

**studi
germanici**



6
2014

«Musik des unendlichen Spielwerks».

Poetologia e figurazioni del gioco nel *Märchen* di Klingsohr

Francesco Rossi

Nel fastoso finale della prima parte dello *Heinrich von Ofterdingen* (1802), al termine di quel vero e proprio *tour de force* allegorico che è la favola di Klingsohr, il neoincoronato sovrano Eros riceve una cesta contenente «eine steinerne Platte mit schwarzen und weißen Feldern» insieme a «eine Menge Figuren von Alabaster und schwarzem Marmor». ¹ Perseo, latore di questo dono simbolico, esclama: «Hier [...] sind die Reste deiner Feinde». ² È però il personaggio di Sofia, figura di semidea che nel *Märchen* funge da custode e insieme da personificazione della sapienza, a parlare per prima di quest'oggetto come di una scacchiera, «ein Schachspiel», per poi aggiungere: «[A]ller Krieg ist auf diese Platte und in diese Figuren gebannt. Es ist ein Denkmal der alten trüben Zeit». ³ Se il tema della guerra costituisce qui un rimando puntuale alla conversazione del capitolo precedente tra Klingsohr, il narratore del *Märchen*, e il protagonista del romanzo, suo discepolo, l'antico e torbido tempo di cui la scacchiera sarebbe monumento o, a seconda, residuo apotropaico rappresenta l'origine extrasegnica di un qualcosa che, nel frattempo, ha preso forma ed è diventato – irrevocabilmente – segno. Questo segno non è altro che il *Märchen* stesso, con il quale – lo si capisce già da queste poche battute – il gioco instaura un rapporto di tipo emblematico, tale da costituire un elemento centrale nell'economia della narrazione fiabesca. Le parole messe in bocca a Perseo e a Sofia costituiscono infatti il punto di arrivo – e per noi di partenza – di un percorso che, in virtù di un'allegoresi spinta ai suoi limiti estremi, si contraddistingue per la pluristratificazione, lo spostamento e la

¹ Novalis, *Heinrich von Ofterdingen*, in *Schriften. Die Werke Friedrich von Hardenbergs*, a cura di Paul Kluckhohn e Richard Samuel, W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart 1960ss., vol. 1, pp. 183-369, qui p. 314.

² *Ibidem*.

³ *Ibidem*.



condensazione di significati, veicolati dalla parola poetica e sfocianti nel simbolo.⁴

Partendo dalla prima parte dell'opera (*Die Erwartung*), in cui è il romanzesco a prevalere, questo percorso conduce in maniera progressiva alla fiaba. È per questo motivo che il canto di Astralis, posto in apertura della seconda parte (*Die Erfüllung*), vuol essere la soglia lirica di un mondo che si è fatto ormai sogno e di un sogno che è già ampiamente penetrato nel mondo della narrazione.⁵ La poesia non è altro che una chiosa in versi del *Märchen*, della sua funzione rituale di passaggio tra l'una e l'altra dimensione, se non altro nelle intenzioni dell'autore.⁶ Il lungo brano di prosa surreale che Klingsohr offre ai suoi uditori e, soprattutto, a Heinrich funge, quindi, da specchio nel quale gli elementi principali del viaggio iniziatico del protagonista verso la poesia – un viaggio intenso e ricco di avventure cominciato nella sua interiorità con la visione della «blaue Blume» nel primo capitolo – si intrecciano in rapida successione come in uno stretto fugato.

Il *Märchen*, come in altre parti del romanzo, interrompe il flusso narrativo e diventa per l'autore e per i suoi lettori l'occasione per accedere a una dimensione altra, slegata da nessi strettamente consequenziali con ciò che immediatamente segue e precede a livello d'intreccio, aprendo così uno spazio adatto alla simulazione e alla riflessione fantastica.⁷ Novalis vi ripropone uno dopo l'altro temi e motivi affrontati nell'intero arco narrativo dello *Offerdingen*, disponendoli come pedine in un unico grande gioco poetico. In quest'ottica, le immagini perdono consistenza da un punto di vista puramente

⁴ Nel senso programmatico di una 'romanticizzazione' del mondo che passa attraverso la poesia; cfr. in proposito il ben noto n. 105 dei *Logologische Fragmente* in Novalis, *Schriften*, cit., vol. 2, p. 545 [Die Welt muß romantisirt werden].

⁵ «Die Welt wird Traum, der Traum wird Welt». Novalis, *Offerdingen*, cit., p. 319. Cfr. in proposito Sophia Vietor, *Astralis von Novalis. Handschrift – Text – Werke*, Königshausen & Neumann, Würzburg 2001, p. 136ss.

⁶ Per uno studio sulla collocazione di genere incentrato sul tessuto allegorico del *Märchen* novalisiano si confr. Max Diez, *Metapher und Märchengestalt, III Novalis und das allegorische Märchen*, in «Publications of the Modern Language Association», XLVIII (1933), n. 2, pp. 488-507.

⁷ Il riferimento è ai precedenti miti di Arione e Atlantide, i quali occupano parte del secondo e tutto il terzo capitolo.



referenziale, assumendo però nello stesso tempo un rilievo del tutto peculiare all'interno della dimensione fantastica che contribuiscono a creare.

Quest'intento di fondo risulta chiaro soprattutto se considerato alla luce degli elementi costitutivi della sua poetica – che per lui è sempre anche una 'logica' – dell'immaginazione. In una lettera indirizzata a Friedrich Schlegel, Novalis parla dei personaggi del *Märchen* come «einzelne Züge bloß, als Arabesken»,⁸ cioè come segni appartenenti al mondo magico e autonomo dell'arte, i cui movimenti, considerati i molti significati che la parola *Züge* può assumere, possono ben essere paragonati alle “mosse” di un gioco da tavolo. Tutto questo senza sentire ancora il bisogno di distinguere nettamente i piani del simbolo e dell'allegoria, come invece avrebbe fatto Goethe di lì a poco. Con ciò egli adatta la prospettiva del *Kunstmärchen* alle sue proprie convinzioni filosofiche – e il ragionamento inverso darebbe luogo a un errore di prospettiva. In altre parole, se i personaggi di Arturo-Saturno e dello Scrivano rappresentano per lui, rispettivamente, «der Zufall, der Geist des Lebens» e «der petrifizierende und petrifizierte Verstand»,⁹ se i personaggi di Ginnistan, del Padre e della Madre sono interpretabili come allegorie della fantasia, del senso e del cuore, ciò avviene non tanto nel solco di una tradizione allegorica radicata, né tantomeno di un'allora impensabile *Regelpoetik* della fiaba, bensì sulla base di una libera riflessione poetico-filosofica, nella cui autonomia si configura il margine di gioco (*Spielraum*) della creazione letteraria. Sennonché i termini di questa riflessione sono in grado di mutare all'improvviso in geroglifici, ovvero nei segni sacri di un mondo sdoppiato, sovrapposto a quello consueto, in cui le cose sono dotate di «scharfen Umrissen» che trascendono i puri dati di realtà.¹⁰ Ed è appunto in questo mondo sdoppiato che il gioco può aver luogo.¹¹

⁸ Novalis, *Paralipomena zum "Heinrich von Ofterdingen"*, in *Schriften*, cit., vol. 1, p. 358.

⁹ *Ibidem*. Nei *Paralipomena* si legge il seguente appunto: «Saturn=Arctur», *ivi*, p. 345.

¹⁰ L'immane passaggio sui geroglifici si trova in Novalis, *Ofterdingen*, cit., vol. 1, p. 237.

¹¹ Sul gioco in generale cfr. Roger Caillois, *I giochi e gli uomini*, trad. di Laura Guarino, Bompiani, Milano 2010³. Che tra i primoromantici il procedimento allegorico di-



Torniamo dunque all'immagine iniziale. Nel testo novalisiano l'elemento della scacchiera svolge una funzione ben precisa, in quanto sussume e rappresenta icasticamente la *ratio* ludica che informa il narrato. Questo dettaglio può forse rimandare al secondo atto del *Nathan* di Lessing, anch'esso aperto da una famosa scena che ritrae una partita a scacchi.¹² In entrambi i casi la trasfigurazione di forze negative all'interno della scacchiera corrisponde ad una loro sublimazione e neutralizzazione nell'ambito del gioco. Solo che nel racconto di Klingsohr, in ultima analisi, a essere imbrigliata nella matematica ludica degli scacchi, a differenza del *Nathan*, non è una semplice guerra tra uomini o tra religioni, bensì la guerra metafisica per eccellenza, ossia la lotta assoluta e senza tempo tra caos e cosmo. Conseguenza di una visione del mondo fondata su una concezione dell'analogia che vuol essere lo specchio della dinamica ontologica della natura e dell'universo, la metafora scacchistica, come già notato da Luciano Zagari, non sarebbe solo uno dei tanti emblemi attorno ai quali si struttura la trama d'immagini che costellano l'apoteosi delle nozze mistiche di Eros e Freya, bensì rappresenterebbe una vera e propria chiave di volta per l'intera narrazione. L'impressionante cumulo d'immagini ai limiti dell'indecifrabilità, arcane e fantastiche, messo in atto dal narratore nella scena che immediatamente precede il finale del *Märchen*, si risolverebbe dunque nella figura della scacchiera per un motivo ben preciso. Se infatti, come osserva Zagari, «l'immagine del gioco degli scacchi ferma e fissa le forze ostili», ciò accade in virtù di una «preventiva riduzione a unidimensionalità scenografica» di tali forze nella narrazione, motivo per cui nel finale del *Märchen* novalisiano «l'armonia viene rappresentata come funzionamento, privo di attriti, di una rete di rapporti».¹³ Quindi,

venti il momento catalizzatore di una poetologia orientata al gioco dei significanti è stato notato da Jochen Hörisch, *Die fröhliche Wissenschaft der Poesie. Der Universalitätsanspruch von Dichtung in der frühromantischen Poetologie*, Suhrkamp, Frankfurt a.M. 1976, p. 193ss., dove lo studioso fornisce tra l'altro un'interpretazione complessiva del *Märchen*.

¹² Si tratta della partita tra Saladin e Sittah. Anche in questo caso la scena rivela una forte valenza poetologica cfr. Gotthold Ephraim Lessing, *Nathan der Weise*, in *Sämtliche Schriften*, terza edizione ampliata e rivista a cura di Karl Lachmann e Franz Muncker, Göschen *et al.*, Stuttgart *et al.* 1886-1924, vol. 3, p. 39ss.

¹³ Luciano Zagari, «Uno spettacolo per Eros». *Dimensioni nichilistiche nella fiaba allegorica di Novalis*, in *Mitologia del segno vivente. Una lettura del romanticismo tedesco*, il Mulino, Bolo-



si può aggiungere, proprio come se ci trovassimo all'interno di un gioco sottile e ben congegnato.

Detto ciò, è opportuno ricondurre il processo potenzialmente infinito – e plurivoco – del confluire di significati nel reticolo di una superficie «mit schwarzen und weißen Feldern» ai suoi presupposti speculativi fondamentali.¹⁴ Esso andrà pertanto considerato da un punto di vista poetologico, e cioè come una sorta di *mise en abyme*¹⁵ della poetica stessa dell'autore. In un'interpretazione del *Märchen* di Klingsohr che voglia render conto di questo preciso aspetto, sarà allora opportuno uscire dal solco di una linea interpretativa troppo orientata alla *Dekonstruktion*,¹⁶ partendo invece dalla riflessione dei primi romantici sul carattere intrinsecamente ludico di poesia, linguaggio e conoscenza.

Se è vero che intorno al 1800 la differenza tra realtà e linguaggio è già ampiamente percepita tra gli intellettuali – differenza che già allora viene fatta derivare dalla perdita di un' 'unità' ideale pregressa – è altrettanto vero che, proprio in virtù di questa percezione, si creano le condizioni necessarie per un rinnovamento del modo stesso di

gna 1985, pp. 187-204, qui p. 200. Per Zagari gli scacchi costituirebbero una spia della teatralizzazione dei conflitti e, quindi, del nichilismo che pervade la pagina novalisiana. Quest'interpretazione non si sottrae all'influsso della metacritica hegeliana della *Romantik*, la quale intende l'ironia romantica come espressione di una tendenza all'apparire («Schein») che tende a precipitare nella nullità («Nichtigkeit»), cfr. a proposito di questa critica ricorrente e del suo superamento Jochen Hörisch, *Die fröhliche Wissenschaft der Poesie*, cit., p. 90ss.

¹⁴ Per un'analisi della struttura semantica del *Märchen* si rimanda allo studio di Marianne Thalmann, *Zeichensprache der Romantik mit 12 Strukturzeichnungen*, Lothar Stiehm Verlag, Heidelberg 1967, in particolare p. 89.

¹⁵ Procedimento che consiste nel collocare un'immagine all'interno di se stessa e replicare la sequenza all'infinito, creando così un suggestivo effetto di ricorsività. Nella teoria letteraria il termine 'mise en abyme' indica molto spesso fenomeni di strutturazione 'a cornice' del narrato o comunque di riproposizione di elementi macrostrutturali in segmenti parziali o microstrutturali del testo.

¹⁶ Questo senza voler arrivare a disconoscere i numerosi momenti di continuità e di sostanziale convergenza tra il primo romanticismo tedesco e il decostruzionismo, cfr. in proposito Winfried Menninghaus, *Unendliche Verdopplung Die Frühromantische Grundlegung der Kunsttheorie im Begriff absoluter Selbstreflexion*, Suhrkamp, Frankfurt a.M. 1987, in particolare p. 115ss. («Die frühromantische Semantologie als Vorwegnahme Derridas»).



concepire l'arte e la poesia. La discontinuità che così si viene a inserire tra l'universo dei segni e il reale costituisce il margine di gioco della *Einbildungskraft* romantica. Essendo l'immaginazione, per i primoromantici, l'unica facoltà a non essere legata alle leggi dello spazio-tempo, essa rappresenta l'unico strumento in grado di integrare sensibilità e intelletto tra loro, rimescolando i singoli elementi dell'esperienza. Gli arabeschi e le immagini grottesche che costellano le pagine dei loro romanzi e racconti sono sì prodotti di fantasia, ma ambiscono anche a essere i risultati di una vera e propria matematica poetica operante per combinazione, sovrapposizione, aggiunta o sostituzione dei semplici dati di realtà. Nel processo della creazione artistica, così come lo intendono i primoromantici (primo fra tutti Novalis) *mathesis* e *ludus*¹⁷ sono dunque legati inscindibilmente, l'una è il presupposto dell'altro, tanto che, se non lo si comprende, si rischia di fraintendere il senso profondo del loro operare con le immagini poetiche.

Pur non essendo né tra i più frequentati né tra i più importanti concetti riconducibili al sistema di pensiero primoromantico, il 'gioco' riveste dunque senza dubbio un ruolo centrale al suo interno. Diversamente da Kant e da Schiller, per i quali il gioco rappresenta un momento intermedio tra intelletto e sensibilità, Friedrich Schlegel estende l'ottica ludica fino a comprendere l'intero universo e le sue leggi. Non a caso in un passo iniziale del *Gespräch über die Poesie* lo scrittore paragona il cosmo a uno «unendlichen Spielwerk»,¹⁸ e cioè a un inesauribile giocattolo per chi sia dotato di una qualche sensibilità poetica. In un secondo momento, tra gli interlocutori del dialogo è Antonio il primo a sostenere una concezione della vita come "spettacolo" («Spiel»), laddove ciò che occupa il sentimento umano

¹⁷ Caillois distingue tra *ludus*, ovvero il gioco ordinato secondo precise convenzioni, e *paidia*, che invece rappresenta il lato spontaneo e irruente della giocosità. Nel *ludus*, del quale gli scacchi rappresentano una delle varianti più diffuse, secondo Caillois, l'uomo è in grado di attivare le proprie risorse fisiche e mentali per il semplice "gusto della difficoltà gratuita", utilizzando il proprio sapere "in pura perdita". Roger Caillois, *op. cit.*, pp. 46 e 51.

¹⁸ Friedrich Schlegel, *Gespräch über die Poesie*, in *Kritische Friedrich-Schlegel-Ausgabe*, a cura di Ernst Behler *et al.*, Schöningh, München 1967, vol. 2, p. 285.



non è che un “segno” («Zeichen») riconducibile all’intero. Lotario, spostando la questione sul piano metafisico, ribatte inserendo nel discorso l’idea fondamentale che «alle heiligen Spiele der Kunst sind nur ferne Nachbildungen von dem unendlichen Spiele der Welt, dem ewig sich selbst bildenden Kunstwerk», al che Ludovico conclude con la celebre affermazione che «alle Schönheit ist Allegorie». ¹⁹ Secondo Schlegel, dunque, in un’ideale piramide della conoscenza l’allegoresi poetica starebbe al culmine perché imitazione o, a seconda, espressione diretta della natura stessa. ²⁰

Dagli scritti e dagli appunti di carattere filosofico e poetologico di Novalis traspasano le linee guida di un sistema abbastanza simile a quello che emerge dai passaggi appena citati, in cui teoria del gioco e teoria della creatività sono legate dal doppio filo dell’analogia. Solo che Novalis, di suo, ci aggiunge un interesse specifico per le dinamiche combinatorie, nutrito da una straordinaria conoscenza dei sentieri imboccati dalla scienza e dalla filosofia della natura a lui contemporanee, sullo sfondo di una concezione del tutto peculiare dell’assoluto. Per questo, sotto le sue mani, la favola di Klingsohr diventa «Poesie der Wissenschaften» ²¹ – e sarà ora interessante vedere in che modo.

All’interno dello *Allgemeinen Brouillon*, sotto il titolo «Mus[ikalische] Mathem[atik]», ad esempio, in un passo che riguarda l’applicabilità del calcolo combinatorio in ambito estetico e fantastico, si legge

¹⁹ Friedrich Schlegel, *op. cit.*, p. 324.

²⁰ Un’analisi sulla concezione del gioco dei primoromantici costituisce dunque un contributo essenziale per una più approfondita definizione della loro poetologia del sapere, rappresenta cioè il tassello fondamentale per una prospettiva di studio che, in un’ottica storica, tenga aperta la questione dell’interazione tra la letterarietà e i più diversi ambiti, forme pratiche e figure del sapere. Cfr. in merito *Poetologien des Wissens um 1800*, a cura di Joseph Vogl, Fink, München 1999.

²¹ Novalis, *Paralipomena zum “Heinrich von Ofterdingen”*, in *Schriften*, cit., vol. 1, p. 343; a proposito della matematica novalisiana cfr. le note di Howard Pollack, *Novalis and Mathematics Revisited: Paradoxes of the Infinite in the Allgemeine Brouillon*, in «Athenäum», VII (1997), pp. 113-140, e inoltre l’ampia ricostruzione degli studi novalisiani contenuta nell’edizione einaudiana dell’*Opera filosofica* di Novalis (Torino 1993) a cura di Giampiero Moretti (vol. 1) e Fabrizio Desideri (vol. 2).



la seguente frase: «Der Dichter, Rhetor und Philosoph *spielen* und componiren grammatisch». ²² Più in là si legge: «Vielleicht kann man mittelst eines dem Schachspiel ähnlichen *Spiels* – symbolische Gedankenkonstructionen zu stande bringen – Das ehemalige Logische Disputirspiel glich ganz einem *Bretspiel*». ²³ E qui avremmo già una prima controprova a suffragio dell'interpretazione dell'immagine della scacchiera sin qui sostenuta, poiché il processo della «symbolische Gedankenkonstruktion», che Novalis suppone essere eminentemente creativo e insieme matematico, non equivale ad altro se non al modello formale che ritroviamo nel gioco da tavolo. Il gioco rappresenta però sempre anche un modello poetico ed epistemologico, e il successivo riferimento nello stesso passaggio al «Disputirspiel» di logica, infatti, non fa altro che rafforzare la metafora di un sapere che si esprime in modi e movenze ludici.

L'impressione che lasciano gli appunti filosofici di Novalis a una prima lettura è quella di un insieme di 'principi', raccolti peraltro in maniera assai disinvolta, che fungono da 'punti di partenza' per altrettante teorie mai formulate compiutamente. Dal nucleo mistico da cui muovono tali 'principi' non si sviluppano affatto argomentazioni, bensì, semmai, una quantità esponenziale di vere e proprie cellule o monadi di pensiero, le quali a loro volta generano sistemi segnici che si moltiplicano e coabitano la pagina senza per questo entrare in contraddizione. Questi stanno tra loro in un rapporto di contiguità che non dà luogo a una vera e propria consequenzialità logica. La tendenza all'*alea* che una tale mancanza di nessi consequenziali necessariamente implica non dà però adito in nessun modo a una mancanza di ordine logico; implica, semmai, il ricorso a un ordine diverso, più simile – ed è questo il punto – al modo di porsi intrinseco dell'esperienza umana nei confronti di un gioco in quanto *ludus*. ²⁴ Che questo modo di porsi possa poi rappresentare per Novalis, anche da un punto di vista strettamente empirico, una forma di accesso privilegiato ai misteri della natura, sembra intenderlo lui

²² Novalis, *Das Allgemeine Brouillon (Materialien zur Enzyklopädistik 1798/99)*, in *Schriften*, cit., vol. 3, p. 360 (frammento n. 547).

²³ *Ivi*, p. 457 (frammento n. 1005).

²⁴ Si veda a proposito la nota n. 17.



stesso in un frammento più tardo, dove si legge che, se il mondo non è altro che un «continuum» di fenomeni, ciascuno dei quali rappresenta soltanto «ein Glied einer unermesslichen Kette», la sua comprensione da parte dell'uomo non potrà mirare che all'intero; ma questo processo cognitivo, alla luce di quanto scritto in precedenza, non potrà dar luogo ad altro che a un'interminabile serie di inferenze che si traducono in un infinito gioco di relazioni e così, di seguito e sulla stessa pagina, Novalis annota: «Spielen ist Experimentieren mit dem Zufall».²⁵ Giocare significa qui porsi all'interno della realtà interpellandola alla stregua di un intero le cui componenti sono legate tra loro da rapporti complessi. Il poeta, così come lo scienziato, dev'essere dunque un abile giocatore, disponendo liberamente dei segni che trova nella natura sotto forma di fenomeni e trasformandoli in significanti.

Non è questa la sede per mettere in discussione l'indole intrinsecamente mediale – e, come tale, antimimetica – di un tale pensiero, da cui si dipanano sia i costruttivismi sia gli anti-costruttivismi delle poetiche contemporanee.²⁶ Occorrerà invece confortare le tesi appena sostenute con alcuni appigli testuali significativi, come il brano seguente, tratto dal famoso *Monolog*, in cui Novalis sviluppa chiaramente i lineamenti di una teoria ludica del linguaggio:

Es ist eigentlich um das Sprechen und Schreiben eine närrische Sache; das rechte Gespräch ist ein bloßes Wortspiel. Der lächerliche Irrthum ist nur zu bewundern, daß die Leute meinen – sie sprächen um der Dinge willen. Gerade das Eigenthümliche der Sprache, daß sie sich blos um sich selbst bekümmert, weiß keiner. Darum ist sie ein so wunderbares und fruchtbares Geheimniß, – daß wenn einer

²⁵ Novalis, *Fragmente und Studien 1799-1800*, in *Schriften*, cit., vol. 3, p. 574 (frammenti n. 140 e 141).

²⁶ Una tale affermazione non deve stupire ormai più, soprattutto alla luce dell'ultimo secolo di ricerca novalisiana, a partire dalla dissertazione di Walter Benjamin sul concetto romantico di critica. Cfr. in particolare John Neubauer, *Novalis und der Postmodernismus*, in *Geschichtlichkeit und Aktualität. Studien zur deutschen Literatur seit der Romantik. Festschrift für Hans-Joachim Mühl zum 65. Geburtstag*, a cura di Klaus-Detlef Müller et al., Niemeyer, Tübingen 1988, pp. 207-220.



blos spricht, um zu sprechen, er gerade die herrlichsten, originellsten Wahrheiten ausspricht. Will er aber von etwas Bestimmten sprechen, so läßt ihn die launige Sprache das lächerlichste und verkehrteste Zeug sagen. Daraus entsteht auch der Haß, den so manche ernsthafte Leute gegen die Sprache haben. Sie merken ihren Muthwillen, merken aber nicht, daß das verächtliche Schwatzen die unendlich ernsthafte Seite der Sprache ist. Wenn man den Leuten nur begreiflich machen könnte, daß es mit der Sprache wie mit den mathematischen Formeln sei – Sie machen eine Welt für sich aus – Sie spielen nur mit sich selbst, drücken nichts als ihre wunderbare Natur aus, und eben darum sind sie so ausdrucksvoll – eben darum spiegelt sich in ihnen das seltsame Verhältnisspiel der Dinge. Nur durch ihre Freiheit sind sie Glieder der Natur und nur in ihren freien Bewegungen äußert sich die Weltseele und macht sie zu einem zarten Maaßstab und Grundriß der Dinge.²⁷

Queste considerazioni che anticipano, e di fatto inaugurano, la moderna prospettiva autoreferenzialista sul linguaggio, si pongono solo apparentemente sulla scia della teoria estetica kantiano-schilleriana del libero gioco, perché a ben vedere spostano l'intera questione da un piano puramente trascendentale o antropologico a uno semontologico.²⁸ In quest'abbozzo di ontologia del segno linguistico non può sfuggire la singolare affinità di funzionamento tra il linguaggio umano e quello del gioco. Novalis lascia intravedere analogie a più livelli: innanzitutto tramite la messa in evidenza del fondo irrazionale e buffonesco («närrisch») dei meccanismi psicologici di produzione linguistica, cui segue una perorazione dell'*alea*, e cioè della natura casuale, involontaria e quindi libera delle più alte e originali forme d'espressione poetica; l'opposizione più importante che emerge dal testo è però quella tra una concezione strumentale e una 'assoluta' del linguaggio: così come nel gioco, anche nella lingua, se-

²⁷ Novalis, *Monolog*, in *Schriften*, cit., vol. 2, pp. 672-673. Sull'importanza del testo novalisiano nella storia della moderna critica del linguaggio si sofferma, tra gli altri, Helmut Kiesel, *Geschichte der literarischen Moderne. Sprache, Ästhetik, Dichtung im zwanzigsten Jahrhundert*, Beck, München 2004, p. 177ss.

²⁸ Il termine è qui usato nell'accezione di Winfried Menninghaus, *op. cit.*, p. 72ss.



condo Novalis, le combinazioni avvengono nella libertà del movimento e nell'autoreferenzialità del segno, dal momento che «sie sich bloß um sich selbst bekümmert».

È altresì chiaro che qui ci troviamo di fronte a una prospettiva ben più ampia rispetto a quella che potrebbe dettare un semplice autoreferenzialismo poetico, perché essa si nutre di precise cognizioni filosofiche e scientifico-naturali.²⁹ Fondamentale rimane in questo caso l'idea di una risonanza di tipo olistico tra parole e cose, fenomeno che intende rispecchiare la loro interdipendenza, «das seltsame Verhältnisspiel der Dinge». Ed è proprio in funzione di questo gioco infinito di reciproche relazioni che la scrittura romantica si presenta così pluristratificata sotto il profilo metaforico. Il distacco da qualsiasi logica di tipo materiale o strumentale a favore di un *modus dictandi* improntato al *ludus* è dunque un aspetto essenziale della poetica novalisiana che non a caso ritroviamo nella sua opera a ogni piè sospinto, ad esempio nei *Lebrlinge zu Sais*, dove sta scritto che «die echte Sanskrit spräche, um zu sprechen, weil Sprechen ihre Lust und ihr Wesen sei».³⁰

È essenziale soffermarsi su quest'aspetto anche perché, come risaputo, l'*Ofterdingen* è stato concepito in contrapposizione al «künstlerisches Atheismus» del *Wilhelm Meister*.³¹ Alla «Oeconomische Natur» e alla «poetische Maschinerie»³² di quest'opera Novalis risponde adottando un punto di vista diverso, che definire semplicemente 'più poetico' rispetto all'altro potrebbe risultare fuorviante. La vera differenza tra i due mondi narrativi consiste piuttosto nella doppia apertura, nell'*Ofterdingen*, all'elemento onirico e al rispecchiamento simbolico-allegorico della fiaba. Tale apertura corrisponde a

²⁹ Negli appunti novalisiani ricorrono, tra gli altri, i nomi di Kant, Fichte e Hemsterhuis per la parte filosofica; di Schelling e Röschlaub, riconducibili più specificamente all'ambito della *Naturphilosophie*; di Eschenmayer e Baader, per i loro studi sul magnetismo; nonché dei matematici Friedrich Murhard e Charles Bossut per quanto riguarda il calcolo differenziale.

³⁰ Novalis, *Die Lebrlinge zu Sais*, in *Schriften*, cit., vol. 1, p. 79.

³¹ Motivo per cui il romanzo goethiano può essere addirittura considerato «eigentlich ein Candide, gegen die Poesie gerichtet». Novalis, *Fragmente und Studien*, in *Schriften*, cit., vol. 3, pp. 639 e 646.

³² *Ivi*, p. 646.



un aumento di possibilità narrative, implicando allo stesso tempo l'abbandono di un'affabulazione strettamente consequenziale in favore di una sequenzialità concepita più liberamente. Di conseguenza, Heinrich sa fin dall'inizio di essere un *homo ludens*. Già nel capitolo iniziale del romanzo, in occasione della sua prima appassionata difesa del sogno di fronte al padre – che invece veste i panni dell'*homo faber* – egli coglie in pieno la natura intrinsecamente ludica e regressiva del lavoro onirico, considerandolo un ristoro per l'uomo, ovvero una «freie Erholung der gebundenen Phantasie, wo sie alle Bilder des Lebens durcheinanderwirft und die beständige Ernsthaftigkeit des erwachsenen Menschen durch ein fröhliches Kinderspiel unterbricht».³³

Ma torniamo alla fiaba di Klingsohr. La scena d'apertura del *Märchen*, ambientata presso la corte astrale di Arturo in cui si raccolgono idealmente le costellazioni dell'emisfero settentrionale, rappresenta il preciso correlato allegorico della funzione poetica che Novalis attribuisce al gioco. Per prima cosa conviene soffermarsi sull'attività del tutto particolare che vi viene descritta minuziosamente:

Eine unzählige Menge Sterne füllten den Saal in zierlichen Gruppen. Die Dienerinnen brachten einen Tisch und ein Kästchen, worin eine Menge Blätter lagen, auf denen heilige tiefsinnige Zeichen standen, die aus lauter Sternbildern zusammengesetzt waren. Der König küßte ehrfurchtsvoll diese Blätter, mischte sie sorgfältig untereinander, und reichte seiner Tochter einige zu. Die andern behielt er für sich. Die Prinzessin zog sie nach der Reihe heraus und legte sie auf den Tisch, dann betrachtete der König die seinigen genau, und wählte mit vielem Nachdenken, ehe er eins dazu hinlegte. Zuweilen schien er gezwungen zu sein, dies oder jenes Blatt zu wählen. Oft aber sah man ihm die Freude an, wenn er durch ein gutgetroffenes Blatt eine schöne Harmonie der Zeichen und Figuren legen konnte. Wie das Spiel anfang, sah man an allen Umstehenden Zeichen der lebhaftesten Teilnahme, und die sonderbarsten Mienen und Gebärden, gleichsam als hätte jeder ein unsichtbares Werkzeug in Hän-

³³ Novalis, *Ofterdingen*, cit., p. 199.



den, womit er eifrig arbeite. Zugleich ließ sich eine sanfte, aber tief bewegende Musik in der Luft hören, die von den im Saale sich wunderbar durcheinander schlingenden Sternen, und den übrigen sonderbaren Bewegungen zu entstehen schien. Die Sterne schwangen sich, bald langsam bald schnell, in beständig veränderten Linien umher, und bildeten, nach dem Gange der Musik, die Figuren der Blätter auf das kunstreichste nach.³⁴

Il re s'intrattiene con sua figlia Freya in un'attività misteriosa e complessa, consistente nell'estrarre in successione, per poi ricombinarli tra loro, dei fogli sui quali sono impressi disegni di costellazioni. Questi disegni sono sacri e recano un significato profondo (ovvero non immediatamente accessibile), probabilmente perché si tratta di segni zodiacali, o forse di geroglifici. È evidente che qui siamo di fronte a un gioco che potremmo assimilare alle carte, forse ai tarocchi. Ad ogni modo, il modo di interagire dei singoli personaggi presenta un carattere chiaramente ludico, ipotesi confortata da parecchi elementi, tra cui il fatto che le loro azioni sembrano seguire regole precise. Che non si tratti affatto di un semplice passatempo risalta da un lato dal tenero rapporto reciproco che si instaura tra padre e figlia e, dall'altro lato, dal bacio rituale che il re a un certo punto posa sulle carte. La gestualità scandita e regolare della coppia fa dunque pensare piuttosto a una cerimonia, cui partecipa l'intera corte astrale.

A seconda dei vari raggruppamenti di carte che i giocatori esibiscono, infatti, i cortigiani si dispongono formando figure sempre nuove e diverse, e cioè, come si legge nel testo, «flogen [...] den Bildern nach»,³⁵ muovendosi in modo coreutico, letteralmente danzando al ritmo scandito dalle carte. Lo scopo di questo movimento sembra consistere nell'indovinare quali tra le innumerevoli combinazioni possibili possano risultare particolarmente armoniose, quali tra esse siano effettivamente piacevoli e rappresentabili. Il gioco appena descritto arriva così a coinvolgere l'intera corte, di cui si evi-

³⁴ Novalis, *Ofterdingen*, cit., p. 292s.

³⁵ *Ivi*, p. 293.



denza la viva partecipazione a più riprese, come se dalla coppia regale si sprigionasse un campo magnetico.³⁶

L'immagine non è scelta a caso. Tutto fa pensare, infatti, che Novalis durante la stesura di queste pagine abbia pensato al fenomeno delle cosiddette figure di Chladni.³⁷ Si tratta, com'è noto, di immagini prodotte dal movimento di granelli di sabbia disposti su di una lastra metallica in vibrazione, la cui forma cambia regolarmente a seconda delle proprietà della lastra stessa e della frequenza delle vibrazioni a cui è sottoposta, di solito per mezzo di un archetto di violino. La sintonia che viene a crearsi tra i movimenti astrali e ciò che avviene sul tavolo da gioco ricorda dunque molto da vicino questo fenomeno. Provocate dall'effetto di onde sonore, le immagini di Chladni sembrano, a chi le osserva, emanazioni dirette dell'elemento musicale, prodotti di una peculiare simpatia cosmica che lega misteriosamente i diversi piani dell'esistente tra loro. Ed è per questo che Novalis fa svolgere il gioco al suono di una musica profonda ed emozionante («tief bewegende Musik») che procede secondo il principio della va-

³⁶ Gli studi di Novalis sui fenomeni elettrici, in particolare sui processi galvanici e magnetici, sono noti, così come è noto, almeno nelle sue linee generali, lo sfruttamento mirato di tali cognizioni nella favola di Klingsohr. Per una approfondita ricognizione e disamina delle principali teorie sull'elettricità in epoca romantica si rimanda alla monografia di Stefano Poggi, *Il genio e l'unità della natura. La scienza della Germania romantica (1790-1830)*, il Mulino, Bologna 2000. Per quanto riguarda il testo in questione, si vedano Walter D. Wetzels, *Klingsobrs Märchen als Science Fiction*, in «Monatshefte für den deutschen Unterricht», LXV (1973), pp. 167-175; Hans Esselborn, *Poetisierte Physik Romantische Mythologie in Klingsobrs Märchen*, in «Aurora», XLVII (1987), pp. 137-158.

³⁷ Una testimonianza precisa della conoscenza da parte di Novalis degli studi di acustica ed elettrostatica di Ernst Florens Friedrich Chladni è data dall'appunto intitolato «PHYS[IK] UND GRAMM[ATIK]» dello *Allgemeines Brouillon*, in cui si descrive minuziosamente il procedimento che permette di ottenere figure da onde sonore: «[...] Figurirte Schallbewegungen wie Buchstaben. [...] Farbenbilder sind Lichtfiguren. Der Lichtstrahl ist der streichende Fiedelbogen. Was vertritt wohl hier die Stelle des Sandes? [...] Man (zwingt) eigentlich den Schall sich selbst abzudrucken – zu chiffriren – auf eine Kupfertafel zu bringen». Novalis, *Das Allgemeine Brouillon*, in *Schriften*, cit., vol. 3, p. 305. Non è dunque un caso se il giardino descritto all'inizio della fiaba possedeva tutte le caratteristiche di una lastra di metallo coperta di minerali preziosi e figure di cristallo, se le ancelle poi strofinano Freya che, caricata così di energia elettrostatica, al contatto con l'eroe Ferro (altro nome parlante) può sprigionare luce ed energia. Novalis, *Ofterdingen*, cit., p. 291.



riazione musicale: «Die Musik wechselte, wie die Bilder auf dem Tische, unaufhörlich, und so wunderlich und hart auch die Übergänge nicht selten waren, so schien doch nur ein einfaches Thema das Ganze zu verbinden».³⁸

Se il gioco in questione si svolge all'interno di una corte astrale, le figure prodotte dalla danza dei cortigiani, a loro volta, altro non saranno che costellazioni, le quali dalla notte dei tempi scandiscono il tempo e lo spazio degli uomini. Anche per questo motivo la danza rappresenta un momento fondamentale del mito narrato. Se il libro della natura è composto da cifre (*topos* assai diffuso nella letteratura primoromantica), sarà il senso poetico a permettere di coglierne il senso e di decifrare i simboli che esse rappresentano, ma non in modo empirico, bensì intuitivo (*anschaulich*), cioè per mezzo dell'intuizione puramente ritmica e visuale dello spazio propria di un *tableau vivant*. Nella sincronia delle diverse componenti di questo *tableau* si esprime dunque una potente sinestesia. Dal gioco delle carte si passa, senza soluzione di continuità, al movimento e, dal movimento, alla musica senza che sia esplicitata dal narratore alcuna connessione o nesso di tipo causale tra gli eventi. Tutto avviene semplicemente nello stesso tempo, è bene ripeterlo, per emanazione.³⁹

Così anche la parte successiva del *Märchen*, ambientata nel mondo degli uomini, è soltanto giustapposta al preambolo iperuranico appena descritto – solo nel finale le due dimensioni troveranno uno spazio narrativo comune. Dal mondo dell'aristocrazia celeste si scende in modo piuttosto brusco nel mondo ristretto della famiglia di Eros e Favola. Anche questa parte risulta allegoricamente connotata e densi sono i riferimenti e le continuità rispetto a ciò che precede nel romanzo.⁴⁰ La gestualità fissa dei personaggi fa pensare

³⁸ Novalis, *Ofterdingen*, cit., p. 293. Il concetto classico di variazione implica una riproposizione modificata e in foggia sempre diversa di una stessa idea musicale.

³⁹ Cfr. nella citazione fornita poc'anzi le espressioni «Zugleich ließ sich [...]»; «bald langsam [...] bald schnell». All'immagine del *tableau* originato «dalla non mediata compresenza di immagini eterogenee» ricorre lo stesso Zagari, *op. cit.*, p. 194ss.

⁴⁰ Non a caso la struttura della famiglia di Eros e Favola presenta alcune similarità importanti con la famiglia dello stesso Heinrich. Il motivo della prodigiosa crescita del bambino è anticipato nel sogno del padre (cap. 1), quello della sua divinità nel finale della cosiddetta fiaba di Atlantide (cap. 3), cfr. Novalis, *Ofterdingen*, cit., pp. 202 e 227.



inevitabilmente a una sacra conversazione pittorica, cioè a una forma di rappresentazione visuale in cui l'interazione simbolica tra le varie componenti si articola attraverso un ritmo ben definito di spazi, proporzioni e gesti predeterminati. Agli estremi di questa conversazione stanno Favola, incarnazione del principio poetico del *Märchen*, e lo Scrivano, che impersona invece l'intelletto freddo e calcolatore. In mezzo si trova Sofia, nume tutelare e insieme sacerdotessa della sapienza, la quale intrattiene un rapporto asimmetrico con i due personaggi, poiché predilige la piccola Favola, a cui è legata da un rapporto profondo.⁴¹

Favola è però anche il vero elemento propulsore dell'intera narrazione, la cui funzione è quella di collegare tra loro i diversi piani di realtà, svolgendo un ruolo paragonabile a quello ricoperto dal dio Ermes nell'antica mitologia. È lei a collegare il mondo intermedio degli uomini con il mondo infero e con quello astrale, tenendo testa alla Sfinge e alle Parche; è lei ad ammansire il fratello Eros al suono della sua lira; è ancora lei a risvegliare il padre per mezzo di una catena galvanica, a raccogliere i residui della combustione di sua madre e, attraverso di essi e con l'aiuto di Zinco, Tormalino e Oro, a suscitare la reazione elettrica capace di risvegliare il vecchio Atlante, contribuendo così a risollevarne le sorti del mondo; è infine sempre lei che, tramite un'altra catena galvanica, dissolve il campo magnetico che tiene prigioniera la bella Freya, permettendo così a Eros di svegliarla attraverso il suo bacio. Questa funzione, per così dire 'mercuriale', di Favola, può dunque essere considerata un'ulteriore elemento a suffragio dell'ipotesi di partenza del presente lavoro: se, come sostenuto in precedenza, la dinamica del *Märchen* è intrinsecamente ludica, ludico sarà allora anche il principio poetico sotteso a questi continui 'salti' tra dimensioni opposte, tra il basso e l'alto, tra il realistico e il fantastico, tra favola e fisica. Favola funge dunque da ponte e da elemento di sutura tra i vari mondi, conduce i dialoghi più difficili e stringe le relazioni più importanti. Dovunque vada e qualun-

⁴¹ È «Sophiens Pate», Novalis, *Ofterdingen*, cit., p. 310, come logico, del resto, se la dimensione della fiaba coincide con quella del gioco e dell'infanzia. Favola riesce ad attingere con più facilità alla verità contenuta nell'acqua pura del calice magico custodito da Sofia e quindi ad avere sempre la meglio sul suo antagonista.



que cosa faccia, incontra un mondo mobile e cangiante, i cui elementi variano e si ricompongono proprio come se fossero anch'essi coinvolti nel gioco iniziale di Arturo.

Questo vale anche per gli altri personaggi. Sulla strada che conduce Eros e Ginnistan nel «romantisches Land», si osserva come «die schönsten Farben waren in den glücklichsten Mischungen» e, poco più in là, come cielo e terra si fondano «in süße Musik zusammen».⁴² La via che porta all'età dell'oro passa quindi attraverso una musica misteriosa, capace di ridisporre e ridefinire gli oggetti che ne vengono toccati. Non si sa chi sia l'artefice di questa musica, ma è ancora una volta lei, Favola, che con il suo lavoro metaforico di tessitura ricomponne infine ogni cosa in un'unità più alta:

Ich spinne eure Fäden
In Einen Faden ein;
Aus ist die Zeit der Fehden
Ein Leben sollt' ihr sein.⁴³

La funzione che qui Favola si attribuisce – in quanto incarnazione del principio poetico del *Märchen*, non dimentichiamolo – è quella di poetizzare i contrasti, ricucendo le fratture e canalizzando le dinamiche oppositive in un'unica armonia universale. La stessa funzione che, come già scritto in precedenza, nel finale del brano viene attribuita agli scacchi. Quest'allegoria aiuta quindi a comprendere meglio il significato profondo che il fiabesco assume nel sistema poetologico romantico, il cui compito precipuo è quello di dare una forma alle passioni e alla fantasia e di fornire una struttura al rapporto che lega l'uomo alla trascendenza e al mondo dell'immaginario.

Occorre però prevenire un fraintendimento. Il percorso del personaggio di Favola non si risolve affatto in un'esperienza puramente passiva, perché si rivela essere una vera e propria 'attività strutturalista', nel significato dato al termine da Roland Barthes, e cioè stretta-

⁴² Novalis, *Ofterdingen*, cit., pp. 299 e 300.

⁴³ *Ivi*, p. 302.



mente imparentato con le operazioni tipiche di «ritaglio» e «coordinamento» di cui ci si serve per conferire un ordine (giocoforza arbitrario) ai frammenti mobili della realtà.⁴⁴ Da ciò il carattere giocoso del *Märchen*. Il ruolo di Favola è quello di tessere la trama che scandisce il ritmo del *récit* e, nel farlo, intesse rapporti che coinvolgono non solo i vari personaggi, ma anche i mondi simbolici che essi rappresentano. Protagonista della narrazione e nello stesso tempo incarnazione del principio che la rende possibile, Favola è dunque anche il vero tramite metanarrativo tra il piano dell'intreccio, intradiegetico, e quello del discorso, extradiegetico.

Ciò significa che, per Novalis, il favoleggiare rappresenta un gioco molto serio. Finalizzata alla costruzione di universi di senso in un mondo precario e continuamente sottoposto alla contingenza e al rischio (le mille insidie tese dallo Scrivano ne sono la controprova), tale attività rappresenta e porta avanti un sapere libero e consono alla dimensione poetica, organo privilegiato della «fröhliche Wissenschaft»,⁴⁵ così come la intendono i primoromantici. Per questo, sullo sfondo di un continuo e progressivo divenire, Favola è l'unica in grado di riaggregare i saperi più disparati, ed essa va avanti nella sua opera di tessitura, armonizzazione e riaggregazione di elementi eterogenei, per garantire, usando una fortunata metafora blumenberghiana, la 'leggibilità del mondo'. Se la tanto agognata riconquista dell'età dell'oro sembra possibile solo attraverso il recupero della genialità legata all'infanzia dell'uomo, essa potrà avvenire, nel romanzo, soltanto tramite il ripristino di uno spazio per il gioco e per la fantasia. Ed è proprio questo il motivo per cui la fiaba nella *Kunstperiode* tedesca si avvale essenzialmente di un'arte combinatoria di temi e figure che vuol essere *mathesis* e insieme *ludus universalis* – una «fröhliche Wissenschaft», per l'appunto.

E qui torniamo all'immagine iniziale dei doni recati in omaggio durante le nozze mistiche, che di una tale riconquista sono la cele-

⁴⁴ Roland Barthes, *L'attività strutturalista*, in *Saggi critici*, trad. di Lidia Lonzi, Einaudi, Torino 1966, pp. 245-250, qui p. 247.

⁴⁵ Intesa nel senso specifico dato da Friedrich Schlegel a questa locuzione all'interno della sua «*Idylle über den Müßiggang*» nella *Lucinde*, in *Kritische Friedrich-Schlegel-Ausgabe*, a cura di Hans Eichner, Schöningh, München *et al.* 1962, vol. 5, p. 25.



brazione. In quel mentre, come già notato da Max Diez, si celebra l'abbandono della dimensione della *Sehnsucht*, figlia della saggezza e del caso (cioè di Sofia e di Arturo), a beneficio della pace, dell'amore e del mito (Freya, Eros e Favola).⁴⁶ Riducendo l'apoteosi finale ai suoi minimi termini si tratta, in buona sostanza, di un passaggio di consegne dallo spirito maschile, verticale e paterno, a quello femminile, orizzontale e materno condotto in forma rituale. E se è proprio il personaggio di Perseo a recare ai nuovi sovrani la scacchiera in dono simbolico, questo avviene di certo perché, come è già stato notato, il suo nome allude all'origine persiana degli scacchi.⁴⁷ Del resto, l'Oriente rappresenta la terra del mito e dei sogni, punto d'origine e insieme d'arrivo dei moti celesti delle costellazioni, il che lo rende, per così dire, il nuovo nord geografico nel planisfero romantico. Così la «Spindel», il fuso offerto in dono a Favola e recato da Perseo assieme agli scacchi, ha sì una funzione simbolica chiaramente interpretabile alla luce di quanto è stato sin qui detto,⁴⁸ ma può anche ricordare quella dell'ago di una bussola. La riconquista dell'età dell'oro coincide quindi con il trionfo di Favola sui suoi nemici, il che comprende a sua volta una profonda riflessione sulla natura della fiaba e sulla sua capacità di riorientare e ridefinire i confini dell'esperienza. A questo punto dovrebbe essere chiaro perché la concezione del gioco preromantica rappresenti un tassello fondamentale per una piena comprensione di tale riflessione e, di conseguenza, dell'intero romanzo. È noto infatti che, nelle intenzioni di Novalis, il *Märchen* di Klingsohr avrebbe dovuto anticipare la conclusione progettata, e mai portata a termine, del suo *Heinrich von Ofterdingen*.

⁴⁶ Cfr. Max Diez, *op. cit.*, p. 500. La complementarità tra le figure di Sofia e Arturo, entrambe contraddistinte dal ministero di un rituale, è spesso sfuggita alla critica. Non è un caso se in una nota preparatoria si trovi la conferma che «Sofie ist Arcturs Frau». Novalis, *Paralipomena [Studien zu Klingsohrs Märchen]*, in *Schriften*, cit., vol. 1, p. 338.

⁴⁷ Cfr. Novalis, *Werke, Tagebücher und Briefe Friedrich von Hardenbergs. Kommentar und Register zu den Bänden I und II*, vol. 3, a cura di Hans Jürgen Balmes, Hanser, München 2002², p. 177.

⁴⁸ Favola deve «erfreuen», rallegrare, e «aus [ihr] selbst [...] uns einen goldnen unzerreißlichen Faden spinnen», in Novalis, *Ofterdingen*, cit., p. 314.