

I Tarocchi, la scrittura, l'apparenza

Stefano Adami

*There I saw one I knew, and stopped him, crying
[“Stetson!*

*You who were with me in the ships at Mylae!
That corpse you planted last year in your garden,
Has it begun to sprout? Will it bloom this year?”*

T.S. Eliot, Waste Land

1. Se un giorno d'autunno un narratore

Nell'ottobre 1973 esce, pubblicato da Einaudi, *Il Castello dei destini incrociati* di Italo Calvino. Il volume,

come racconta l'autore stesso nell'interessante *Nota finale* del libro, ha avuto una complicata gestazione. La prima parte del testo, infatti, quella propriamente intitolata *Il Castello dei destini incrociati*, era stata chiesta nel 1969 a Calvino dall'editore Franco Maria Ricci, per illustrare - scrive Calvino - "il mazzo di Tarocchi miniati da Bonifacio Bembo per i duchi di Milano verso la metà del secolo XV, che ora si trovano parte all'Accademia Carrara di Bergamo, parte alla Morgan Library di New York". A Ricci, Calvino, con la sua eccezionale vena fantastica e simbolica profondamente radicata nella sfera della meditazione e della razionalità, era parso - nell'ambito degli autori italiani - il più adatto e congeniale all'impresa. Calvino, d'altra parte, è profondamente affascinato dalle misteriose, magnetiche figure e dalle loro molteplici composizioni e scomposizioni. Cosa è racchiuso e nascosto dentro quelle carte? Qual è il loro discorso, il loro *logos*?

Scriverà poi Calvino: "L'operazione che ho compiuto in età matura, di ricavare delle storie dalla successione delle misteriose figure dei tarocchi, interpretando la stessa figura ogni volta in maniera diversa, certamente ha le sue radici in quel mio farneticare infantile su pagine piene di figure. È una sorta di iconologia fantastica che ho tentato nel *Castello dei destini incrociati*". D'altra parte, come aveva già indicato l'antico amante della sapienza, *il mondo è un fanciullo che gioca*.

Le immagini delle carte si presentano infatti allo scrittore come "una macchina narrativa combinatoria" perfetta, in cui "il significato di ogni singola carta dipende dal posto che essa ha nella successione delle carte che la precedono e la seguono". Calvino era già arrivato alle potenzialità infinite di questa grande macchina combinatoria da solo, attraverso una propria ricerca autonoma, quando Ricci gli presenta la sua peculiare richiesta. E lo scrittore, che aveva iniziato il suo lavoro utilizzando i famosi e popolari Tarocchi settecenteschi di Marsiglia, si accorge subito che i Tarocchi viscontei - di epoca rinascimentale - mostrano delle significative differenze. Scrive: "alcuni Arcani erano raffigurati diversamente (*La Forza* era un uomo, sul *Carro* c'era una donna, *La Stella* non era nuda ma vestita) tanto da trasformare radicalmente le situazioni narrative corrispondenti", e inoltre "queste figure presupponavano una società diversa, con un'altra sensibilità e un altro linguaggio".

Il Castello dei destini incrociati si apre dunque - almeno *apparentemente* - con la più tradizionale e comune delle situazioni narrative: un gruppo di viandanti e pellegrini che non si conoscono, dopo aver attraversato un fitto ed intricato bosco, si ritrova finalmente in un castello che a tutti dà rifugio. A chi entra dopo il lungo e pericoloso cammino, il gruppo si presenta seduto intorno ad una tavola, intento a mangiare e a passarsi bibite e vivande. Però, c'è subito qualcosa di strano che colpisce il nuovo arrivato: la scena è stranamente silenziosa e come immota, quasi un sogno. Nessuno parla, nessuno fa commenti, nessuno emette verbo. Un lungo silenzio ossessionante e freddo possiede la sala. Possibile? Si chiede il nuovo arrivato. Non c'è tra loro - dopo il lungo e insicuro cammino - il desiderio di chiedere, di raccontarsi, di indicare, di comunicare, di esprimersi?

No, pare non esserci. Circondati dall'assurdo, dal confuso, dal male, smarriti, il cuore ferito, i viandanti siedo-

no silenziosi e inquieti. E qui, il lettore è subito colpito, perché Calvino fa di certo una allusione al presente, al suo presente, e cioè alla condizione dell'umanità alla fine del millennio, non più capace di interesse, non più capace di ascolto e comprensione, forse non più capace di compassione, sicuramente non più capace di espressione e di parola. È una maledizione quella che ha colpito l'umanità, una maledizione di certo voluta e preparata dall'umanità stessa. Nel caso degli ospiti del castello, invece, è di certo una strana malia, di quelle che accadono ad ogni pagina dell'Ariosto tanto amato da Calvino, oppure nella grotta di Trofonio: per magica virtù, infatti, chi attraversa il bosco che si apre prima del castello perde la parola. E dunque? Come soddisfare l'intima esigenza narrativa, propria dell'uomo, "animale simbolico", come lo definisce Aristotele?

L'idea è semplice e al contempo magica e fascinosa. "A quel punto," - scrive Calvino - "sulla tavola appena sprecchiata, colui che pareva essere il castellano posò un mazzo di carte da gioco. Erano tarocchi più grandi di quelli con cui si gioca in partita o con cui le zingare predicono l'avvenire, e vi si potevano riconoscere a un dipresso le medesime figure, dipinte con gli smalti delle più preziose miniature. Re regine cavalieri e fanti erano giovani vestiti con sfarzo come per una festa principesca: i ventidue Arcani Maggiori parevano arazzi di un teatro di corte; e coppe denari spade bastoni splendevano come imprese araldiche ornate da cartigli e fregi". Il mazzo è dunque una strana e potente commistione di preziosa e variegata *miniatura* e di sagomato e scolpito *bassorilievo*. Nel vederlo sul tavolo, i convenuti ne



Holden Maps / Scuola Holden

AA.VV.

DIECI DECIMI

Sguardi a ritroso
sulla nostra letteratura

Rizzoli, 2003

intendono subito il senso profondo: in esso, infatti, nelle sue figure, il *gioco* diviene *necessità*. L'universo diviene multiverso. Come nell'arte antica, ogni immagine narra e parla. L'immagine è una *apparenza* che rimanda ad una realtà profonda e sostanziale, forse indicibile. In essa, nell'immagine, nell'apparire, *la natura ama nascondersi*. L'immagine *accenna*. Essa è immediata: ma la sua immediatezza emerge da un sostrato, e riemerge in esso nel momento in cui entra a far parte di una trama, di un trascorrere. Componendosi tra loro, le immagini formano dunque una trama sostanziale che ognuno deve interpretare, riempire di senso (o scoprirne il senso), contemplare. L'immagine è un evento che deve essere a lungo meditato.

Ripetendo dunque gesti antichi, ognuno dei commensali sfoglia - con iniziale impaccio - le figure, preparandosi ad usarle per narrare la propria storia. Attraverso le carte essi tentano di ricomporre l'infranto. In quali immagini ognuno riconosce se stesso e il proprio cammino? E gli altri saranno in grado di comprendere le *somiglianze*? Riusciranno a capire le connessioni?

Nelle varie sequenze ordinate sulla tavola dai diversi commensali, immagini meravigliose e profonde emergono. Ad esempio, il simbolo indicato dall'Arcano numero Dodici dei Tarocchi, l'Impiccato, che si può guardare anche girando la carta. Un giovane nel pieno delle sue forze ha le mani legate dietro la schiena, è impiccato a testa in giù, e i capelli sono circondati da un'aureola. Le gambe sono stranamente piegate a croce: una dritta, legata alla corda, l'altra dietro la prima, esattamente perpendicolare. Sembra sereno.

È un'immagine, non si può negarlo, che ci colpisce e ci trasmette una percezione e una sensazione infinita di nascosto e di profondo: e questa percezione del nascosto ci sconvolge e ci turba. Nella *Storia dell'Orlando pazzo per amore* di Calvino, l'Impiccato è l'ultima carta della sequenza. "Nell'ultima carta" - scrive Calvino - "si contempla il paladino legato a testa in giù come *L'Appeso*. E finalmente ecco il suo viso diventato sereno e luminoso, l'occhio limpido come neppure nell'esercizio delle sue ragioni passate. Cosa dice? Dice: 'Lasciatemi così. Ho fatto tutto il giro e ho capito. Il mondo si legge all'incontrario. Tutto è chiaro'".

L'Impiccato, dunque, è - come nella Cabala - il compimento del percorso, il raggiungimento, l'uomo che si salva, che ha finalmente compreso. *La ragione è errabonda*, erra, deve essere capovolta e riconoscere che c'è qualcosa oltre se stessa, forse tutto.

2. Arcane Figure

Come giustamente ricorda il logico di Oxford Michael Dummett, appassionato studioso di Tarocchi, secondo i documenti in nostro possesso le carte da gioco sono molto probabilmente arrivate in Europa nel corso del 1300, attraverso i mercanti, i soldati e gli scambi commerciali, provenienti da Siria ed Egitto. Secondo una antichissima tradizione, riportata anche da Jacob Burckhardt, il gioco delle carte era stato però inventato da Palamede durante l'assedio di Troia. In esse, infatti, l'eroe greco aveva voluto dare immagine concreta e immediata alla sorte, all'enigma, al caso che governa il destino, al gioco che diviene necessità, alla continua dialetti-

ca fra immediatezza e meditazione, fra fato e giocatore. Da questo primo mazzo sarebbe nato il gioco delle carte, che si sarebbe poi sviluppato in oriente.

Quella forma particolare di carte che conosciamo come Tarocchi sono, però, una invenzione totalmente italiana, nata tra l'ambiente culturale estense di Ferrara e quello visconteo di Milano, intorno al 1425, in quei circoli artistico-culturali sapienziali e magico-esoterici profondamente influenzati da un certo neoplatonismo, dalla meditata lettura di Plotino, e dal mito neoplatonico del *Pimander*. Sappiamo con certezza, per esempio, che i Tarocchi erano molto usati "per vincere la malinconia" nel circolo di Pio II, del Cardinale Bessarione, di Nicola Cusano e di Cosimo Tura, ma che avevano anche un forte seguito popolare. I Tarocchi affascinavano per il modo immediato e meraviglioso con cui si attagliavano all'umana vicenda, in cui indicavano l'Uno-Tutto, per come descrivevano perfettamente l'ambiguo, il polivalente, l'equivoco, l'identità del diverso e la diversità dell'identico. I Tarocchi sembravano avere come criterio principale quello dell'analogia, un itinerario mentale che sintetizzava l'essere nell'immagine e che da questa cercava di risalire *per speculum et in aenigmate* alla sostanza. D'altra parte, un nota tradizione popolare narra come, nel XV secolo, morto Paolo II, i cardinali riuniti in conclave, non trovando accordo alcuno, avessero usato proprio i Tarocchi per eleggere il nuovo papa.

L'invenzione italiana constava, in particolar modo, nell'aggiungere 26 carte ad un mazzo italiano di 52. Le 26 aggiunte erano, in concreto, formate da una quarta Figura, la Regina, per ognuno dei quattro semi, e una serie di 21 Trionfi - ognuno con una immagine di rilievo, come il Papa, l'Amore, il Carro, la Ruota, la Torre, il Mondo - e una carta singola, l'Impiccato. Fino a tutto il secolo XV, infatti, il mazzo così costituito era definito semplicemente Trionfi, mentre il nome Tarocchi sembra essere un neologismo posteriore, risalente, probabilmente, al XVI secolo. Il termine Trionfo riveste un campo di significati estremamente complesso ed importante in epoca medievale e rinascimentale: basti pensare al bel ciclo pittorico del *Trionfo della Morte* nel camposanto di Pisa, e all'intera opera di Petrarca. Una testimonianza assai importante sui Tarocchi e sul loro uso nell'epoca rinascimentale matura è il bel componimento poetico di Matteo Maria Boiardo "sopra un nuovo gioco di carte". Il sonetto è, di fatto, una introduzione all'opera intitolata *Cinque capitoli sopra il Timore, Speranza, Gelosia, Amore, et un Trionfo del Mondo*. Scrive il Boiardo:

Quattro passion de l'anima signora
hanno quaranta carte in questo gioco;
a la più degna la minor dà loco,
e il lor significato le colora.

Quattro figure ha ogni color ancora,
che ai debiti suo' officii tutte loco,
con vinti et un trionfo; e al più vil loco
è un folle, poi che 'l folle el mondo adora.

Amor, speranza, gelosia e timore
son le passion, e un zerzetto han le carte
per non lassar chi giocarà in errore.

Il numero ne' versi si comparte,
uno, due, tre, sin al grado maggiore,
resta mo' a te trovar del gioco l'arte.

Come si vede, già il Boiardo sottolinea dunque come il mazzo ed il suo uso sia un *enigma* di cui è perduta la soluzione, un labirinto di cui non si conosce più la mappa, e come sia lasciato solo al giocatore e alla sua meditata interpretazione il "trovare l'arte". Sembra inoltre che la tradizione fosse quella di utilizzare dei testi poetici appositamente scritti per giocare con i Tarocchi. Il gioco si svolgeva, in questo caso, attraverso una complessa interazione fra giocatori che sceglievano le carte, si ponevano delle domande recitando i versi della composizione, rispondevano, ed in base alla risposta tornavano a scegliere una nuova carta. Anche Teofilo Folengo aveva dedicato ai Tarocchi un sonetto, probabilmente da usare proprio per il gioco, nel quale tutte le Figure Maggiori sono ricordate, che così suona:

Amor, sotto 'l cui impero molte imprese
van senza tempo sciolte da Fortuna,
vide Morte su 'l carro orrenda e bruna
volger fra quanta gente al mondo prese.

Per qual giustizia, disse, a te si rese
né Papa mai, né s'è papessa alcuna?
Rispose: chi col sol fece la luna
tolse contra mie forze lor diffese.

Sciocco, qual sei, quel foco, disse Amore,
ch'or angiol or demonio appare, come
temprar sannosi altrui sotto mia stella.

Tu imperatrice ai corpi sei, ma un cuore
benché sospendi, non uccidi, e un nome
sol d'alta Fama tienti un bagatella.

Come si vede, strettissima era l'interazione e la dialettica fra l'immagine degli Arcani e la parola. I due componenti non sono che una piccola parte di una produzione poetica certo non marginale. Il tentativo era quello di trasformare in *logos* l'apparenza, di dare continuità ad un "cuore". In questo senso molti avevano accostato i Tarocchi al *Timeo* platonico, trovando una forte analogia fra il colorato percorso che - attraverso i 22 Arcani Maggiori - va dal Caos al Cosmo, dal Matto al Mondo, e la visione del pensatore greco. Ma Leibniz stesso discuterà poi il significato profondo delle immagini delle carte quando propone il suo progetto di una logica che sia in grado di inserire ogni evento in una trama intelligibile che dia senso all'intero concatenamento dei fatti umani. Gli uomini - scrive Leibniz - non sono in grado di riconoscere la ragion sufficiente che sta sotto agli eventi storici, e per questo - al contrario degli eventi fisico-meccanici - li definiscono contingenti. Ma da un punto di vista superiore, nulla è contingente.

3. La storia attende la fine

L'esperimento dello scrittore novecentesco con i Tarocchi affonda dunque le sue radici - in un momento in cui si sta per sfasciare la sintassi del Mondo - in una lunga tradizione. Eppure è anche un esperimento estremamente *personale*. Nella seconda sezione del libro, infatti, intitolata *La Taverna dei destini incrociati*, in una delle ultime storie, Faust e Parsifal si incontrano e si narrano a vicenda, attraverso i Tarocchi, i propri accadimenti. E tentano, al termine, una difficile conclusione.

"Non so da quanto tempo (ore o anni) - scrive Calvino (il corsivo è mio) - "Faust e Parsifal sono intenti a tracciare i loro itinerari, tarocco dopo tarocco, sul tavolo della taverna. *Ma ogni volta che si chinano sulle carte, la loro storia si legge in un altro modo, subisce correzioni, varianti, risente degli umori della giornata e del corso dei pensieri [...]* - Il mondo non esiste, - Faust conclude [...] - non c'è un tutto dato tutto in una volta: c'è un numero finito di elementi le cui combinazioni si moltiplicano [...] e di queste solo poche trovano una forma e un senso e s'impongono [...] come le settantotto carte del mazzo dei tarocchi nei cui accostamenti appaiono sequenze di storie che subito si disfano. [...] questa [...] la conclusione (sempre provvisoria) di Parsifal: - Il nocciolo del mondo è vuoto, [...] attorno all'assenza si costruisce ciò che è [...] - e indica il rettangolo vuoto dei tarocchi".

Queste dunque le conclusioni? Tale è la storia che narrano i Tarocchi? Questo il *logos*, le parole delle mute immagini che noi, oggi, guardiamo? Da una parte, dice Faust, l'essere appare a poco a poco, attraverso le misteriose immagini, e con una trama così ardua e profonda da essere di difficilissima interpretazione, in modo che raramente venga compreso. Dall'altra, un essere che non è, un triste vuoto attorno al quale si sviluppa la storia umana, piena di suono e furia.

Ma anche il narratore dispone di una conclusione, o crede di averla, anch'essa tenue e provvisoria, che vorrebbe indicare. E, nella penultima storia del volume, prende finalmente il mazzo e lascia intendere: *Anch'io cerco di dire la mia*. Ed ecco le immagini che vengono adagiate sul tavolo: "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?" Ma le domande si affollano, divengono pressanti, attendono risposta, e il momento è davvero difficile. Sfolgiando le carte, il narratore si chiede: "cos'è che teneva insieme tutto questo e che se n'è andato?"

Ed infine: "Scarta un tarocco, scarta l'altro, mi ritrovo con poche carte in mano. *Il Cavaliere di Spade, l'Eremita, Il Bagatto* sono sempre io come di volta in volta mi sono immaginato d'essere mentre continuo a star seduto menando la penna su e giù per il foglio. Per sentieri d'inchiostro s'allontana al galoppo lo slancio guerriero della giovinezza, l'ansia esistenziale, l'energia [...] e nella carta che segue mi ritrovo nei panni d'un vecchio monaco [...] Forse è arrivato il momento di ammettere che il tarocco numero uno è il solo che rappresenta onestamente quello che sono riuscito ad essere: un giocoliere o illusionista che dispone sul suo banco da fiera un certo nume-

ro di figure e spostandole, connettendole e scambiandole ottiene un certo numero d'effetti".

Forse è arrivato il momento per tutti di ammettere che siamo definiti dalle immagini dei Tarocchi e che davvero tutti noi partecipiamo del Bagatto. I Tarocchi sono lì, silenziosi, ci scorrono davanti, e noi non possiamo che osservarli con umiltà, e vederci riflessi.