

Il Castello dei Destini Incrociati, Italo Calvino

Il libro, scritto da Italo Calvino in edizione definitiva nel 1973, si divide in due parti di otto capitoli ciascuna: il Castello e la Taverna. Tutti i racconti contenuti nell'opera nascono dall'interpretazione che lo scrittore ha dato ai tarocchi, traendone "suggestioni e associazioni" dal loro aspetto e dalla credenza popolare che, in sequenza, siano in grado di raccontare una storia, anche se non ancora vissuta, predicendo quindi il futuro. La parte scritta prima è, contrariamente all'ordine dell'opera, la Taverna dei destini incrociati: nata per diletto, questa sezione prende forma nella testa dell'autore a seguito di alcune conferenze sulla cartomanzia e dalle immagini rappresentate sui tarocchi marsigliesi. In una fase di fermo, l'editore Ricci chiese a Calvino di scrivere un testo per un volume sui tarocchi viscontei di Bonifacio Bembo, diversi da quelli utilizzati da lui per la prima stesura della Taverna. Calvino ammise che l'ispirazione per questo lavoro gli venne pensando all'Orlando Furioso di Ludovico Ariosto (composto un secolo dopo l'opera del miniaturista): vari riferimenti al poema epico-cavalleresco sono presenti in tutto il libro, dalla struttura narrativa, con storie aggrovigliate e sempre con gli stessi caratteri, ai personaggi ariosteschi, quali Orlando e Astolfo. Altri autori citati sono Goethe, Eliot e Lucrezio. Nel giro di solo una settimana aveva composto l'intero Castello e lo aveva consegnato a Ricci. Il grande successo riscosso dai racconti lo spinse a completare anche la Taverna, affiancandola al Castello per pubblicare entrambe le parti in un libro autonomo. Nonostante le difficoltà riscontrate con i tarocchi marsigliesi e il continuo lavoro di riscrittura per piccoli dettagli che nell'intreccio riuscivano a capovolgere un racconto intero, alla fine immaginò anche un Motel dei destini incrociati (mai scritto), ambientato in epoca a lui contemporanea e sfruttando i fumetti presenti sui quotidiani per un gruppo di superstiti sfuggiti a una catastrofe misteriosa. La differenza tra il Castello e la Taverna non sono solo le trame descritte a partire dai due mazzi, ma anche il linguaggio: leggendo le due sezioni si nota il livello più alto del primo capitolo, a favore dei tarocchi viscontei, di stampo rinascimentale, a differenza dei marsigliesi, di epoca medioevale. Entrambe le parti prendono le mosse da un piccolo prologo: i protagonisti (un cavaliere nel Castello e un non meglio identificato gruppo nella Taverna) passano attraverso un bosco verso sera e giungono alla destinazione che dà il nome al capitolo.

Il castello dei destini incrociati

Il cavaliere smonta da cavallo, lo consegna a uno degli stallieri e si introduce all'interno della reggia ma, quando arriva all'interno, nota il silenzio che regna all'interno del salone dove gli ospiti si stanno rifocillando. Il protagonista comincia a fare riflessioni sul luogo, chiedendosi se si fosse degradato da fortezza medievale a taverna rinascimentale o se la taverna avesse invaso il castello, approfittando del fatto che fosse disabitato. A un gesto del castellano/oste si siede a tavola e prova a spezzare il silenzio con un'esclamazione, che però gli rimane in gola. I rumori provocati dalle posate gli fanno capire di non essere sordo ma solo muto. I commensali gli fanno notare che anche loro hanno lo stesso problema e, terminata la cena, il padrone pone un mazzo di carte sulla tavola appena sparsa. Uno degli ospiti tira a sé i tarocchi sparsi, ne prende uno e, posizionandolo accanto al suo viso, fa notare la somiglianza con il ritratto della figura.

Storia dell'ingrato punito:

Un cavaliere facoltoso alla ricerca di una sposa, viene sorpreso all'interno di una foresta da un brigante, che gli rubò tutti gli averi e lo lasciò spogliato appeso a un albero. Una fanciulla di ritorno dalla fonte lo nota e lo aiuta a rimettersi in piedi, dandogli anche da bere. La pietà di lei e la gratitudine di lui sfociano in attrazione. Dopo aver lasciato la ragazza sul prato e la foresta dietro di sé, il cavaliere col tempo riesce a trovare una donna di alto lignaggio da sposare e, durante il banchetto nuziale, un bambino appare agitando il suo mantello, che aveva dimenticato nel bosco dove era stato rapinato. Ricordandosi della fanciulla, corre dietro al bimbo per far sì che nessuno venga a sapere della sua scappatella, ma l'apparizione di un cavaliere che difende il piccolo lo ferma. Questo si rivela in realtà una donna, la stessa della foresta, che gli rivela che quel bambino era in realtà suo figlio. L'amazzone sguaina la spada gridando giustizia e riesce a batterlo, gettandolo in terra sanguinante. Quando si riprese, una donna stava chino su di lui e gli annunciava che il bosco si sarebbe preso la sua vendetta a causa dell'offesa recata a Cibebe. Le seguaci di quella che aveva parlato lo finiscono, perché il bosco è "perdita di sé, mescolanza. [...] devi perderti, strappare gli attributi di te stesso, smembrarti, trasformarti nell'indifferenziato".

Storia dell'alchimista che vendette l'anima:

Un alchimista, Faust, alla ricerca della fonte della vita e della formula per trasformare gli altri metalli in oro sin da adolescente, un giorno si trova un mago in laboratorio che gli promette ciò che vuole in cambio dell'anima. Il protagonista non crede di avere un'anima, così Mefistofele, messaggero del diavolo, gli ordina di costruire una città con l'oro che ricaverà e dice che le anime che prenderà saranno quelle degli abitanti. Tante persone accorrono per realizzare il progetto dell'alchimista imbestialendosi e, una volta concluso, delle guardie alle porte impedivano l'accesso al diavolo, che doveva venire a riscuotere la sua parte del patto. Alla fine del racconto, un essere evanescente si presenta all'entrata e, alla domanda delle sentinelle (che le chiedevano se volesse entrare) lei rispose che non poteva entrare in luoghi di metallo impenetrabile. Le guardie mal interpretano la sua affermazione e pensano che quella che poteva sembrare una ninfa avesse paura di perdere l'anima, ma lei ribatte che, in realtà, aveva paura di non avere anima da consegnare.

Storia della sposa dannata:

Un guerriero, smarrito nel bosco, incontra una giovinetta pallida in camicia, che gli chiede di indossare la sua armatura per proteggersi dal suo promesso sposo, che non desidera più. Per ringraziarlo, la ragazza gli chiede se vuole ricchezza o lei: il soldato sceglie lei e i due hanno una notte d'amore. All'invocazione del paradiso di lui, San Pietro gli appare e gli dice che le sue porte saranno sempre chiuse per quella donna che ora si era trasformata in scheletro tra le sue braccia. Scomparso l'apostolo, compare Belzebù, che si riprende la sua sposa riportandola negli inferi.

Storia d'un ladro di sepolcri:

Il ladro, scoperciata la tomba di un papa, aveva trovato un tronco che gli permetteva, dalla sua chioma, di vedere dall'alto il cimitero. Giunge a una città sospesa le cui case toccavano il cielo, che si rivela per essere la città del Possibile, delle scelte contemplando il tutto. Un angelo gli si fa incontro e gli chiede se vuole ricchezza (denari), forza (spade) o saggezza (coppe): il protagonista sceglie denari ma l'arcangelo gli dà bastoni, scaraventandolo giù nel bosco.

Storia dell'Orlando pazzo per amore:

Orlando esce dalla battaglia all'apparizione di Angelica, la maga del Catai, e, per inseguirla, si apre la strada nella foresta, che sembra ostacolarlo per salvarlo da un nemico da cui non può difendersi: l'amore. Infatti, mentre lui si immagina il suo incedere fatato e lieve, Angelica si è già innamorata di Medoro. "Qualcosa si rompe dentro di lui, saltò, si fulminò, si fuse, e tutt'a un tratto gli si sparse il lume dell'intelletto e restò al buio": un amorino fugge col senno d'Orlando per portarlo alla valle delle ragioni perdute, mentre lui uccideva animali e dimenticava la sua Durlindana appesa a un albero. Su di lui però vegliano i cavalieri francesi cristiani di Carlo Magno, decisi a fargli recuperare "l'intelletto rifiutato". Il paladino, appeso a testa in giù alla fine, arriva a una conclusione: "Lasciatemi così. Ho fatto tutto il giro e ho capito. Il mondo si legge all'incontrario. Tutto è chiaro".

Storia di Astolfo sulla Luna:

Astolfo, recuperata la Durlindana, rimpiange il fatto che a spingerlo alla follia sia stato un dio pagano come Eros, quasi invincibile. È stato Carlo Magno a incaricarlo di ritrovare il senno di Orlando, per aiutarli a liberare Parigi, messa a ferro e fuoco dagli infedeli. Il paladino si affida a un mago, che gli dice di dover ascendere alla Luna, dove, in ampolle messe in fila si trovano "storie che gli uomini non vivono, i pensieri che bussano una volta alla soglia della coscienza e svaniscono per sempre, le particelle del possibile scartate nel gioco delle combinazioni, le soluzioni a cui si potrebbe arrivare e non si arriva". Astolfo monta in sella al suo ippogrifo e giunge a destinazione; qui incontra un poeta. Il cavaliere pensa che la Luna "è il mondo pieno di senso, l'opposto della Terra insensata", ma il poeta dice che la Luna in realtà "è un deserto".

Tutte le altre storie:

Seguono intrecciate le storie di Elena di Troia, assediata in una città straniera condannata dagli dei, e di una donna che, trovato un brigante appeso nel bosco, decide di liberarlo e scappare con lui. La prima, dopo la profezia di un indovino, la quale riportava che Paride si sarebbe innamorato di un'altra donna, si presenta al banchetto dell'Olimpo chiedendo a Zeus di riferire al poeta che scriverà l'Iliade che lei si sarebbe data a Ulisse nel ventre del cavallo costruito per distruggere Troia. La seconda aspetterà fino all'alba il brigante, poi verrà fermata da una guerriera, che vuole lo stesso uomo, per una contesa che si protrarrà fino al tramonto.

Una città sotterranea è dove si trova un tale seguendo uno sconosciuto che si vantava delle sue ricchezze. Questo, in un'osteria, si gioca lo scettro della città e il tale lo vinse: chiusa quella città, che si rivela essere quella della morte, comincia una nuova età dell'oro in cui nessuno può morire. A causa della decadenza dei costumi che ne consegue, interviene il pontefice, che gli ordina di riaprire le porte.

Il papa della storia precedente, ritiratosi dalla sfarzosa curia papale, va ai campi di battaglia per dare conforto ai moribondi. Qui, preso dal dubbio, chiede a Dio perché permette gli stermini, e una voce dal bosco gli risponde che sono lui e Dio a dividersi le anime. Un guerriero appare e si presenta come il principe delle opposizioni, in grado di far ritornare l'età dell'oro. Compare anche la dea della distruzione, che governa il disfarsi e il rifarsi del mondo ininterrottamente: le anime sono in guerra.

Il castellano\oste aveva dato da bere alla sua locanda a un insolito personaggio, il quale, al momento di pagare, gli dice che nel suo locale tutto si mescola, compresi i destini, e che lui apprezza queste cose. Paga a una fantesca rovesciando una cascata di monete da una coppa e fa per uscire, ammonendo l'oste affinché ne faccia un buon uso a suo favore. Il protagonista decide di travestirsi da giocoliere e far fortuna usando quella coppa, ma nel bosco una donna aveva ordinato al viandante di restituire la coppa alle baccanti.

La castellana, da educanda in un convento, all'approssimarsi della guerra decide di affrontare il condottiero nemico grazie alle sue abilità con la spada. Il nemico se ne innamorò e la sposò, ma i suoceri pagarono un sicario per ucciderla nel bosco. La donna riesce a sconfiggere l'assassino e si nasconde sotto le vesti di un'ostessa aspettando il suo sposo nella foresta.

La taverna dei destini incrociati

Il gruppo giunge alla taverna come se fosse una visione. A questo punto il protagonista diventa uno solo, che ha lo stesso problema del cavaliere del Castello ma, insieme ai compagni, ha i capelli bianchi per lo spavento. Qualcuno trova un mazzo di tarocchi e ognuno prova ad accaparrarsi delle carte, strappandole di mano agli altri.

Storia dell'indeciso:

Un uomo, alla festa delle sue nozze, in preda al dubbio di aver scelto da donna sbagliata tra le due che erano a sua disposizione, va a prendere aria nel bosco. Riflette sul fatto che non gli dispiaceva rinunciare a entrambe, così sale su un carro trainato da due cavalli e, per evitare di scegliere, come aveva sempre fatto nella sua vita, lascia decidere loro dove dirigersi. A un bivio i due palafreni tirano l'uno verso una parte e l'altro verso l'opposta: l'uomo scende e sale sull'albero al centro dell'incrocio. Due gemelli, arrampicati come lui, gli dicono che c'è una città sospesa in cima alla pianta. Il paese è quello del tutto, dove "le scelte si bilanciano, [...] dove si riempie il vuoto che rimane tra quello che ci s'aspetta dalla vita e quello che ci tocca". Arrivato, trova un angelo\sovrano che afferma che lì troverà tutto ciò che cerca. L'uomo fa una prova, dicendo che ha sete, e l'angelo gli mostra due pozzi: doveva solo scegliere a quale dissetarsi. Accanto ai pozzi si ergono due torri identiche e opposte alle cui finestre si affacciano le due donne da cui era scappato, ciascuna armata con una spada o una penna d'oca, allegorie delle passioni e della ragione. La sua sete però non sarebbe in grado di essere saziata da nessuno dei pozzi, così chiede il mare. Il sovrano glielo concede e si scatenano dei cataclismi sulla Terra, poi si alza: si mostra come il diavolo (con cui hanno a che fare coloro che non prendono decisioni o vanno a fondo alla contraddizioni) e i due gemelli di prima appaiono al suo fianco. Il maremoto sta sommergendo la cima dell'albero e l'uomo rimane sommerso, sminuzzato e passato attraverso i vulcani. Finita la tortura, l'uomo incontra il suo opposto, ovvero colui che avrebbe preso le decisioni opposte alle sue e a cui ha impedito la scelta non scegliendo.

Storia della foresta che si vendica:

Una gigantessa paffutella e tornita, allevata dal padre eremita in una foresta e cresciuta selvaggiamente, crede che il bosco abbia una legge: bisogna saper fermar la propria forza in tempo, la pena è la morte e il deserto intorno a sé. Un giorno vede un cavaliere e lo pedina incuriosita, fino a quando non lo trova appeso a un albero da un brigante. Non ci pensa molto e afferra il brigante, malmenandolo, infine libera l'uomo senza sensi e lo rianima con una bevanda che si rivela un potente afrodisiaco. Quando si riprende, il giovane si presenta come il principe ereditario e le chiede quale ricompensa voglia. Lei gli chiede di rimanere a giocare con lei: in questi momenti l'uomo se ne invaghisce. Si scopre che in realtà il giovane è sposato e la gigantessa lo invita a lasciare gli intrighi della corte per rimanere con lei nella foresta. Lui accetta, affermando che sarebbe andato dal papa per far sciogliere il primo matrimonio. Abbandonata, la donna partorisce due gemelli robusti e si propone di andare alla capitale per mostrare all'imperatore i nipoti,

convincendolo a riconoscerla come legittima sposa del figlio. Mentre cammina, incontra un uomo inseguito dai lupi, che le annuncia che non esistono più le città: il deserto ricopre le strade, gli animali hanno ripreso il controllo del mondo e i macchinari inventati dagli umani si sono ribellati. “L’uomo è stato necessario; adesso è inutile”, nascosto in buche nel terreno e spaventato dagli stridii degli uccelli nel giorno del giudizio.

Storia del guerriero sopravvissuto:

Un ufficiale in servizio come messaggero attraverso le linee nemiche finisce all’interno di una battaglia e si trova a combattere contro un cavaliere particolarmente elegante e forte nelle armi. Una tromba interrompe il loro duello nella foresta per richiamare il soldato al suo imperatore e l’avversario scompare misteriosamente. L’ufficiale si butta all’inseguimento verso il centro del campo ma trova solo cadaveri. Incontra un superstite che lo esorta a scappare da un terzo esercito che ha sterminato i due contendenti. Al lume della luna trova le armi dell’elegante cavaliere, che si rivela esser donna: il proposito di mantenere la cavalleria decade per l’umiliazione subita e fa per attaccare. Dall’acqua emergono le gigantesche di cui parlava il superstite prima e si avventano su di lui. Lo ritrova un eremita, che predice il ritorno del matriarcato.

Storia del regno dei vampiri:

Un re segue il suo giullare in una foresta: il secondo personaggio è convinto di aver visto la regina sgattaiolare fuori dal castello, forse per un intrigo amoroso. Ma nel suo reame non c’è nulla che non vada, per questo il sovrano è tranquillo. Si ritrovano in un cimitero e il suo disordine lo fa alterare, così chiama il becchino, il quale racconta che la gente si disfa laggiù dei cadaveri insepolti e per lui c’è sempre tanto da fare. Alla vista di una donna ammantata, il re si chiede chi sia e il seppellitore riferisce che di notte le streghe cercano lì ingredienti per i loro filtri. I tre si avvicinano alla donna, che si spoglia e si rivela essere molto simile alla regina. L’aspetto viene giustificato dal re come un incantesimo della fattucchiera, ma la sconosciuta viene riconosciuta come la sovrana stessa poco dopo, quando apre una tomba e ne estrae un corpo ben conservato che assomiglia proprio al protagonista. Dai canini, riconoscono che la donna sia una vampira e che il morto in realtà abbia la stessa natura. Il regnante è sconvolto alla notizia che nel suo reame così perfetto esistano ancora sette del genere, mentre il becchino gli rivela che si possono sconfiggere quando ritornano a forma animale durante il giorno. I personaggi si appostano e riescono a catturare la strega, con l’intento di scaricarla sulla luna, troppo candida per quello che provoca. Un corto circuito attira la loro attenzione: sapranno dopo che la regina si era buttata dalla torre incappando nei fili dell’elettricità. La colpa ricade sul re, che viene visto come un vampiro da assassinare.

Due storie in cui si cerca e ci si perde:

Faust e Parsifal sono i protagonisti delle storie che si intrecciano ora: il primo vuole il segreto per far diventare la sua anima simile all’oro, il secondo sedersi alla tavola rotonda di re Artù. Carte simili valgono per entrambi ed esprimono l’uguale ricerca che si vorrebbe portare a termine senza far nulla. Faust vende l’anima al diavolo in cambio dell’eterna giovinezza e del segreto dell’oro: diventa una sorta di re Mida ma riconosce che per controllare il mondo come voleva un’anima sola da scambiare non gli bastava. Parsifal viene cresciuto dalla madre in solitudine, e quando trova dei cavalieri erranti si unisce a loro. Senza volerlo calpesta a cavallo sua mamma mentre insegue il suo sogno. Impara le regole cavalleresche senza farsi domande sul mondo che lo circonda. Faust arriva a pensare che il mondo non esista e Parsifal che il mondo è vuoto, si costruisce intorno all’assenza.

Anch’io cerco di dire la mia:

Questo racconto è l’esplicazione del lavoro dello scrittore attraverso i tarocchi: le lettere come mezzo di scambio nel due di denari, le coppe come calamai prosciugati, il cavaliere di spade, il bagatto e l’eremita come simbolo della sua professione di narrastorie.

All’interno si inseriscono la storia di Edipo e di Justine: il primo, colpevole di parricidio, e la seconda, che si fa monaca ma viene violentata. Quest’ultima chiede aiuto alla sorella Giulietta, ma lei dice che è così l’amore, o appendi o vieni appeso. Edipo, a un crocicchio, uccide senza saperlo il suo vero padre sulla strada per andare a Tebe durante una rissa da strada. Arrivato alla sua meta, risolve l’enigma della sfinge e sposa quella che in realtà è sua madre. La scoperta lo spinge ad accecarsi e a mettersi sulla strada per Colono. Comincia poi un paragone tra alcune figure di santi come Girolamo, Giorgio ed Agostino nei quadri che li rappresentano e se stesso come autore.

Tre storie di follia e distruzione:

Tre personaggi si strappano le carte di mano: lady Macbeth, re Lear ed Amleto. L'ultimo di questi comincia a raccontare l'apparizione del fantasma del padre, che chiede vendetta, la donna vede nell'ultimo tarocco della torre il suo castello, sconfitto dalla foresta che si muove grazie a Macduff, infine il sovrano si fa riconoscere con la carte del re di coppe che vaga come un eremita con un folle. Il matto in Amleto diventa la parte che si è imposto per assolvere la sua missione ma che in realtà colpisce Ofelia, l'amata, portandola alla morte. L'arrivo dei saltimbanchi e la loro recita sull'imperatrice adultera ed assassina colpisce Claudio, suo zio, riconosciuto a questo punto colpevole. Convinto di uccidere il nuovo re, il principe di Danimarca accoltella il padre di Ofelia, Polonio. Interviene lady Macbeth, la quale rivede lo spettro di Banquo, il momento in cui ha convinto suo marito ad assassinare re Duncan e se stessa sonnambula. Re Lear cerca la figlia Cordelia, ingiustamente cacciata per dar retta a Regana e Gonerilla. La scena successiva è il duello di Amleto e Laerte con le spade avvelenate e le fini tragiche dei tre racconti, tutte dominate dall'arrivo di un sovrano vincitore.