Il dibattito delle idee

Atlante Calvino

Il progetto e le uscite su «la Lettura»

Atlante Calvino. Letteratura e visualizzazione (a sinistra il logo) è sulla piattaforma interattiva atlantecalvino.unige.ch. Il progetto è ideato e diretto da Francesca Serra (Università di Ginevra). La direzione delle attività di design è di Michele Mauri (Politecnico di Milano), ruolo in cui si è avvicendato con Paolo Ciuccarelli (ora a Boston alla Northeastern University). La realizzazione della piattaforma è di Ángeles Briones, Valeria Cavalloro, Tommaso Elli, Virginia Giustetto, Beatrice Gobbo, Marco Pappalepore, Margherita Parigini, con il supporto dello studio InMagik. Per «la Lettura» sono state realizzate quattro visualizzazioni a partire da *Atlante Calvino*: la prima è uscita nell'inserto #498 del 13 giugno; la seconda nel #502 dell'11 luglio; la terza nel #507 del 15 agosto; la quarta è qui sotto. Nel 2018 «la Lettura» pubblicò tre prime visualizzazioni calviniane (una nell'inserto #358, 7 ottobre; due nel #368, 16 dicembre). Tutte le visualizzazioni sono nell'App; due, interattive, su *lalettura.it/visualdata*.

I dubbi di Calvino

A un certo punto dell'**opera narrativa** di Calvino la linearità progressiva del racconto tende a vacillare. Tale messa in discussione fa avanzare e nello stesso tempo tornare indietro la narrazione, per dare vita a un tipo di testo che chiamiamo **dubitativo**. Il fenomeno, nei romanzi e nei racconti in cui è presente, è mostrato in questa visual data.

Viene rappresentato anche il modo in cui il testo dubitativo funziona, individuando tre categorie: si può dubitare dell'evento che si vuole raccontare (**contenuto**), del modo in cui lo si potrebbe esprimere (**forma**), oppure della sua interpretazione (**significato**).

Sono mostrati, inoltre, due stili attraverso cui il dubbio può esprimersi: **esitazione** (si esita su quanto raccontato) e **riformulazione** (si riformula quanto raccontato). Un terzo stile è la negazione (si nega quanto raccontato): quest'ultima rimane costante nel tempo e non manifesta picchi nel corso dell'opera, per questo qui si è scelto di non rappresentarla.

Ogni **elemento** corrisponde a un testo

Lunghezza di tutto il testo in caratteri — Quantità di testo dubitativo in caratteri

Dimensione: lunghezza del testo in caratteri

10.000 — 100.000 — 500.000

Disposizione: la posizione dei testi si basa sulla loro reciproca somiglianza, tenendo conto di **quantità**, **categoria** e **stile** di testo dubitativo

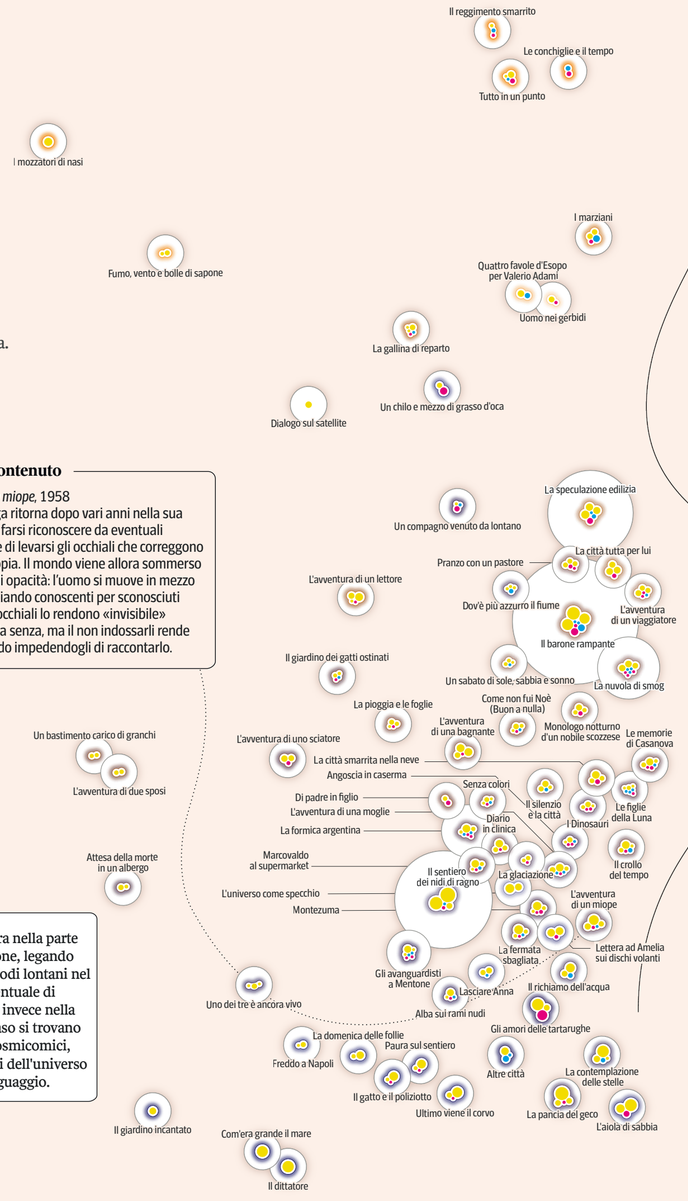
Il **nucleo** all'interno degli elementi è costituito dalla somma delle possibili combinazioni di testo dubitativo

Contenuto
Forma
Significato

Il **colore dell'ombra** rappresenta la proporzione fra l'utilizzo degli stili esitazione e riformulazione

Solo esitazione — Esitazione e riformulazione — Solo riformulazione

Alcuni racconti cosmicomici in cui la riformulazione è particolarmente frequente, tratti da *Le Cosmicomiche*, *Ti con zero*, *La memoria del mondo*, *Cosmicomiche vecchie e nuove*



Dubbi sul contenuto

L'avventura di un miope, 1958
Amilcare Carruga ritorna dopo vari anni nella sua città natale. Per farsi riconoscere da eventuali passanti, sceglie di levarsi gli occhiali che correggono una recente miopia. Il mondo viene allora sommerso da una nuvola di opacità: l'uomo si muove in mezzo alla folla, scambiando conoscenti per sconosciuti e viceversa. Gli occhiali lo rendono «invisibile» a chi se lo ricorda senza, ma il non indossarli rende invisibile il mondo impedendogli di raccontarlo.

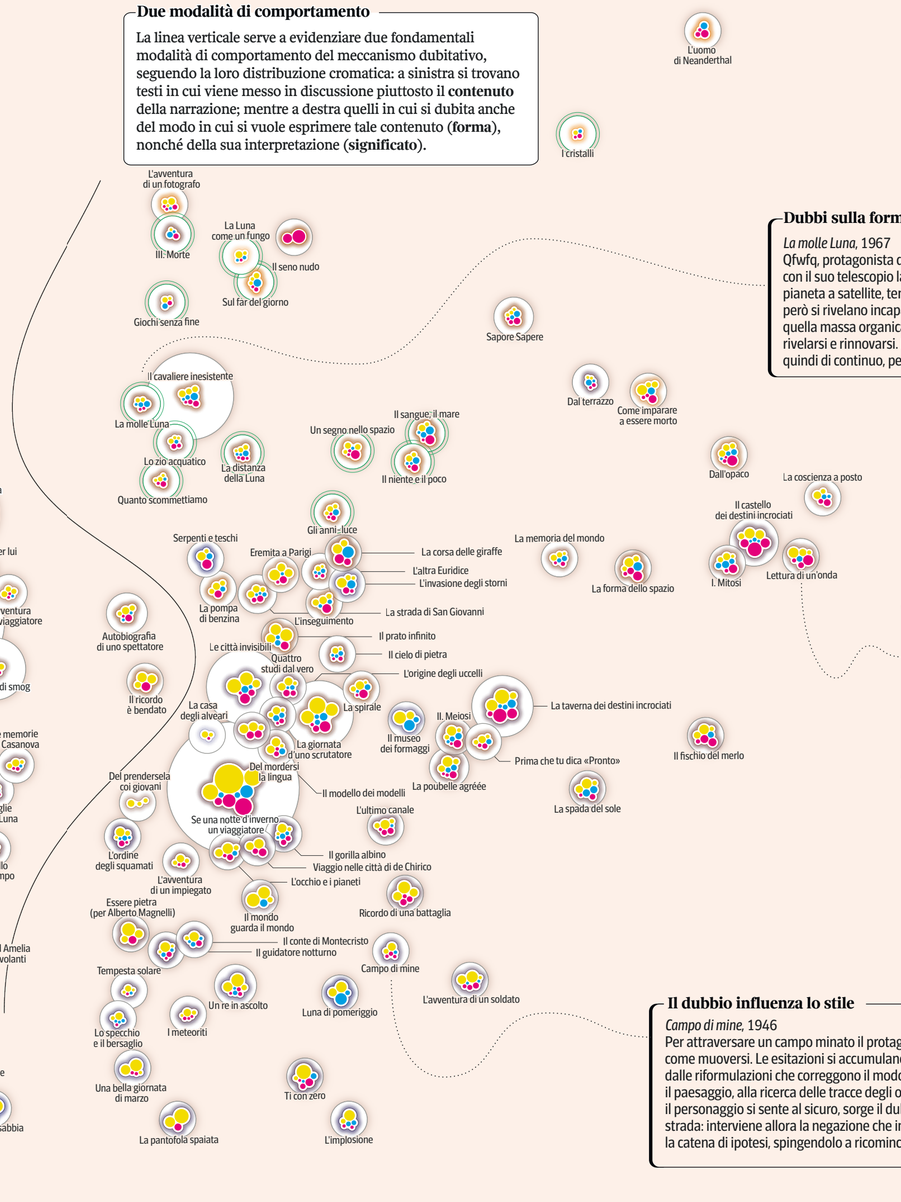
Gli stili

L' **esitazione** si concentra nella parte bassa della visualizzazione, legando testi appartenenti a periodi lontani nel tempo. La più alta percentuale di **riformulazione** si trova invece nella parte alta, dove non a caso si trovano anche alcuni racconti cosmicomici, nei quali la metamorfosi dell'universo destabilizza anche il linguaggio.

Due modalità di comportamento

La linea verticale serve a evidenziare due fondamentali modalità di comportamento del meccanismo dubitativo, seguendo la loro distribuzione cromatica: a sinistra si trovano testi in cui viene messo in discussione piuttosto il **contenuto** della narrazione; mentre a destra quelli in cui si dubita anche del modo in cui si vuole esprimere tale contenuto (**forma**), nonché della sua interpretazione (**significato**).

Esplora la versione interattiva a questo link:
atlantecalvino.unige.ch



Dubbi sulla forma

La molle Luna, 1967
Qfwfq, protagonista dei racconti cosmicomici, osserva con il suo telescopio la trasformazione della Luna da pianeta a satellite, tentando di descriverla: le parole però si rivelano incapaci di rappresentare in modo stabile quella massa organica e palpitante che non cessa di rivelarsi e rinnovarsi. La lingua del racconto si riplasma quindi di continuo, per tentare di catturarne l'essenza.

Dubbi sul significato

Lettura di un'onda, 1975
Il signor Palomar vorrebbe isolare un'unica onda e descriverla in ogni suo dettaglio. Eppure, via via che il racconto avanza, risulta sempre più evidente che quel tentativo è destinato a fallire, mentre il suo significato viene messo continuamente in dubbio. Il testo imita il movimento delle onde: torna sui suoi passi, cancellando il percorso tracciato, per poi spingersi ancora in avanti, riflettendo su come rielaborarne uno diverso e migliore.

Il dubbio influenza lo stile

Campo di mine, 1946
Per attraversare un campo minato il protagonista deve capire come muoversi. Le esitazioni si accumulano, accompagnate dalle riformulazioni che correggono il modo di interpretare il paesaggio, alla ricerca delle tracce degli ordigni. Quando infine il personaggio si sente al sicuro, sorge il dubbio di aver sbagliato strada: interviene allora la negazione che invalida definitivamente la catena di ipotesi, spingendolo a ricominciare tutto daccapo.

Mappe Il sistema con cui Calvino mette in discussione le sue trame e il modo di narrarle

Così c'insegna a (non) trovare vie d'uscita

di MARGHERITA PARIGINI

In un racconto scritto da Italo Calvino quando aveva poco più di vent'anni, *Campo di mine*, del 1946 il mondo è diviso a metà: il bianco e il nero, la vita e la morte. Da una parte il piede potrà trovare un terreno sicuro per procedere in qualche direzione, dall'altra troverà una mina che farà saltare in aria il protagonista. Tutto il racconto rimane appeso nella zona grigia del dubbio che sta tra quel bianco e quel nero. Riuscirò a passare attraverso il campo minato e uscirne salvo alla fine? Quante volte dovrò esitare, tornare indietro, riflettere su quale sia la strada giusta? Dove mi perderò ancora e ancora una volta?

All'interno della piattaforma web *Atlante Calvino* (atlantecalvino.unige.ch), realizzata dall'Unità d'italiano dell'Università di Ginevra in collaborazione con il laboratorio DensityDesign del Politecnico di Milano, uno dei tre itinerari di ricerca scelti per esplorare l'opera di Calvino è dedicato al tema del dubbio. O per meglio dire allo stile del dubbio, ossia al dubbio come una delle principali risorse stilistiche che Calvino si è inventato per edificare la sua opera narrativa. A un certo punto di quest'opera, infatti, il racconto stesso sembra diventare oggetto di un'incertezza costante, che fa della messa in discussione della narrazione il modo per costruirla.

Questo fenomeno, che abbiamo proposto di chiamare «testo dubitativo», nelle sue manifestazioni più esplicite si può riconoscere grazie ad alcune formule, come: «forse avrei dovuto iniziare dicendo questo» oppure «meglio scrivere in un modo diverso» o ancora «no, mi sono spiegato male». L'autore non sembra convinto della direzione imboccata, allora esibisce il gesto di voler cancellare ciò che ha scritto fino a quel momento, senza però ovviamente farlo, ma anzi accumulando altro testo con la scusa di dover tornare indietro per riformularlo meglio. L'instabilità provocata dal testo dubitativo diventa così il modo paradossale in cui il racconto si costruisce, lo strumento tramite cui si sviluppa la vicenda narrata.

¶

La visualizzazione qui sopra analizza la presenza e il funzionamento di questo tipo di testo in tutta l'opera narrativa di Calvino. Il nucleo all'interno di ogni cerchio corrisponde alla quantità del fenomeno dubitativo in rapporto alla lunghezza complessiva del singolo romanzo o racconto. Nel corso della ricerca, abbiamo cercato di stabilire alcune caratteristiche che ci permettessero di descrivere in maniera più precisa il modo in cui il testo dubitativo funziona. Sono state quindi individuate tre diverse *categorie* per illustrare a quale livello si manifesta il fenomeno: si può dubitare dell'evento che si vuole raccontare (*contenuto*), del modo in cui lo si potrebbe esprimere (*forma*), oppure della sua interpretazione (*significato*). I colori del nucleo equivalgono alle tre *categorie*, mostrando a colpo d'occhio la loro proporzione all'interno di ciascun testo. Da un punto di vista più strettamente stilistico, sono stati poi selezionati tre *stili* (*esitazione*, *riformulazione*, *negazione*) tramite cui si esprime di volta in volta il testo dubitativo.

Nella visualizzazione i testi si avvicinano o si allontanano fra loro a seconda del maggiore o minore numero di caratteristiche in comune. Per stabilire la loro posizione si è cercato di calcolare per ogni elemento il delicato equilibrio fra la quantità di testo dubitativo e la percentuale d'uso delle *categorie* e degli *stili* combinati insieme. La disposizione riflette quindi il modo in cui il fenomeno si comporta nell'opera, collocando i racconti e i romanzi in base al ruolo che esercita in ciascuno di loro, creando alleanze impreviste e proponendoci una mappa inedita dell'opera fondata sull'analisi della zona grigia del dubbio.

Guardando dall'alto questa nuova mappatura è possibile cogliere alcune tendenze generali. Gli elementi si dispongono nello spazio in base all'attrazione verso due poli invisibili, che corrispondono ai due lati della visualizzazione: a sinistra andranno a convergere i testi in cui il fenomeno è quasi del tutto assente o agisce mettendo soprattutto in discussione il contenuto (es. *L'avventura di un miope*, 1958), la *categoria* più elementare e diffusa nel corso del tempo. Procedendo verso destra invece il fenomeno dubitativo aumenta d'intensità e sofisticazione, diventando sempre più complesso, coinvolgendo *forma* (es. *La molle Luna*, 1963) e *significato* (es. *Lettura di un'onda*, 1975).

¶

Per quanto riguarda gli *stili*, nella visualizzazione vengono mostrati solo *esitazione* e *riformulazione* con un alone che circonda il nucleo di ciascun elemento, illustrando così la loro interazione. L'*esitazione* è lo stile preponderante nell'opera, sempre in grado di ibridarsi con le diverse caratteristiche del fenomeno dubitativo. La *riformulazione* interviene in modo più scoperto nella parte alta della visualizzazione, attirando fra loro per esempio diversi racconti cosmicomici.

Infine, per conoscere le caratteristiche del testo dubitativo di uno specifico romanzo o racconto, nella versione interattiva della visualizzazione è possibile aprire il nucleo di ciascun elemento e analizzare in dettaglio le combinazioni di *categoria* e *stile*.

A forza di trovarci immersi in questo mare di dubbi, a forza di valutarne l'estensione nell'opera e le sue diverse gradazioni, ci accorgiamo infine che lo scrittore non sta affatto cercando di guidarci fuori dal campo di mine, con l'illusione di imboccare prima o poi una via d'uscita. Piuttosto ci sta spingendo verso un esigente allenamento cognitivo: ci abitua all'esperienza fondamentale dello sperdimento, adottando la letteratura come la più difficile e alta forma di rigore intellettuale.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

La visualizzazione

L'incertezza del raccontare

di ÁNGELES BRIONES

Nella visualizzazione, romanzi e racconti di Calvino in cui è presente il «testo dubitativo»: le parti, cioè, in cui la narrazione stessa è oggetto d'incertezza ed è messa in discussione. Viene mostrato quanto e come l'autore dubiti e il modo in cui questo influenzi lo stile. Con Ángeles Briones e Margherita Parigini, hanno lavorato Tommaso Elli, Sara Ferrini, Federico Pozzi e Beatrice Gobbo.