

**“CHIAMAVI IL CIELO E INTORNO VI SI GIRA, MOSTRANDOVI LE SUE  
BELLEZZE ETTERNE, E L’OCCHIO VOSTRO PUR A TERRA MIRA”  
LA BELLEZZA NELL’OPERA DI DANTE**

Domenica, 18 agosto 2002, ore 15.30

Relatori:

Anna Maria Chiavacci, professore Ordinario di Filologia e Critica Dantesca all’Università degli Studi di Siena; Giuseppe Mazzotta, docente di Lingua e Letteratura Italiana presso l’Università di Yale.

Moderatore:

Roberto Vignali

Giuseppe Mazzotta: Nel *Corpus critico* della *Divina Commedia* manca un’investigazione esistenziale di ciò che chiasmo *Theologia ludens*. La ragione di questa lacuna è da ritrovare nella comune percezione di Dante come austero moralista, come poeta di umori severi che subordina i piaceri che il gioco comporta alla maestà dei valori morali. Tale percezione s’intende, non è erranea. La condanna dei falsificatori di persone e di parole, dei mimi ed attori nell’Inferno rassomiglia all’attacco sferrato da apologeti cristiani come Cipriano, Tertulliano e Giovanni di Salisbury, o anche quello di sant’Agostino contro i *ludi circenses* dove la morte diventa spettacolo.

Il rigorismo degli apologeti viene, però, temperato da una tradizione che parte dai Vittorini e giunge a San Tommaso. Le arti dello spettacolo, dirà Ugo di San Vittore – che riassumono testi, ludi agonici, esercizi atletici, corse podistiche, canti, processioni civili, musica e danza – possiedono una loro dignità morale. San Tommaso da parte sua – sulla traccia dell’*Etica* di Aristotele – conferisce al gioco e all’*eutrapelia* (termine che comprende piaceri di conversazioni e disposizione giocosa) una funzione terapeutica, necessario interludio o provvisorio diletto che dia sollievo alle tensioni spirituali. Nella *Divina Commedia* si trova l’intera gamma di queste posizioni classiche qui accennate, e, in effetti, Dante si ispira ad esse ma va al di là. Egli rivaluta le intuizioni di gioco espresse dai giullari, dai poeti giocosi con i loro temi goliardici della taverna. Ma non è da supporre che al pensiero del gioco segua una fuga nel frivolo. Al contrario, la fruizione dantesca del mondo *sub specie ludi* scaturisce dalla convinzione che il gioco è sovrana attività che meglio disoculta l’essenza profonda della divinità. Le metafore e il lessico del gioco appaiono con alta frequenza in tutto il testo dantesco, viva traccia dell’*eutrapelia* e dei suoi limiti morali si ritrova, per esempio, nel *Limbo* che è il *locus* della sapienza classica, dove Dante si imbatte nella “bella scola” dei poeti pagani. Con calcolata simmetria – nei canti XV e XVI delle tre cantiche - sono intessute le metafore ludiche, dalla scena in cui incontra Brunetto Latini.

L'attività ludica di Dio emerge esplicitamente nel sedicesimo canto del *Purgatorio* dove Marco Lombardo spiega - contro ogni teoria deterministica- prima di tutto le ragioni della libertà umana e l'origine del male che non va attribuita all'influenza degli astri. Al momento della creazione, Marco dice, l'anima esce dalla mano di Dio come una fanciulla che è poi fuorviata da falsi piaceri:

esce di mano a lui che la vagheggia  
prima che sia, a guisa di fanciulla  
che piangendo e ridendo pargoleggia,  
l'anima semplicetta che sa nulla  
salvo che, mossa da lieto fattore  
volentieri torna a ciò che la trastulla  
(Purg. XVI, 85-90)

Questo quadro idillico della creazione dell'anima, più precisamente l'armoniosa innocenza che lega creatore e creatura rappresenta in miniatura la *theologia ludens* – l'idea di Dio come *ludimagister* che attende, ed è il senso autentico della redenzione, che l'anima torni a casa, come una fanciulla nel fare della sera, per giocare con Dio. Il ritorno dell'anima a Dio allude al platonico *reditus animae*, ma il pensiero del gioco come elemento vitale della divinità implica alcune questioni storiche e teologiche su cui brevemente mi soffermerò.

In termini storici, la metafora ludica ha origini mitiche e platoniche, mentre le componenti bibliche sono meno evidenti ma non meno importanti. Il mito della festa degli dei è un filone della teologia del gioco. E benché la festa sia un'esperienza radicalmente cristiana c'è poco gioco e quasi niente riso nella Bibbia. Veniva spesso ripetuto nel Medioevo l'aneddoto di un teologo, Petrus Cantor, che ruminava se Cristo avesse mai riso. Ma non mancano nella normativa biblica resoconti di occasionali danze, canti e feste di popolo. E almeno due brani biblici sono il terreno su cui germoglia l'idea cristiana della *Theologia ludens*. Il primo si ritrova nei *Proverbi* (8, 27-31) “Quando egli creò i cieli, io ero con lui.... Quando egli segnò i confini della terra, io gli ero a fianco come un bambino, ed ero quotidianamente il suo diletto, godendo sempre di fronte a lui”.

Il secondo, che ispirerà a Dante degli esempi umiltà nel decimo canto del *Purgatorio*, si ritrova, invece, nel secondo *Libro dei re* (6,5) dove si racconta di Davide davanti all'arca.

Questi due brani ripresi dai Padri della Chiesa, greci e latini, per giustificare la loro visione - che Dante abbraccia - della creazione come costruzione estetica, con la sapienza che gioca e danza. Tertulliano, che pur sente ripugnanza per gli spettacoli umani, proclama il principio

dei giochi di Dio; Gregorio Nazianzeno cristallizza le sue speculazioni estetico-teologiche allorché scrive che "il logos in alto gioca, movendo l'universo intero avanti e indietro a suo piacimento".

Un mistico di Clairvaux raffigura Gesù come un arlecchino o signore della danza.

In termini teologici la metafora ludica adombra la convinzione che la creazione non è un atto di necessità, ma affermazione di libertà. L'idea del *deus ludens* implica anche che il gioco è fondazione e finalità della vita. Si sa che Platone definisce l'uomo un giocattolo nelle mani di Dio. La definizione segnala che la nobiltà dell'uomo si evidenzia allorché l'uomo gioca. Ma questo non vuol dire che gli uomini siano delle marionette. Per Dante l'uomo non è semplicemente spettatore né giocattolo del divino gioco del Logos. L'attività ludica coinvolge il fare estetico degli uomini e le attività degli angeli e dei demoni.

Il luogo dove la gioia del gioco divino si esprime compiutamente è il *Paradiso* che è organizzato da metafore ludico-estetiche.

Qui si sente la musica delle sfere; la città di Dio è un giardino di delizie e a forma di anfiteatro; i beati cantano e danzano; l'universo ride; le stelle si corteggiano amorevolmente; i cieli ruotano ritmicamente attorno al creatore. Queste attività giocose comunicano la beatitudine delle anime. Esse marciano anche le dimensioni della bellezza estetica, che è il principio della rappresentazione dantesca del Paradiso – della sua forma e del suo ordine – due termini traducibili come bellezza.

Poiché nel medioevo non si trovano discussioni teoriche sull'autonomia della bellezza è stato spesso ripetuto che questo periodo storico non ha prodotto una genuina trattazione estetica. Ma è chiaro ormai che in nessuna epoca storica il pensiero teologico è stato maggiormente permeato dall'estetica quanto il medioevo.

L'universo è una costruzione estetica eseguita con rigore matematico; la sua simmetria ed armoniosa relazione sono celebrate dal versetto del libro della *Sapienza*: "Omnia in mensura, in pondere, in numero fecisti"

Il pensiero politico di Dante rivendica la preminenza dell'*aisthesis* nel momento in cui rende visibile nello spazio della rappresentazione l'incantesimo della bellezza nell'*Inferno* e la bontà della bellezza – la *kalokagathia* – nel *Paradiso*. Ma se c'è un'etica della bellezza, l'estetica allora diventa suprema teoria dei valori. Poiché è la facoltà che trasforma le essenze in immagini, l'estetica è la concezione preliminare per ogni percezione del reale. Qui risiede in effetti l'origine della radicale sovversione che la bellezza ha il potere di operare. Come per effetto magico la bellezza trasforma le apparenze in abbaglianti apparizioni. Ai lettori della *Vita Nuova* non è il caso di ricordare il potere che ha l'immagine della bellissima Beatrice: può disorientare l'amante e dissolvere la solidità del reale.

Nella *Divina Commedia* Dante riaffronta questi corollari della bellezza. Nei canti XXI e XXII dell'*Inferno*, la commedia dei diavoli – o “nuovoludo” trasmette il loro comico giocare come grottesca mescolanza di orrore, riso e gioco, scandita dallo stile triviale dei *carmina potatoria* (Ah fiera compagnia! Ma ne la chiesa /coi santi, e in taverna coi bricconi”)

Dante rifiuta la profanità – e l'implicita abiezione morale – del *sermo yocosus* di cui i poeti Folgore, Cecco, e Dante stesso si erano serviti. Ma Dante intuisce anche che la metafora del gioco è legata all'esperienza dell'arte e delle manipolazioni dell'apparenza. Nel canto degli alchimisti e falsificatori (Inf. XXIX) incontra Griffolino che “parlando a gioco” promette di consegnare a Albergo da Siena l'arte del volare, di essere Dedalo. Griffolino è un *ludimagister* e il suo gioco incarna l'illusione-duplicazione e contraffazione dell'essere. Al pari degli attori sulla scena e degli ipocriti essi violano il principio di identità e la loro arte è artificio di sterile simulazione.

Nel canto XXIX del *Paradiso* – in simmetrica antitesi alla scena infernale – Dante affronta il potere delle apparenze nel derealizzare la consistenza del male. Dopo la interpretazione del modo di esistenza angelica, in cui Dante parla di “angelici ludi”, di “trionfo che lude” e degli angeli come “esistenze gioconde” che si dilettono nella danza attorno a Dio, “arte de circuire”, Beatrice sferra un attacco contro i falsi filosofi che amano le apparenze e i simulacri ma trascurano la verità che sta dietro ad essi.

In un certo senso, i peccatori fraudolenti percorrono lo stesso sentiero dei mistici (e i diavoli quello degli angeli), benché si muovano in direzioni contrarie. I mistici sono convinti che le immagini sono irreali e essi cercano, perciò, di perforare le immagini onde aver accesso alla visione immediata di Dio, che vuol dire che finiscono con l'essere accecati dalla luce. I peccatori fraudolenti, egualmente convinti che le immagini sono illusorie e che, in aggiunta, non c'è niente dietro di esse, si sprofondano in esse, le manipolano a volontà, e nei falsi bagliori della loro notte, attraverso le loro alchemiche simulazioni, essi svelano l'illusorietà della materia, solo per scoprire la resistenza della materia. Una cosa è certa: allorché i fraudolenti tentano di svuotare la solida costruzione del mondo, essi effettivamente intendono dissolvere le sostanze nel nulla. In breve, questi contraffattori sono la versione trecentesca degli esteti, le cui vaporose simulazioni distruggono l'ordine naturale del lavoro e della natura.

Come spesso succede in ogni discussione sulla *Divina Commedia*, cominciando a parlare di un problema si approda a quello opposto: la riflessione sulla problematica storica conduce alla pastorale (e viceversa), l'utopia all'esilio, l'etica all'estetica, il gioco al lavoro. Nei capovolgimenti metaforici dal gioco alla moralità del lavoro e della natura, sembra che il problema si sia perduto per via. Più precisamente: ho argomentato che l'estetica – la libertà, il diletto, il gioco – è l'attività di Dio; che è la fondazione dell'etica e della conoscenza; e che, paradossalmente, è nello sciogliersi del poema l'estetica è subordinata all'etica. Si è costretti, pare, all'inevitabile conclusione che laddove Dio gioca, l'uomo deve lavorare, e che una tragica lacerazione esiste tra Dio e l'uomo.

L'aporia che tale formulazione implica non blocca il discorso, perché Dante esplora possibili continuità tra i giochi di Dio e quelli degli uomini. Nel mondo della storia la virtù della cortesia, il cui raggio di significazione – dopo Cicerone, Quintiliano, i poeti Provenzali e Dante stesso – racchiude *urbanitas, curialitas, iocunditas, facetiae* ecc. è il valore centrale della vita della corte ideale. Nei canti XV e XVI di ciascuna cantica questa categoria politico-morale, che equivale all' *eutrapelia*, si è eclissata, ma l'impegno di Dante ai valori etici di Aristotile e San Tommaso resta costante. Affianco a questa virtù sociale-politica, l'esperienza del gioco è accessibile ai cristiani nella liturgia della Chiesa. Nella *Divina Commedia* è registrata un'altra, più fondamentale versione del gioco. La spiritualità francescana, la pratica dei *ioculatores domini*, come i francescani vengono chiamati, incarnano la teologia del gioco in atto. Il modello di questa teologia è Gesù stesso sulla via della crocifissione: il suo mantello romano e la corona di spine sono lo scherno alle insegne regali del mondo e del potere. Ma i francescani, i "frati della cornetta" come vuole una lunga tradizione che si snoda da Salimbene in poi sono i veri mimi del Signore della danza. La loro reputazione emana dalla leggenda di San Francesco stesso come giullare di Dio, formula che deriva dal suo modo di intuire e vivere l'essenza festosa di Dio. Nel canto XI del *Paradiso* Dante coglie pienamente lo spirito di questa poetica, francescana intuizione. La rappresentazione di San Francesco mette in evidenza, attraverso il suo mimare il Cristo, attraverso la parodie delle istituzioni della famiglia, del rito del matrimonio, delle cerimonie sociali, delle pratiche dell'amore cortese, dei valori mondani della ricchezza, dei vestitari ecc., la visione comica della letizia francescana. Essa è la visione – militante e profetica – dell'immaginazione religiosa capace di andare oltre i confini dei comuni valori.

La *Commedia* di Dante, che riassume lavoro e gioco, scaturisce da una visione propriamente esilica e utopica. Mai prima di Dante e mai dopo di lui la poesia ha giocato tale ruolo visionario nel racchiudere in sé le più contraddittorie esperienze della vita degli uomini. La *Divina Commedia* testimonia il crollo degli umani progetti, degli umani vincoli e dell'umana giustizia. Ma il poeta sa cosa la sua visione comica significa. Egli sa, attraverso le sue meditazioni sui sensi più diversi del gioco, che le umane tragedie non sono reali, non più reali, ad ogni modo, di quanto la notte sia reale per il mistico, che sa sempre che le tenebre non sono tenebre e che la notte non è la notte, ma sono l'ombra fugace della luce. Il gioco per Dante, per concludere, evoca la festa del pensiero attraverso cui gli uomini giocano ed incontrano il grande giocatore.

(La relazione di Anna Maria Chiavacci non è disponibile)