, se non altro in relazione al finale delle stesse».<sup>93</sup> Questa peculiarità di inesauribilità del racconto «che si apre in una possibilità infinita di novelle per evitare il destino di morte, spostando sempre in avanti il momento della fine»<sup>94</sup> e che, come abbiamo visto e analizzato è anche uno dei fili conduttori della narrativa metaletteraria, è facilmente assimilabile al principio della ciclicità de *La storia infinita*. È infatti vero che, nonostante si possa asserire che per alcuni fattori si abbia a che fare con romanzi interrotti, incompiuti e lasciati a libera immaginazione, si possa allo stesso modo concordare sul fatto che essi siano soprattutto due romanzi profondamente conclusi, poiché, in entrambi, la storia principale situata nel primo livello diegetico, trova una sua compiutezza. Anche *Se una notte d'inverno un viaggiatore* rispetta questa stessa regola e

---

<sup>92</sup> M. ENDE, *La storia infinita*, cit., pp. 435-436.

<sup>93</sup> R. AVANZI, *Alla ricerca del testo perduto. Il libro, la lettura e la scrittura in Italo Calvino: Se una notte d'inverno un viaggiatore*, cit., p. 78.

<sup>94</sup> Ivi, p. 81.

struttura della narrazione. Infatti, se i lettori nel primo e nell'ultimo capitolo sono interpellati sul discorso attorno alla lettura, al centro del romanzo si dipanano invece i dieci metaromanzi interrotti, che si costituiscono come metadiegesi. Se in questi siamo infastiditi, come lo è il Lettore personaggio, dalle brusche cesure che subiscono, notiamo anche, alla fine, una possibilità di riscatto: la cornice della narrazione «si chiude unitamente alla storia della lettura interrotta del libro così come si chiude la storia d'amore fra i due protagonisti, allo stesso tempo che termina il libro di Calvino con una ripresa puntuale delle righe iniziali del romanzo».<sup>95</sup> Un ulteriore indizio di romanzo concluso in se stesso compare, anche in questo caso, nelle ultime pagine: quando ci viene rivelato, cioè, che tutti i dieci titoli dei romanzi, se posti in successione, costituiscono l'*incipit* di un ulteriore racconto, amplificando ancora di più i confini testuali. Contribuisce a questa teoria anche l'organizzazione della conclusione del romanzo, ossia l'utilizzo di una modalità che lascia trapelare, in modo totalmente esplicito, quanto sia superficialmente non finito ma profondamente concluso:

Lei crede che ogni storia debba avere un principio e una fine? Anticamente un racconto aveva solo due modi per finire: passate tutte le prove, l'eroe e l'eroina si sposavano oppure morivano. Il senso ultimo a cui rimandano tutti i racconti ha due facce: la continuità della vita, l'inevitabilità della morte. Ti fermi un momento a riflettere su queste parole. Poi fulmineamente decidi che vuoi sposare Ludmilla.<sup>96</sup>

Da questo passaggio si può anche notare l'impiego di un'altra dicotomia di opposti che nel testo non avrebbero alcun senso se presenti da soli: la vita e la morte; il finito e il non finito.

---

<sup>95</sup> Ivi, p. 121.

<sup>96</sup> I. CALVINO, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, cit., p. 259.

Questa dimensione ciclica del testo viene conferita sia dal tentativo di costruire un romanzo in cui siano contenuti racconti di diverso genere per creare una sorta di “libro dei libri”, sia dalla struttura fortemente combinatoria che incastra perfettamente i titoli delle dieci sezioni in un insieme più grande, sia, infine, dalla costruzione di una metafora della lettura che possa valere per tutte le epoche storiche: «Ma soprattutto ho cercato di dare evidenza al fatto che ogni libro nasce in presenza d’altri libri, in rapporto e confronto ad altri libri».<sup>97</sup>

Rimanendo focalizzati su *Se una notte d’inverno un viaggiatore* si possono notare molte delle caratteristiche già incontrate nelle sue precedenti opere e che qui culminano nella massima sperimentazione labirintica. Anzitutto ritornano le immagini della scacchiera e della letteratura come gioco governato da regole fisse. Riferendosi al racconto *In una rete di linee che s’intersecano*, infatti, Calvino confessa che si tratta di «un esempio di narrazione che tende a costruirsi come un’operazione di logica o una figura geometrica o una partita a scacchi»<sup>98</sup> e, ancora una volta, si può notare quanto questa sensazione di assistere a un incontro scacchistico pervada sia le dinamiche metanarrative sia quelle relative alla diegesi principale, in una frammentazione continua del testo. È infatti vero che «La metafora degli scacchi è utilizzata in *Se una notte* sia in riferimento al contesto narrativo che rispetto alla vita».<sup>99</sup>

Interessante è poi il perfetto sviluppo di uno dei dogmi fondamentali della poetica calviniana, ovvero quello della molteplicità che qui si identifica nella possibilità di un romanzo di biforcarsi in dieci diversi sentieri narrativi. Questa caratteristica si può facilmente ricollegare anche a un autore già citato e di cui lo stesso Calvino analizza l’opera

---

<sup>97</sup> I. CALVINO, *Presentazione*, in *Se una notte d’inverno un viaggiatore*, cit., p. VI.

<sup>98</sup> *Ivi*, p. VII.

<sup>99</sup> R. BERTONI, B. FERRARO, *Calvino ludico. Riflessioni sul gioco in Italo Calvino*, cit., p. 84.

nelle sue *Lezioni americane*: ci si riferisce a Jorge Luis Borges e al suo *Il giardino dei sentieri che si biforcano*, nonché ai temi strettamente labirintici di biforcazioni di scelte, di futuri realizzabili e irrealizzabili.

L'idea centrale del racconto: un *tempo plurimo e ramificato* in cui *ogni presente si biforca in due futuri*, in modo di formare una rete crescente e vertiginosa di *tempi divergenti, convergenti e paralleli*. Questa idea d'infiniti universi contemporanei in cui tutte le possibilità vengono realizzate in tutte le combinazioni possibili non è una digressione del racconto ma la condizione stessa perché il protagonista si senta autorizzato a compiere il delitto assurdo e abominevole che la sua missione spionistica gli impone, sicuro che ciò avviene solo in uno degli universi ma non negli altri, anzi, che commettendo l'assassinio qui e ora, egli e la sua vittima possano riconoscersi amici e fratelli in altri universi. Il modello della rete dei possibili può dunque essere concentrato nelle poche pagine d'un racconto di Borges, come può fare da struttura portante a romanzi lunghi o lunghissimi, dove la densità di concentrazione si riproduce nelle singole parti.<sup>100</sup>

Si spiega in questo modo anche la scelta di strutturare *Se una notte d'inverno un viaggiatore* in un numero finito di dieci romanzi interrotti. Perché proprio quelli? Come mai dieci e non un altro numero? Calvino stesso asserisce che, come in tutti i giochi, le regole servono a farli funzionare. Perciò, se avesse optato per un numero diverso (maggiore o minore) probabilmente il suo esperimento non avrebbe avuto un'incisività e un consenso così alti tra il pubblico: non si sarebbe riusciti a capire il punto. Ne consegue che per un autore in cui il dualismo degli opposti è così compiutamente articolato, non sarà stato facile, per quanto necessario, scegliere un'alternativa e scartarne allo stesso tempo un'altra: «continuamente mi si presentavano altri tipi di romanzi che avrei potuto aggiungere alla lista, ma o non ero sicuro di riuscirci, o non presentavano per me un interesse formale

---

<sup>100</sup> I. CALVINO, *Lezioni americane*, cit., pp. 87-88.

abbastanza carico e non volevo allargarlo». <sup>101</sup> Interessante è che, per Calvino, questo sistema a dieci racconti sia stato architettato secondo la sua personalissima poetica e visione del mondo, corrispondente alla scelta tra un opposto e l'altro:

In questa ottica il libro veniva a rappresentare (per me) una specie d'autobiografia in negativo: i romanzi che avrei potuto scrivere e che avevo scartato, e insieme (per me e per gli altri) un catalogo indicativo d'atteggiamenti esistenziali che portano ad altrettante vie sbarrate. [...] Ogni volta un'alternativa viene esclusa e l'altra si biforca in due alternative.<sup>102</sup>

Se si guarda allo schema generato da questa combinazione di scelte delle sezioni interrotte e alla loro sostanza si può, ancora una volta, percepire la volontà di creare una sorta di continuità, una fine che presupponga sempre un nuovo inizio e che, quindi, possa non esaurirsi mai. Di nuovo, l'architettura alla base di questo sistema di racconti non è pensata per stazionare su un'unica linea retta ma sul ricongiungimento della fine con l'inizio. Infatti, se al romanzo della nebbia si può associare la caratteristica di "minimo vitale", nell'ultimo apocalittico, esattamente al contrario, si riscontra quella della fine del mondo. È facile allora intuire il collegamento tra le due essenze dei racconti: «Lo schema potrebbe avere una circolarità, nel senso che l'ultimo segmento si può collegare col primo». <sup>103</sup> La possibilità di ricongiungimento poi, come constatato, si concretizza nella successione dei titoli di tutti i racconti e nella formazione di un nuovo romanzo che altro non è se non un *incipit* interrotto ma che può essere concluso e completato con l'immaginazione di ciascun lettore. È così più comprensibile assimilare il funzionamento di un tipico labirinto, già visto e analizzato precedentemente, definibile come rizomatico:

---

<sup>101</sup> I. CALVINO, *Presentazione*, in *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, cit., p. XIII.

<sup>102</sup> *Ivi*, p. XIV.

<sup>103</sup> *Ibidem*.

Il testo è potenzialmente infinito. Esso può essere considerato come un labirinto rizomatico che si apre in tutte le direzioni; le cui vie possono condurre verso l'interno, girando su se stesse come in un gomito; ma anche portare verso una periferia aperta ad altre e nuove periferie.<sup>104</sup>

Interessante è poi notare che anche in *Se una notte d'inverno un viaggiatore* la figura del doppio domina la carta e si innesta su qualsiasi piano narrativo: si può affermare che si tratta del suo romanzo «più pienamente immerso nell'atmosfera culturale postmoderna».<sup>105</sup> Questo sdoppiamento della personalità è ben visibile grazie all'ambivalenza della figura del protagonista che può essere identificato come personaggio d'inchiostro e allo stesso tempo come lettore reale. Anche la scelta di ideare una Lettrice si progetta per svolgere la medesima modalità di immedesimazione e, ancora più importante e ulteriore sdoppiamento, essa esiste come contrapposizione al suo contrario maschile, dando vita, ancora una volta, al tipico dualismo di opposti calviniano. Ci sono anche altre caratteristiche che permettono di inserire quest'opera nel quadro delle sperimentazioni postmoderne, quali, ad esempio, il ritorno dello strumento specchio sia a livello metadiegetico (come ne *In una rete di linee che s'intersecano*) ma anche e soprattutto nella struttura narrativa, e dunque sul piano dell'autore modello:

La cosa veramente significativa di questo spazio di scrittura è che esso è circoscritto da una linea di specchi nei quali viene riflesso talvolta il lettore reale, talvolta il lettore-protagonista e dove si confondono gli scrittori "vicario" e il traduttore. [...] Abbiamo l'impressione di trovare Calvino rinchiuso in un angolo del suo libro, prigioniero come una mosca nel centro della sua macchina speculare.<sup>106</sup>

---

<sup>104</sup> C.F. GONZALES, *Il gioco del labirinto. Figure del narrativo nell'opera di Italo Calvino*, cit., p. 228.

<sup>105</sup> R. CESERANI, *Raccontare il postmoderno*, cit., p. 179.

<sup>106</sup> C.F. GONZALES, *Il gioco del labirinto. Figure del narrativo nell'opera di Italo Calvino*, cit., p. 232.

Anche i personaggi secondari sembrano tutti provenire dal Lettore e dalla Lettrice, in un gioco costante di ruoli che pervade tutto il romanzo.

Di notevole considerazione è anche il fatto innegabile che, con *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, si procede, sempre di più, verso sperimentazioni molto complesse dal punto di vista dell'impegno del lettore nel suo testo: la cooperazione testuale, il grado di attivazione, cioè, richiede il massimo contributo. È infatti vero che questi romanzi forniscono un nuovo modello di lettura che «è quello di fare del lettore non più un consumatore ma un produttore del testo».<sup>107</sup> Ci si sta avviando, cioè, verso quel tipo di letteratura che abbiamo finora solo accennato ma che sarà un concetto più approfondito nel prossimo capitolo, ovvero quello di Letteratura Ergodica.

In ultima istanza è interessante notare, anche alla luce delle diverse analisi attuate in questo studio, quanto siano strettamente collegate tutte le opere di Italo Calvino; quasi si trattasse di un labirinto esso stesso che si aggroviglia sia nei titoli che nelle sperimentazioni. Questa caratteristica è, in realtà, molto evidente e dall'autore già chiarita in una sua intervista:

Generalmente si crede che per uno scrittore imitare se stesso, ripetersi, sia la cosa più facile, sia segno di pigrizia. Invece è tutto il contrario. Ripetersi è il sistema migliore per riuscire a capire bene quello che si è fatto, e ci si può arrivare solo attraverso approssimazioni ed esclusioni. E sapere bene quello che si è fatto è l'unico modo per sapere bene quello che si vuole fare.<sup>108</sup>

Si è deciso di concludere questo capitolo con un'altra affermazione dello stesso autore e che si può far ricondurre al discorso inerente alla presenza di un *continuum*, di un

---

<sup>107</sup> Ivi, p. 235.

<sup>108</sup> I. CALVINO, *Presentazione*, in ID., *Le Cosmicomiche*, Milano, Mondadori, 2019 (1965), p. VII.

filo rosso indissolubile, che unisce tutte le opere letterarie di Italo Calvino: «Insomma, succede sempre che più si cambia più si fa la stessa cosa: e questo, soprattutto quando lo si scopre dopo, dà una speciale soddisfazione».<sup>109</sup>

---

<sup>109</sup> Ivi, p. IX.

## CAPITOLO TERZO

### IL LIBRO COME LABIRINTO

*A labyrinth without exit  
is a labyrinth without entrance;  
in other words not a labyrinth at all.<sup>1</sup>*

*Implicita nella natura del rompicapo  
È la promessa che il resto del mondo  
Si possa risolvere altrettanto facilmente.<sup>2</sup>*

#### III.1. La Letteratura Ergodica

Nel primo capitolo, analizzando le figure di Lettore Passivo e Lettore Attivo, si è identificata una evidente differenza nel loro grado di coinvolgimento in un testo narrativo. Si sono viste le modalità con cui un romanzo può condurre il destinatario a interagire in modo più partecipativo e consapevole, nonché alcuni esempi specifici di dinamiche testuali idonei a suggerire e presupporre una scelta autonoma e soggettiva di fruizione. Nel corso del Novecento e soprattutto tra la sua fine e l'inizio del nuovo secolo, questo modo di sperimentare la letteratura inizia a rivolgersi verso un pubblico diverso, sempre più trasformato e abituato ai nuovi impulsi della tecnologia. È in tale ambito che si colloca Internet quale testo digitale e definibile come un insieme di documenti posti in relazione per

---

<sup>1</sup> E.J. AARSETH, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, cit., p. 7.

<sup>2</sup> M.Z. DANIELEWSKI, *Casa di Foglie*, cit., pp. 35-36.

concetti chiave: la sua lettura avviene in senso non lineare poiché qualsiasi sezione può essere fruita in successione, senza un ordine preciso, seguendo gli interessi o necessità del singolo. È una modalità che si distingue per il suo sistema ipertestuale in quanto permette al lettore di ritagliare e cucire insieme le sezioni trovate in rete (come gli articoli digitali): si crea così un contenuto inimitabile e unico che sarà diverso da quello di qualsiasi altro individuo. In tale circostanza, collocandosi pienamente nello sviluppo tecnologico, si evolve il concetto di cybertesto, esplicitabile come «l'organizzazione del testo per analizzare l'influenza del medium come parte integrante della dinamica letteraria. [...] Ogni utente ottiene un risultato diverso in base alle scelte che fa».<sup>3</sup> Se ne occupa, inserendosi in una dimensione altamente innovativa, lo studioso norvegese Espen J. Aarseth che attraverso la sua opera, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), ne tratteggia la definizione e le caratteristiche. È un'analisi interessante poiché, oltre a chiarire le modalità di una letteratura altamente evoluta che tenta di collocarsi nel mondo contemporaneo attraverso lo strumento testuale e narrativo, descrive i processi e le funzioni di una nuova forma di coinvolgimento del lettore totalmente inerente al percorso labirintico che stiamo affrontando.

Aarseth comincia il suo studio delineando la definizione di Letteratura Ergodica, nonché la sua etimologia:

The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorists would claim. The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoematic sense. During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of “reading” do not account for. This phenomenon I call *ergodic*,

---

<sup>3</sup> *Cybertesto*, in «Wikiti.wiki», 2022, <https://www.wikit.wiki/blog/en/Cybertext> (24/01/2022).

using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning “work” and “path”. In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extranoematic responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages.<sup>4</sup>

Risultano evidenti le caratteristiche che differenziano il Lettore Ergodico appena delineato rispetto alla figura di Lettore Attivo. L’azione che viene presa in considerazione, dunque, non è più soltanto riferibile alla sfera intellettuale, mentale, ma comprende anche quella concreta, sconfinando nella fruizione in senso fisico del testo. Già soltanto le parole “lavoro” e “percorso” che compongono la parola “ergodico” introducono e presuppongono un’immagine di fatica, cancellando quella del fruitore disteso sul letto o sul lettino da spiaggia che si era inizialmente tratteggiata. La non linearità testuale è la caratteristica su cui pongono l’accento queste sperimentazioni: ciò vuol dire che devono organizzarsi in strutture molto complesse per realizzare sentieri sempre diversi e fruibili dal pubblico. La complessità non si riduce soltanto nel numero così alto di percorsi che possono disorientare un qualsiasi lettore, ma riguarda soprattutto il fatto della loro organizzazione in un labirinto a tutti gli effetti reale, in cui non ogni scelta usufruibile conduce a una soluzione. Molto spesso, infatti, ci si può trovare davanti a una strada chiusa, a un punto senza alcuna utilità dal punto di vista narrativo, nonostante si abbia anche impiegato diverso tempo per raggiungerla

In a cybertext, however, the distinction is crucial and rather different; when you read from a cybertext, you are constantly reminded of *inaccessible strategies and paths not taken, voices not heard*. Each decision will make some parts of the text more, and others less, accessible, and *you may never know the exact results of your choices*; that is, exactly what you missed. This is very different from the ambiguities of a linear text.

---

<sup>4</sup> E.J. AARSETH, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, cit., pp. 1-2.

And inaccessibility, it must be noted, does not imply ambiguity but, rather, an absence of possibility an aporia. [...] The idea of a narrative text as a labyrinth, a game, or an imaginary world, in which the reader can explore at will, get lost, discover secret paths, play around, follow the rules, and so on.<sup>5</sup>

Peculiarità da notare è che tali sentieri così variamente ramificati possono conformarsi in modi totalmente diversi e condurre a un significato molto spesso ricavabile soltanto nel mondo reale, del lettore. Uno degli strumenti che egli può essere chiamato a utilizzare è lo specchio: in questo modo un oggetto tangibile entra a far parte del mondo narrativo, provocando l'impiego di uno sforzo fisico al suo fruitore. Costui si vedrà infatti costretto a compiere un'azione concreta: sia la ricerca dell'oggetto intorno a lui, sia il suo collocamento nel punto richiesto del libro. Si ritorna, così, all'impiego dello specchio in qualità di manufatto posto in un labirinto, solitamente al suo centro, per mezzo del quale affrontare la sfida contro se stessi.

È un concetto che conduce a una differenza importante tra i classici testi lineari e i non lineari, ovvero la possibilità di cambiare ogni volta direzione e, tramite la propria scelta, definire un'esperienza completamente diversa. In tal senso si può asserire che un lettore di questo tipo ha in sé il potere di decidere come concluderà il suo percorso, nonostante non possa sapere *a priori* se consisterà in una vittoria o in un fallimento: è una proprietà che si deve prendere in considerazione quando si vuole affrontare un testo così caratterizzato, anche perché il lettore modello cui è destinato è consapevole che il gioco prevede (e presuppone) la possibilità di insuccesso:

A reader, however strongly engaged in the unfolding of a narrative, is powerless. Like a spectator at a soccer game, he may speculate, conjecture, extrapolate, even shout

---

<sup>5</sup> Ivi, p. 3. Corsivo mio.

abuse, but he is not a player. [...]. He cannot have the player's pleasure of influence: "Let's see what happens when I do this." The reader's pleasure is the pleasure of the voyeur. Safe, but impotent. The cybertext reader, on the other hand, is not safe, and therefore, it can be argued, she is not a reader. The cybertext puts its would-be reader at risk: the risk of rejection. The effort and energy demanded by the cybertext of its reader raise the stakes of interpretation to those of intervention. Trying to know a cybertext is an investment of personal improvisation that can result in either intimacy or failure.<sup>6</sup>

Interessante è seguire l'analisi di Espen J. Aarseth anche per i confronti attuati rispetto alla figura di Umberto Eco e di Jorge Luis Borges, nonché per le rispettive teorizzazioni riferite all'esistenza delle diverse strutture labirintiche già considerate: unicursale, multicursale e rizomatica: «Our present idea of the labyrinth is the Borgesian structure of "forking paths", the bewildering chaos of passages that lead in many directions but never directly to our desired goal».<sup>7</sup> A proposito del rizoma lo studioso norvegese ritiene che consista in una modalità labirintica molto più accessibile rispetto alle prime due e quindi inappropriata a rappresentare l'idea che egli propone: «Especially as the net's "every point can be connected with every other point" (Eco 1984, 81); this is exactly the opposite of the fundamental inaccessibility of the other models».<sup>8</sup> Tuttavia, specialmente dopo aver sviscerato attentamente la rete rizomatica di Michael Ende e di Italo Calvino, si può asserire che esso non convogli in un sistema così semplice. Nonostante possa essere infatti considerata un'organizzazione labirintica più accessibile per il lettore, dato che le sue scelte non lo conducono a dei risultati fallimentari ma a una soluzione univoca, sensata e lineare, si è visto anche che un rizoma defluisce sempre in un altro rizoma: la stessa produzione calviniana ne è un esempio. Si può quindi uscire dal labirinto soltanto nel momento in cui si

---

<sup>6</sup> Ivi, p. 4.

<sup>7</sup> Ivi, p. 5.

<sup>8</sup> *Ibidem*.

accede al successivo, in una rete continua e incessante che non può finire mai. È anche vero, però, che l'esempio italiano analizzato identifica un momento di transizione: se con tutte le sperimentazioni già affrontate si sono descritte le dinamiche relative a un lettore principalmente attivo, si giunge finalmente a un tipo di labirinto diverso, che prevede e si dedica a un fruitore più integrato, necessariamente ergodico. Aarseth si collega a quanto sostenuto identificando le teorie di Umberto Eco come le più rappresentative nell'ambito di questa nuova definizione di letteratura:

Perhaps the only major aesthetic theory that directly engages the same types of text as the ergodic perspective can be found in Umberto Eco's 1962 work *Opera Aperta* [...]. Here, Eco develops a dichotomy between “open” and “closed” works: works with several plausible interpretations contra works with only one plausible interpretation. [...] A special subcategory of the open work, Eco describes “‘works in movement’, because they consist of unplanned or physically incomplete structural units” [...]; and this is exactly the same type of phenomenon that we are addressing here, although within a significantly broader perspective than his. (Some cybertexts do use randomness, and many contain structures: that need to be “filled in”, or arranged by the user, but the ergodic work is not limited to these means of variation). Also, his emphasis on the role of the reader shows the main interest to be on the interpretation rather than on the construction of the work. However, Eco's theory remains the only aesthetics (as opposed to poetics, of which there are numerous examples) that foregrounds the general topic of variable expression in works of art.<sup>9</sup>

Lo studioso individua inoltre alcuni esempi di opere strutturate come labirinti unicursali e multicursali, collocando nella prima categoria *Se una notte d'inverno un viaggiatore*:

Even in highly subversive narratives, such as the novels of Samuel Beckett or Italo Calvina's *If on a Winter's Night a Traveler* [...], the reader is faced, topologically,

---

<sup>9</sup> Ivi, pp. 51-52.

with a unicursal maze. Yet there are some novels for which the post-Renaissance model is perfectly valid, for instance Julio Cortazar's *Rayuela* (1966), in which the topology is multicursal. In yet others, such as Vladimir Nabokov's *Pale Fire* (1962), it may be described as both unicursal and multicursal.<sup>10</sup>

È vero che Calvino ha realizzato un esperimento labirintico complesso, tuttavia può essere definito come unicursale in quanto si sviluppa su un unico sentiero: per quanto sia esso sempre più profondo e articolato percorre per tutta la sua lunghezza un segmento lineare. Con l'avvento della Letteratura Ergodica, invece, si vuole evadere dalla tradizionale visione del romanzo per volgere lo sguardo a un insieme che può essere ancora più organizzato, complesso e veicolato dalla non-linearità testuale. Un sistema, dunque, che si pone all'apice del ludico in letteratura perché ancora più disponibile alla dimensione collaborativa tra testo e lettore.

Si può facilmente pensare che la Letteratura Ergodica sia comparsa verso la fine del Novecento quale risultato di un processo evolutivo ma in ogni caso appartenente all'epoca moderna. In realtà Aarseth fa notare che si tratta di una forma testuale da sempre esistita e che ha convissuto dall'alba dei tempi con la sua modalità opposta e più fruita, ossia la lineare, configurandosi in una preistorica forma non lineare di disposizione del testo:

Since writing always has been a spatial activity, it is reasonable to assume that ergodic textuality has been practiced as long as linear writing. For instance, the wall inscriptions of the temples in ancient Egypt were often connected two-dimensionally (on one wall) or three-dimensionally (from wall to wall and from room to room), and this layout allowed a nonlinear arrangement of the religious text in accordance with the symbolic architectural layout of the temple.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Ivi, p. 7.

<sup>11</sup> Ivi, p. 9.

Si può quindi affermare che il formato ergodico del testo sia progredito e abbia trovato il suo culmine soltanto negli anni recenti ma che, prima di quel momento, sia rimasto latente, nascosto, a causa dell'utilizzo prevalentemente tradizionale della scrittura.

Altra caratteristica fondamentale da tener presente in visione dell'analisi di uno dei romanzi caposaldo della materia è l'impossibilità di creare un testo basato soltanto sulla forma ergodica, altrimenti non potrebbe essere godibile da un pubblico da sempre abituato alla linearità testuale. Perché, dunque, si possa considerare un romanzo non lineare perfettamente riuscito, è necessario che sia strutturato secondo l'alternanza e la compresenza di tre livelli di base: la descrizione, la narrazione e, infine, l'ergodico.

Narratives have two levels, description and narration. A game such as football has one level, the ergodic. A video game (e.g., Atari's Pac-Man) has description (the screen icons) and ergodics (the forced succession of events) but not narration (the game may be narrated in a number of ways, but like football, narration is not part of the game). A hypertext [...] has all three: description ("Her face was a mirror"), narration ("I call Lolly"), and ergodics (the reader's choices).<sup>12</sup>

Molto spesso si tratta di testi che riflettono se stessi e si rivolgono direttamente al lettore, suggerendogli come comportarsi e accennandogli la propria organizzazione. Tali informazioni sono importanti per indicare, a chi si trova per la prima volta davanti a un libro del genere, quali siano i sentieri percorribili e aperti alla fruizione:

The ergodic work of art is one that in a material sense includes the rules for its own use, a work that has certain requirements built in that automatically distinguishes between successful and unsuccessful users. [...] On the extreme end of the ergodic scale are works that do not make any sense unless approached in a specific way.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Ivi, p. 95.

<sup>13</sup> Ivi, p. 179.

Rispetto alla narrazione tradizionale, tale modalità aggiunge qualcosa in più all'esperienza del lettore: costui fruisce il testo in prima persona, in maniera totalmente consapevole e non senza un certo senso di responsabilità nei confronti delle proprie azioni. Si potrebbe quindi affermare che il destinatario del romanzo è il romanzo stesso o che quantomeno produca lui la sua fabula: le biforcazioni che incontra sul suo cammino, se intraprese e sommate, lo condurranno a una conclusione assolutamente unica, completa e diversa rispetto a quella di un individuo che sceglierà, al contrario, di intraprendere un solo percorso, magari il più semplice;

The difference between dramatic intrigue and ergodic intrigue is that the dramatic intrigue takes place on a diegetic, intrafictional level as a plot within the plot and, usually, with the audience's full knowledge, while ergodic intrigue is directed against the user, who must figure out for herself what is going on. Also, ergodic intrigue must have more than one explicit outcome and cannot, therefore, be successful or unsuccessful; this attribute here depends on the player.<sup>14</sup>

Si vedrà nel prossimo paragrafo il funzionamento concreto della Letteratura Ergodica: con *Casa di foglie* di Mark Z. Danielweski si analizzerà ogni aspetto pratico della materia per capire le modalità della nuova dinamica testuale, nonché il grado di coinvolgimento del lettore finalmente chiamato a operare in senso fisico sul suo romanzo.

---

<sup>14</sup> Ivi, pp. 112-113.

### III.2. Casa di foglie

Con una lunghezza che si aggira intorno alle settecento pagine si esaminerà una sperimentazione americana interessante e labirintica anche per quanto riguarda l'aspetto delle sue vicissitudini editoriali. Completata e data alla luce dal suo autore dopo un lunghissimo periodo corrispondente a dieci anni, *Casa di foglie* fa la sua prima comparsa sul suolo statunitense nel 2000 per arrivare in Italia soltanto nel 2005 tramite la casa editrice Mondadori. Tuttavia, da questo momento fino agli anni recenti, ogni copia del romanzo si esaurisce velocemente provocando un aumento della curiosità, del mistero, nonché della leggendarietà nei suoi confronti. Sarà solo nel 2019, grazie all'operazione di 66thand2nd, che il testo di Danielewski tornerà a vedere la luce trasformandosi da subito in un caso editoriale: terminato di nuovo in breve tempo subirà ulteriori e continue ristampe. Diverrà quindi una lettura alla moda, *cult*, e quasi un passaggio obbligatorio per ogni bibliofilo che voglia sperimentare nuovi tipi di stravaganza letteraria. Grazie all'accurata analisi e descrizione di qualsiasi aspetto e angolazione della *Casa di Foglie* di Ash Tree Lane, la si può inoltre definire una sperimentazione sul genere horror riconducibile all'esempio di Melville con il suo enciclopedico *Moby Dick*.

L'aspetto più interessante del romanzo consiste nella sua architettura estremamente variegata e cervellotica che riporta al primo elemento di natura labirintica affrontato nella sezione iniziale: la metalettura e il metatesto. A tal proposito lo si può definire un dedalo a imbuto, o a scatole cinesi, dall'organizzazione volutamente confusionaria poiché i vari livelli saranno spesso presenti nello stesso momento e nella stessa pagina; il disorientamento è accentuato soprattutto a causa della particolarità di gestire ogni piano metadiegetico tramite l'espedito del manoscritto ritrovato. Per quest'ultimo fatto, soprattutto, il libro si differenzia in maniera sostanziale da *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, in cui

In una sorta di “cooperazione interpretativa”, lo scrittore convoca il lettore ad una necessaria collaborazione, e metaforicamente, a seguire il racconto nell’atto del suo farsi. Si produce qui l’esatto rovesciamento dell’artificio letterario del manoscritto ritrovato: *da questa funzione lo scrittore attingeva una volta la sua autorità*, la fonte del suo poter narrare; ora invece può solo fornire un «rudimentale modello di macchina per costruire romanzi uno diverso dall’altro» (Cibernetica e fantasmi, p. 215).<sup>15</sup>

Il fatto che Danielewski abbia deciso di gestire ogni livello narrativo attraverso il ritrovamento di uno scritto (vedremo tra poco anche in che modo si differenzieranno queste produzioni) non comporta affatto il tentativo di conferire autorità o autorialità al complesso, ma diventa, per la prima volta, la modalità stessa tramite cui confondere il lettore e negare qualsiasi principio di autenticità. Niente di quello che viene narrato può sembrare plausibile: cominciando dal rinvenimento degli appunti scritti su un docufilm da parte di un cieco che, proprio a causa della sua condizione fisica, mai avrebbe potuto vedere. Ma andiamo per gradi e vediamo, per evitare di perderci, l’architettura del romanzo e dei suoi piani metanarrativi.

Se la copertina dà l’indicazione che l’autore del romanzo reale è Mark Z. Danielewski, subito dalla pagina successiva, anch’essa paratesto, viene comunicato che *Casa di Foglie* appartiene invece a un certo Zampanò. Già in questo punto, localizzato al di fuori della diegesi e che è solitamente dedicato a informazioni inerenti al testo reale, il lettore può trovarsi a disagio e percepire qualcosa di inconsueto: lo si vuole portare a domandarsi, prima ancora di cominciare la lettura, chi sia l’autore reale e se deve fidarsi dell’oggetto tra le sue mani. Siamo nel primo livello metadiegetico del romanzo il cui documento consiste in un saggio composto da una lunga sfilza di appunti e osservazioni riferiti alla diegesi. Da

---

<sup>15</sup> C.F. GONZÁLES, *Il gioco del labirinto. Figure del narrativo nell’opera di Italo Calvino*, cit., p. 238. Corsivo mio.

tenere in considerazione per partecipare ancora più attivamente alla lettura, inoltre, è il fatto che la mancanza della vista del vecchio Zampanò corrisponde alla stessa condizione che afflisse Jorge Luis Borges all'età di cinquantacinque anni.<sup>16</sup>

Per quanto riguarda il piano diegetico lo si può considerare interessante per vari motivi, tra i quali spicca la scelta di rappresentarlo attraverso un filtro ulteriore, quello della videocamera. Si tratta, infatti, dell'unico piano narrativo presentato al lettore non direttamente ma attraverso il resoconto scritto dal vecchio cieco, descrittivo quindi di una pellicola cinematografica: è una dinamica molto complessa da considerare perché implica quel rapporto realtà/finzione già più volte considerato. Zampanò trascrive attentamente quello che (non) vede corredando il testo di una moltitudine di note e di osservazioni relative a libri letti, studiati, e che spesso (non sempre) sono veritieri anche nel mondo reale del lettore. Il docufilm presentato, il piano diegetico, è denominato *La versione di Navidson* e consiste in un insieme di riprese avvenute nella casa di Ash Tree Lane in cui Navidson, con tutta la sua famiglia, decide di trasferirsi. Egli è il protagonista del suo livello narrativo: un fotografo premio Pulitzer che per la prima volta decide di esprimersi attraverso la realizzazione di un documentario descrittivo della quotidianità sua e dei suoi famigliari nella nuova dimora. Si tratta altresì di un esperimento per realizzare una sorta di diario telematico in cui lui e sua moglie possano sentirsi liberi di sfogarsi quando nessuno li osserva: un modo originale per provare a salvare il loro matrimonio. L'horror comincia a dipanarsi nel momento in cui gli abitanti della diegesi si accorgono della stranezza di alcuni spazi della casa: essa sembra allargarsi e restringersi a suo piacimento e appare inoltre molto più grande all'interno rispetto a quanto misuri all'esterno. Da questo momento i personaggi si

---

<sup>16</sup> MARCO MALVESTIO, *Torna "Casa di foglie" di Mark Danielewski: horror di culto*, in «La Balena Bianca», 2019, <https://www.labalenabianca.com/2019/11/07/recensione-casa-di-foglie/> (29/01/2022).

concentreranno nell'esplorazione degli ambienti del luogo per scoprire, in breve tempo, un corridoio misterioso e buio direttamente annesso a una serie di altri spazi e percorsi oscuri.

Prima di addentrarci nel cuore del romanzo e quindi nel corridoio di cinque minuti e mezzo, bisogna scoprire tutti gli altri piani metanarrativi. A entrare in possesso del resoconto di Zampanò, nonché identificare il suo corpo senza vita, sarà un altro personaggio: Johnny Truant. La sua vicenda delinea il secondo piano metanarrativo che è anche quello più sviluppato in *Casa di foglie*: il lettore è infatti continuamente interrotto dalle sue note e digressioni che coinvolgono spesso anche pagine intere, entrando prepotentemente nello spazio della diegesi principale. Si può anche asserire che, sin dall'inizio, il romanzo sia diviso in due horror completamente diversi ma reciproci: due rami paralleli provenienti dalla stessa radice. Sembrerebbe essere Truant il protagonista dell'intera vicenda di Danielewski; il suo alter ego. Tuttavia si capisce ben presto che si tratta di un personaggio poco affidabile: nel momento in cui afferma l'avvenimento di qualcosa di sconvolgente e orrifico, ecco che subito dopo due righe nega che sia mai accaduto; sembra sempre che egli sia sotto l'effetto di qualche allucinogeno, o che sia pazzo, e ciò conduce il lettore a non sapere quando o se credere alle sue parole.

Come se non bastasse, poco prima che si cominci la lettura, si scopre che un terzo livello si biforca in questo complicato labirinto: degli anonimi redattori informano chi legge di aver integrato (con nuove note) e completato la versione finale che possiede il fruitore tra le sue mani. In tal modo il livello di finzione e la mancanza di una fonte attendibile a cui potersi riferire sembra acuirsi: chi sono questi redattori che hanno messo mano a tutto quello che si sta leggendo? Cos'hanno modificato? Che cosa è reale?

Il quarto livello, che si indagherà più avanti, corrisponde alle lettere della madre di Truant che scrisse al figlio mentre si trovava in manicomio: i lettori non sapranno mai le

risposte del protagonista, mentre invece assisteranno a un dialogo a senso unico in cui la pazzia della donna appare sempre più grave, come in un progressivo decadimento. Le missive sono collocate nell'appendice del romanzo e fanno parte di una scelta non obbligata di lettura ma solo suggerita.

Risulta evidente un'altra particolarità rilevante, ossia il fatto che ogni narratore scelto come rappresentante del proprio piano narrativo corrisponda a una figura inattendibile e instabile.

Interessante, anche per riuscire a comprendere in quale misura queste pagine vogliano alimentare la confusione nel lettore, è che i traduttori dall'inglese del romanzo di Danielewski, i quali hanno svolto un lavoro magistrale nel restituire una versione quanto più simile all'originale (anche perché altrimenti molti dei giochi di parole o la disposizione del testo non avrebbero avuto senso) abbiano voluto inserire i loro nomi non accanto alla posizione dell'autore (e quindi sulla copertina), ma nella stessa pagina di paratesto in cui compaiono anche i nomi fittizi di Zampanò e Johnny Truant. Costoro, attraverso un procedimento di metalessi (in cui piano reale e narrativo si mescolano), sembra che abbiano voluto anch'essi giocare con il testo per realizzare un ulteriore piano metanarrativo, il quinto: d'altra parte è facile capire che Sara Reggiani e Leonardo Taiuti, non potendo per il loro lavoro affrontare in alcun modo una lettura di tipo superficiale, si siano inoltrati molto più a fondo di qualsiasi altro lettore nel buio corridoio di Ash Tree Lane; talmente tanto da decidere di collocarsi sul piano finzionale, diventando anche loro, in modo simbolico, parte della narrazione.

Si potrebbe a questo punto delineare l'ultimo livello metanarrativo, ovvero il sesto, riferendolo alla presenza del destinatario del romanzo, il quale crea in autonomia il proprio testo attraverso la scelta consapevole dei sentieri di lettura disponibili.

Come si può evincere dalla presenza di un'architettura così articolata, si ha a che fare con una sperimentazione organizzata da un'altissima quantità di note (ammontano a quattrocentocinquanta), tutte appartenenti ai propri piani metanarrativi e che, grazie alla diversificazione del carattere del testo usato, aiutano il lettore a identificare la loro appartenenza.

Tralasciando la numerosa quantità di interpretazioni, dei tanti possibili livelli di lettura, nonché della presenza dei giochi nascosti in un romanzo così denso e geniale che ha intrappolato il suo autore (così com'era successo anche a Calvino) in un lungo periodo di elucubrazioni, ci si concentrerà su un'analisi più strettamente narratologica e rivolta alle modalità di risoluzione labirintica.

Come già accennato, se si considera la vicenda dal punto di vista del patto narrativo, ci si scontra con un effetto che vuole destabilizzare completamente il suo fruitore; non è possibile, infatti, far valere anche per *Casa di foglie* il principio per il quale: «Noi pensiamo che nel mondo reale debba valere il principio di Verità (*Truth*), mentre nei mondi narrativi deve vale il principio di Fiducia (*Trust*)». <sup>17</sup> Nel romanzo non esiste alcun tipo di verità o di fiducia nei confronti di quello che si legge e questo avviene a partire dalla scelta di caratterizzare ogni narratore del piano narrativo che gli appartiene tramite l'assegnazione di qualità poco affidabili. Tuttavia c'è un altro motivo che porta il lettore a diffidare e a confondersi ulteriormente, ossia lo sviluppo del piano di Zampanò come un saggio critico. Se chi comincia una qualsiasi narrazione fittizia sa che deve fidarsi dell'autore e accettare che, seppure non corrispondenti alla realtà, le vicende di cui legge hanno la caratteristica di essere verosimili, nel particolare caso di *Casa di Foglie* verità e verosimiglianza si mescolano e si confondono. Leggere un'opera critica vuol dire avere a che fare con un testo

---

<sup>17</sup> U. ECO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, cit., p. 115.

che vuole dimostrare la sua veridicità attraverso delle prove, le quali vengono poste dall'autore nel proprio testo sotto forma di note per rinviare ad altri studi in precedenza letti e indagati. Nel caso del romanzo di Danielewski, invece, tale regola viene rotta completamente poiché la gran parte delle note menzionate sono del tutto inventate; tuttavia se tale fattore restasse immutato per tutta la lunghezza del romanzo, il lettore accetterebbe questa soluzione come dato di fatto. Il problema sussiste quando, alcune volte, qualche riferimento bibliografico corrisponde per la sua interezza al vero, trovando riscontro anche nel mondo del lettore; altre volte è invece possibile leggere il nome di un autore reale (come ad esempio Stephen King e Paul Auster) a cui, però, viene fatta corrispondere un'opera scritta solamente nel piano finzionale, diegetico, e mai pubblicata al di fuori di quello. Ecco che allora il successivo tentativo di confondere il fruitore ha di nuovo successo: o si controlla se il testo e l'autore menzionato esistono davvero per quattrocentocinquanta note, oppure si accetta un tipo di patto narrativo in cui ciò di cui si legge potrebbe, senza alcuna certezza, corrispondere al vero anche sul piano reale. Credere o meno a quanto viene narrato non è una caratteristica presente soltanto sul piano de *La versione di Navidson*, ma anche su quello di Jhonny Truant: egli stesso, fin dalle prime note, racconta di quanto sia capace a inventarsi delle storie, spiegando che è sempre stata una particolarità in grado di renderlo affascinante agli occhi delle ragazze. Tuttavia, anche se si è avvisati di questa sua qualità, si rimane completamente disorientati quando accade la stessa situazione al lettore; più di una volta, come già accennato, Truant nega che l'avvenimento appena descritto (molto spesso cruento) sia mai successo davvero e si tratta sempre di un passaggio che provoca confusione non solo sul piano reale ma anche finzionale (ecco un esempio: «La strada era deserta. Mi è caduto addosso un albero dal cielo. Talmente grosso che per sollevarlo hanno dovuto chiamare una

gru. E neanche la gru ce l'ha fatta. Nel mio quartiere non ci sono alberi».<sup>18</sup> Insomma, non sapendo a chi o a cosa credere si crea inevitabilmente una situazione in cui chi legge non riesce più a trovarsi a proprio agio. Tale sensazione affiora perché si cancella qualsiasi zona di comfort: si sono rotte, cioè, tutte quelle dinamiche a supporto di una lettura appassionata, facile, e quindi di quell'idea per cui «noi leggiamo romanzi perché essi ci danno la sensazione confortevole di vivere in un mondo dove la nozione di verità non può essere messa in discussione, mentre il mondo reale sembra essere un luogo ben più insidioso».<sup>19</sup> Se a questo punto si venisse colti dal violento impulso di lanciare il romanzo contro una parete, ecco che potrebbe tornare alla mente un avvertimento che si era forse intrappolato in un angolo della nostra memoria, collocato dall'autore sull'ultima zona di paratesto prima dell'introduzione; un'informazione del tutto ignorata: *Questo non è per te*. La decisione di situare questa frase l'attimo prima dell'ingresso nella finzione, pone un certo grado di originalità. L'impressione sembrerebbe, infatti, quella di voler giocare con la stessa teorizzazione generale di Lettore Modello, quasi a voler sostenere che *Casa di foglie* non ne prevede nessuno. Non si tratta di un avvertimento da parte dell'autore empirico, come si potrebbe facilmente pensare: è un espediente narrativo messo a punto dall'Autore Modello che, attraverso una sorta di psicologia inversa, esorta ciascun lettore a eludere ogni aspettativa riversata sull'oggetto tra le sue mani, incuriosendolo, nello stesso momento, ancora di più. Il destinatario del romanzo, dunque, si attiva in senso ergodico già a causa della presenza di tutti questi livelli metanarrativi: deve fare uno sforzo (in tal caso ancora mentale ma imponente) per riuscire a identificare i vari piani, le diverse note e capire se può fidarsi dei narratori.

---

<sup>18</sup> M.Z. DANIELEWSKI, *Casa di foglie*, cit., p. 117.

<sup>19</sup> U. ECO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, cit., p. 117.

Per quanto riguarda la dicotomia citata di realtà/finzione, è necessario considerare che si tratta dell'argomento portante del libro, nonostante rimanga spesso situato soltanto sullo sfondo; è vero che si tratta di un horror metanarrativo, ma

Ragiona anche attorno ai problemi posti dall'interpretazione, e dunque dalla mancanza di autenticità dell'esperienza mediale contemporanea [...]. siamo di fronte al commento di un commento di un film che non esiste, e il primo commento lo ha scritto un cieco, che nemmeno avrebbe potuto vederlo. Ancora, tutti i narratori sono inattendibili – da redattori di cui non sappiamo nulla, a Zampanò che inventa i libri che cita, a Truant che scivola nel delirio paranoico, e sua madre (nelle lettere in appendice) confinata in manicomio.<sup>20</sup>

È questa una peculiarità continuamente sotto gli occhi di ogni fruitore se si prova a porre vicini e in rapporto i nomi dei due narratori inaffidabili: Zampanò/Truant. Guardando alla traduzione italiana è evidente che negazione (*No*) e verità (*True*) si realizzano nei nomi così come nella narrazione.

Fa riflettere anche che, nonostante nel romanzo sia l'argomento film quello più analizzato e dibattuto,<sup>21</sup> non potrebbe mai essere possibile realizzare la sua trasposizione cinematografica data l'enorme difficoltà di riprodurre tutti i piani metanarrativi e i giochi individuabili grazie al mezzo della disposizione testuale. È infatti soltanto tramite la parola scritta che il fruitore può cogliere anche il senso più nascosto di questo libro: in qualsiasi altro modo sia riprodotto perderebbe ogni significato.

Tornando all'importanza del lettore che viene coinvolto in maniera ergodica è necessario affrontare le altre modalità utilizzate per lo scopo. La seconda caratteristica di tali

---

<sup>20</sup> M. MALVESTIO, *Torna "Casa di foglie" di Mark Danielewski: horror di culto*, cit.

<sup>21</sup> L'elemento cinematografico del piano di Navidson viene evidenziato anche nella stessa copertina del libro reale: proprio sulla costina compare l'immagine di una pellicola in cui, tra le foto di una casa, appaiono anche le informazioni riguardo al titolo, all'autore e all'editore del libro. Si mescolano ancora una volta tutti i piani: metanarrativo, diegetico e reale.

testi, come già accennato, può essere riscontrata nella presenza numerosa e nella modalità d'articolazione delle note a piè di pagina. La loro quantità non è l'unico elemento di interesse: esse, seguendo l'esempio di David Foster Wallace analizzato nel primo capitolo, hanno la particolarità di dilungarsi per intere pagine, sostituendosi al testo principale e costituendosi, letteralmente e visivamente, come un romanzo nel romanzo; inoltre, quando ciò avviene, ulteriori note sul metatesto provenienti da altri piani metadiegetici accrescono questi incastri in un infinito gioco di rimandi in cui è sempre più difficile orientarsi. Quello che lascia spesso sbigottiti e contrariati sta nel fatto che, una volta scelto di seguire un percorso intricato in cui i rimandi a note di note si sommano e si complicano (operazione che può rallentare anche molto la lettura), si può giungere a un frammento di testo inesistente, descritto come mancante. Tale caratteristica corrisponde a quanto analizzato nel primo paragrafo e che definiva lo sforzo del Lettore Ergodico davanti alla possibilità di un fallimento causato dalla decisione di intraprendere una strada piuttosto che un'altra. Il disappunto nel lettore proviene per la prima volta da una azione concreta compiuta da lui stesso piuttosto che dal testo: appare evidente più che mai quanto questa letteratura possa coinvolgere il proprio destinatario rendendolo parte integrante di ciò che contiene; egli non è più uno spettatore ma crea da sé la sua stessa esperienza. È chiaro anche che la dimensione delle note è importante perché ogni scelta assume una connotazione significativa nel testo, creando per ciascun individuo sensazioni ed esperienze diverse. A questo proposito si vuole riportare un passaggio particolare nel romanzo, in cui gli ignoti redattori suggeriscono a chi legge, con un appello diretto, come comportarsi:

Per quanto le digressioni di Truant possano risultare spesso impenetrabili, non sono affatto prive di senso. Il lettore che desideri interpretarle per conto proprio sorvoli su questa nota. Chi, tuttavia, ritenesse di poter trarre beneficio da una migliore conoscenza del passato di Truant potrà procedere a leggere il necrologio del padre

nell'Appendice II-D, così come le lettere scritte dalla madre, ricoverata in una casa di cura nell'Appendice II-E.<sup>22</sup>

Risulta evidente in che modo il romanzo assume le fattezze di un dedalo in cui ogni decisione presa dal lettore agisce sul significato da dare al testo mentre allo stesso tempo lo disorienta; ciò avviene in quanto il romanzo *Casa di Foglie* non è altro che la realizzazione cartacea del suo contenuto.

La costante sensazione di smarrimento è in alcuni punti fortemente voluta dal romanzo (ad esempio quando i protagonisti affrontano le esplorazioni nel corridoio de *La versione di Navidson*, inoltrandosi sempre più a fondo nel labirinto della casa) ed è resa possibile grazie alla grande capacità della strategia narrativa; tanto da portare chi legge a provare le stesse percezioni di disorientamento dei protagonisti. L'esempio più riuscito riguarda una delle prime spedizioni, ovvero quando Navidson si pone l'obiettivo di esplorare una scala a chiocciola misteriosa e apparentemente infinita che compare sempre poco dopo essersi inoltrati nel corridoio da cinque minuti e mezzo. Si potrebbe anche definire come il centro del labirinto per varie motivazioni, tra le quali emerge il rimando alla mitologia e nello specifico alla figura del Minotauro in qualità di ostacolo da sconfiggere per poter raggiungere l'uscita. Tale richiamo è presente nel romanzo di Danielewski non soltanto come un eco: la sua immagine viene citata e analizzata più volte da Zampanò soprattutto nel momento della narrazione in cui anche gli stessi protagonisti della diegesi, così come il lettore, si stanno inoltrando nel labirinto fittizio e cartaceo. A tal proposito è interessante notare un'altra particolarità che accentua il carattere visivo del testo: ogni singola parola "Minotauro", nonché tutti i suoi riferimenti, sono riportati in rosso e sono sbarrati poiché descritti come pezzi recuperati da Truant dalle cancellazioni di Zampanò. Ancora una volta

---

<sup>22</sup> M.Z. DANIELEWSKI, *Casa di foglie*, cit., p. 78.

l'Autore Modello, nonostante stia riportando un argomento difficilmente leggibile, evidenzia la sua importanza nel contesto tramite il colore rosso, stuzzicando la curiosità del lettore proprio grazie a tutti gli espedienti citati. In questa stessa modalità si trova scritta anche una nota molto importante e collocata proprio qualche pagina prima dell'ingresso nel dedalo:

O, in altre parole: lasciate perdere il cielo. Non vi troverete alcuna risposta. Non gli importa più, specialmente di ciò che più non sa. Considerate quel luogo come una cosa a sé, indipendente da tutto il resto, e affrontatelo partendo da questo presupposto. Soltanto voi potete trovare la via d'uscita. Nessuno può aiutarvi. Ogni strada è diversa. E se vi perdetevi, consolatevi almeno con l'idea che di sicuro morirete.<sup>23</sup>

Il riferimento al Minotauro non è presente solo nella metadiegesi ma anche nel primo livello. In esso Navidson e i suoi amici, durante l'esplorazione della scala, si imbattono in un'altra difficoltà: un rumore ricorrente, un ringhio terribile, che si rivela ai protagonisti proprio in quel luogo. Ne conseguirà che uno dei personaggi, non riuscendo a superare le sue paure, cadrà in preda alla pazzia; la particolarità è che costui diverrà successivamente lo stesso produttore del suono e con la medesima funzione di una creatura mitologica plasmata per ostacolare gli altri viaggiatori. In tal modo, dunque, la lotta contro il Minotauro si traduce in una lotta contro se stessi: chi (si) perde sarà costretto a vivere eternamente nel labirinto-prigione; chi invece ne uscirà vittorioso potrà continuare a procedere verso l'uscita.

Ricollegandosi al punto centrale del dedalo in cui viene sempre collocato un elemento con cui il fruitore è chiamato a interagire o da cui è disturbato, può essere interessante seguire la logica della sua conformazione presente nel romanzo considerato:

La funzione di (un) centro non era solo quella di orientare, equilibrare e organizzare la struttura – non si può difatti concepire una struttura non organizzata – ma

---

<sup>23</sup> Ivi, p. 124.

soprattutto assicurarsi che il principio organizzatore limitasse quello che possiamo definire il *gioco* della struttura. Orientando e organizzando la coerenza del sistema, il centro di una struttura permette ai suoi elementi di giocare all'interno della sua forma generale. E ancora oggi la nozione di struttura priva di centro rappresenta di per sé l'impensabile assoluto.<sup>24</sup>

A proposito della struttura della scala che rimane il punto centrale non solo del labirinto di Navidson ma anche di quello del lettore, si può citare un passaggio significativo in *Finzioni* di Borges collocato ne *La biblioteca di Babele*:

Lo ripeto: basta che un libro sia possibile perché esista. Solo l'impossibile viene escluso. Per esempio: nessun libro è anche una scala, benché indubbiamente ci siano libri che discutono e negano e dimostrano questa possibilità, e altri la cui struttura corrisponde a quella di una scala.<sup>25</sup>

Tutte queste informazioni riguardanti il labirinto e la sua funzione ricorrono soprattutto nel capitolo di *Casa di foglie* in cui anche Navidson e i suoi amici si trovano a esplorare la casa per attraversare il dedalo del loro piano diegetico. In un gioco costante tale romanzo riflette in continuazione la sua struttura, disseminando piccoli indizi e spunti di letture esterne per invitare il lettore a informarsi ulteriormente sull'argomento, di modo che sia consapevole di quello che sta affrontando. Si cita, ad esempio, *Il libro dei labirinti* di Paolo Santarcangeli che è stato allo stesso modo fruito per approfondire il primo capitolo di questo studio, nonché Penelope Reed Doob che, con il suo *L'idea del labirinto: dall'Antichità classica fino al Medioevo* (1990), è stata presa in considerazione anche da Espen J. Aarseth per citare i due tipi di labirinto unicursale e multicursale già analizzati in precedenza e che vengono da lui paragonati alla forma lineare e alla rete (il rizoma) teorizzati

---

<sup>24</sup> Ivi, p. 121.

<sup>25</sup> J.L. BORGES, *Finzioni*, cit., p. 74.

da Umberto Eco. Si vuole riportare una citazione che compare nel romanzo di Danielewski, estrapolata dal saggio di Doob, per dimostrare quanto questi autori che trattano di labirinti siano estremamente legati e quanto le loro idee si alimentino a vicenda:

(C)hi percorre un labirinto ha la vista ostacolata e frammentata, di fronte e alle spalle, quindi procede in preda alla confusione, mentre chi attende al di fuori del labirinto vede il quadro generale, sia esso dall'alto o disegnato, e viene colpito dalla straordinaria complessità dell'insieme. Cosa si vede dipende da dove ci si trova, pertanto *il labirinto è allo stesso tempo singolo* (esiste una sola struttura fisica) *e doppio*: include simultaneamente ordine e disordine, chiarezza e confusione, unità e molteplicità, maestria e caos. Può essere percepito come un percorso (un sentiero lineare ma tortuoso verso un obiettivo) o come un motivo (un disegno simmetrico). [...] *La nostra percezione dei labirinti pertanto è intrinsecamente instabile: se si cambia la prospettiva, anche il labirinto sembra cambiare.*<sup>26</sup>

Ritorna la dicotomia di opposti caratterizzante la poetica calviniana nonché l'impossibilità sia per il lettore che per il protagonista di guardare il labirinto dal di fuori: essendo entrambi intrappolati al suo interno lo devono scoprire progressivamente e sono quindi destinati alla confusione perché dalla loro posizione non è visibile alcun quadro generale. Si tratta inoltre di una spiegazione efficace e chiarificatrice per il fruitore che si identifica nella stessa situazione di confusione a causa di un'organizzazione testuale e narrativa così complessa. Se si presta attenzione, infatti, il romanzo è ricco di consigli per il fruitore che vuole coglierli e capire come muoversi.

Fin dall'apertura della *Versione di Navidson* siamo catapultati in un labirinto: seguiamo il percorso tortuoso tracciato sulla celluloide, spiame il fotogramma successivo sperando di intravedere una soluzione, un centro, un senso di completezza, solo per svelare l'ennesima sequenza che conduce in una direzione completamente

---

<sup>26</sup> M.Z. DANIELEWSKI, *Casa di foglie*, cit., p. 123. Corsivo mio.

diversa, a un discorso in continua evoluzione, alla promessa di una scoperta che per tutto il tempo non ha fatto che dissolversi in caotiche ambiguità troppo fumose per poter essere comprese a fondo. [...] D'altro canto, l'anfrattuosità di certi labirinti potrebbe impedire purtroppo di giungere a una soluzione definitiva. Il fatto più disorientante è che la loro complessità rischia di superare ogni immaginazione, perfino quella del progettista. Pertanto chi si perde in un labirinto dovrà rendersi conto che nessuno, neppure un dio o una creatura Altra, è in grado di comprendere il dedalo nella sua totalità e non potrà mai offrire una risposta definitiva.<sup>27</sup>

Ancora una volta si conferma l'impossibilità di giungere a una qualsiasi risposta esplicativa del fine ultimo del dedalo: seguendo la scia di Italo Calvino ciò che si evince consiste non tanto nella comprensione assoluta (che sfugge perfino al suo creatore), ma nell'esperienza che si accumula durante il percorso, in quella sfida al labirinto che si può superare soltanto tramite il costante procedere.

Da questo momento la squadra di Navidson riuscirà a raggiungere la fine dell'interminabile e mutevole scala a chiocciola per addentrarsi finalmente nel reticolo fatto di stanze, ambienti e corridoi («Tutti scendono l'ultimo gradino provando un senso di euforia, ma in realtà hanno solo esplorato fino alla fine un aspetto della casa che già conoscevano. Nessuno di loro è preparato ad affrontare l'ignoto che ora gli si para davanti»)<sup>28</sup> Allo stesso modo il lettore fronteggerà una identica esperienza sulla carta, proprio com'era stato accennato da Danielewski qualche pagina prima. L'espedito è reso possibile grazie alla struttura che assumeranno le note, come già accennato, e che causerà un rallentamento incisivo e ragionato nella lettura: avviene una sorta di gioco combinatorio tra una originalissima impaginazione e il costante rimando ad annotazioni posizionate in zone del foglio, e dalle direzioni di lettura, mai utilizzate prima; senza contare il fatto che

---

<sup>27</sup> Ivi, pp. 123-124.

<sup>28</sup> Ivi, p. 128.

sono spesso difficili da scovare poiché posizionate in altre pagine, anche molto lontane dal loro riferimento. Dunque, nello stesso momento in cui i personaggi si trovano immersi in una dimensione in cui i corridoi e le stanze si moltiplicano e si intersecano senza più alcuna parvenza di logica, il lettore si scopre a leggere un testo sempre più fitto di queste annotazioni, trovandosi a dover affrontare un frenetico sfogliare di pagine (sia in avanti che indietro) e un continuo rigirarsi tra le mani, da qualsiasi angolazione possibile, il proprio romanzo (a causa delle note che non seguono il consueto senso di lettura); tanto da arrivare a chiedersi quale fosse il lato di partenza iniziale (l'unica bussola che può essere identificata consiste nella numerazione delle pagine indicanti il senso corretto). Interessante è anche il fatto che per poter leggere il contenuto di alcuni rimandi si deve avere a che fare (così come si è già visto succedere anche ne *La storia infinita*) con uno strumento presente soltanto al di fuori dell'universo diegetico: uno specchio. Il lettore si trova in tal modo costretto a scostarsi dalla sua zona di comfort per compiere una vera e propria operazione fisica di decifrazione del testo. Si può riscontrare, ancora una volta, la motivazione riguardo alla ricorrenza di tale oggetto nei libri che trattano della materia labirintica, in Paolo Santarcangeli (il quale, come si è visto, è stato letto sia da Umberto Eco che da Mark Z. Danielewski).

Ecco la motivazione del perché in fondo al labirinto sia collocato di frequente uno specchio, cosicché l'uomo che si era aggirato lungamente negli intrichi del cammino, raggiungendo alla fine la meta del suo peregrinare, scopre che l'ultimo mistero della ricerca, *Deus absconditus* o mostro, è lui stesso. [...] Ma anche nel campo delle rappresentazioni letterarie vediamo emergere il concetto dello specchio quale creatore di labirinto.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> P. SANTARCANGELI, *Il libro dei labirinti*, cit., pp. 133-134.

Tale interpretazione sembra avere un riscontro in *Casa di foglie* dal momento che l'oggetto riflettente è presente non solo come materiale extradiegetico ma si estende alla narrazione. Molte delle note che si articolano nella zona più complessa del romanzo (e cioè nel labirinto diegetico e cartaceo) non sono altro che il riflesso del rimando di nota posto nella stessa posizione alla pagina precedente, e che si può leggere solo grazie all'utilizzo di uno specchio: impossibile da fruire, quindi, senza l'utilizzo di strumenti esterni. Tale caratteristica riporta a uno dei motivi principali della Letteratura Ergodica, ovvero al fatto che molto spesso le strade che si scelgono di seguire non portano ad alcuna soluzione ma causano soltanto un rallentamento nella lettura, complicando il percorso. Si avvera così ciò per cui si era stati avvisati in precedenza: bisogna scegliere con cura la propria strada ed essere preparati anche all'eventualità di un fallimento. Una volta che si è compresa la natura di tali note, la cui funzione è solo quella di ripetersi e di portare a vicoli ciechi per disorientare, sarà allora possibile evitare di seguire tutti gli altri percorsi costruiti a questo modo. Notevole è che nello stesso capitolo sono organizzate modalità simili con cui si cerca di complicare la lettura, come, ad esempio, la presenza di altre annotazioni assolutamente inutili alla trama e che consistono in elenchi più o meno lunghi di diversi argomenti (impianti idraulici della casa, opere architettoniche e artistiche, scrittori contemporanei e titoli di libri). Insomma, ogni nota sembra condurre a informazioni assolutamente superflue ma la cui funzione è in realtà geniale se si considera il tentativo perfettamente riuscito di far smarrire un lettore disabituato a sperimentare insuccessi.

Dopo essere arrivati con fatica alla fine del capitolo, si può osservare che il testo impaginato secondo quei determinati schemi non è frutto della casualità ma l'esatta trasposizione cartacea, fatta di parole, della piantina dell'abitazione di Navidson, o meglio del suo dedalo: delle sue stanze e dei suoi innumerevoli corridoi. Alcune annotazioni sono

infatti racchiuse in quadrati collocati in mezzo al testo e i cui margini sono colorati dello stesso blu ricorrente anche in ogni parola “casa” del libro di Danielewski (a partire dal titolo); in questo modo il mezzo diventa il romanzo e il romanzo diventa il mezzo su cui è scritto, in una continua catena di rimandi senza fine.

Un'altra significativa modalità d'impaginazione avviene sempre nel contesto delle ultime spedizioni da parte dei protagonisti: il testo si pone, di nuovo dal punto di vista visivo, come un'innovativa esperienza di lettura e che rispecchia, attraverso la sua architettura, ciò che sta accadendo nella narrazione. Ad esempio, nel momento in cui i personaggi si dividono in due gruppi per esplorare la lunghezza della scala formatasi al centro della casa, allo stesso modo fa anche il testo poiché si distribuisce nella pagina in base alla posizione del soggetto di cui vuole seguire le vicende. Se il punto di vista si concentra su chi sta discendendo la scalinata, allora saranno occupate poche righe nella metà inferiore della facciata; se, al contrario, si seguono le vicende di chi è rimasto sopra, sarà invece occupata la metà superiore del foglio, lasciando il resto dello spazio completamente bianco. Ancora, quando Will Navidson nella sua ultima spedizione affronta le terribili conseguenze di quel suo ostinato desiderio d'esplorazione, ecco che anche il testo si conformerà alle continue metamorfosi della casa: se il protagonista si trova sottosopra, così si disporrà anche il testo; se deve compiere una salita, allora la scrittura, mentre si descrive l'azione, costituirà la sua immagine; se la stanza in cui si trova si restringe, la stessa cosa accadrà anche alle parole, costringendo il lettore, insieme a lui, a provare lo stesso senso di claustrofobia e di soffocamento. Sarebbe interessante svolgere uno studio ulteriore per capire (e avere quindi un riscontro anche sul piano scientifico) se tale modalità di narrativa coinvolga più attivamente i neuroni specchio. Questo fenomeno è stato studiato nell'ambito delle immagini: quando si vede qualcuno (sullo schermo o nella realtà) afferrare un oggetto, si

accende nell'osservatore la stessa area del cervello che si attiverebbe se fosse lui a compiere l'azione in prima persona. Se, dunque, il testo che leggiamo fa simultaneamente vedere ciò che narra, amplificando in misura ancora maggiore l'esperienza di lettura, sarebbe forse possibile assistere all'attivazione di qualche area del cervello.

Tantissimi, poi, sono gli elementi da scoprire e con cui poter giocare al di fuori della narrazione principale e che sono più facilmente godibili e individuabili al momento della rilettura, ovvero quando non siamo distratti dalle coinvolgenti vicende della trama. Un esempio interessante riguarda un rimando nel testo da un piano metanarrativo a un altro: durante la lettura delle lettere appartenenti alla madre di Truant e a lui dedicate (e in cui il lettore, per poter leggere una di queste, deve procedere prima alla sua decifrazione), ci si imbatte in un passaggio molto importante dal punto di vista ergodico:

Come ti ho indicato nella mia ultima lettera, ogni giorno che passa nutro sempre maggiori sospetti nei confronti del personale, specialmente rispetto a ciò che mi riguarda. Ho bisogno di sapere che possiamo scambiarci la nostra corrispondenza senza intromissioni. Per adesso tutto quello che devi fare è un segno di spunta nell'angolo in basso a destra della tua prossima missiva. In questo modo saprò che hai ricevuto questa mia. Non farlo troppo grosso o troppo piccolo, altrimenti il Nuovo Direttore si renderà conto che c'è sotto qualcosa [...]. È il nostro piccolo codice, semplice ma ricco di significato.<sup>30</sup>

Tale indicazione, o segno, il cui significato non avremmo mai potuto comprendere dal momento che non sono state raccolte anche le lettere di risposta di Truant alla madre, lo vediamo invece comparire a pagina 105 di *Casa di foglie*: proprio in basso a destra, né troppo grande né troppo piccolo, non appartenente né a *La versione di Navidson* né ad alcuna nota ma soltanto alla mera pagina cartacea, troviamo quella stessa spunta. Importante è che, se il

---

<sup>30</sup> M.Z. DANIELEWSKI, *Casa di foglie*, cit., p. 629.

lettore avesse deciso di saltare le pagine di appendice riguardanti le lettere della madre di Truant leggendole solo alla fine (possibilità che era stata suggerita anche dagli stessi redattori), senza una rilettura sarebbe stato impossibile collegare quel segno a qualsiasi significato. Ecco spiegato il funzionamento della letteratura ergodica: «Per via della configurazione in continuo mutamento e delle notevoli dimensioni, qualsiasi via d'uscita è singola e applicabile soltanto a chi si trova in quel particolare corridoio in quel preciso momento. Ogni soluzione quindi è necessariamente personale».<sup>31</sup>

Un'ultima considerazione inerente alla conclusione del romanzo e che, come una circonferenza, vuole tornare al principio di questo studio, riguarda la particolarità della narrazione che, proprio alla fine, riflette sulla stessa sostanza della lettura. Will Navidson, a differenza delle precedenti, decide di affrontare l'ultima terribile esplorazione in solitudine e con l'ausilio di pochissimi strumenti, tra i quali sono menzionati un anonimo libro e una scatola di fiammiferi. Quando il titolo viene rivelato il lettore non può che provare, ancora una volta, confusione e disorientamento poiché si scopre che la lettura scelta dal protagonista per tutta la durata del suo viaggio è nientemeno che *Casa di foglie*. Che si tratti proprio dello stesso romanzo che il fruitore si trova tra le mani non c'è alcun tipo di dubbio: l'unico carattere blu con cui, a partire dal titolo, è stata stampata ogni singola parola "casa" del testo (e in qualsiasi lingua si trovi scritta) compare anche in questo caso nel livello di Navidson. È allora facile capire che, guardando ancora al primo capitolo,<sup>32</sup> al principio, *Casa di foglie* non sia mai stata scritta (anche perché come poteva il protagonista leggere di se stesso ancora prima di concludere il tempo della sua narrazione? Ancora prima che qualcuno recuperasse i suoi filmati?). Ne consegue che, in maniera quasi brutale e inaspettata, tutti i piani che

---

<sup>31</sup> Ivi, p. 124.

<sup>32</sup> Ivi, p. 3: in cui si affrontava la questione delle «antinomie tra realtà e finzione, rappresentazione e artificio, documento e bufala».

costituivano lo scheletro della narrazione, si disintegrano, lasciando chi legge proprio nella stessa situazione di Navidson: al buio e nel vuoto di ciò che sperava finalmente di arrivare a comprendere e a conoscere.

Eccola, dunque, una fine: un ultimo atto di lettura, un ultimo atto di consumo. E mentre il fuoco divora in fretta la carta, gli occhi di Navidson scorrono freneticamente il testo, precedendo di poco quel sacrificio inevitabile finché, giunto alle ultime parole, le fiamme gli lambiscono le mani, la cenere si disperde nel vuoto circostante, e nell'attimo in cui il fuoco si affievolisce e la sua luce di colpo si spegne, il libro non c'è più, svanisce senza lasciarsi dietro nulla se non tracce invisibili ormai disciolte nell'oscurità.<sup>33</sup>

Si confermano gli avvertimenti disseminati lungo tutto il romanzo, nonché gli insegnamenti impartiti da tutta la letteratura labirintica affrontata e analizzata: non può esistere una soluzione che risolva e chiarifichi il testo. Anzi, in *Casa di foglie*, si ha a che fare con un esempio assolutamente estremo: per evidenziare il problema di una conclusione assoluta (e dunque impossibile), il libro si autodistrugge sia nella diegesi, tramite il fuoco, sia nella struttura, tramite l'annientamento di tutti i piani narrativi. Sembra proprio che, una volta arrivati alla conclusione, il destino del labirinto sia quello di essere cancellato: l'unico scopo è continuare a procedere; trovare l'uscita è la sola ricompensa.

Tornando alle prime considerazioni presentate rimane soltanto un'ultima osservazione da collegare al testo di Danielewski: nessuno sa che cosa ci sia dopo il dedalo intricato della vita, quale sia il significato assoluto della nostra presenza nel mondo, dell'esistenza intera. Il labirinto<sup>34</sup> può solo aiutare a capire dove posare i propri passi; il resto rimarrà per sempre ignoto e soltanto ipotizzabile.

---

<sup>33</sup> Ivi, p. 487.

<sup>34</sup> L'intrico di *Casa di foglie* si realizza nello stesso momento in tutte le sue tre forme: è unicursale per l'articolazione dei livelli narrativi, multicursale per l'impiego delle note, e rizomatico per il rimando al concetto

### III.3. Un confronto con *Il nome della rosa*

Si può affermare che libri e labirinti siano da sempre stati, e siano ancora, strettamente legati da un principio di reciprocità. Anche ne *Il nome della rosa* (1980) di Umberto Eco si possono riscontrare molte delle caratteristiche da lui stesso teorizzate e portate alla luce in merito alla questione della letteratura labirintica. È interessante considerare il modello dello scrittore italiano per capire come ha sviluppato il tema dalle sue prime teorizzazioni fino all'impiego pratico, sul suolo narrativo, della vicenda di Guglielmo e Adso.

Nel romanzo, «dove si penetra finalmente nel labirinto, si hanno strane visioni e, come accade nei labirinti, ci si perde»,<sup>35</sup> è evidente l'influsso borgesiano proveniente da *La Biblioteca di Babele* in quanto la geometria perfetta viene usata come principale strumento di disorientamento: se in Borges si utilizza la forma dell'esagono, in Eco l'edificio è dominato da una maestosa costruzione a pianta quadrata con quattro torrioni esagonali; è chiaro il tentativo di rielaborazione dell'esperimento appartenente all'autore argentino. Un elemento che può dimostrare tale attribuzione è facilmente riscontrabile nella caratterizzazione di uno dei personaggi, ossia il monaco Jorge. Costui, il cui nome non viene nemmeno camuffato, assume la stessa fisionomia di Borges poiché descritto come il più vecchio tra i frati, curvo e cieco. Compare così un'altra caratteristica in comune tra il testo italiano e quello americano: la volontà di attribuire autorialità alla materia da loro indagata riferendola alla figura più importante della letteratura labirintica novecentesca.

---

di letteratura inesauribile.

<sup>35</sup> U. ECO, *Il nome della rosa*, Roma, La biblioteca di Repubblica, 2002 (1980), p. 159.

Questo labirinto è un mondo in piccolo, una vera e propria imago mundi: controllarlo significa per Guglielmo essere almeno uguale alle creature gigantesche che hanno costruito l'Edificio, e a Jorge, *il loro erede*. Risolvere l'enigma del labirinto, è, in un certo modo, diventare "maestro del mondo", garante dell'avvenire del mondo.<sup>36</sup>

Il riferimento all'eredità dell'edificio labirintico, si capisce, si estende oltre alla semplice figura del monaco quale personaggio: è a Borges che pensa Eco quando lo caratterizza, soprattutto inquadrandolo quale figura padrona del monastero che altro non è se non il suo complesso babelico.

L'unico modo per uscire dall'intrico è attraverso un'azione di decodifica del dedalo: senza tale sforzo non si potrebbe nemmeno considerare di esservi entrati. Ovviamente si tratta di un'operazione che implica una certa dose di fatica anche per il lettore che sta cercando di capire, assieme ai suoi personaggi, quale sia lo stratagemma o il disegno celato alla comprensione. Ne consegue che nel corso degli anni, da Eco a Danielewski, si è cercato di complicare ai massimi livelli l'impegno necessario alla sua decifrazione, nonché il groviglio di strade e sentieri che lo compongono: partendo da elucubrazioni più strettamente mentali si è giunti a considerare la sfera fisica, reale, aumentando ancora il grado di coinvolgimento per il lettore, nonostante sia collocato all'esterno della diegesi. Quasi seguendo un percorso circolare si è quindi cercato di complicare la lettura soltanto per rendere l'insegnamento, dietro all'idea di labirinto, ancora più efficace: come in un gioco in cui il bambino, simulando, impara come comportarsi in vista della vita adulta.

Ulteriore strumento adibito a conferire confusione consiste, anche in Eco, nell'utilizzo dello specchio (sia esso reale o metaforico) e si può facilmente asserire che tratteggi il *leitmotiv* di tutta la letteratura labirintica esistente:

---

<sup>36</sup> FRANCESCA TESTI, *Un labirinto moderno nel Medioevo de Il nome della rosa*, in «Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura», n. 3, 2017, pp. 247-255: p. 250. Corsivo mio.

«Ti sei lanciato con tanto coraggio su un nemico vero, poco fa nello scriptorium, e ora ti spaventi di fronte alla tua immagine. Uno specchio, che ti rimanda la tua immagine ingrandita e distorta». Mi prese per mano e mi condusse di fronte alla parete che fronteggiava l'ingresso della stanza. In una lastra di vetro ondulata, ora che il lume l'illuminava più da vicino, vidi le nostre immagini, grottescamente deformate, che mutavano forma e di altezza a seconda di quanto ci approssimassimo o ci allontanassimo. «[...] Alhazen compose un trattato *De aspectibus* in cui, con precise dimostrazioni geometriche, ha parlato della forza degli specchi. Alcuni dei quali, a seconda di come è modulata la loro superficie, possono ingrandire le cose più minuscole (e che altro sono le mie lenti?), altri fanno apparire le immagini rovesciate, o oblique, o mostrano due oggetti in luogo di uno, e quattro in luogo di due. Altri ancora, come questo, fanno di un nano un gigante o di un gigante un nano».<sup>37</sup>

Realtà e finzione costituiscono senza ombra di dubbio la dicotomia, i pilastri, su cui vengono strutturati tali testi, proprio perché grazie alla seconda si capisce qualcosa in più sulla prima. È un'operazione, tuttavia, e come già più volte considerato, che può avvenire soltanto grazie alla presenza di un sistema di regole: «“Com'è bello il mondo e come sono brutti i labirinti!” dissi sollevato. “Come sarebbe bello il mondo se ci fosse una regola per girare nei labirinti,” rispose il mio maestro».<sup>38</sup> Un desiderio che, qualche capitolo dopo e in una successiva spedizione (come quelle di Navidson),<sup>39</sup> sarà effettivamente esaudito: Guglielmo capirà i meccanismi alla base della biblioteca labirintica e grazie alla sua capacità

---

<sup>37</sup> U. ECO, *Il nome della rosa*, p. 162.

<sup>38</sup> Ivi, p. 167.

<sup>39</sup> Per quanto ne *Il nome della rosa* non si usi esplicitamente il termine “spedizione”, si vuole intenzionalmente usare tale parola per evidenziare il parallelismo tra i due romanzi; poiché, proprio come in *Casa di foglie*, per comprendere la natura dei reciproci labirinti i personaggi sono costretti a uscire e a rientrare nell'intrico più di una volta. La difficoltà nella decodificazione si comprende proprio attraverso la necessità di tornare sul luogo che a prima vista appare incomprensibile: sarebbe impossibile, con un solo sguardo, identificare tutti gli elementi che giocano a disorientare e a confondere il fruitore; inoltre si tratta di un espediente utile anche per lasciare del tempo al lettore di attivarsi e di concepire autonomamente le proprie supposizioni.

di deduzione riuscirà a trovare la soluzione; anche perché «decifrare i segni di un testo è una difficoltà simile a quella di decifrare i segni del mondo».<sup>40</sup>

Un altro punto in comune tra la sperimentazione italiana e americana consiste nel momento della loro conclusione, nel fuoco quale elemento distruttivo. In entrambi i romanzi, infatti, l'ultimo atto di lettura nonché di decodificazione del labirinto si conclude con la sua devastazione. Tale espediente narrativo sembrerebbe proprio suggerire l'idea già accennata per cui, una volta arrivati all'uscita del dedalo intricato appena concluso, non ci sarebbe altra soluzione se non la sua completa dissoluzione; poiché, come asserito proprio da Italo Calvino, non può più esistere labirinto per chi lo ha attraversato. Se in *Casa di foglie* è il libro a essere il labirinto, allora sarà quell'oggetto singolo a prendere fuoco; se, invece, ne *Il nome della rosa* il labirinto è una biblioteca, allora sarà l'insieme a subire lo stesso infausto destino.

Il lume andò a cadere proprio nel mucchio dei libri precipitati dal tavolo, accatastati l'uno sopra l'altro con le pagine aperte. L'olio si versò, il fuoco si apprese subito a una pergamena fragilissima che divampò come un fascio di sterpi secchi. Tutto avvenne in pochi attimi, una vampata si levò dai volumi, come se quelle pagine millenarie anelassero da secoli all'arsione e gioissero nel soddisfare di colpo immemorabile sete di epirosi.<sup>41</sup>

C'è da precisare, però, che nel romanzo italiano sembra esserci una componente in più. È vero che è la biblioteca quale insieme a prendere fuoco, ma a dissolversi per primo nella successione, come avviene nel testo di Danielewski, sarà il singolo volume; ossia quello ricercato dal principio della narrazione:

---

<sup>40</sup> F. TESTI, *Un labirinto moderno nel Medioevo de Il nome della rosa*, cit., p. 251.

<sup>41</sup> U. ECO, *Il nome della rosa*, cit., p. 457.

Il libro è evidentemente legato alla biblioteca, non solo perché essa è il luogo dove i libri si raccolgono, quanto piuttosto per il suo contenuto. Un libro infatti non è un'entità autonoma, ma è collegato a tutti gli altri, a cui fa eco o dà risposta; è una specie d'incrocio, di centro di connessioni [...]. Il libro è costitutivo della biblioteca, ma anche la biblioteca è costitutiva del libro e possiede numerose somiglianze con un labirinto. [...] A partire da questi legami, tutto il romanzo crea una specie di entità triplice che si può definire un libro-labirinto-biblioteca. Innanzitutto, ciascuno degli elementi di questa entità è un'immagine del mondo. Il simbolismo del labirinto è molteplice, ma la figura ha sempre avuto la potenzialità di evocare il cosmo nella sua totalità.<sup>42</sup>

Un ultimo confronto interessante da considerare, soprattutto per quanto riguarda la relazione labirinto-biblioteca e la sua distruzione una volta identificata l'uscita o risoluzione dell'enigma, è individuabile nella pellicola cinematografica *Interstellar* (2014) diretta da Christopher Nolan. Nell'ultima parte del film accade un fatto particolare: una volta che il buco nero viene attraversato dal protagonista, Cooper non muore ma si ritrova incastrato in una sorta di non-luogo, in un cubo quadridimensionale di infinito spazio a cinque dimensioni che assume le fattezze di una enorme e labirintica progressione di stanze. Si tratta della camera della figlia, Murphy, moltiplicata in una serie infinita e riferibile a ogni momento da lei vissuto al suo interno. Tuttavia la successione dello stesso ambiente non sembra regolata dalla presenza di un ordine temporale preciso: presente, passato e futuro si mescolano senza parvenza di logica in un unico spazio. La particolarità si può riscontrare nel confine che separa il luogo in cui è collocata la ragazza da quello più indefinito in cui è imprigionato suo padre, ossia una libreria. Sono gli scaffali colmi di volumi che, ancora una volta, definiscono un percorso labirintico<sup>43</sup> e, in questo caso, fungono da elemento divisivo tra due mondi. I libri costituirebbero non tanto l'oggetto necessario per comunicare (poiché sarà invece un

---

<sup>42</sup> F. TESTI, *Un labirinto moderno nel Medioevo de Il nome della rosa*, cit. pp. 251-252.

<sup>43</sup> I sistemi labirintici che si possono incontrare o articolare possono assumere forme molteplici: dopo i modelli già presentati, si incorre qui in una forma ulteriore di labirinto temporale.

orologio il mezzo attraverso cui Cooper riuscirà a interagire con Murphy), bensì uno spazio, una linea, presente nello stesso momento in entrambi gli universi e in grado di rendere possibile un contatto. Il libro, una volta ancora e nella sua forma più complessa di biblioteca, costituisce un dedalo la cui uscita presuppone la risoluzione o la decodificazione di un messaggio: nel momento in cui questo sarà recapitato avverrà, anche nel presente caso, la completa e assoluta dissoluzione del labirinto.

## CONCLUSIONI

La figura del lettore è stata il punto focale di tutta la ricerca. Si è cercato di individuare un percorso evolutivo nel romanzo del Novecento in grado di coinvolgere sempre più attivamente il suo fruitore, implicando al suo culmine anche la sfera concreta della sua esperienza di lettura. Per capire le modalità attraverso cui tale sviluppo sempre più sperimentale è stato reso possibile, si è identificata la letteratura labirintica, ludica e combinatoria quale migliore terreno fertile in cui seminare i germogli della cooperazione testuale. Attraverso il gioco letterario organizzato sulla decodificazione e sulla decisione autonoma del percorso da scegliere, si è visto come un soggetto possa partecipare in prima persona alla costruzione narrativa, rendendo unica la sua avventura. Si è quindi capito che si tratta di una materia estremamente vicina all'esperienza umana vissuta nella realtà poiché, sia nel mondo diegetico di tali romanzi sia in quello materiale del lettore, prendere una decisione comporta sempre una conseguenza, un risultato, inconoscibile *a priori*; l'unica possibilità è tentare diversi sentieri e imparare dai propri errori.

Tratteggiando le caratteristiche comuni della materia labirintica nei casi presentati si è riscontrato un attingere frequente alla figura di Jorge Luis Borges. Ciò è avvenuto sia attraverso la fruizione degli autori, esaminati nei primi due capitoli, alla sua *Biblioteca di Babele* e a *Il giardino dai sentieri che si biforcano*, sia alla proiezione dello scrittore quale personaggio chiave nei romanzi incontrati nell'ultima sezione. Può quindi essere considerato

il punto di riferimento, nonché di partenza, di questa ricerca: sarebbe interessante poter svolgere uno studio esclusivamente rivolto alla sua produzione letteraria per riuscire a scorgere ulteriori elementi e implicazioni da lui estrapolati per lo sviluppo di costruzioni labirintiche ulteriori.

Importante è sottolineare che non sono stati analizzati tutti i testi novecenteschi riconducibili all'immagine del labirinto ma soltanto quelli ritenuti più in linea con gli interessi di chi scrive e inerenti allo sviluppo di un processo logico dell'argomento. A tal proposito si è scelto di non soffermarsi su due romanzi che tuttavia si ritiene necessario citare per comodità di chi volesse approfondire ulteriormente la materia; il primo è riferibile allo scrittore Alain Robbe-Grillet ed è intitolato *Nel labirinto* (1959). Come si evince già dalla sua collocazione temporale si inserisce pienamente nell'insieme delle opere analizzate nel corso della ricerca e anch'esso prende spunto dagli studi borgesiani; inoltre la forma del suo intrigo impossibile e ridondante assume le fattezze riconducibili ai disegni di Maurits Cornelis Escher.<sup>1</sup> Il secondo esempio, anch'esso tralasciato, rientra nella produzione calviniana: *La foresta-radice-labirinto* (1981). Si tratta di una fiaba per bambini molto breve in cui l'autore riesce a sviluppare ancora più liberamente le sue fantasie labirintiche senza vincoli e nel modo più spensierato possibile. Tornano molti dei temi già affrontati quali le azioni di errare e di smarrirsi; il bosco come principale immagine rappresentativa del caos intricato in cui doversi orientare; nonché la costante dicotomia di opposti. È un racconto che non aggiunge molto a quanto già abbondantemente esaminato attraverso le opere presentate nel secondo capitolo, ma può destare curiosità a chi volesse seguire il sentiero letterario tracciato dall'intera ricerca. A tal proposito potrebbe incastrarsi perfettamente uno studio incentrato unicamente sulla figura così esaustiva sull'argomento di Italo Calvino. È infatti

---

<sup>1</sup> DAYLA VENTURI, *Nel labirinto di Alain Robbe-Grillet*, in «Suoni conVersi», 2014, <https://suoniconversi.wordpress.com/2014/04/21/nel-labirinto-di-alain-robbe-grillet/> (10/02/2022).

emerso in ogni suo romanzo analizzato quanto siano consolidate e approfondite la concezione labirintica e quella combinatoria della vita e della letteratura; elementi già presenti nei suoi primi lavori nonostante ancora in fase di elaborazione. Oltre a ciò è stato anche affermato da lui stesso il bisogno di ripetersi per comprendere pienamente tutti gli argomenti affrontati e considerati nel passato: non ci si dovrebbe stupire, quindi, se in ogni suo testo si trovassero dei riferimenti intrinseci alla materia.

Attraverso lo studio della figura di Italo Calvino si sono potute esemplificare le caratteristiche individuate nel primo capitolo di una letteratura così articolata; inoltre è stato un passaggio importante in quanto ha costituito lo snodo necessario per riuscire a comprendere le origini, il punto di partenza, della letteratura ergodica. Considerando tutte le opere analizzate è possibile delineare degli elementi comuni: il bosco, la foresta, quale metafora del caos del mondo; i sentieri, le ramificazioni, come simbolo delle scelte poste davanti all'uomo e che conducono a futuri ignoti ma tutti, nel presente, ancora possibili; il procedere quale unica azione consentita; lo specchio con la funzione di arcano collocato al centro del labirinto per costringere il viaggiatore a fare i conti con se stesso; il ritorno nell'intrico a causa della sua complessa articolazione che non permette la risoluzione repentina ma una lenta e graduale decodificazione; la costante presenza di opposti che si respingono e allo stesso tempo si alimentano; il Minotauro quale figura mitologica che si è evoluta nel corso dei secoli in una metafora rappresentativa degli ostacoli contro cui il viaggiatore deve combattere per uscire.

Con l'avvento della letteratura ergodica, infine, si è raggiunto un livello ulteriore. Nonostante non sia ancora molto diffusa e non venga apprezzata da tutti i suoi fruitori, si può dire che costituisca un raggiungimento importante nello sviluppo del romanzo narrativo. Oltre alle opere già considerate si vogliono citare due libri che, pur non essendo stati

analizzati e nonostante non possano essere definiti propriamente ergodici, rappresentano un ulteriore e importante snodo del testo novecentesco rivolto alla sperimentazione, rientrando del tutto nella logica di questa ricerca. Il primo corrisponde a *Il gioco del mondo* (1963) di Julio Cortázar. Oltre a rimandare, già dal titolo, alla dimensione del ludico per il fatto di riferirsi al comunemente noto gioco della campana, si tratta di una struttura non lineare e che può essere seguita secondo l'ordine preferito dal suo lettore. Richiamando, inoltre, alla dimensione della letteratura infinita si vuole suggerire tale lettura per qualsiasi approfondimento proiettato nella direzione tracciata dallo studio appena concluso. Il secondo romanzo degno di nota, sempre considerando tali osservazioni, è riferibile a *S. La nave di Teseo* (2013) di Doug Dorst, la cui idea di fondo assomiglia a quella di *Casa di foglie*, nonostante lo sviluppo e il coinvolgimento del lettore non possa essere considerato al suo stesso livello. Si segue, infatti, sempre la logica del romanzo nel romanzo ritrovato, stampato in una forma reale che è esattamente sovrapponibile a quella fittizia, in un gioco di livelli e di salti di metalessi molto articolati.

In Danielewski, tuttavia, c'è indubbiamente molto di più, a partire dalla stessa forma pittografica che assume il testo e che si inserisce in un momento storico forse non ancora pronto ad accoglierlo, come d'altronde accade per tutte le nuove e avanguardistiche sperimentazioni. Anche in questo caso sarebbe interessante approfondire la questione della letteratura ergodica per capire se sia la modalità testuale migliore nel rappresentare la forma di espressione del futuro. Tra tutte quelle disponibili, infatti, sembrerebbe la più simile (sia dal punto di vista visivo che pratico) al sistema di fruizione di Internet, nonché l'unica in grado di sostituire la posizione ormai invalicabile dell'immagine. Ciò avviene sia perché si sta consolidando sempre più l'abitudine di navigare nell'ipertesto digitale che per sua conformazione è non-lineare; sia perché il sistema in cui sono disposte le frasi e le parole

nel romanzo di Danielewski riesce a rappresentare e a raccontare nello stesso esatto momento un avvenimento, un'azione, un luogo, uno stato d'animo: in un mondo in cui sono le immagini i principali veicoli di qualsiasi forma d'arte e di comunicazione, la letteratura ergodica sembrerebbe inserirsi in una dimensione di compromesso in grado di conferire alla parola di nuovo la sua importanza.

## **BIBLIOGRAFIA**

## BIBLIOGRAFIA GENERALE

CESERANI, REMO, *Raccontare il postmoderno*, Torino, Bollati Boringhieri, 1997.

GÉRARD GENETTE, *Figure III. Discorso del racconto*, trad it. di Lina Zecchi, Torino, Einaudi editore, 1976 (Paris 1972).

GRAFTON, ANTHONY, *La nota a piè di pagina\*. Una storia curiosa*, Edizioni Sylvestre Bonnard sas, Milano, 2000.

GROSSER, HERMANN, *Narrativa, Manuale/Antologia*, Milano, G. Principato S.p.A, 1988.

RE, VALENTINA, CINQUEGRANI, ALESSANDRO, *L'Innesto. Realtà e finzioni da Matrix a IQ84*, Milano-Udine, Mimemis edizioni, 2014.

TURI, NICOLA, *Testo delle mie brame. Il metaromanzo italiano del secondo Novecento (1957-1979)*, Firenze, Società Editrice Fiorentina, 2007.

WAUGH, PATRICIA, *Metafiction: the theory and practice of self-conscious fiction*, London – New York, Routledge, 1988.

## BIBLIOGRAFIA CRITICA SUL RAPPORTO TESTO-LETTORE

AARSETH, ESPEN. J., *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Londra, The John Hopkins University Press, 1997.

ASOR ROSA, ALBERTO *Stile Calvino*, Torino, Einaudi, 2001.

AVANZI, ROSSANA, *Alla ricerca del testo perduto. Il libro, la lettura e la scrittura in Italo Calvino: Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Milano – Udine, Mimesis, 2012.

BERTONE, GIORGIO, *Italo Calvino*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 1994.

BERTONI, ROBERTO, FERRARO, BRUNO, *Calvino ludico. Riflessioni sul gioco in Italo Calvino*, Lucca, Mauro Baroni editore, 2003.

CALVINO, ITALO, *Saggi 1945-1985*, a cura di M. Barenghi, Vol. I, Milano, Mondadori, 1995.

CALVINO, ITALO, *Saggi 1945-1985*, a cura di M. Barenghi, Vol. II, Milano, Mondadori, 1995.

CALVINO, ITALO, *Lezioni americane*, Milano, Oscar Moderni Mondadori Editore, 2020 (1988).

CASTIGLIOLA D'ABELE, MICHELE, *L'Oulipo e Italo Calvino*, Berna, Peter Lang editore, 2014.

DI CESARE, ELENA *La figura del libro in Die Unendliche Geschichte di Michael Ende: da finestra a varco*, «Altre modernità», 2015.

ECO, UMBERTO, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani, 1983 (1979).

ECO, UMBERTO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano, La nave di Teseo, 2018 (1994).

ECO, UMBERTO, *Dire quasi la stessa cosa. Esperienze di traduzione*, Milano, Bompiani editore, 2003.

ECO, UMBERTO, *Opera aperta*, Milano, Bompiani, 2000 (1962).

FOUCES GONZALES, COVADONGA, *Il gioco del labirinto. Figure del narrativo nell'opera di Italo Calvino*, Lanciano, Carabba editore, 2009.

LAVAGETTO, MARIO, *Dovuto a Calvino*, Torino, Bollati Boringhieri, 2001.

PERRELLA, SILVIO, *Calvino*, Bari, Laterza editore, 2010 (1999).

SANTARCANGELI, PAOLO, *Il libro dei labirinti. Storia di un mito e di un simbolo*, (Prefazione di U. Eco), Milano, Edizioni Frassinelli, 1984.

TESTI, FRANCESCA, *Un labirinto moderno nel Medioevo de Il nome della rosa*, in «Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura», n. 3, 2017, pp. 247-255.

## SITOGRAFIA

COZZI, JACOPO, *Le interviste di David Foster Wallace: secondo episodio*, in «Medea», 2011.

<https://www.medeasonline.net/le-interviste-di-david-foster-wallace-secondo-episodio/>

*Cybertesto*, in «Wikit.wiki», 2022.

<https://www.wikit.wiki/blog/en/Cybertext>

MALVESTIO, MARCO, *Torna “Casa di foglie” di Mark Danielewski: horror di culto*, in «La Balena Bianca», 2019.

<https://www.labalenabianca.com/2019/11/07/recensione-casa-di-foglie/>

PAPI, GIACOMO *Note sui romanzi con le note*, in «il Post», 2016.

<https://www.ilpost.it/2016/05/24/note-sui-romanzi-con-le-note/>

VENTURI, DAYLA, *Nel labirinto di Alain Robbe-Grillet*, in «Suoni conVersi», 2014.

<https://suoniconversi.wordpress.com/2014/04/21/nel-labirinto-di-alain-robbe-grillet/>

### OPERE PRESE IN ESAME

AUSTER, PAUL, *Trilogia di New York. Città di vetro, Fantasmi, La stanza chiusa*, trad. it. di Massimo Bocchiola, Torino, Einaudi, 2020 (Los Angeles 1985).

AUSTER, PAUL, *4321*, trad. it. di Massimo Bocchiola, Torino, Einaudi Editore, 2017.

BORGES, JORGE LUIS, *Finzioni*, Milano, Adelphi Edizioni, 2003 (1944).

CALVINO, ITALO, *Il sentiero dei nidi di ragno*, Milano, Mondadori, 2019 (1947).

CALVINO, ITALO, *Il barone rampante*, Milano, Mondadori, 2009 (1957).

CALVINO, ITALO, *Le Cosmicomiche*, Milano, Mondadori, 2019 (1965).

CALVINO, ITALO, *Il castello dei destini incrociati*, Milano, Mondadori, 2020 (1969).

CALVINO, ITALO, *Le città invisibili*, Milano, Mondadori, 2020 (1972).

CALVINO, ITALO, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Milano, Mondadori, 2019 (1979).

DANIELEWSKI, MARK Z., *Casa di Foglie*, trad. it. di Sara Reggiani e Leonardo Taiuti, Roma, 66thand2nd Editore, 2019 (New York 2000).

ENDE, MICHAEL, *La storia infinita*, trad. it. Amina Pandolfi, Milano, Teadue, 1992, (Struttgart, 1979).

ECO, UMBERTO, *Il nome della rosa*, Roma, La biblioteca di Repubblica, 2002 (1980).

PALAHNIUK, CHUCK, *Fight Club*, trad. it. di Tullio Dobner, Milano, Mondadori, 2019 (New York 1996).

FOSTER WALLACE, DAVID, *Una cosa divertente che non farò mai più*, trad. it. di G. D'Angelo e F. Piccolo, Roma, Minium fax, 2017 (New York 1997).

*La vita è bella*, regia di Roberto Benigni (1997).

*Inception*, regia di Christopher Nolan (2010).

*Interstellar*, regia di Christopher Nolan (2014).