

PATRIMONIO CULTURALE NELL'ECOSISTEMA DIGITALE

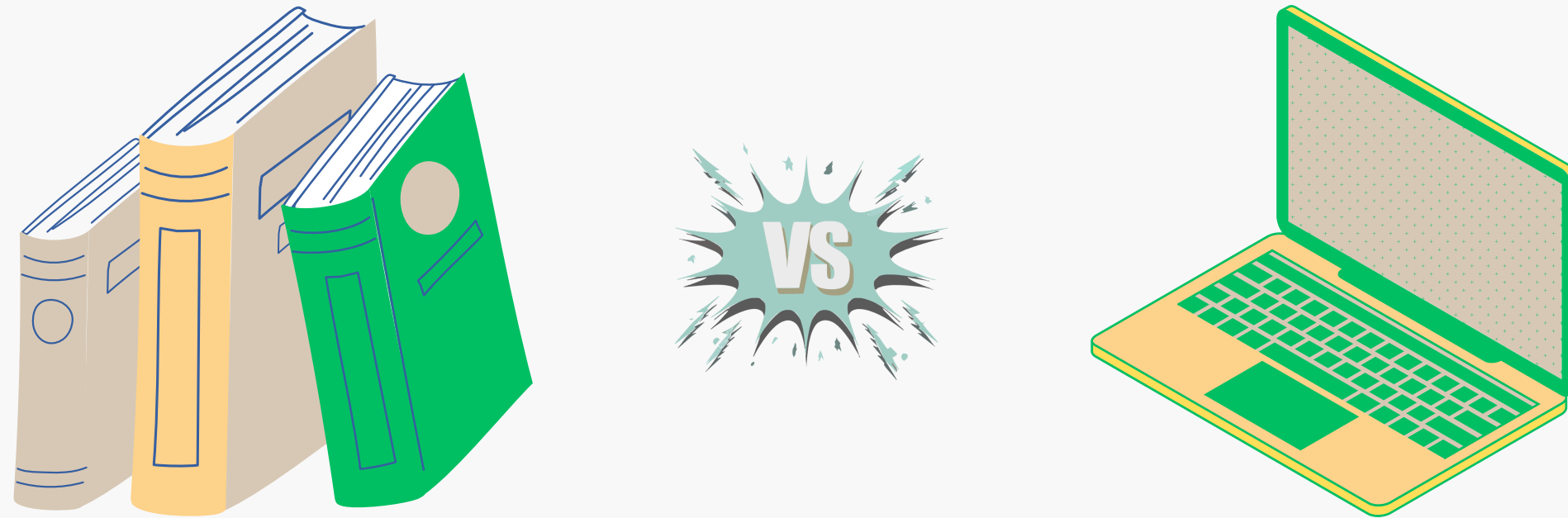
Leggere e interpretare il testo con strumenti informatici:

Il caso de *Il castello dei destini incrociati*

Enrica Bruno
Dottoranda, FICLIT Università di Bologna

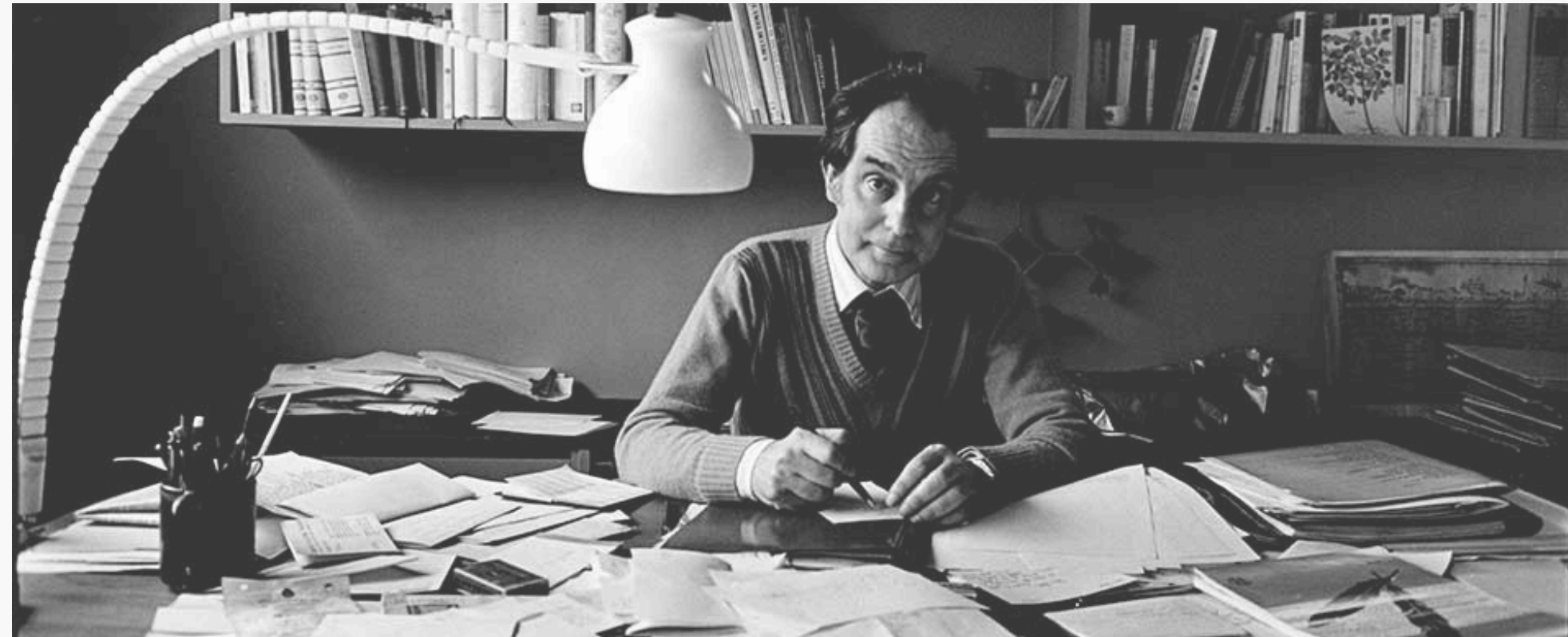
Corso di Informatica di Base, a.a. 2025/2026

Letteratura vs Informatica?



E se scrivere fosse già un procedimento logico e formale non così diverso da quello che usiamo per dialogare con il computer?

Lo scrittore come «macchina scrivente»



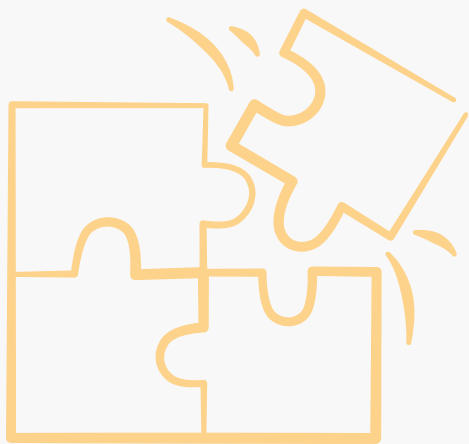
«I **cervelli elettronici**, se sono ancora lungi dal produrre tutte le funzioni d'un cervello umano, sono però già in grado di fornirci un **modello teorico** convincente **per i processi** più complessi della nostra memoria, delle nostre associazioni mentali, **della nostra immaginazione** e della nostra coscienza.» (*Cibernetica e fantasmi*, 1967)

«La **mente del poeta** e in qualche momento decisivo la mente dello scienziato funzionano secondo un **procedimento d'associazioni d'immagini** che è il sistema più veloce di collegare e scegliere tra le infinite forme del possibile e dell'impossibile. La **fantasia è una specie di macchina elettronica** che tiene conto di tutte le **combinazioni possibili** e sceglie quelle che rispondono a un fine, o che semplicemente sono le più interessanti, piacevoli, divertenti.» (*Lezioni americane*, "Visibilità", 1988)

Scrivere come «processo combinatorio»

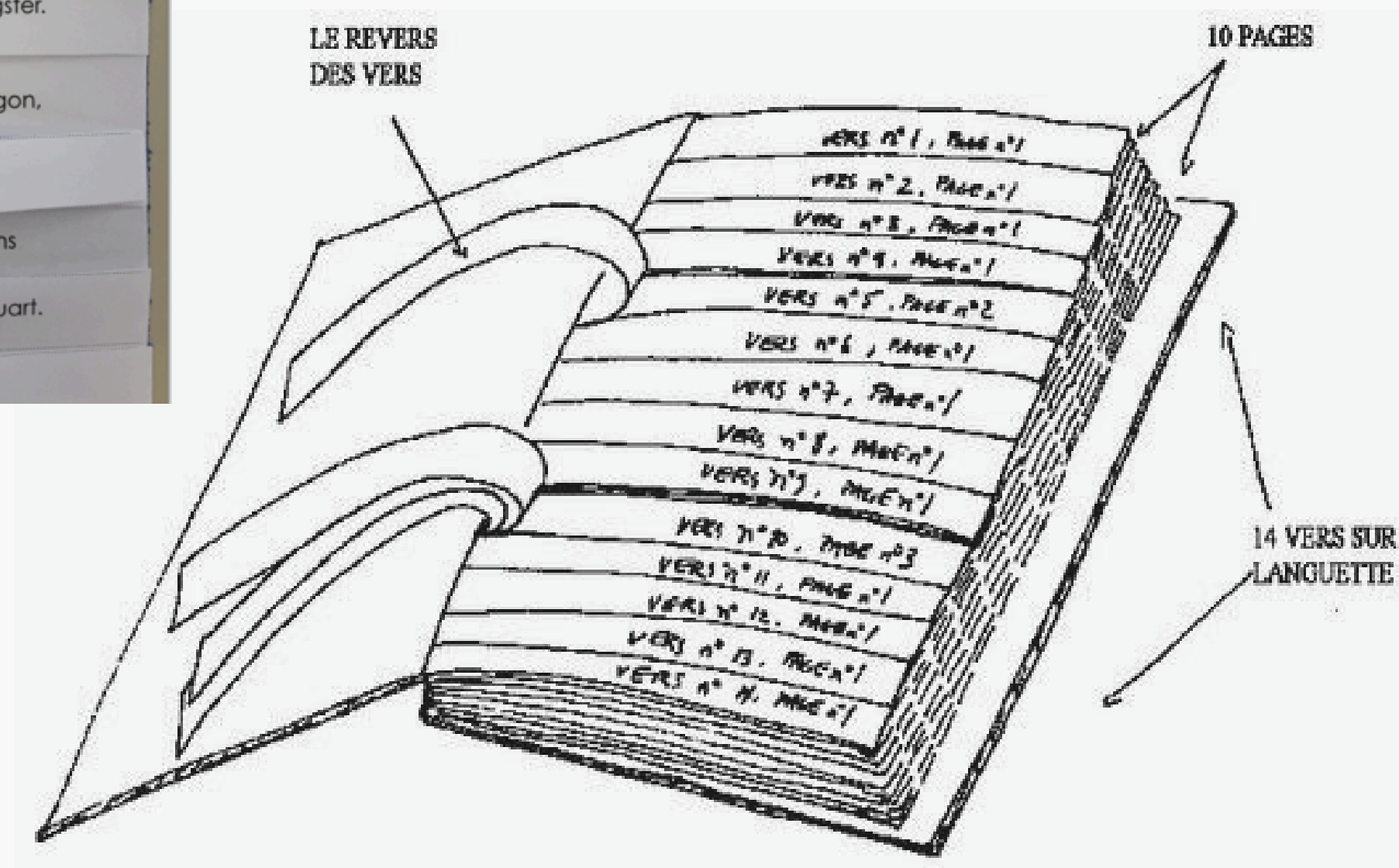
la Biblioteca è totale, e [...] i suoi scaffali registrano tutte le possibili combinazioni dei venticinque simboli ortografici (numero, anche se vastissimo, non infinito) cioè tutto ciò ch'è dato di esprimere, in tutte le lingue. (J. L. Borges, Finzioni, “La biblioteca di Babele”, 1944)

- La **letteratura** è una **combinazione** continua di **elementi già impliciti** nel linguaggio.
- La “combinatorietà” rimanda alla **struttura: un sistema di relazioni** tra elementi.
- È la **configurazione di queste relazioni** a generare **l'opera letteraria**.
- Le storie sono **insiemi di possibilità**: la narrazione realizzata è solo una delle molte **narrazioni possibili**.





Cent mille milliards de poèmes, R. Queneau - 1961





«TWO
HEADED»
SAMMY



RICHARD
«MAGIC
BODY»



AM SIR
«THE ALLIGATOR»

l'OuLiPo

*rats qui ont à construire le labyrinthe dont ils se proposent de sortir.
(ratti che si costruiscono il labirinto da cui si propongono di uscire)*

J. Lescure, Petite histoire de l'Oulipo, 1973

- L'OuLiPo nasce a Parigi nel **1960** per volontà di **F. Le Lionnais** (matematico) e **R. Queneau** (letterato).
- Il gruppo si propone di esplorare le potenzialità della scrittura letteraria applicando **costrizioni rigorose**.
- Queste costrizioni, **riprese** dalla tradizione o **inventate ex novo**, si fondano su **principi matematici e logici**.
- L'importanza non sta più nel testo ma nella **struttura**.



François Le Lionnais



Raymond Queneau



OuLiPo (*Ouvroir de Littérature Potentielle*)

<https://www.ouliipo.net>



OpLePo (*Opificio di Letteratura Potenziale*)

<https://www.oplepo.com>

I'OuLiPo

Una **contrainte** è la regola, il metodo, la **procedura** o la **struttura rigorosa** e chiaramente definibile che **genera ogni opera** che possa essere propriamente chiamata oulipiana. (Mathews e Brotchie, *Oulipo Compendium*, 1998)

1) Lipogramma: costrizione linguistica

Nel mezzo giusto dell'esister nostro
Mi colsi perso dentr'un bosco oscuro,
ché il diritto sentier più non fu mostro.

Ohi come l'esser desso è dire duro,
d'esto bosco sì fitto e folto e forte
che nel pensier tutt'oggi mi torturo.

.....

Io tosto lui: «Scrittore, io ti richeggio
Per quello Dio che tu non conoscesti,
perché non sie per me di brutto in peggio,

Il divino intreccio
S. Tonietto (2021)

2) Beule de neige: costrizione grafica

A
UN
PIU'
VERO
LAMPO,
REGOLA
POETICA
SOFTWARE
GENERANDO
CREATIVITA'
BIBLIOTECHE
INESAURIBILI,
COMBATTIMENTI,
TRASFORMAZIONI
OPLEPOTEAESCHE
INIMPRIGIONABILI,
TELEMATICOGENICHE,
INCOMPATIBILISSIME,
AUTOMATICOASSISTITE,

Palla di neve (H. Mathews)

Palla di neve è palla di
burro di R, Campagnoli

Palla di neve
H. Mathews (1991)

O
TU
CHE
BEVI
MANGI
COMPRI
CONSUMI
AMOREGGI
CANTICCHI
ARROSSISCI
STANCAMENTE
ENTUSIASMATO
SPECCHIANDOTI
SUPERUOMEGGI
GONFIANDOTI
VIRILMENTE
RICORDATI
ATTONITO
STOLIDA
BESTIA
TUTTO
NUDO
SEI
UN
H

3) Iconografia dei tarocchi: costrizione narrativa

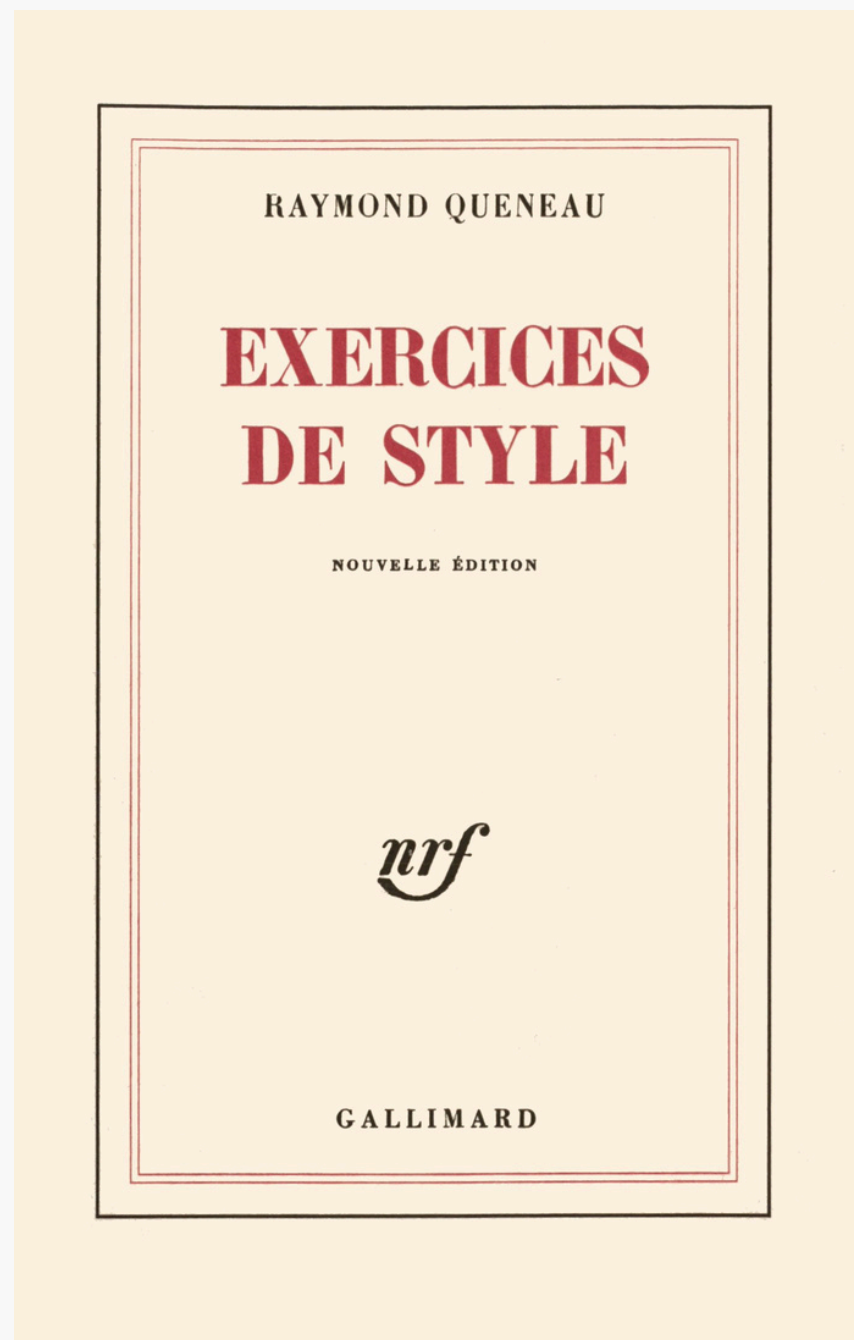
Storia dell'ingrato punito

Presentandosi a noi con la figura del *Cavaliere di Coppe* – un giovane roseo e biondo che sfoggiava un mantello raggiante di ricami a forma di sole, e offriva con la mano protesa un dono come quelli dei Re Magi – il nostro commensale voleva probabilmente informarci della sua condizione facoltosa, della sua inclinazione al lusso e alla prodigalità, e pure – col mostrarsi a cavallo – d'un suo spirito d'avventura, sia pur mosso – giudicai io, osservando tutti quei ricami fin sulla gualdrappa del destriero – più dal desiderio d'apparire che da una vera vocazione cavalleresca.

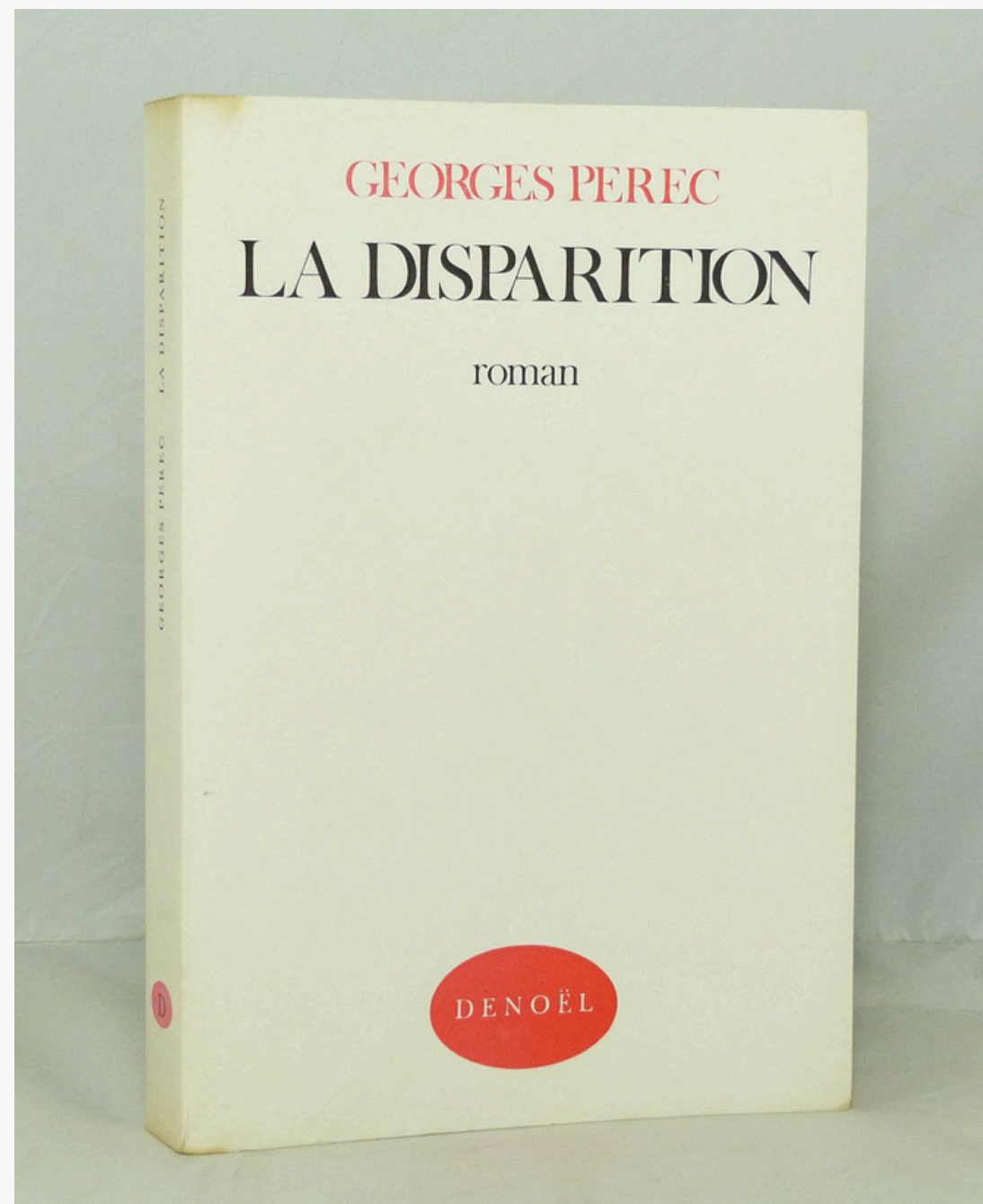
Il bel giovane fece un gesto come per richiedere tutta la nostra attenzione e cominciò il suo muto racconto disponendo tre carte in fila sul tavolo: il *Re di Denari*, il *Dieci di Denari* e il *Nove di Bastoni*. L'espressione luttuosa con cui aveva deposto la prima di queste tre carte, e quella gioiosa con cui mostrò la carta seguente, parevano volerci far comprendere che, suo padre essendo venuto a morte, – il *Re di Denari* rappresentava un personaggio leggermente più anziano degli altri e dall'aspetto posato e prospero, – egli era entrato in possesso d'una cospicua eredità e subito s'era messo in viaggio. Quest'ultima proposizione la deducemmo dal movimento del braccio nel buttare la carta del *Nove di Bastoni*, la quale – con l'intrico di rami protesi su una rada vegetazione di foglie e fiorellini selvatici – ci ricordava il bosco che avevamo or è poco attraversato. (Anzi, a chi scrutasse la carta con occhio più acuto, il segmento verticale che incrocia gli altri legni obliqui suggeriva appunto l'idea della strada che penetra nel folto della foresta.)



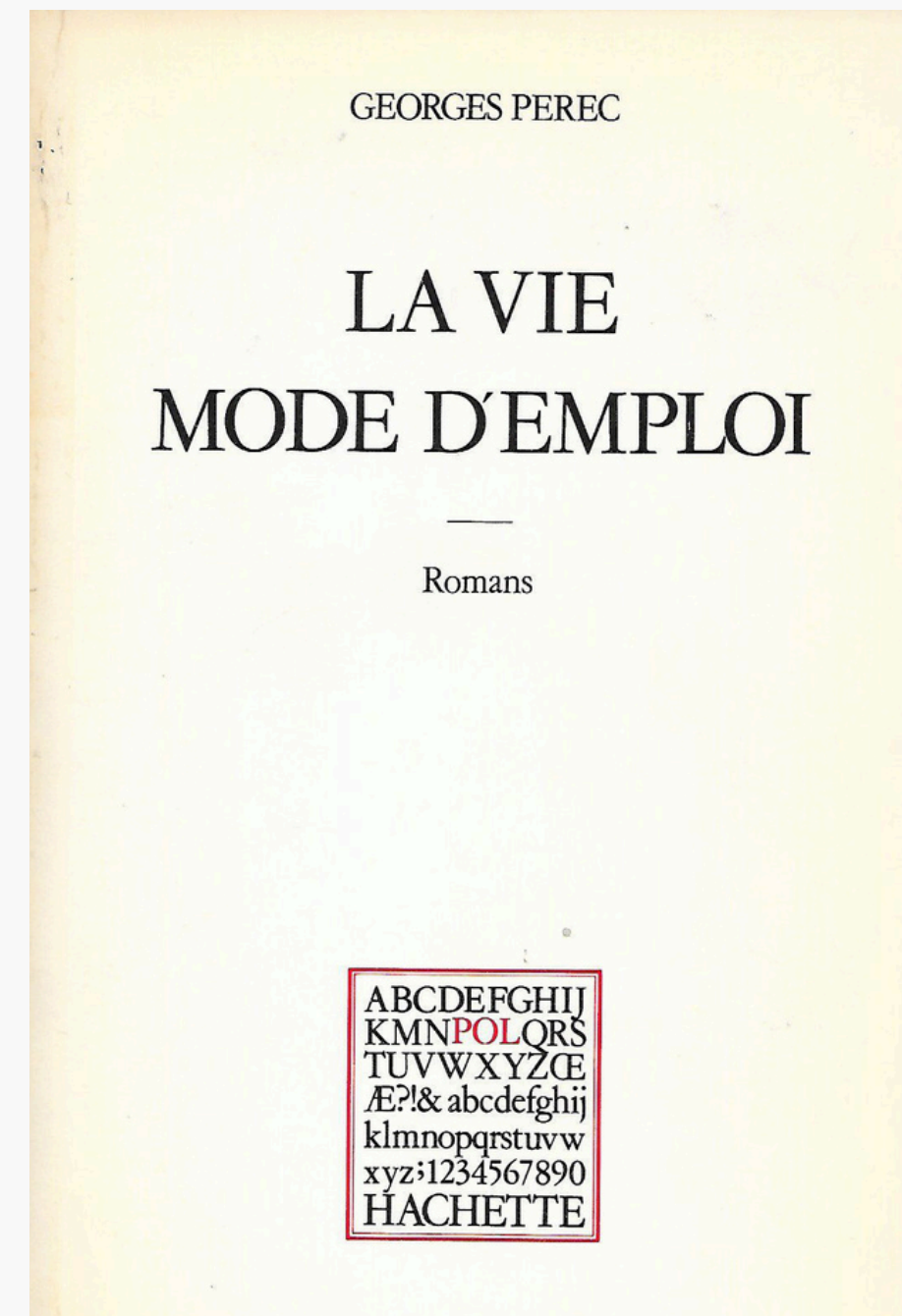
Il castello dei destini incrociati
I. Calvino (1973)



Exercices de style, R. Queneau - 1947
Esercizi di stile - 1983 (trad. it. U. Eco)



La Disparition, G. Perec - 1969
La scomparsa - 1995 (trad. it. P. Falchetta)



La vie mode d'emploi, G. Perec - 1978
La vita istruzioni per l'uso - 2025 (trad. it. D. S. Estense)

Calvino e il periodo parigino: l'ingresso nell'OuLiPo

A parere di Pietro Citati, intorno ai quarant'anni, «Calvino [...] cominciò a guardare con i suoi grandi occhi, improvvisamente perduti e malinconici, dentro se stesso». All'amore per la linea retta e per la precisione geometrica si sostituì l'interesse spasmodico per «tutto ciò che è infinito, multiforme, spezzato, discontinuo, intrecciato, impensato.». (S. Perrella, Calvino, 1999)

- Calvino si trasferisce a Parigi nel **1967** e segue il **dibattito culturale francese** (Barthes, Greimas, Lévi-Strauss).
- Nei due verbali* dell'OuLiPo è documentato il momento in cui Calvino entra in contatto con il gruppo:
 - **8 novembre del 1972**: «Notre **invité d'honneur** sera probablement Italo CALVINO»;
 - **14 febbraio del 1973**: «Calvino, Matthews: **membres étrangers** à l'unanimité».
- Consolida l'idea di letteratura come **gioco combinatorio** e dell'**uso consapevole** delle **regole** per la scrittura letteraria.
- «**œuvres oulipiennes**»: *Il castello dei destini incrociati* (1973), *Piccolo Sillabario Illustrato* (1978), *Se una notte d'inverno un viaggiatore* (1979).

*I primi quaranta verbali sono attualmente consultabili in *Genèse de l'Oulipo. 1960-1963*, J. Bens. I verbali dal 1964 ad oggi sono consultabili presso gli *Archives de l'Oulipo* (Bibliothèque Nationale de France) e custoditi presso la Bibliothèque de l'Arsenal.

Il castello dei destini incrociati

«L'idea di adoperare i tarocchi come una **macchina narrativa combinatoria** mi è venuta da **Paolo Fabbri** che, in un «Seminario internazionale sulle strutture del racconto» del luglio 1968 a Urbino, tenne una relazione su *Il racconto della cartomanzia e il linguaggio degli emblemi*»

«Ho cominciato con i **tarocchi di Marsiglia**, cercando di disporli in modo che si presentassero come scene successive d'un racconto pittografico. Quando le carte affiancate a caso mi davano una storia in cui riconoscevo un senso, mi mettevo a scriverla»

(Nota in *Il castello dei destini incrociati*, Calvino, 1973)



- L'opera è articolata in due raccolte: *Il castello* e *La Taverna*.
- *La Taverna* è concepita per prima, nel 1968.
- La sfida è adoperare i tarocchi come “macchine narrative” e topoi del racconto.
- Il primo tentativo non funziona: la struttura combinatoria non regge.



Il castello dei destini incrociati

«non riuscivo a disporre le carte in un ordine che contenesse e comandasse la pluralità dei racconti; **cambiavo continuamente le regole del gioco**, la struttura generale, le soluzioni narrative»

«Stavo per arrendermi quando l'editore Franco Maria Ricci m'invitò a scrivere un testo per il volume sui **tarocchi viscontei**. [...] Il riferimento che mi veniva spontaneo era l'**Orlando Furioso**»

(Nota in *Il castello dei destini incrociati*, Calvino, 1973)



- L'impresa viene ripresa nel 1969.
- Calvino è invitato a scrivere un testo per il volume *Il mazzo visconteo di Bergamo e New York*.
- I tarocchi in questione sono quelli del *Pierpont-Morgan Bergamo*.
- Il nuovo mazzo di tarocchi rimanda al mondo epico-cavalleresco.



Il castello dei destini incrociati



Il castello dei destini incrociati, I. Calvino - 1973





Il castello dei destini incrociati

Quali sono le costrizioni sottese a *Il castello dei destini incrociati*?

- **Lipofonia:**

«Deciso a rompere quel che credevo un torpore delle lingue dopo le fatiche del viaggio, feci per sbottare in un'esclamazione clamorosa come: «Buon pro!» «Alla buon'ora!» «Qual buon vento!»: ma **dalla mia bocca non uscì alcun suono**. Il tambureggiare dei cucchiari e l'acciottolìo di coppe e stoviglie bastavano a convincermi che non ero diventato sordo: **non mi restava che supporre d'essere muto**. Me lo confermarono i commensali, muovendo anch'essi le labbra in silenzio con aria graziosamente rassegnata: **era chiaro che la traversata del bosco era costata a ciascuno di noi la perdita della favella.**»

- **Iconografia dei tarocchi:**

«A quel punto, sulla tavola appena sparecchiata, colui che pareva essere il castellano posò **un mazzo di carte da gioco**. [...] Uno dei commensali tirò a sé le carte sparse, lasciando sgombra una larga parte del tavolo; ma non le radunò in mazzo né le mescolò; **prese una carta e la posò davanti a sé**. Tutti notammo la somiglianza tra il suo viso e quello della figura, e ci parve di capire che con quella carta egli voleva dire «io» e che **s'accingeva a raccontare la sua storia.**»

- **Quadrato magico:**

Dalla Nota: «Provai subito a comporre con i tarocchi viscontei **sequenze** ispirate all'Orlando Furioso; mi fu facile così costruire l'incrocio centrale dei racconti del mio **«quadrato magico»**»

Storia dell'ingrato punito

Presentandosi a noi con la figura del Cavaliere di Coppe [...] il **nostro commensale** voleva probabilmente informarci della sua condizione facoltosa, della sua inclinazione al lusso e alla prodigalità, e pure – col mostrarsi a cavallo – d'un suo spirito d'avventura, sia pur mosso – giudicai io, osservando tutti quei ricami fin sulla gualdrappa del destriero – più dal desiderio d'apparire che da una vera vocazione cavalleresca.

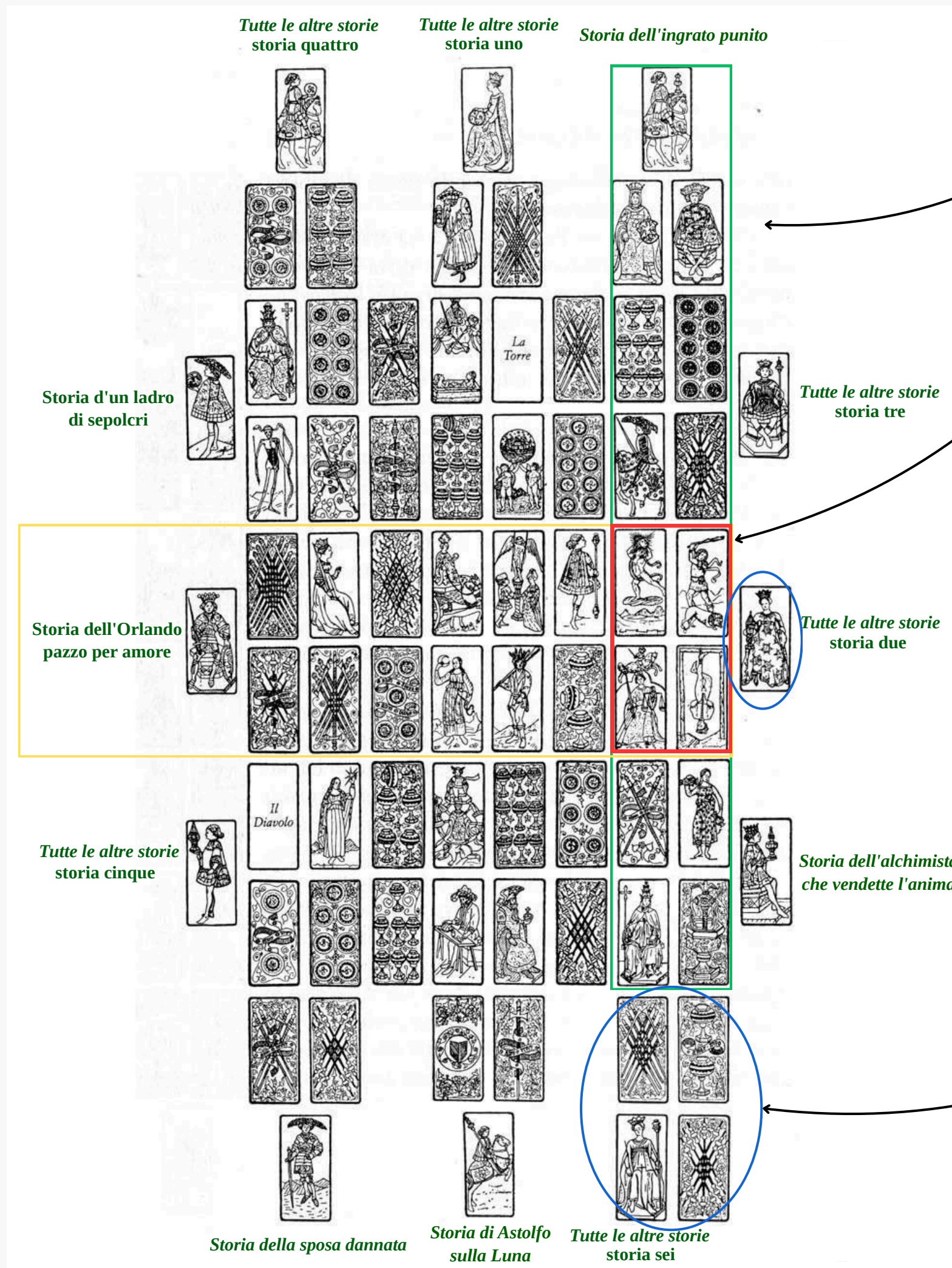
Il bel giovane fece un gesto come per richiedere tutta la nostra attenzione e cominciò il suo muto racconto disponendo **tre carte** in fila sul tavolo: il Re di Denari, il Dieci di Denari e il Nove di Bastoni. L'espressione luttuosa con cui aveva deposto la prima di queste tre carte, e quella gioiosa con cui mostrò la carta seguente, parevano volerci far comprendere che, suo padre essendo venuto a morte, – il Re di Denari rappresentava un **personaggio** leggermente più anziano degli altri e dall'aspetto posato e prospero, – egli era entrato in possesso d'**una cospicua eredità** e subito s'era messo in viaggio. Quest'ultima proposizione la deducemmo dal movimento del braccio nel buttare la carta del Nove di Bastoni, la quale – con l'intrico di rami protesi su una rada vegetazione di foglie e fiorellini selvatici – ci ricordava il **bosco** che avevamo or è poco attraversato.

A queste carte in fila, se ne aggiunse una che annunciava certamente un brutto incontro: La Forza. Nel nostro mazzo di tarocchi questo arcano era rappresentato da un energumeno armato, sulle cui malvage intenzioni non lasciavano dubbi l'espressione brutale, la clava mulinata in aria, e la violenza con cui stendeva al suolo un leone con un colpo secco come si fa con i conigli. Il racconto era chiaro: nel cuore del bosco il cavaliere era stato sorpreso dall'agguato d'un **feroce brigante**. Le più tristi previsioni furono confermate dalla carta che venne poi, cioè l'arcano dodicesimo, detto Il Penduto, dove si contempla **un uomo in brache e camicia**, legato a testa in basso, appeso per un piede.

Storia dell'ingrato punito



Storia che si legge da sx a dx



Storia che si legge dall'alto verso il basso
(prima storia)

Carte che si ripetono in storie diverse

Storia che si legge da dx a sx con aggiunta di
1 carta (Regina di Coppe)

Storia che si legge dal basso verso l'alto con
l'aggiunta di 4 carte

Vi è una logica utilizzata da Calvino per la creazione della *macchina narrativa combinatoria*?
Se sì, quale tipo di logica?



Storia dell'ingrato punito

Presentandosi a noi con la figura del *Cavaliere di Coppe* – un giovane roseo e biondo che sfoggiava un mantello raggiante di ricami a forma di sole, e offriva con la mano protesa un dono come quelli dei Re Magi – il nostro commensale voleva probabilmente informarci della sua condizione facoltosa, della sua inclinazione al lusso e alla prodigalità, e pure – col mostrarsi a cavallo – d'un suo spirito d'avventura, sia pur mosso – giudicai io, osservando tutti quei ricami fin sulla gualdrappa del destriero – più dal desiderio d'apparire che da una vera vocazione cavalleresca.

Il bel giovane fece un gesto come per richiedere tutta la nostra attenzione e cominciò il suo muto racconto disponendo tre carte in fila sul tavolo: il *Re di Denari*, il *Dieci di Denari* e il *Nove di Bastoni*. L'espressione luttuosa con cui aveva deposto la prima di queste tre carte, e quella gioiosa con cui mostrò la carta seguente, parevano volerci far comprendere che, suo padre essendo venuto a morte, – il *Re di Denari* rappresentava un personaggio leggermente più anziano degli altri e dall'aspetto posato e prospero, – egli era entrato in possesso d'una cospicua eredità e subito s'era messo in viaggio. Quest'ultima proposizione la deducemmo dal movimento del braccio nel buttare la carta del *Nove di Bastoni*, la quale – con l'intrico di rami protesi su una rada vegetazione di foglie e fiorellini selvatici – ci ricordava il bosco che avevamo or è poco attraversato. (Anzi, a chi scrutasse la carta con occhio più acuto, il segmento verticale che incrocia gli altri legni obliqui suggeriva appunto l'idea della strada che penetra nel folto della foresta.)



Storia d'un ladro di sepolcri

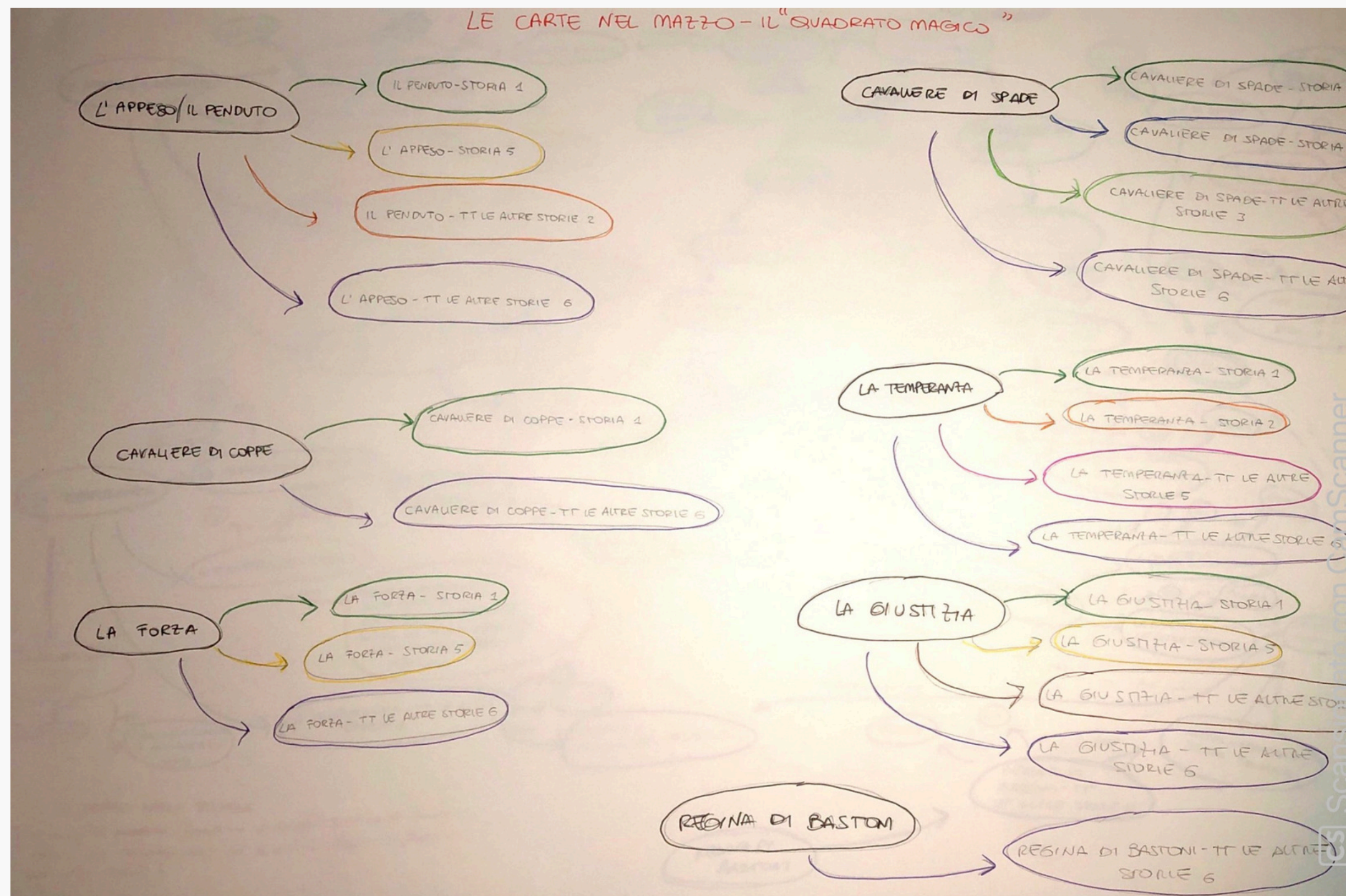
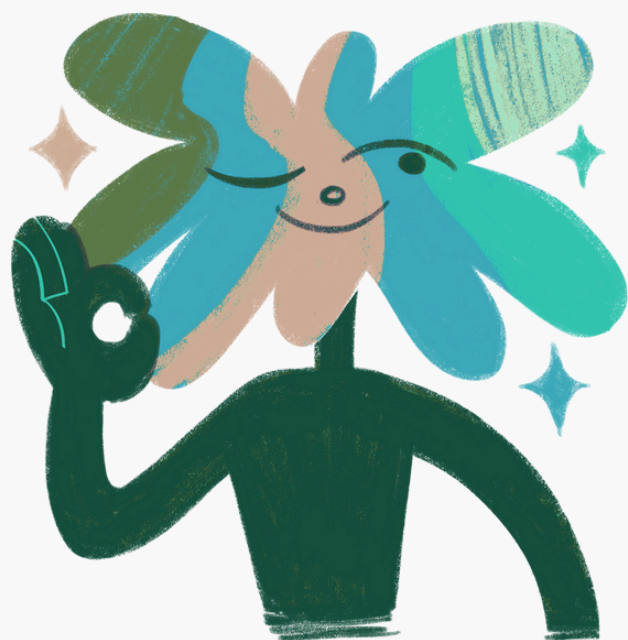
Storia dell'Orlando pazzo per amore

Tutte le altre storie storia cinque

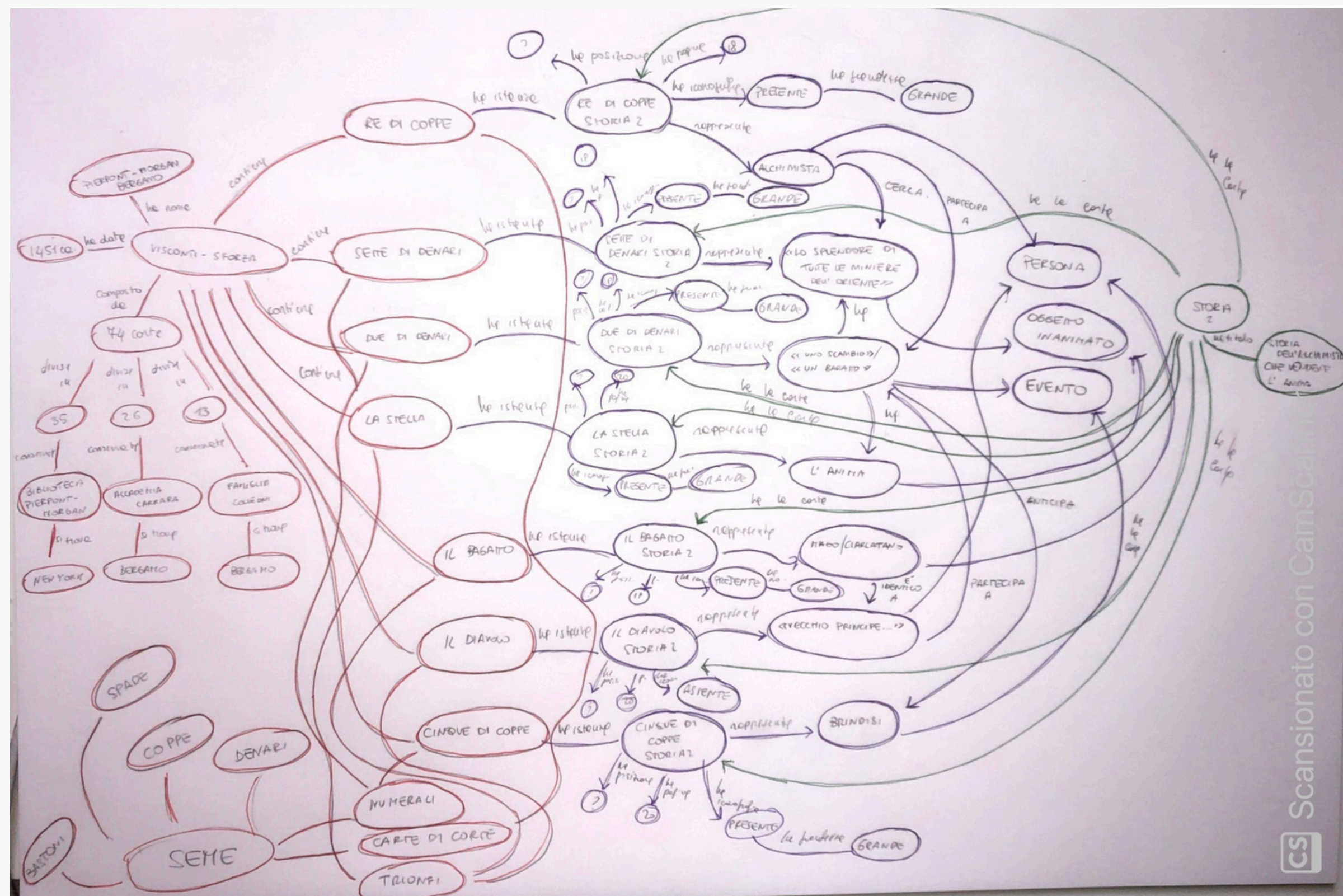
Tutte le altre storie storia tre

Tutte le altre storie storia due

Storia dell'alchimista che vendette l'anima







Come gestire la complessità?

Quando le relazioni diventano troppe, le mappe concettuali fatte a mano **non** riescono a mostrare la complessità di tutto il testo: le relazioni tra i personaggi, le relazioni tra testo e immagini etc.

A un certo punto, diventa indispensabile ricorrere all'informatica per gestire una quantità consistente di dati e le complesse relazioni che li legano...



...ma in che modo?

Dal dato alla conoscenza

Dati

Italo Calvino

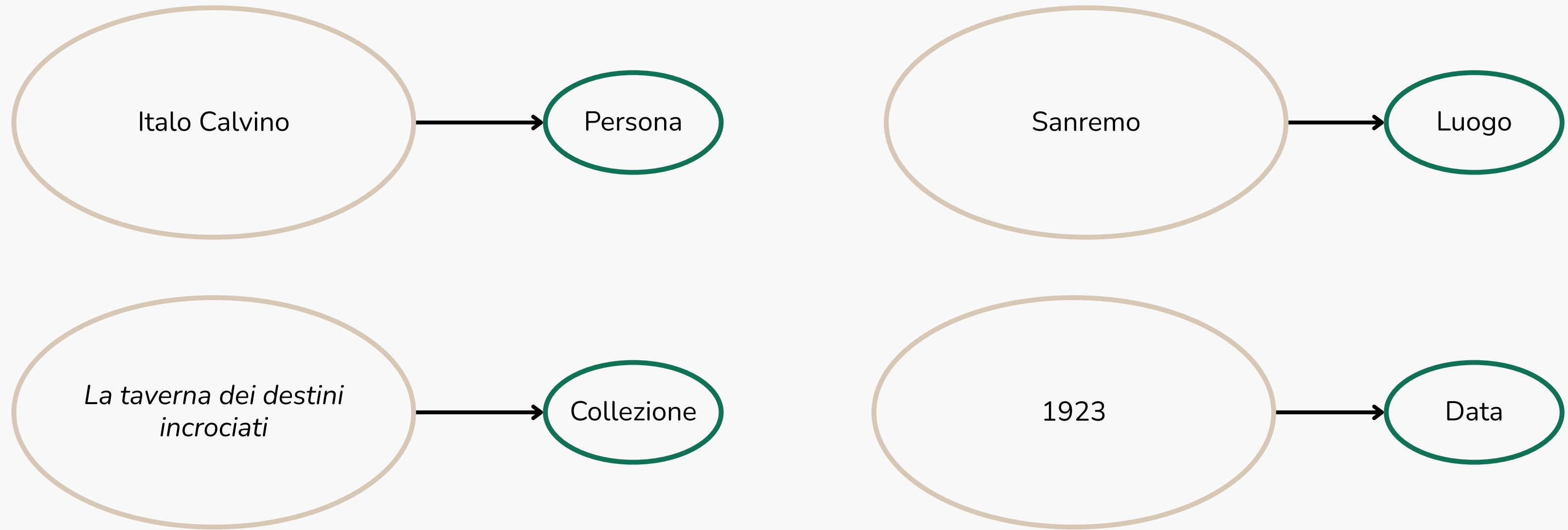
Sanremo

1923

*La taverna dei destini
incrociati*

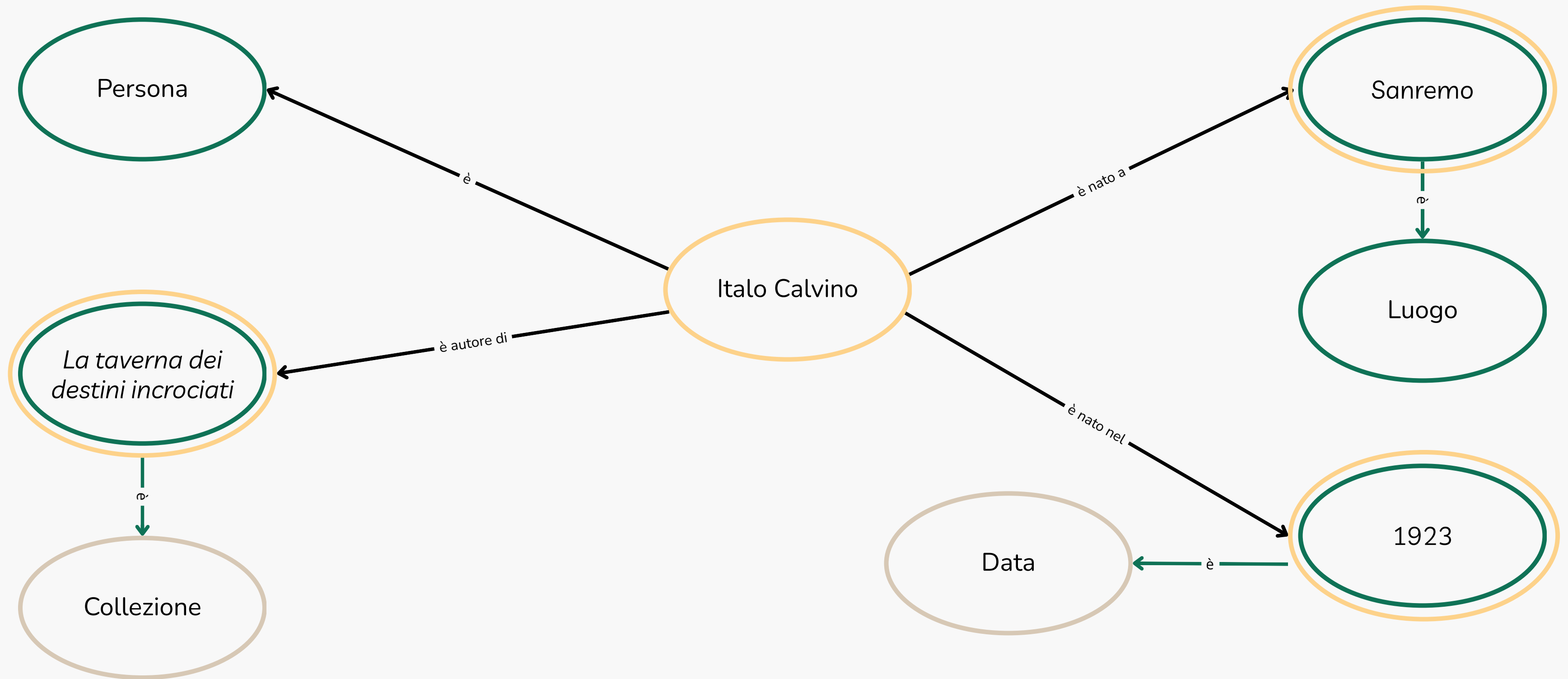
Dal dato alla conoscenza

Informazioni



Dal dato alla conoscenza

Conoscenza



Web Semantico

Di cosa parliamo?

- È un'estensione del World Wide Web, sviluppata nell'ambito delle **Digital Humanities** dagli anni Duemila.
- Non si limita a pubblicare pagine: **rappresenta dati collegati** e ne **esplicita il significato**.

Perché è diverso dal Web che conosciamo?

- Nel Web tradizionale le macchine leggono le pagine, ma non capiscono cosa è espresso dentro.
- Nel Web Semantico i dati vengono descritti in modo tale che una macchina può capire **che cosa** sono i dati e **quali relazioni** li legano.

Cosa permette di fare


- Capire il **contesto semantico** consente **ricerche più profonde e mirate**.
- Tutti i dati confluiscono in un **unico grafo coerente leggibile e interrogabile** dalle macchine.

Lo strumento chiave: le ontologie

- Sono **modelli formali** che definiscono le **categorie concettuali** di un dominio (persone, luoghi) e il modo in cui si collegano.
- Servono per dire chiaramente **che cosa esiste** e **come si relaziona** nel dominio che stiamo modellando.



Web Semantico



italo calvino

✕ | 🔊 | 🔄 | 🔍

AI Mode **Tutti** Immagini Video Notizie Prodotti Video brevi Altro ▾ Strumenti ▾






Italo Calvino


Scrittore e paroliere italiano

Panoramica

Libri

Film



 itaocalvino.it

Italo Calvino

Questo sito è un piccolo omaggio allo scrittore Italo Calvino.

Nascita


15 ott 1923

Santiago de las Vegas, L'Avan...

Morte


19 set 1985

Complesso Museale Sant...

 itaocalvino.org

Italo Calvino: HOME

Il 15 ottobre 2023 ricorrono i 100 anni dalla nascita di Italo Calvino, uno degli scrittori più poliedrici del Novecento italiano. Tanti sono gli eventi e le ...

 Wikipedia

https://it.wikipedia.org/wiki/Italo_Calvino

Italo Calvino

Italo Calvino (Santiago de Las Vegas de La Habana, 15 ottobre 1923 – Siena, 19 settembre 1985) è stato uno scrittore e paroliere italiano. Italo Calvino nel ...

Mario Calvino

Eva Mameli Calvino

Se una notte d'inverno un

Le città invisibili

Le persone hanno chiesto anche

Qual è l'opera più famosa di Italo Calvino?

Qual è il capolavoro di Italo Calvino?

Informazioni

Italo Calvino è stato uno scrittore e paroliere italiano. Intellettuale di grande impegno politico, civile e culturale, è stato uno dei narratori italiani più importanti del secondo Novecento. [Wikipedia](#)

Nascita: 15 ottobre 1923, [Santiago de las Vegas, L'Avana, Cuba](#)

Morte: 19 settembre 1985, [Complesso Museale Santa Maria della Scala, Siena](#)

Coniuge: [Esther Judith Singer](#) (s. 1964–1985)

Figli: [Giovanna Calvino](#)

Premi: [Premio Bagutta](#), [Premio World Fantasy alla carriera](#)

· [Vedi altro](#)

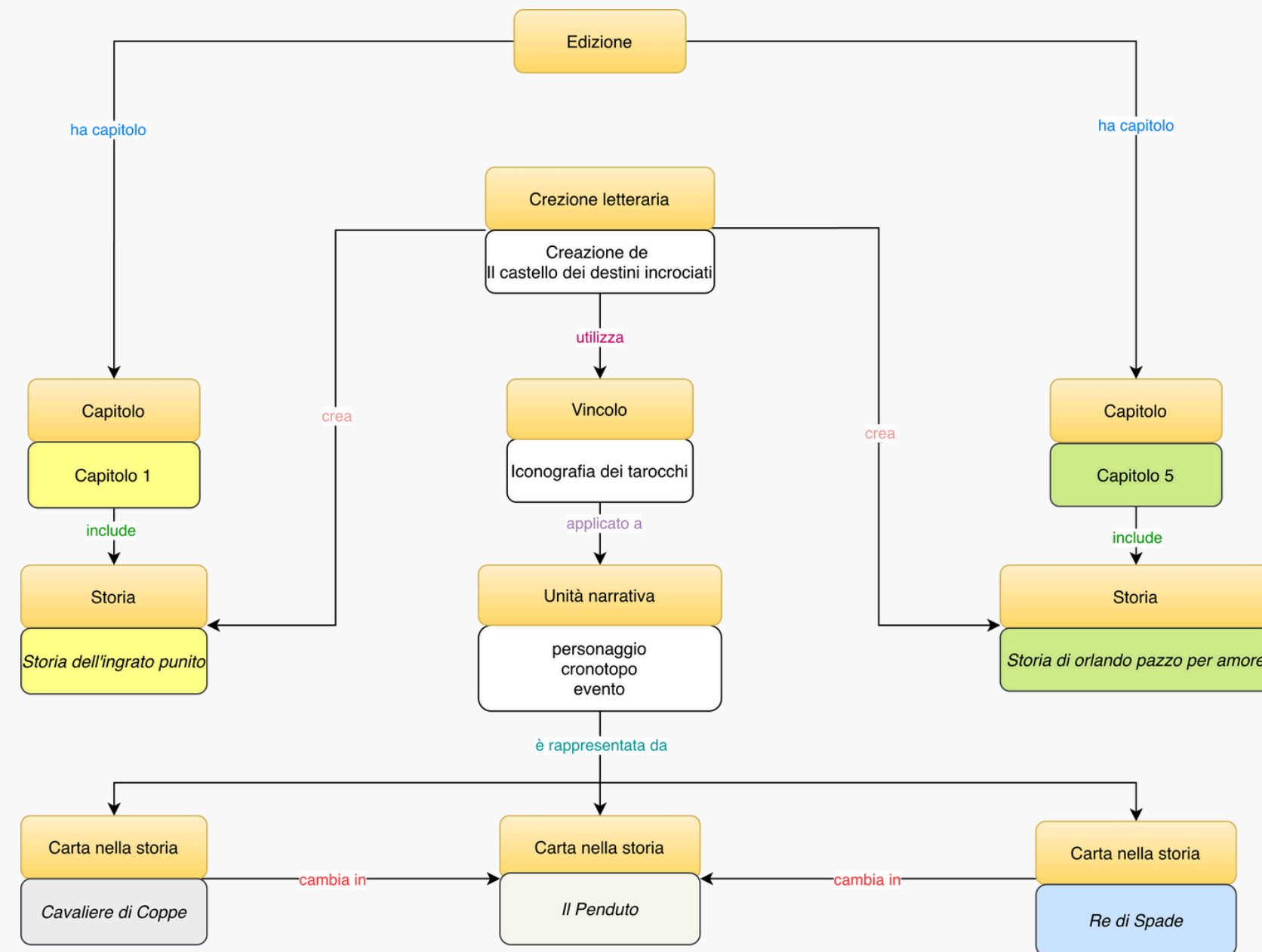
Il castello: flusso di lavoro

Web Semantico

- Step 1: **Studio** del dominio → individuazione di *pattern* ricorrenti nel testo.
- Step 2: **Formalizzazione** di un modello che esplicita la semantica dei dati e le loro relazioni.
- Step 3: Produzione dei dati all'interno di un **database**.
- Step 4: **Interrogazione** dei dati strutturati secondo il modello.
- Step 5: Produzione di **nuova conoscenza** del testo → **nuova prospettiva** sul testo.

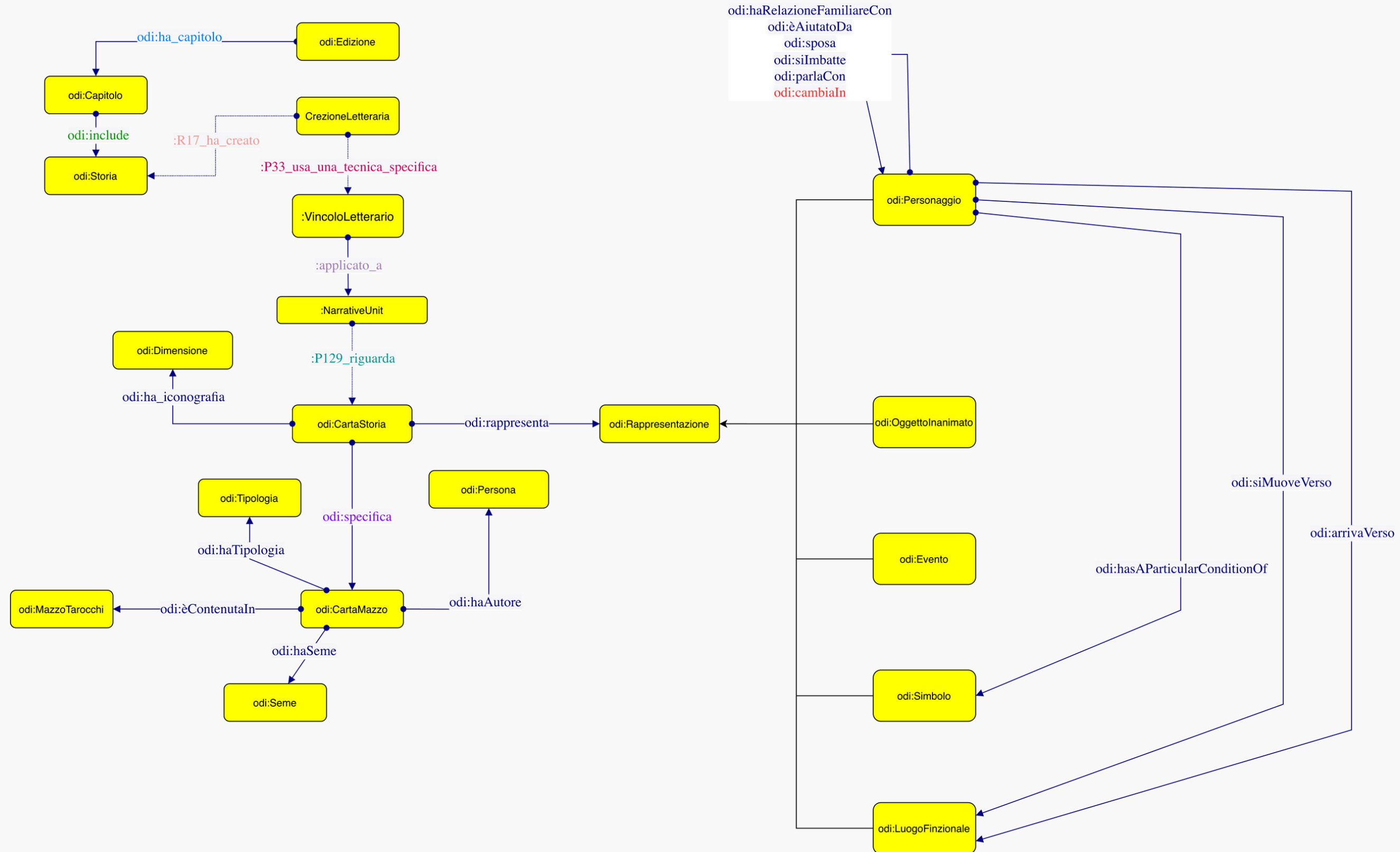


Il castello: dalla mappa concettuale al modello formale



Il modello formale

ODI - Ontologia dei Destini Incrociati



Il castello: dal modello formale al database

BACODI - Base di Conoscenza dei Destini Incrociati

	A	B	C	D	E	F	G
1	odi:Story	odi:hasTitle	odi:hasTotalNumberOfCards	odi:hasCard			
2	storiaUno	Storia dell'ingrato punito		18 cavaliere-di-coppe-storiaUno			
3	storiaUno	Storia dell'ingrato punito		18 re-di-denari-storiaUno			
4	storiaUno	Storia dell'ingrato punito		18 dieci-di-denari-storiaUno			
5	storiaUno	Storia dell'ingrato punito		18 nove-di-bastoni-storiaUno			
6	storiaUno	Storia dell'ingrato punito		18 la-forza-storiaUno			
7	storiaUno	Storia dell'ingrato punito		18 il-penduto-storiaUno			
8	storiaUno	Storia dell'ingrato punito		18 la-temperanza-storiaUno			
9	storiaUno	Storia dell'ingrato punito		18 asso-di-coppe-storiaUno			
10	storiaUno	Storia dell'ingrato punito		18 due-di-coppe-storiaUno			
11	storiaUno	Storia dell'ingrato punito		18 sette-di-bastoni-storiaUno			
12	storiaUno	Storia dell'ingrato punito		18 la-imperatrice-storiaUno			
13	storiaUno	Storia dell'ingrato punito		18 otto-di-coppe-storiaUno			
14	storiaUno	Storia dell'ingrato punito		18 cavaliere-di-spade-storiaUno			
15	storiaUno	Storia dell'ingrato punito		18 il-sole-storiaUno			
16	storiaUno	Storia dell'ingrato punito		18 la-giustizia-storiaUno			
17	storiaUno	Storia dell'ingrato punito		18 due-di-spade-storiaUno			
18	storiaUno	Storia dell'ingrato punito		18 la-papessa-storiaUno			
19	storiaUno	Storia dell'ingrato punito		18 otto-di-spade-storiaUno			
20	storiaDue	Storia dell'alchimista che vendette l'anima		16 re-di-coppe-storiaDue			
21	storiaDue	Storia dell'alchimista che vendette l'anima		16 asso-di-coppe-storiaDue			
22	storiaDue	Storia dell'alchimista che vendette l'anima		16 la-papessa-storiaDue			
23	storiaDue	Storia dell'alchimista che vendette l'anima		16 otto-di-bastoni-storiaDue			
24	storiaDue	Storia dell'alchimista che vendette l'anima		16 lo-imperatore-storiaDue			
25	storiaDue	Storia dell'alchimista che vendette l'anima		16 il-bagatto-storiaDue			
26	storiaDue	Storia dell'alchimista che vendette l'anima		16 sette-di-denari-storiaDue			
27	storiaDue	Storia dell'alchimista che vendette l'anima		16 due-di-denari-storiaDue			
28	storiaDue	Storia dell'alchimista che vendette l'anima		16 il-diavolo-storiaDue			
29	storiaDue	Storia dell'alchimista che vendette l'anima		16 la-stella-storiaDue			
30	storiaDue	Storia dell'alchimista che vendette l'anima		16 cinque-di-coppe-storiaDue			
31	storiaDue	Storia dell'alchimista che vendette l'anima		16 la-ruota-della-fortuna-storiaDue			
32	storiaDue	Storia dell'alchimista che vendette l'anima		16 nove-di-coppe-storiaDue			
33	storiaDue	Storia dell'alchimista che vendette l'anima		16 sei-di-denari-storiaDue			
34	storiaDue	Storia dell'alchimista che vendette l'anima		16 due-di-spade-storiaDue			
35	storiaDue	Storia dell'alchimista che vendette l'anima		16 la-temperanza-storiaDue			

Uso di tabelle Excel per una prima raccolta dati, strutturati secondo il modello e poi convertiti in altri formati leggibili dalla macchina.

	A	B	C	D	E	F	G
1	odi:StoryCard	odi:specifies	odi:hasVariantName	odi:hasPositionInTheText	odi:hasIconography	odi:carriesRepresentation	odi:hasMeaningOf
2	cavaliere-di-coppe-storiaUno	cavaliere-di-coppe			1 Grande	cavaliere-di-coppe-storiaUno-protagonista	Protagonista
3	re-di-denari-storiaUno	re-di-denari			2 Piccola	re-di-denari-storiaUno-padre	Padre
4	dieci-di-denari-storiaUno	dieci-di-denari			3 Piccola	dieci-di-denari-storiaUno-eredità	Eredità
5	nove-di-bastoni-storiaUno	nove-di-bastoni			4 Piccola	nove-di-bastoni-storiaUno-bosco	Bosco
6	la-forza-storiaUno	la-forza			5 Grande	la-forza-storiaUno-brigante	Brigante
7	il-penduto-storiaUno	il-penduto			6 Grande	il-penduto-storiaUno-protagonista	Protagonista
8	la-temperanza-storiaUno	la-temperanza			7 Grande	la-temperanza-storiaUno-fanciulla	Fanciulla
9	asso-di-coppe-storiaUno	asso-di-coppe			8 Grande	asso-di-coppe-storiaUno-bevuta_del_protagonista	Bevuta del protagonista
10	due-di-coppe-storiaUno	due-di-coppe			9 Grande	due-di-coppe-storiaUno-incontro_di_amore	Incontro d'amore
11	sette-di-bastoni-storiaUno	sette-di-bastoni			10 Piccola	sette-di-bastoni-storiaUno-bosco	Bosco
12	la-imperatrice-storiaUno	la-imperatrice			11 Grande	la-imperatrice-storiaUno-sposa	Sposa
13	otto-di-coppe-storiaUno	otto-di-coppe			12 Grande	otto-di-coppe-storiaUno-banchetto_di_nozze	Banchetto di nozze
14	cavaliere-di-spade-storiaUno	cavaliere-di-spade			13 Grande	cavaliere-di-spade-storiaUno-imprevisto	Imprevisto
15	il-sole-storiaUno	il-sole			14 Grande	il-sole-storiaUno-bambino	Bambino
16	la-giustizia-storiaUno	la-giustizia			15 Grande	la-giustizia-storiaUno-fanciulla	Fanciulla
17	due-di-spade-storiaUno	due-di-spade			16 Grande	due-di-spade-storiaUno-duello	Duello
18	la-papessa-storiaUno	la-papessa			17 Grande	la-papessa-storiaUno-cibele	Cibele
19	otto-di-spade-storiaUno	otto-di-spade			18	otto-di-spade-storiaUno-lame	Lame
20	re-di-coppe-storiaDue	re-di-coppe			1 Grande	re-di-coppe-storiaDue-protagonista	Protagonista
21	asso-di-coppe-storiaDue	asso-di-coppe			2 Grande	asso-di-coppe-storiaDue-fonte_della_vita	Fonte della vita
22	la-papessa-storiaDue	la-papessa			3 Grande	la-papessa-storiaDue-strega	Strega
23	otto-di-bastoni-storiaDue	otto-di-bastoni			4	otto-di-bastoni-storiaDue-bosco	Bosco
24	lo-imperatore-storiaDue	lo-imperatore			5 Grande	lo-imperatore-storiaDue-profezia	Profezia
25	il-bagatto-storiaDue	il-bagatto			6 Grande	il-bagatto-storiaDue-visitatore	Visitatore
26	sette-di-denari-storiaDue	sette-di-denari			7 Grande	sette-di-denari-storiaDue-denaro	Denaro
27	due-di-denari-storiaDue	due-di-denari			8 Grande	due-di-denari-storiaDue-baratto	Baratto
28	il-diavolo-storiaDue	il-diavolo			9	il-diavolo-storiaDue-visitatore	Visitatore
29	la-stella-storiaDue	la-stella			10 Grande	la-stella-storiaDue-anima	Anima
30	cinque-di-coppe-storiaDue	cinque-di-coppe			11 Grande	cinque-di-coppe-storiaDue-segreto_alchimistico	Segreto
31	cinque-di-coppe-storiaDue	cinque-di-coppe			11 Grande	cinque-di-coppe-storiaDue-brindisi_del_patto	Brindisi
32	cinque-di-coppe-storiaDue	cinque-di-coppe			11 Grande	cinque-di-coppe-storiaDue-rintocchi_delle_campane	Rintocchi
33	cinque-di-coppe-storiaDue	cinque-di-coppe			11 Grande	cinque-di-coppe-storiaDue-discorso_anima_corpo	Discorso
34	la-ruota-della-fortuna-storiaDue	la-ruota-della-fortuna			12 Grande	la-ruota-della-fortuna-storiaDue-la_trasformazione_di_tutto_in_oro	La trasformazione di tutto in oro
35	nove-di-coppe-storiaDue	nove-di-coppe			13	nove-di-coppe-storiaDue-ricchezza	Ricchezza

Il castello: dal database alla produzione di nuova conoscenza

La **semiotica** dei **semi** dei numerali

- **Bastoni** → ambiente boschivo e quando diverge è il numero a definire il significato (es. *Due di Bastoni* = “dualità”)
- **Denari** → ricchezza e materialità / divino e immateriale
- **Spade** → guerra / più precisamente, difesa
- **Coppe** → meno definito ma una grande percentuale rimanda al banchetto e al ristoro

La **funzione** delle **carte** di **corte**

Calvino preferisce le carte di corte per rappresentare i **personaggi** (**non** sempre il protagonista) e soltanto in **1 occorrenza** rimanda ad un **oggetto inanimato** (i.e. *Cavaliere di Bastoni* = cavallo di Troia)

Stessa carta che compare in **diverse storie** con lo **stesso significato**

Alcune carte hanno lo **stesso significato** in storie **diverse**: es. *Nove di Coppe* rappresenta sempre il “banchetto”

Il castello: dal database alla produzione di nuova conoscenza

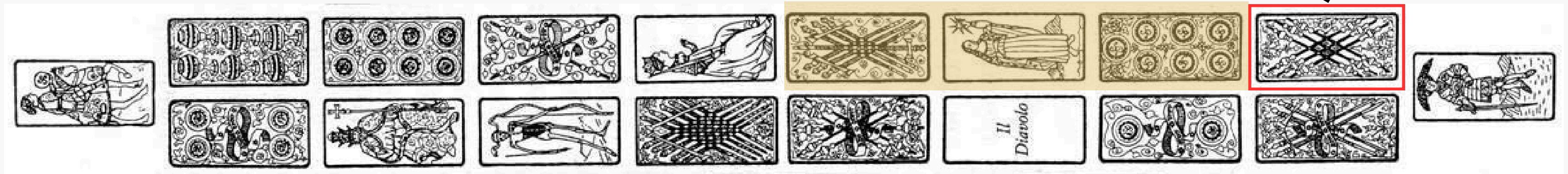
Utilizzo di **carte diverse** per rappresentare la **stessa istanza narrativa**

Una **stessa istanza** narrativa (sempre un personaggio ad eccezione di 1 occorrenza) è descritta da due **carte diverse** e una delle due esprime **sempre un'evoluzione**, o in positivo o in negativo (es. *Il Penduto* in negativo)

Dimensione variabile delle **riproduzioni** delle miniature accanto al testo

La dimensione iconografica della carta protagonista è **quasi sempre grande** ad eccezione di **3 occorrenze** dove rappresentano un'identità o un cambiamento del personaggio protagonista che, in principio, si è presentato con un'altra carta per identificarsi (di dimensione grande)

«Spade, Stella, Ori, Spade»? Una possibile interpretazione



«Nel pulviscolo dorato sospeso nell'aria, quando il buio d'una stanza è penetrato da raggi di luce, Lucrezio contemplava battaglie di corpuscoli impalpabili, invasioni, assalti, giostre, vortici... (**Spade**, **Stella**, **Ori**, **Spade**.)

Certamente anche la mia storia è contenuta in questo intreccio di carte, passato presente futuro, ma io **non so più distinguerla** dalle altre. La foresta, il castello, i tarocchi m'hanno portato a questo traguardo: a **perdere** la mia storia, a **confonderla** nel pulviscolo delle storie, a liberarmene. Quello che **rimane** di me è solo **l'ostinazione maniaca a completare**, a chiudere, a **far tornare i conti**. Ancora mi manca di ripercorrere due lati del quadrato in senso opposto, e io vado avanti solo per puntiglio, per non lasciare le cose a mezzo.»

Il castello, 46

Finale aperto?

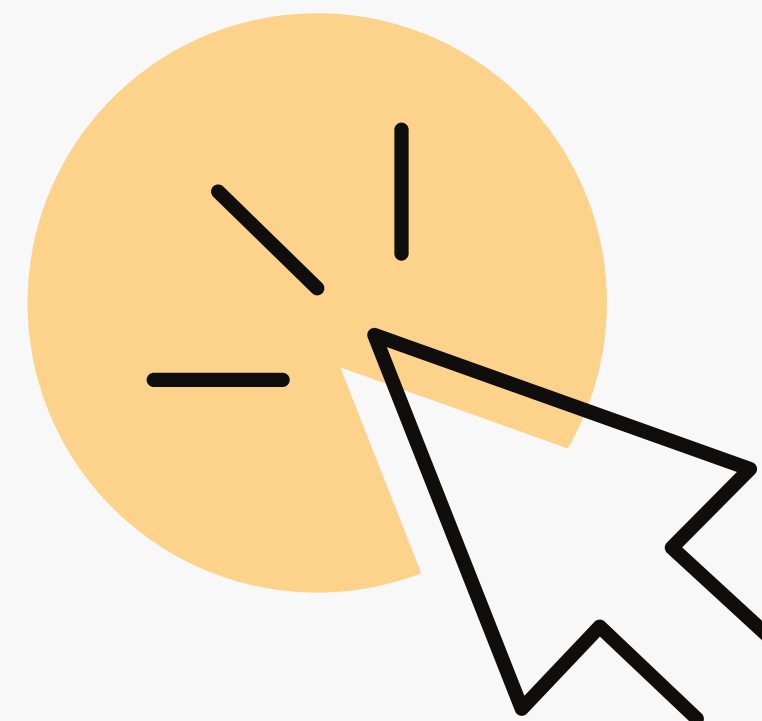
MACODI: La Macchina Combinatoria dei Destini Incrociati

<https://projects.dharc.unibo.it/odi/>

Bruno, E., Pasqual, V., & Tomasi, F. (2024). Italo Calvino's 'destini incrociati'. An experiment of semantic narrative modelling and visualisation. *Umanistica Digitale*, 8(17), 47–69.

<https://doi.org/10.6092/issn.2532-8816/19013>

Pasqual, V.; Bruno, E.; Tomasi, F., MACODI - Esplorazione semantica della «macchina narrativa combinatoria» de Il castello dei destini incrociati di Italo Calvino, 2023.



PATRIMONIO CULTURALE NELL'ECOSISTEMA DIGITALE

Leggere e interpretare il testo con strumenti informatici:

Il caso de Il castello dei destini incrociati

Enrica Bruno
enrica.bruno2@unibo.it

Corso di Informatica di Base, a.a. 2025/2026