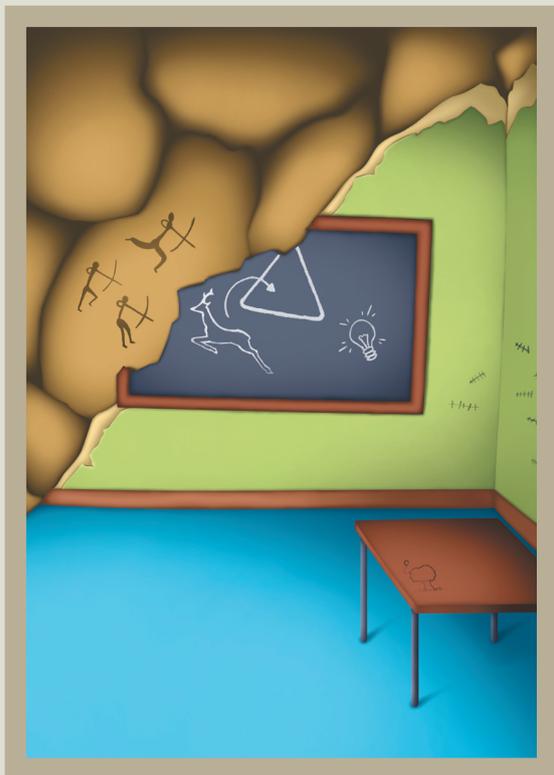


il PALINDROMO

Storie al rovescio e di frontiera

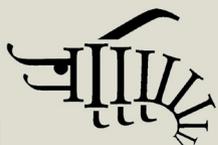
4

Rivista trimestrale illustrata anno I numero



Di-segni

Codici di geometrie esistenziali



il PALINDROMO Storie al rovescio e di frontiera

ISSN 2039-9588

Rivista trimestrale illustrata, anno I, n. 4, dicembre 2011

Registrata presso il Tribunale di Roma n. 10/2011 del 20 gennaio 2011

© 2011 - Tutti i diritti riservati

Sito internet: <http://www.ilpalindromo.it>

info@ilpalindromo.it

redazione@ilpalindromo.it

Ideata da Francesco Armato e Nicola Leo

Direttore responsabile: Giovanni Tarantino

Direzione editoriale: Francesco Armato, Annalisa Cangemi, Carlo De Marco, Nicola Leo, Giovanni Tarantino

Redazione e ufficio stampa: Francesco Armato, Annalisa Cangemi, Nicola Leo

Editing e grafica a cura di Nicola Leo e Francesco Armato

Logo e Heading a cura di Alessio Urso

Illustratori: Simone Geraci, Claudia Marsili, uno scoiattolo (Danilo Musci), Paolo Massimiliano Paterna, Monica Rubino, Vincenzo Todaro, Angela Viola e il vignettista Giuseppe Enrico "Pico" Di Trapani

Hanno scritto in questo numero: Giuseppe Aguanno, Annalisa Cangemi, Pierina Cangemi, Federico Carbone, Giuseppe Enrico Di Trapani, Armando Gnisci, Luciano Lanna, Leira Maiorana, Giustina Selvelli, Andrea Settis Frugoni

Si ringrazia Francesco Benigno per l'intervista concessa

Tutti i saggi pubblicati nella sezione *Eco vana voce* vengono valutati dalla redazione e da almeno due referee anonimi (*peer-reviewed*)

In copertina: uno scoiattolo, *Di-segni*, 2011



il PALINDROMO

Storie al rovescio e di frontiera

I / 4, 2011

Di-segni

Codici di geometrie esistenziali

Indice

Editoriale	7
I verbi brevi	
<i>I cigolii logici</i> ovvero ovvero l'aggressiva duplicità e il capovolgimento di senso dei simboli leghisti	13
<i>I nasi sani</i> ovvero ovvero in direzione ostinata e contraria. Il palindromo esistenziale di Horcynus Orca	17
<i>Ameno fonema</i> ovvero l'arte dell'inganno	23
<i>E noi sull'illusione</i> ovvero come è nata e com'è morta la croce celtica, simbolo politico quasi per caso	27
<i>I tre sedili deserti</i> ovvero mondi in rovina e pirati spaziali: Harlock, il libertario dello spazio	33
<i>Eterni in rete</i> ovvero di' segni	41

<i>La voce vola</i>	ovvero di-segni di un Codice infinito	47
<i>Lo so io solo</i>	ovvero aggrappati a “Un anello che non tiene”	55
<i>Radar (l'individua individui)</i>	ovvero attualità e significato dei simboli politici nell'analisi di Francesco Benigno	63
<i>In otto bottoni</i>		69
<i>9 bar arabi</i>	di Armando Gnisci	71
<i>E la mafia sai fa male</i>		75
Eco vana voce		
Luciano Lanna	<i>La carica libertaria dei fumetti contro i conservatorismi democristiani e comunisti</i>	87
Leira Maiorana	<i>Nel segno dello shâh mât</i>	97
Federico Carbone	<i>Il fenomeno dell'inculturazione cristiana all'interno della simbologia romana</i>	111
Giustina Selvelli	<i>Diaspora armena e alfabeto: etnosimbolismo di una scrittura identitaria</i>	131
Urs Kurth	<i>Corporalità</i>	149
Tavola delle illustrazioni		155

Leira Maiorana

Nel segno dello *shâh mât*

1. *Introduzione*

Lo *shâh mât*¹ è un gioco vecchio di millenni che ha girato terre e popoli; così semplice la tavola da gioco, quanto complessa la rete di regole e strategie per arrivare all'attesa morte del re. Si tratta del gioco degli scacchi che trae la sua origine etimologica proprio dall'espressione persiana *shâh mât* che letteralmente significa: "il re è morto" o "il re ha perso". Ma la sua origine territoriale è ancora più lontana e sembra risalire all'antica India; successivamente la tavola di pedine è passata alla Persia per divulgarsi poi in tutto il mondo islamico, giungendo tra i saraceni di Spagna e penetrando in Provenza tra le corti,² dove i *trobadors* del Due-Trecento citavano già tale gioco nelle loro opere, cogliendone, inoltre, l'accezione facilmente metaforico-simbolica. Duplice semantica che ha permesso alla scacchiera di perdurare per secoli sino a diventare uno dei simboli e dei correlativi oggettivi più importanti della letteratura contemporanea.

Sembrerebbe quasi che gli scacchi siano nati come riproduzione in piccola scala degli inganni e degli artifici di palazzo, delle schermaglie di potere, potrebbe essere una maniera per immaginare complotti, strategie di guerra e di conquista. Anche un'allegoria, dunque, che può rappresentare la storia, costituita da eventi che hanno come protagonisti re e imperatori, castelli e torri, all'interno dei quali congiure, colpi di stato e guerre tra due regni scorrono nel tempo incessantemente. È un'immagine simbolica che non ha età, che riesce a raccontare la nostra era e quelle passate; basta solo dare giuste denominazioni ai personaggi della scacchiera ed ecco che il gioco del reale è riprodotto in scala minore sotto i nostri occhi. Non allegorizza la figura dell'uomo, bensì il sistema che l'uomo stesso ha creato.

È giusto chiedersi se l'oggetto preso in esame abbia più una dimensione allegorica o simbolica. Riguardo ciò, si potrebbero utilizzare le stesse tesi e le stes-

1 Etimologia del termine in M. Cortellazzo, P. Zolli, *Dizionario Etimologico della Lingua Italiana*, Bologna, Zanichelli, 2008, p. 1449.

2 *Ibidem*, «in un testo del 780 si trova uno *sciaccatus* nel senso di "a scacchi". Così se anche fosse leggendario il dono della scacchiera inviata dal califfo Hârûn ar-Rashid a Carlomagno, resta possibile che il gioco si diffondesse in occidente attraverso la spedizione di Carlomagno in Spagna».

se antitesi circa la controversia critica sulle tre fiere del primo canto della *Divina Commedia*; per molti critici, la lonza, la lupa e il leone sono delle allegorie poiché la comprensione del loro significato non è immediata e occorre un ragionamento intellettuale e razionale al fine di coglierne tutte le sfumature semantiche; per altri, invece, esse sono dei simboli che rimandano immediatamente al significato che l'autore voleva trasmettere. In Dante, come anche per il gioco degli scacchi, la risposta alla domanda se si parli di allegoria o simbolo sta nello scarto tra intuizione immediata e ragionamento razionale. Ciò che è necessario è comprendere che tutto dipende dall'intenzione dell'autore nell'utilizzo della figura del gioco; se egli si pone in contatto con la storia dell'uomo e con una dimensione che va oltre quella meramente umana, allora sta attuando una metamorfosi dall'oggetto materiale alla sfumata allegoria; se egli, invece, pone l'immagine degli scacchi come una figura che rimanda immediatamente ad un altro significato (come potrebbero essere una guerra, un gioco di partiti, la difficoltà di destreggiarsi nella vita), allora racchiude l'oggetto entro i confini più netti del simbolo. È doveroso precisare, però, che c'è anche una via di mezzo tra dimensione allegorica e piano simbolico: il correlativo oggettivo. Quest'ultimo, infatti, ha il potere di trasportare la forza del significato oltre la dimensione spazio-temporale usuale e permette, quindi, un dialogo con un livello superiore e con la storia come è solita fare l'allegoria, ma nello stesso tempo riesce a conservare i confini netti e materiali dell'oggetto che servono a mantenere meglio, senza facili equivoci, il filo tra significante e significato che nell'allegoria appare quasi come una filigrana, talmente labile che spesso è difficile scorgerla.

Gli scacchi annoverano illustri e numerose presenze in letteratura e nell'arte figurativa e a tal proposito, in questa sede, si vuole proporre un *excursus* tra gli autori più importanti che utilizzano lo *shâh mât* come emblema di qualcos'altro.

2. L'infinito «doppiar de li scacchi», tra matematica e letteratura dantesca

L'enciclopedica *Comedia* di Dante Alighieri contiene, al suo interno, non solo elementi filosofici e scientifici *tout court*, ma più specificamente matematici; spesso, infatti, l'autore è costretto a porsi la questione della descrizione di quantità se non infinite, per lo meno grandissime. A tal proposito, nel XXVIII canto del *Paradiso*, al fine di dare ai lettori l'immagine della splendida visione di un esercito d'angeli, il fiorentino utilizza una bellissima metafora costruita tramite un particolare termine di paragone, ovvero il gioco degli scacchi. L'immagine metaforica trasuda un'astuzia retorica e letteraria incredibile, nonostante si snodi fundamentalmente in un solo verso, il v. 93: «più che 'l doppiar de li scacchi s'immilla».³

3 Si riporta l'intera terzina: «L'incendio suo seguiva ogni scintilla; / ed eran tante, che 'l numero loro / più che 'l doppiar de li scacchi s'immilla», in *XXVIII canto*, vv. 91-92-93, in *Dante Alighieri. La Divina Commedia. Paradiso*, a cura di S. Jacomuzzi, A. Dughera, G. Ioli, V. Jacomuzzi, Torino, SEI, 1988, p. 496.

Molti degli elementi letterari e culturali contenuti nella *Divina Commedia* sono frutto della genialità dantesca tutta imbevuta dell'epoca medievale in cui visse l'autore: dalla versione non certo classica della storia di Ulisse che naufraga tra le onde dinanzi al monte del Purgatorio, alla leggenda dell'origine del gioco degli scacchi.

Nell'Età di Mezzo si era diffusa una storia quasi fiabesca riguardo l'origine della tavola ludica a quadrati bianchi e neri. Si raccontava, dunque, che uno Shah di Persia, avendo bisogno di un passatempo per distrarsi dalla perdita del figlio, avesse commissionato a un matematico della sua corte un nuovo gioco che si rivelò essere proprio la scacchiera dalle sessantaquattro caselle con sopra due schieramenti di pedine, composite tra loro. Come ricompensa, il matematico chiese al sovrano un dono esponenziale: nella prima casella andava posto un chicco di grano, nella seconda due chicchi, nella terza quattro e via via fino alla sessantaquattresima. Allo Shah sembrò una ricompensa irrisoria, ben presto, però, si accorse dell'inattuabilità del calcolo; la funzione esponenziale 2^{64} , infatti, si risolve diventando un numero pressoché infinito.

Dante si serve di questa leggenda, celata in un solo verso, per rappresentare la quantità infinita degli angeli presenti nei cerchi del Paradiso; inoltre, è bene precisare che il termine utilizzato «immilla» (neologismo dantesco), ovvero accrescere di mille in mille, è più del «doppiar», di conseguenza il grande autore non era contento dell'abnorme numero di 2^{64} , mutandolo così in 1000^{64} , facendo in modo che ci si approssimasse ancor di più all'infinito.

Si può ben sostenere, allora, che nella terzina dai vv. 91-92-93 del XXVIII canto del *Paradiso* diversi piani vengano sovrapposti: quello letterario della figura retorica, quello linguistico della necessità di un neologismo per la rappresentazione matematica dell'accrescimento per mille e quello puramente matematico della funzione esponenziale.

Il gioco degli scacchi, qui, diviene immagine e simbolo di infinito; Dante non ne fa uso rappresentando la valenza metaforica delle pedine e delle strategie di gioco, come tanti altri autori dopo di lui, ma lo utilizza esclusivamente per un'immagine descrittivo-algebrica che possiede ancor di più la sua bellezza proprio perché raffigurante un processo induttivo, dal particolare all'universale, dall'uno all'innumerabile, dal personaggio Dante all'infinita schiera degli angeli.

Ancora una volta, una delle Tre Corone d'Italia utilizza oggetti e numeri per la sua simbologia complessa che tuttora, dopo circa sette secoli, ha bisogno di studi e meditazioni.

3. *Gli scacchi nella pittura tra '400 e '600*

È interessante notare come innumerevoli dipinti nelle ere umanistica, rinascimentale e barocca abbiano come soggetto centrale, se non principale, il gio-

co degli scacchi. Il significato simbolico non ha implicazioni complesse nelle epoche sopracitate, infatti, nella maggior parte delle pitture, la scacchiera può rappresentare una schermaglia amorosa tra innamorati (fig. 1) o può fornire immagine di un gioco erotico in cui è la Venere in persona una delle giocatrici, la quale cerca di vincere il Marte della guerra con un'offerta amorosa a cui è molto difficile resistere (fig. 2).

È importante notare come il gioco degli scacchi non sia visto come un divertimento ludico esclusivamente maschile e, oltre a rappresentare le schermaglie amorose tra gentiluomini e gentildonne, può anche vedere solo donne come concorrenti; è il caso del celebre dipinto della pittrice Sofonisba Anguissola che dà un'interpretazione tutta al femminile (fig. 3).

Notevole, dunque, l'utilizzo della scacchiera nel corso dei secoli, tavola ludica orientale conquistatrice dell'occidente e di tutte le epoche, anche quella contemporanea in cui si può considerare ancora in auge tra i maggiori e più importanti simboli letterari e pittorici.

4. *Nebbia e scacchi secondo Unamuno*

Miguel de Unamuno, vissuto a cavallo tra il XIX e il XX secolo in Spagna, è uno dei più grandi autori iberici; lo scrittore può ben essere chiamato il Pirandello spagnolo⁴ dal momento che i temi e le tipologie dei personaggi fanno parte dello stesso paradigma che comprende, dunque, il tema della sfaccettatura dell'identità individuale e il personaggio visto come colui che si dibatte tra le mille maschere indossate, rendendosi conto di essere «uno, nessuno e centomila».

Il romanzo più illustre di Unamuno è *Niebla*,⁵ termine che rappresenta perfettamente l'indeterminatezza della personalità e lo stato di sospensione dell'esistenza. L'unico modo per raggiungere una quasi comprensione di se stessi e della realtà che si vive è il dialogo, tecnica narrativa che è presente per il 60% nell'opera di Unamuno,⁶ e, prendendo spunto dal sistema dialettico hegeliano, la forma dialogica rappresenta il modello perfetto per mostrare tesi e antitesi che, però, in Unamuno mostrano le loro contraddizioni. La nebbia, dunque, nella visione dell'autore è immagine di una realtà contraddittoria e informe;⁷ il gioco degli

4 Miguel de Unamuno stesso si accosta allo scrittore siciliano Luigi Pirandello. Vedasi il saggio M. de Unamuno, *Pirandello y yo*, pubblicato in «La Nación», 15-07-1923, Buenos Aires.

5 Prima edizione: M. de Unamuno, *Niebla*, Madrid, Renacimiento, 1914.

6 J. M. Valdés, *Introducción*, in M. de Unamuno, *Niebla*, Madrid, Càtedra, 1988, p. 17.

7 M. de Unamuno, «he aquí la intuición amorosa, el vislumbre en la niebla. Luego viene el precisarse, la visión perfecta, el resolverse la niebla en gotas de agua o en granizo, o en nieve, o en piedra. La ciencia es una pedrea. ¡No, no, niebla, niebla! ¡Quién fuera águila para pasearse por los senos de las nubes! Y ver al sol a través de ellas, como lumbre nebulosa también» in M. de Unamuno, *Niebla*, Madrid, Càtedra, 1988, p. 123.



Fig. 1. Girolamo da Cremona, *Partita a scacchi*, 1475-1480. New York, Metropolitan Museum.

Fig. 2. Padovanino, *Marte gioca a scacchi con Venere*, 1630. Oldenburg, Landesmuseum.

Fig. 3. Anguissola, *Partita a scacchi*, 1555ca. Poznan, Museum Narodowe.

scacchi, o per meglio dire in spagnolo dell'*ajedrez*, è rappresentazione fisica di questa battaglia continua tra bianchi e neri che, metaforizzati, sono immagine sia dei diversi personaggi del romanzo, sia delle opposte tensioni all'interno dell'animo del protagonista Augusto Pérez. In *Niebla*, l'*ajedrez* è un vero e proprio simbolo proprio perché dal significato immediato; l'autore predilige la metafora e la figura simbolica piuttosto che l'analogia e l'allegoria⁸ poiché la connessione tra significante e significato per l'autore è una connessione associativa, dunque istantanea senza necessità di particolari ragionamenti intellettuali.

Ritornando agli scacchi, il protagonista gioca con il suo amico Victor Goti, personaggio quest'ultimo che rappresenta colui con il quale Augusto riflette e ragiona. Victor può anche divenire in certi momenti l'*alter ego* dell'autore che fa emergere le contraddizioni del discorso. La partita acquista il valore di dialogo senza soluzione, per cui non è facile raggiungere una vittoria. In una delle partite la finalità del gioco diviene la finalità della vita di Augusto, ovvero la donna amata, Eugenia;⁹ la logica diventa azzardo, sia quella degli scacchi sia quella dell'esistenza, di conseguenza non esisterà logica perfetta e chiara se non quella divina che però non si può comprendere;¹⁰ questo sistema ultraterreno, Unamuno lo chiama gioco degli scacchi divino («*ajedrez divino*»). Si va alla ricerca, dunque, di una possibile comprensione della razionalità di Dio attraverso la scacchiera materiale su cui l'uomo gioca. Gioco e vita sono due piani che si sovrappongono e come il giocatore non può tornare indietro neanche di una mossa, così non può farlo l'uomo nella vita reale tornando al giorno prima.¹¹

5. *Alfieri e cavalli nella spirale di fumo di Clizia – Montale*

La figura simbolica di cui stiamo parlando, ovvero il gioco degli scacchi, è presente anche in Eugenio Montale; in particolare la si trova nei versi di *Nuove stanze*,¹² una delle ultime poesie della seconda raccolta montaliana, *Le occasio-*

8 J. M. Valdés, «Unamuno pasa de la alegoria del río sumergido intrahistórico al mito del espectro del pasado como potencia influyente en le presente y, finalmente, llega al símbolo. En vez de analogía Unamuno utiliza la fuerza creativa della metáfora», in *Introducción*, in M. de Unamuno, Madrid, Cátedra, 1988, p. 17.

9 M. de Unamuno, «Augusto avanzó dos casillas el peón del rey, y en vez de tararear como otras veces trozos de ópera, se quedó diciéndose: “Eugenia, Eugenia, Eugenia, mi Eugenia, finalidad de mi vida [...]”», in M. de Unamuno, *Niebla*, Madrid, Catedra, 1988, p. 120.

10 *Ibidem*, «Aquí sí que hay lógica, en esto del ajedrez, y, sin embargo, qué nebuloso, ¡qué fortuito después de todo! ¿No será la lógica también algo fortuito, algo azaroso? ¿Y esa aparición de mi Eugenia, no será algo lógico? No obedecería a un ajedrez divino?», p. 120.

11 *Ibidem*, «Y ya lo sabes: pieza tocada, pieza jugada (...) “¿Y por qué no ha de distraerse uno en el juego? – se decía Augusto –. ¿Es o no es un juego la vida? ¿Y por qué no ha de servir volver atrás las jugadas? ¡Esto es la lógica! (...)¿Y ayer, de quién es? ¿De quién es ayer? (...)”», p. 121.

12 *Montale. Tutte le poesie*, a cura di G. Zampa, Milano, Mondadori, 2004, p. 184.

ni. Quest'ultima, pubblicata nel 1939, anno dello scoppio della Seconda Guerra Mondiale, contiene versi scritti sin dal 1927 ed è dedicata alla studiosa americana Irma Brandeis, la donna-angelo, la Clizia della poesia montaliana. Nelle poesie del cosiddetto secondo Montale si avverte la presenza di una guerra imminente, ma ancora l'autore vede nel buio della storia un qualche sprazzo di luce irradiato dalla forza della cultura. Clizia rappresenta la chiaroveggenza e la forza intellettuale, è la Beatrice dantesca, ma ovviamente laica; si parla, infatti, riferendosi alle figure allegoriche montaliane di allegorie vuote, proprio perché manca l'attingere all'assoluto; nonostante il poeta cerchi, in *Ossi di seppia*, il varco che conduca all'infinito, non c'è mai uno sguardo che volga alla sfera del divino.

Ne *Le occasioni* la speranza di un lieto fine della storia si ripone nella cultura, allegorizzata da Clizia che, nella poesia *Nuove stanze* gioca a scacchi con l'autore all'interno di una casa, ambiente contrapposto al mondo esterno. Solo una comunicazione tra *intus* ed *extra*: una finestra che, aprendosi, lascia passare il vento della guerra che sconvolge l'atmosfera che si era creata nella stanza. Dentro e fuori sono realtà in continuo contatto, non solo tramite la finestra, ma anche attraverso il potere chiaroveggente della donna che, pur trovandosi all'interno, sa quali tempeste imperversano al di là della casa. La spirale di fumo che si innalza dalla sigaretta spenta da Clizia diviene, dunque, una sorta di sfera di cristallo attraverso la quale si può ricostruire la realtà della storia. E la scacchiera con le sue pedine è la rappresentazione in piccolo della guerra che sta per giungere,¹³ inoltre è vista come piano di battaglia medievale contrapposto a quello moderno; la barbarie umana, dunque, che si ripropone in continui corsi e ricorsi storici, i «nuovi anelli» di fumo che si spargono nella stanza.¹⁴ Ma il gioco degli scacchi non rappresenta solamente le città assediate, messe a ferro e a fuoco, ma sotto gli «occhi d'acciaio»¹⁵ di Clizia (potere della cultura), diventa una possibilità di controllo e soprattutto di comprensione di una realtà così brutale.

Nei versi di *Nuove stanze* la scacchiera è un oggetto-emblema o meglio, correlativo oggettivo, che racchiude in sé tutti gli eventi passati, i presenti, quelli che stanno per accadere, ma soprattutto la possibilità di renderli ordinati attraverso le strategie di gioco e di potere della forza intellettuale. Il nodo cruciale, però, sta nel fatto che solo Clizia può spostare le pedine con cognizione da Sibilla; al contrario, il poeta è colui che guarda senza ben comprendere i movimenti sui tasselli bianchi e neri e, nonostante giochi anch'egli, non ha piena padronanza delle mosse di gioco, di conseguenza della realtà che lui stesso sta vivendo. Montale, infatti, scrive: «scacchiera di cui puoi tu sola / comporre il senso»;¹⁶ solo la Beatrice laica attra-

13 *Nuove stanze* è una delle ultime poesie della raccolta *Le occasioni* ed è datata 1939, pochi mesi prima dello scoppio della Seconda Guerra Mondiale che già appariva inevitabile.

14 G. Zampa (a cura di), *Montale. Tutte le poesie*, Milano, Mondadori, 2004, p. 184, v. 6.

15 *Ibidem*, p. 185, v. 32.

16 *Ibidem*, p. 184 vv. 15-16.

verso la sua sacralità profana, data dal potere intellettuale, può rappresentare una speranza di comprensione dell'immenso gioco storico creato dagli uomini, pedine bianche e nere che si muovono nel «giuoco che si svolge / sul quadrato». ¹⁷ Vengono contrapposte due città, quella reale esterna e quella creata dagli anelli di fumo all'interno della stanza, una sorta di rovesciamento del dualismo Città celeste-Città terrena di Sant'Agostino: non c'è una città celeste e se ce ne fosse una non sarebbe dato conoscerla; ci sono, invece, una città esterna e una di «torri e ponti» ¹⁸ costituita dal fumo chiaroveggente di Clizia. Inoltre, la stessa duplicità sussiste tra due scacchiere: quella all'interno della stanza, al centro tra Clizia e il poeta, e quella reale della storia sulla quale il gioco è «nembo alle tue porte». ¹⁹

Tale correlativo oggettivo, dunque, permette di individuare, tramite le complesse implicazioni simboliche, diversi piani ermeneutici, esso mette in contatto diversi livelli di realtà, andando oltre la materialità delle cose, soprattutto grazie all'accostamento con l'immagine di Clizia. Microcosmo e macrocosmo (riferendosi col primo termine alla piccolezza della realtà quotidiana e, con il secondo, alla realtà della storia umana), allora, si confondono poiché il piccolo oggetto-emblema scacchiera, rappresentando la guida verso la comprensione della realtà si erge a simbolo del macrocosmo e ne diventa il portavoce; in questo modo non esistono più misure di grandezze definite, ma queste divengono relative e scacchiera-oggetto e scacchiera del mondo, in cui uomini ed eserciti si fronteggiano, assumono la stessa essenza.

La comprensione della realtà ovviamente non è data ai comuni mortali che sono coinvolti nei processi storici e di conseguenza rimangono ciechi, abbagliati da una «luce / spettrale di nevaio» ²⁰ e appaiono come «sagome d'avorio»; ²¹ le sagome sono le pedine degli scacchi, uomini mossi da altrui coscienza e controllati dall'alto, e l'avorio è colore di morte. Si salva solo il poeta, colui che può trovarsi accanto alla donna-angelo, colei che «accieca le pedine», ²² attraverso uno «specchio ustorio», ²³ e che oppone i suoi «occhi d'acciaio» ²⁴ alla bufera storica che ha colto tutto il mondo.

Concludendo, il gioco degli scacchi per Montale ha in sé una doppia valenza: la prima riguarda i giochi di potere, le strategie di guerra che in quel momento viveva il mondo contemporaneo all'autore; la seconda si riferisce alla possibilità da parte della cultura, della poesia e della civiltà di poter compren-

17 *Ibidem*, vv. 18-19.

18 *Ibidem*, v. 10.

19 *Ibidem*, v. 19.

20 *Ibidem*, vv. 27-28.

21 *Ibidem*, v. 27.

22 *Ibidem*, p. 185, v. 31.

23 *Ibidem*, v. 30.

24 *Ibidem*, v. 32.

dere dall'alto ciò che accade e forse, poter modificare la storia, tramite la mossa di alfieri e cavalli. Di conseguenza, come già detto sopra, anche le scacchiere diventano due, l'una in grande, la realtà delle cose, la seconda in miniatura, immagine e simbolo delle intemperie esterne.

6. *Le nere notti e le bianche giornate della scrittura a scacchi di Dio-Borges*

La scrittura di Jorge Luis Borges, autore argentino, è costellata di immagini simboliche che riportano alla visione dell'universo come un dedalo inestricabile all'interno del quale l'uomo si perde e non trova la via d'uscita. I simboli più frequenti sono il labirinto, l'alfabeto, la prigione, lo specchio e tante altre immagini metaforiche che riportano a questi quattro elementi.

Per quanto riguarda il gioco degli scacchi, si deve notare come, nella letteratura borgesiana, sia presente direttamente o indirettamente piuttosto spesso; tale simbolo, infatti, rappresenta un'immagine che l'autore si porta dietro sin dalla sua prima formazione. Lui stesso scrive che la sua forte inquietudine filosofica nasce sin dall'infanzia, dal momento in cui suo padre gli spiegò il paradosso della corsa d'Achille di Zenone tramite l'ausilio di una scacchiera di cedro.²⁵

Lo scrittore argentino dedica due interi sonetti al gioco degli scacchi, all'interno del volume *L'artefice*,²⁶ che si possono benissimo collegare a un racconto de *L'Aleph*, ovvero *La scrittura del dio*,²⁷ in quest'ultimo, infatti, nonostante non sia citata direttamente la scacchiera, vi si trovano delle connessioni con i due sonetti sull'*ajedrez*²⁸ fin troppo lineari per essere casuali.

La scacchiera è il campo di battaglia sia dell'esistenza individuale sia della storia e il gioco degli scacchi è infinito,²⁹ è il gioco ciclico della vita che si rigenera, che passa da un essere che muore a un essere che nasce; benché di volta in volta i giocatori vengano colti dalla fine, ci sarà subito qualcun altro a prendere il loro posto.³⁰ La scacchiera diviene la prigione che «incatena all'arduo / riquadro dove s'odiano due colori»;³¹ ma il giocatore che apparentemente è il dio che governa le pedine incatenate ai riquadri, è anch'egli prigioniero di una seconda scacchiera, quella più ampia, fatta di giorni e di notti, infinita e

25 J. L. Borges, *L'oro delle Tigri*, Milano, Rizzoli, 1974.

26 J. L. Borges, *L'Artefice*, Milano, Rizzoli, 1963.

27 J. L. Borges, *La scrittura del dio*, 1952, in J. L. Borges, *L'Aleph*, Milano, Feltrinelli, 2007.

28 Sono due sonetti in una piccolissima sezione dal titolo *Ajedrez*. Essi si suddividono in "I" e "II".

29 J. L. Borges, «è infinito questo giuoco» in *Sonetto I*, in J. L. Borges, *L'Artefice*, Milano, Rizzoli, 1963, v. 14.

30 *Ibidem*, «I giocatori si separeranno / li ridurrà in polvere il tempo, e il rito / antico troverà nuovi fedeli», vv. 9-11.

31 *Ibidem*, vv. 3-4.

incomprensibile dell'universo.³² Borges si chiede quale dio dietro Dio ordisca la trama della realtà attraverso tempo e polvere; ecco, quindi, che i giocatori sono diversi, ci sono gli uomini e ci sono gli dei; i primi sono marionette nelle mani dei secondi: gli uomini credono di avere in potere la scacchiera, ma non si rendono conto che in realtà sono dentro una prigione e che anche loro sono pedine all'interno di un'altra tavola a quadrati bianchi e neri.

Nel racconto *La scrittura del dio* sono presenti diversi elementi riscontrati anche nei sonetti; questi sono il tempo, la polvere, la prigione, il dio, il giorno, la notte e indirettamente gli scacchi, citati quasi alla maniera di Dante, ovvero secondo la leggenda medievale del re e del matematico di cui sopra. La differenza è che Borges cambia i chicchi di grano della storia medievale con i chicchi di sabbia; nonostante ciò le relazioni tra le storie sono indiscutibili dal momento che viene utilizzato nel racconto argentino il termine «moltiplicando» che rappresenta la funzione esponenziale. Borges scrive di sognare di trovarsi all'interno di un carcere e di vedere sul pavimento un granello di sabbia, poi due, poi tre, poi sempre di più, fino a quando la sabbia non sommerge l'autore-sognatore. Dopo essersi destato definitivamente vede un cerchio di luce, una ruota e le mani del carceriere, ovvero il dio.³³ Perfettamente combaciano le corrispondenze tra lo scritto de *L'Aleph* e i due sonetti: l'uomo è prigioniero all'interno di una scacchiera-carcere governata dalle mani divine di un essere che sta al di là del mondo. La prigione è un labirinto da cui non si può fuggire e del quale non si possono vedere le vie.

7. La mappa degli scacchi di Calvino

Ne *Le città invisibili*³⁴ di Italo Calvino, una forte simbologia è affidata al gioco degli scacchi e la sua tavola. In una delle molte parti che rappresentano

32 J. L. Borges, «Ma anche il giocatore è prigioniero / (Olar afferma) di un'altra scacchiera / di nere notti e di bianche giornate. / Dio muove il giocatore, questi il pezzo. / Quale dio dietro Dio la trama ordisce / di tempo e polvere, sogno e agonia?», in *Sonetto II*, in J. L. Borges, *L'Artefice*, Milano, Rizzoli, 1963, vv. 9-14.

33 J. L. Borges, «Sognai che sul pavimento del carcere c'era un granello di sabbia. Mi riaddormentai, indifferente; sognai che mi destavo e che i granelli di sabbia erano due. Mi riaddormentai; sognai che i granelli di sabbia erano tre. Si andarono così moltiplicando fino a colmare il carcere e io morivo sotto quell'emisfero di sabbia. Compresi che stavo sognando; con un grande sforzo mi destai. Fu inutile; l'innumerabile sabbia mi soffocava. Qualcuno mi disse: *Non ti sei destato alla veglia ma a un sogno precedente. Questo sogno è dentro un altro, e così all'infinito, che è il numero dei granelli di sabbia.* [...] Uno splendore mi destò. Nella tenebra sopra di me si librava un cerchio di luce. Vidi il volto e le mani del carceriere, la ruota di ferro, la corda, la carne e le brocche. [...] più che un sacerdote del dio, io ero un prigioniero», in J. L. Borges, *La scrittura del dio*, 1952, in J. L. Borges, *L'Aleph*, Milano, Feltrinelli, 2007, pp. 118-119.

34 Prima edizione: I. Calvino, *Le città invisibili*, Torino, Einaudi, 1972.

gli incontri tra Marco e Kublai, si parla di come Polo racconti i suoi viaggi e descriva le sue città anche attraverso una scacchiera e le sue figure. Si è visto come la figura del gioco degli scacchi sia un vero e proprio emblema della letteratura del Novecento e Calvino aggiunge qualcosa in più, riproducendo non solo le infinite combinazioni dell'esistenza e della storia umana, ma rappresentando attraverso la partita di gioco le città visitate dal suo Marco Polo e anche lo spazio del mondo. In Calvino tutto è inscatolato, tutto appare come una matrioska:³⁵ nel caso della scacchiera, le figure possono rappresentare semplicemente cavalli, re e regine oppure possono essere città, posizionate su caselle bianche o nere, e salendo ancora più in alto potrebbero essere corpi celesti immersi nell'universo. Leggendo secondo questa chiave di lettura e facendo attenzione agli spostamenti delle pedine «secondo certe linee»,³⁶ si arriva a considerare le città come oggetti mobili che si spostano in continuazione secondo determinate vie su caselle bianche e nere che sono proiezione del nostro mondo, apparentemente tutto diverso, ma in definitiva tutto uguale.³⁷ L'imperatore attraverso gli scacchi vuole arrivare a possedere il sistema del suo impero, e vuole farlo vincendo con una conquista definitiva, ma infine si rende conto che così tutto si riduceva a «un tassello di legno piallato: il nulla...».³⁸ La scacchiera è la mappa del mondo in cui niente è immobile e Polo si muove attraverso linee tracciate su quella mappa: tratti di matita su una carta geografica. Ma a differenza di un atlante in cui si mantengono le differenze tra città e città, nella carta geografica degli scacchi le diversità vanno perdendosi, tutto appare uguale all'altro come è nella realtà delle cose. Ma nonostante ciò, Calvino non perde il contatto con la poesia dell'esistenza e quando «il processo di riduzione e di rarefazione sembra giunto al suo limite»³⁹ poiché l'imperatore del Catai «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 piallato»,⁴⁰ ecco che «Marco Polo, rovescia con un colpo da maestro la situazione [...] osserva il tassello e vi trova il negativo, l'immagine rovesciata

35 I. Calvino, «le Berenici future sono già presenti in questo istante, avvolte l'una dentro l'altra, strette pigiate indistricabili», in I. Calvino, *Le città invisibili*, Milano, Mondadori, 2002, p. 161.

36 *Ibidem*, p. 121.

37 *Ibidem*, «Al contemplare 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», p. 122.

38 *Ibidem*, p. 123.

39 P. L. Crovetto, *Il castello dei destini che si biforcano*, in Italo Calvino. *A writer for the next millennium*, a cura di G. Bertone, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 1998, p. 201.

40 I. Calvino, *Le città invisibili*, Milano, Mondadori, 2002, p. 133.

del mondo azzerato dalla spericolata rarefazione del Kan». ⁴¹ Il viaggiatore veneziano aveva ritrovato la concretezza giunta all'ultimo respiro:

La sua scacchiera sire è un intarsio tra due legni: ebano e acero. Il tassello sul quale si fissa il tuo sguardo illuminato fu tagliato in uno strato del tronco che crebbe in un anno di siccità. [...] Qui si scorge un nodo appena accennato: una gemma tentò di spuntare in un giorno di primavera precoce, ma la brina della notte la obbligò a desistere. ⁴²

8. Dalla scacchiera surrealista al gioco perduto di Magritte

Il movimento surrealista nasce ufficialmente nel 1924 con il *Manifesto* pubblicato con la firma di André Breton. Immediatamente questa corrente artistica, proponendosi come filosofia di vita e attitudine mentale, si aprì ad altre branche culturali come la letteratura, la musica, la fotografia e il cinema (si veda la fig. 4 in cui la scacchiera surrealista è costituita da pittori, teorici del surrealismo, fotografi, poeti, scultori). Il nodo focale del Surrealismo era l'accettazione di ogni aspetto dell'irrazionale, del caso, dell'assurdo; di conseguenza il sogno, la magia e il gioco divengono soggetti centrali di questa nuova arte. Breton scrive che il Surrealismo è basato sulla credenza della superiorità di certe forme d'associazione fino ad allora non prese in considerazione, anzi osteggiate, sulla credenza nell'onnipotenza del sogno e nel gioco incontrollato del pensiero. Facendo riferimento alla celebre tecnica narrativa di Joyce, dunque, si può dire che la corrente surrealista è un continuo flusso di coscienza che lascia libera qualsiasi associazione di idee senza nessun pregiudizio né motivo di scandalo.

Gli scacchi sono uno dei soggetti ricorrenti in tale pittura onirica poiché rappresentano il gioco della vita, in cui il giocatore non può prevedere tutte le mosse dell'avversario, di conseguenza, riportando l'analogia gioco-vita, l'uomo sta davanti il caso e deve vincerlo. Un gioco, considerato da sempre di strategia, diviene più che altro un campo di battaglia regolato da forze irrazionali in cui l'intelligenza umana poco può fare. L'unica soluzione è lasciarsi andare all'assurdo e all'irrazionalità della realtà e del mondo interiore individuale.

Il pittore che più rimane affascinato dalla scacchiera è Magritte (1898-1967), uno dei primi esponenti della corrente surrealista. Tre dipinti esempio sono *Il gioco perduto* del 1926 (fig. 6), *Il gioco perduto* del 1942 (fig. 7) e *Scacco Matto* del 1937 (fig. 5). Il linguaggio pittorico di Magritte è metafisico e traspare da ogni sua opera. Le atmosfere sono indefinite e sospese e i paesaggi, spesso cittadini, ricordano gli spazi urbani di De Chirico. Le figure stanno sempre al confine

41 P. L. Crovetto, *Il castello dei destini che si biforcano*, 1988, in *Italo Calvino. A writer for the next millennium*, a cura di G. Bertone, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 1998, p. 201.

42 I. Calvino, *Le città invisibili*, Milano, Mondadori, 2002, p. 133.

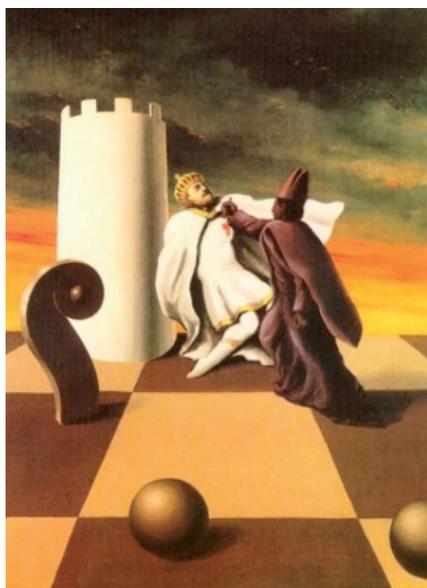


Fig. 4. Man Ray, *Scacchiera*, 1934.

Fig. 5. Magritte, *Scacco matto*, 1937.

Fig. 6. Magritte, *Il gioco perduto*, 1926.

Fig. 7. Magritte, *Il gioco perduto*, 1942.

tra realtà e apparenza o appaiono come strutture scenografiche; si veda anche nei due dipinti dal titolo *Il gioco perduto* (fig. 6 e 7) in cui le scene sembrano avvenire all'interno di un teatro, dove un cavaliere con il suo cavallo corre tra alberi-pedine: ecco le relazioni tra oggetti che, in apparenza, non hanno nessuna connessione tra loro. L'uomo si muove all'interno di un mondo-scacchiera di cui non può cogliere tutte le mosse di gioco finché non arriva la sua fine, come si vede in *Scacco Matto* (fig. 5). In quest'ultimo dipinto i colori forti, le figure stagliate bene sulla scena e l'immagine di una realtà quasi rarefatta sconvolgono l'osservatore che, necessariamente, dovrà indossare i panni del re sotto scacco.

Bibliografia

- Borges J.L., *Finzioni*, Torino, Einaudi, 2012
 Borges J.L., *La scrittura del dio*, 1952, in Borges J. L., *L'Aleph*, Milano, Feltrinelli, 2007
 Borges J.L., *L'Aleph*, Milano, Feltrinelli, 2007
 Borges J.L., *L'Artefice*, Milano, Rizzoli, 1963
 Borges J.L., *L'oro delle Tigri*, Milano, Rizzoli, 1974
 Calvino I., *Collezione di sabbia*, Milano, Mondadori, 2002
 Calvino I., *Il castello dei destini incrociati*, Milano, Mondadori, 2002
 Calvino I., *Le città invisibili*, Milano, Mondadori, 2002
 Calvino I., *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Milano, Mondadori, 2002
 Cortellazzo M., Zolli P., *Dizionario Etimologico della Lingua Italiana*, Bologna, Zanichelli, 2008
 Cricco G., di Teodoro F. P., *Itinerario nell'arte*, vol. 3, Bologna, Zanichelli, 2009
 Crovetto P. L., *Il castello dei destini che si biforcano*, 1998, in Bertone G. (a cura di), *Italo Calvino. A writer for the next millennium*, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 1998
 Dante Alighieri. *La Divina Commedia. Paradiso*, a cura di S. Jacomuzzi, A., Dughera, G. Ioli G., V. Jacomuzzi, Torino, SEI, 1988
 de Unamuno M., *Niebla*, Madrid, Càtedra, 1988
 de Unamuno M., *Pirandello y yo*, pubblicato in «La Nación», Buenos Aires, 15-07-1923
 Dorfler G., Vettese A., *Storia dell'arte. Novecento e oltre*, Bergamo, Atlas, 2011
 Italo Calvino. *A writer for the next millennium*, a cura di G. Bertone, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 1998
 Luperini R., Cataldi P., Marchiani L., Marchese F., Donnarumma R., *La scrittura e l'interpretazione*, vol. 3, tomo XIV, Firenze, Palumbo, 1999
 Montale. *Tutte le poesie*, a cura di G. Zampa, Milano, Mondadori, 2004
 Valdés J.M., *Introducción*, in de Unamuno M., *Niebla*, Madrid, Càtedra, 1988

Leira Maiorana, laureata in Lettere Moderne, studia filologia moderna e italianistica presso l'Università degli studi di Palermo. Da sempre interessata alle discipline umanistiche e artistiche, dalla musica, alla danza, al teatro, collabora a tempo pieno con l'Associazione Teatrale e Culturale "La Traccia" di Palermo organizzando eventi e rassegne.