

# Senecio

a cura di Emilio Piccolo e Letizia Lanza



**Vico Acitillo 124 - Poetry Wave**

**Vico Acitillo 124 - Poetry Wave**

[www.vicoacitillo.it](http://www.vicoacitillo.it)  
[mc7980@mclink.it](mailto:mc7980@mclink.it)

*Napoli, 2007*

La manipolazione e/o la riproduzione (totale o parziale)  
e/o la diffusione telematica di quest'opera  
sono consentite a singoli o comunque a soggetti non costituiti come imprese  
di carattere editoriale, cinematografico o radio-televisivo.

## *Nel cuore del labirinto. Da ieri a oggi\**

di Letizia Lanza

Quello (remoto) del labirinto, come risaputo, è motivo ricchissimo e fertilissimo: di letture, interpretazioni, evoluzioni, confusioni, appropriazioni nel lungo arco dei secoli e nei più svariati angoli del pianeta.

Ciò, anche nel campo della saggistica. Tanto per esemplificare, si può ricordare che Patrick Conti – studioso multiversato, esperto di arti figurative ma anche cultore di filosofia esoterica orientale (oltre che progettista e disegnatore di talune strutture labirintiche in Francia e negli Stati Uniti) – in un volume di recente riedizione<sup>1</sup> ribadisce, come naturale, l’onnipresenza del tema labirintico: il quale, sempre per esemplificare, a parte il fondamentale mito minoico narrato nei dettagli da Plutarco e testimoniato pure da altri autori<sup>2</sup>, «viene evocato anche nell’assedio di Troia e nel viaggio di Ulisse, nella ricerca di Giasone e degli Argonauti, nella foresta magica del ciclo della Tavola Rotonda o nel regno di Humbaba del mito babilonese di Gilgamesh»<sup>3</sup>.

Il medesimo studioso, indagando il problema del valore simbolico-funzionale del labirinto, si domanda se esso sia da considerare alla stregua del castello o del tribunale descritti da Kafka, ossia a

---

\*Il tema labirintico è stato oggetto di due differenti comunicazioni: il 4 aprile 2006 presso il Museo Archeologico Nazionale di Ferrara (*Il labirinto nell’antichità. Mito e archeologia*); il 21 ottobre 2007 presso la Fondazione Domenico Tolio Onlus di Villa Giusti del Giardino - Bassano del Grappa (*Il mito del labirinto, tra passato e presente*). Ringrazio Fede Berti, Giulia Vullo, Giuseppe Busnardo per i prestigiosi inviti.

<sup>1</sup>Uscito in Francia nel 1996 con il titolo *L’esprit du labyrinthe*; pubblicato in Italia nel 1997 e di nuovo nel 2003 con il titolo *Labirinti*, trad. it. di D. Ballarini.

<sup>2</sup>Questi gli antefatti: per legittimare il proprio potere, Minosse chiede a Posidone un dono speciale e il dio fa sorgere dal mare un meraviglioso toro, acciocché lo offra in sacrificio. Mancando il re al suo impegno (perché, pare, soggiogato dalla bellezza dell’animale) a giusto scopo punitivo il dio provoca in sua moglie, Pasifae, un’irresistibile lussuria: per tanto la sventurata regina, con l’ausilio di Dedalo, che foggia il simulacro di una mucca di legno e di cuoio in cui potersi nascondere, si accoppia con il toro e concepisce il mostruoso Minotauro. «Il toro simboleggia la vita e la fertilità, è segno di una forza che scaturisce dalle profondità del mare, cioè da un regno occulto (il regno di Poseidone è simile a quello sotterraneo dell’Ade)»; però il toro è anche «il testimone del patto fra Zeus e Minosse. Bisogna rafforzare la vita col sacrificio di un toro», ma a motivo dell’identificazione di Minosse con esso e della «concretizzazione del suo amore per Pasifae, tutto il senso viene ribaltato ... Immedesimandosi in una trappola inanimata» essa «si riduce a un ambiente di desiderio ... La mucca, che in Egitto simboleggia la volta celeste, diventa un guscio, una conchiglia, un cavallo di Troia rovesciato. Il Minotauro, l’ibrido bastardo, è l’opposto di Ptah (il dio egizio creatore del linguaggio che viene rappresentato anche con testa di toro). Il cammino di fuoco ... che dovrebbe essere un tempio della vita consacrato a Zeus, diventa un tempio di morte, una prigione da cui non si può uscire. Invece di un santuario per il Logos, esso è il sotterraneo del subconscio e diviene una sorta di enorme orecchio del sottosuolo con cui si interpretano le intenzioni nella voce dell’“altro”», P. Conty, *Labirinti*, cit., p. 80. Vd. pure avanti: Teseo – nato da Etra, violata da Posidone, e da Egeo – «entra nel dedalo come uno straniero, la medesima situazione in cui si trova Alessandro di fronte al nodo gordiano, ma questi arriva da conquistatore e recide il nodo ... oltre ad arrogarsi il titolo di re del mondo e a procedere alla conquista di altri paesi. Teseo, invece, giunge da prigioniero e provvisto solo di un gomito di filo ... Attraversando il labirinto e percorrendone tutte le direzioni, al fine di trasformarlo egli lo “decostruisce”, non lo distrugge. Conoscendolo meglio, ne può tracciare la mappa: il filo gli è servito per convertire una ragnatela in un gomito, o in un bozzolo, grazie al quale lui stesso si ritrova trasformato ... e libera gli Ateniesi dal giogo» (p. 82). Dopo di che «fa rotta verso il suo paese» e «abbandona una dolente Arianna sull’isola deserta di Nasso ... Quando Teseo scende nell’Ade» per aiutare Piritoo, re dei Lapiti di Tessaglia, a rapire Persefone, «si ha la corrispondente unione di Arianna con Dioniso e l’imprigionamento di Dedalo nel labirinto da lui concepito. Allorché Ercole libera Teseo» dalle Sedi dell’Oblio Arianna viene tramutata in stella ... Con le ali che ha foggiate, Dedalo può evadere dalla sua prigione ... si presenta come l’opposto di Pasifae: demiurgo e creatore, non tocca più nulla e prosegue il suo cammino nello spazio» (82-83). In tutte le citazioni i puntini sono miei.

<sup>3</sup>P. Conty, *Labirinti*, cit., p. 67.

dire come «una metafora o un modo di evocare “ ... quelle cose che non sono mai accadute ma che esistono da sempre”»<sup>4</sup>.

Se infatti, come tutti e tutte sanno, nel racconto greco il labirinto appare come una prigione da cui non si può fuggire e nell'*Eneide* virgiliana, raffigurato sulle soglie del tempio di Apollo a Cuma, preannuncia in qualche modo l'intricato regno di Ade<sup>5</sup>, vice versa «nel *Mahabharata*<sup>6</sup>, esso rappresenta una fortificazione con feritoie utilizzata nella battaglia di Kurukshetra, mentre nel *Ramayana*<sup>7</sup> è il castello inespugnabile in cui si rifugia il demone Ravana. Per l'arte tantrica<sup>8</sup>, il dedalo è ... l'aspetto mentale dello spirito» – per la precisione, «lo spirito ritenuto la fonte delle immagini che proiettiamo e con le quali percepiamo il mondo»<sup>9</sup>. D'altro canto, «lo stesso termine *tantra* va tradotto con “trama di un tessuto”, o con ... liscio, la parte che guida la trama. Esso designa pertanto il filo continuo, complementare a quello di una trama costituita dal “filo” dei *sutra* (“sutra” è, a sua volta, traducibile con “filo”)). E giustappunto, afferma Conty, «grazie a questo filo, purché si sia sani di mente, si giunge alla realtà suprema ... È il filo che connette uno spirito sottomesso», ossia obbediente agli insegnamenti, «al mondo esterno in tutta la sua complessità»<sup>10</sup>.

«Gli Indiani d'America – continua lo studioso – ritengono che» il labirinto «sia il passaggio» arcano da cui «emersero ed entrarono nel mondo i loro antenati. In certe regioni africane, esso assume la forma di una giostra strategica. Per l'uomo medievale, è la strada di Troia o di Gerusalemme, la via di

<sup>4</sup>*Ibidem*, p. 14.

<sup>5</sup>Vd. libro VI: «Dedalo in fuga dai regni di Minosse, osando / con rapide penne affidarsi ai limpidi cieli, / volò per le inviolate vie dell'Orsa gelida / e lieve d'alto calando si fermò sul vertice / della rupe Calcidica; ritoccata appena la terra, / a te, Febo, consacrò le ali esperte dell'etere / e un tempio immenso eresse al tuo splendore». Sulle porte dorate, da una parte è rappresentato il supplizio di Androgeo e dei Cecropidi, mentre «la terra di Cnosso di fronte sorge ampia dal mare: / ed era qui l'effigie di un amore crudele: / Pasifae che soggiace con inganno al toro e il mostro / biforme: il Minotauro, atroce parto, memoria / di una infame passione. E poi quella sapiente / fatica del palazzo e l'ombra dei suoi giri / inestricabili. Ma lui, Dedalo stesso, fu pietoso / della regina innamorata: disciolse la sua frode / ingegnosa guidando con un filo i passi ciechi. / Anche tu avresti parte in quest'opera grande, / o Icaro, se non era il dolore a impedirlo: / tentato egli aveva due volte di ritrarti nell'oro / precipite dal vuoto azzurro nel mare, / e due volte, al ricordo, caddero le mani paterne», 14-19; 23-33 (trad. di E. Cetrangolo).

<sup>6</sup>Poema epico, il più ampio non solo della letteratura indiana ma anche di tutta la letteratura mondiale. Vanta oltre 100.000 strofe elaborate in circa 8 secoli (IV a.C.-IV d.C.), durante i quali, intorno al nucleo primitivo concernente un'aspra guerra combattuta tra due rami (Kuriudi e Ianduidi) di un'antica dinastia regnante, si è aggiunta via via un'immensa quantità di elementi eterogenei, narrativi e dottrinali. Di qui la connotazione di monumento letterario enciclopedico.

<sup>7</sup>Poema indiano con carattere più unitario e con dimensioni più modeste rispetto al *Mahabharata*, pur comprendendo ben 24.000 strofe. Diviso in 7 sezioni, di cui la prima e l'ultima aggiunte più tardi, tradizionalmente attribuito a Valmiki e definitivamente redatto, pare, nel II secolo d.C., esso celebra le gesta di Rama, ovvero una delle incarnazioni di Visnu ampiamente onorata nel subcontinente. Come risaputo la Trimurti si articola in Brahma, Visnu e Siva. Accanto al creatore del mondo, Visnu, divinità mite e benevola, nume tutelare del diritto, della verità, della salvezza, provvede a conservare il creato dispensando grazia infinita. All'opposto sta Siva, principio distruttore e al tempo stesso rigeneratore: Danzatore cosmico, gran Signore del tempo, Siva è dispensatore, insieme, di morte e rinascita: il tamburo e la fiamma di cui si adorna simbolizzano appunto il giuoco creazione/distruzione, così come le mani che li stringono rappresentano l'equilibrio vita/morte.

<sup>8</sup>Sanscrito *tantra* = «libro». Al plurale, designa il complesso dei testi canonici Sakta (una delle principali sette dell'induismo) informati al culto di Siva e della sua consorte, Parvati o Durga. Figlia dell'Himalaya e sorella del Gange, Parvati è dea della saggezza; talora però si presenta in veste di Kali, protettrice di Calcutta, dea nera della distruzione, con otto mani, lingua penzolante e una collana di teschi a cingere il collo. Sovraccarichi di misticismo e di magia, per i fedeli i *Tantra* hanno il valore di rivelazione divina. L'indirizzo religioso del tantrismo, presente nell'induismo ma anche nel tardo buddhismo (Cina, Giappone, Tibet) coniuga con la speculazione metafisica tecniche magico-ritualistiche e sopra tutto lo yoga.

<sup>9</sup>P. Conty, *Labirinti*, cit., p. 26.

<sup>10</sup>*Ibidem*, p. 21. I puntini sono miei.

un pellegrinaggio alla fine del quale ci si deve orientare nuovamente. Dell'antico labirinto egizio<sup>11</sup> situato nei pressi del lago Moeris si diceva fosse una specie di matrice che rifletteva la struttura dell'universo. In Corea, è un labirinto a contenere il più antico testo buddista e a rifletterne forse il senso occulto. Infine, sembra che l'antichissimo calendario di Tiahuanaco<sup>12</sup> ... ricollegli la struttura del labirinto a quella del tempo»<sup>13</sup>.

Quale che sia, allora, la dimensione spazio-temporale considerata, sempre di più il mito labirintico «si rivela come un nodo gordiano dalle molteplici dimensioni, e ogni sua lettura non corrisponde che a una sezione del nodo. Allo stesso tempo, in un giro completo di inversione e trasformazione, appare un nuovo senso. Il labirinto configura così anche il vaso o pellicano filosofico ove si compie la circoambulazione»<sup>14</sup> alchemica.

Di fatto, tra tanti insospettabili campi del sapere coinvolti nel motivo dedalico c'è anche l'alchimia, ovvero l'arte misteriosa impegnata a fabbricare l'oro da metalli vili e a ricercare la pietra filosofale (o la polvere di proiezione), cioè la sostanza miracolosa atta a produrre totale trasformazione, al fine di creare con essa o con altri composti l'elisir di lunga vita, il rimedio a tutti i mali, il farmaco dell'eterna giovinezza. In Arabo *kimiya* è uno dei nomi del reagente per la trasformazione dei metalli, altresì detto, in Occidente, *lapis philosophorum* o pietra filosofale. A sua volta il termine arabo deriva, attraverso il siriano *kimiya*, da una tarda voce greca, *xume* (anche *xhme*), attestata in Zosimo già verso la fine del secolo III d.C. Altri nomi arabi dell'alchimia sono: *arte dell'elisir* o *arte tout court*; *sapienza*; *scienza della pietra*; *scienza della chiave*; *scienza della bilancia*. Essa nasce nell'ambiente ellenistico egiziano di secolo I d.C.; quindi, a seguito della conquista musulmana dell'Egitto nel secolo VII, si sposta a Bisanzio. Un secondo influsso si registra all'altra estremità del Mediterraneo, per effetto della prolungata presenza araba nella penisola iberica, mentre il terzo filone risale l'Italia provenendo dalla Sicilia islamico-sveva. Vero fondatore dell'alchimia araba è ritenuto Giabir ibn Hayyam (il Geber della tradizione medievale europea) vissuto, pare, nel secolo VIII. Il gruppo di cinque opere a lui attribuito, di cui la maggiore è *Summa perfectionis magisterii* – comparsa improvvisamente verso il 1300 e divenuta la base di tutti gli studi del genere nel secolo XIV – è stato riconosciuto nell'800 da G. Weil come scritto direttamente in Latino e non tradotto dall'Arabo. Nel secolo XIII la storia dell'alchimia vanta la presenza di Alberto Magno, Arnaldo di Villanova e Raimondo Lullo; si fa anche il nome di Ruggero Bacono, ma certi storici negano autenticità ai suoi scritti alchemici. Nel frattempo, l'*arte* si va trasformando nella iatrochimica: la quale, cercando di isolare i principi attivi contenuti nelle erbe medicinali e sperimentando i primi rimedi sintetici di origine minerale, pone le lontane basi della chimica biologica e farmaceutica. Una trasformazione, il

---

<sup>11</sup> Vd. *infra*.

<sup>12</sup> Piccola città della Bolivia occidentale presso il Titicaca, rinomata per le rovine preincaiche, le più importanti forse dell'America Meridionale. Entro un triplice recinto che presenta stele monolitiche (*Kalasitasaya*), sorgono ora l'*Akapana*, tumulo naturale di terra, la piattaforma del *Pumapuncu*, il monolito del *Frate* e la famosa *Porta del Sole*, la cui decorazione, assai notevole, si articola in una grande figura centrale contornata da 48 personaggi laterali. Le rovine vengono attribuite agli Aymará (precedenti i Quechua) nel lasso di tempo compreso tra i secoli V-IX d.C., ai quali tiene dietro il periodo incaico (XI-XVI).

<sup>13</sup> P. Conty, *Labirinti*, cit., pp. 14-15. I puntini sono miei.

<sup>14</sup> *Ibidem*, p. 84.

cui merito va attribuito sopra tutto a Paracelso – forma italianizzata del latino *Philippus Aureolus Theophrastus Bombastus Paracelsus*, designante il medico naturalista e filosofo svizzero Philipp Theophrast von Hohenheim. Addottorato all'Università di Ferrara, autore tra l'altro di un prezioso *Tractatus de Alchimia*, Paracelso dedica tutta la vita alla ricerca di nuovi composti. Un suo seguace, A. Libavio, scopre il cloruro stannico (detto pure liquore fumante di Libavio) e descrive, nella *Alchimia* (1597), un metodo di preparazione del vetriolo analogo a quello poi applicato nell'industria. I secoli XV-XVI possono dirsi i più fortunati per l'alchimia magica (e per le scienze occulte in genere: si pensi a G. Cardano, anche di manzoniana memoria) – fino a quando, nel secolo XVII, gli albori della chimica segnano il suo inevitabile crepuscolo, se pure non la totale scomparsa.

Orbene. Proprio nell'alchimia «si trovano numerose allusioni al labirinto, che viene assimilato all'*athanor*. Per la Grande Opera, questo forno alchemico rappresenta il corpo umano fatto a immagine del cosmo, concepito come un reticolo di poteri dell'anima che si serve del corpo materiale come sostegno». Ciò, non ostante «il discorso alchemico, evasivo ed ermetico», presenti «specifici problemi di interpretazione, altrettanto complicati di quelli mitologici: “Dedalo e Icaro impersonano la parte fissa del magistero che si volatilizza. Dedalo è il primo solfuro dal quale nasce il secondo che, dopo esser stato sublimato nel vaso, ripiomba nel mare del filosofo. In questo caso, il labirinto in cui erano rinchiusi simboleggia la materia in putrefazione” (Pernety, *Dictionnaire mytho-hermétique*) “La Circoambulazione è la circolazione degli spiriti o la distillazione circolare, sia dall'esterno all'interno, sia dall'interno all'esterno, o del più alto e del più basso, quando si incontrano in un cerchio, sì che non è più possibile riconoscere ciò che era fuori o dentro, in alto o in basso; tutto si risolve in una cosa situata nel vaso o nel cerchio, giacché questo vaso è il vero Pellicano filosofico, e non si dovrebbe cercarne altri in tutto l'universo” (*Tractatus aureus*)»<sup>15</sup>.

Lasciando stare comunque questo tema, affascinantissimo ma del pari complesso, è al tutto degno di nota che, ai nostri giorni, «persista l'enigma del labirinto, anzi, che esso riacquisti vigore come simbolo di una ricerca ossessionante»: la quale – di nuovo nelle parole di Conty – «si fa sempre più oscura. Tutti gli scrittori più famosi», da Kafka a Joyce, da Borges a Robbe-Grillet a Umberto Eco – moltissimi autori, in somma, «hanno riconosciuto nel dedalo un'immagine efficace per descrivere il mondo», proponendone ciascuno una personale «versione: un castello, un tribunale, la città di Dublino, un'immensa biblioteca, una strategia o un giardino segreto». Dal canto loro, «anche gli scienziati hanno fatto ricorso a queste immagini per descrivere il carattere “provvisorio” o indeterminato del sapere al quale conduce la scienza moderna». Addirittura, è «lo stesso metodo scientifico odierno a esser definito come un labirinto: “Questo non è più un sentiero ma una moltitudine di vie, una mappa, una foresta labirintica di divagazioni dell'intelligenza” ... (M. Serres, *L'interférence*)»<sup>16</sup>.

Tutto ciò, per non parlare, da un lato, del riuso del mito dedalico nella letteratura di fantascienza, d'altro lato, della sua interferenza con la produzione filmica.

---

<sup>15</sup> *Ibidem*, p. 20.

<sup>16</sup> *Ibidem*, pp. 17-18. I puntini sono miei.

Nel primo ambito, il genere fantascientifico, insostituibile pietra miliare rimane la contaminazione, risalente agli anni Sessanta del secolo scorso, di due motivi famosissimi: il mito, appunto, del labirinto e la vicenda tragica di Filottete<sup>17</sup> – che rispuntano frammisti, mescolati, rovesciati con esiti di fascinazione notevole presso il newyorkese Robert Silverberg.

In una dedaliforme città spaziale «progettata per durare milioni di anni»<sup>18</sup> – dove il *maze* vero e proprio «è circondato da un anello concentrico di muri di terra alti cinque metri e con una circonferenza esterna di mille chilometri circa»<sup>19</sup>; la struttura interna comprende «otto zone distinte, ciascuna col suo stile architettonico caratteristico, le sue piazze e le sue passeggiate, i muri, il groviglio di strade» serpeggianti lungo «un tracciato tanto complesso da dare le vertigini»; le «zone concentriche» si allargano «a ventaglio da una grande piazza» collocata «proprio al centro», con intorno «un'infinità di vicoli ciechi»<sup>20</sup> – in questa novella Lemnos, distante 90 anni-luce dalla Terra, ricompare il mitico Filottete nei panni del protagonista, Richard Muller, volontario quanto disperato (di una disperazione contagiosa, ferale per chiunque lo avvicini)<sup>21</sup> ma al tempo stesso rassegnato, esule<sup>22</sup>.

Un fuggiasco dall'«umano» pianeta che ancora adesso, dopo nove anni d'isolamento integrale, si ritrova pregno d'astio, livido di ostilità, dominato da un'ira rabbiosa<sup>23</sup>: «Quando era fuggito dalla Terra, aveva cercato di non lasciare tracce. Era arrivato lì su una nave presa a nolo, dichiarando, a mezzo Sigma Draconis, un piano di volo immaginario. Aveva dovuto superare sei stazioni di controllo durante il viaggio, ma a ciascuna aveva segnalato un percorso galattico falso ... Una volta

---

<sup>17</sup>Secondo la variante accolta da Sofocle nell'omonimo dramma (vincitore nell'agone del 409 a.C.) dedicato all'eroe – che già Omero conosce quale valente arciere: nella seconda fase della spedizione contro Troia i guerrieri Achei sostano nell'isolotto di Crise per compiere un sacrificio propiziatorio, e qui Filottete, nell'accostarsi al serpe che custodisce l'altare della divinità eponima e protettrice dell'isola, viene gravemente morso a un piede: la dea, evidentemente, rifiuta il passaggio all'eroe – che, calcando le orme del presunto padre Eracle (di cui possiede le armi infallibili) può far cadere Ilio prima del tempo. Impedito a svolgere il sacro rito e divenuto a tutti insopportabile – vuoi per le grida lancinanti vuoi per il fetido miasma che spurga dalla ferita – Filottete viene condotto a Lemno, e lì barbaramente abbandonato in completa solitudine. Muovendo da cotale antefatto la pièce di Sofocle, come molti anni prima le omonime tragedie di Eschilo e di Euripide, rappresenta lo scioglimento del lungo periodo di reiezione e quindi l'avvio dell'eroe alla funzione – insostituibile e decisiva – di conquistatore di Troia (giusta la predizione di Eleno a Odisseo).

<sup>18</sup>R. Silverberg, *La città-labirinto*. Trad. it. di M.B. De Castiglione, «Urania» 498, 6 ottobre 1968, p. 16.

<sup>19</sup>*Ibidem*, p. 8.

<sup>20</sup>*Ibidem*, pp. 18-19.

<sup>21</sup>Provocata da un sofisticatissimo intervento chirurgico che gli Hydrani gli hanno praticato al cervello: «Da lui si sprigionava a ondate la sua essenza. Un torrente di disperazione allo stato puro, un fiume di rimpianti e di dolori, la parte peggiore, e la più penosa, di un'anima ... tutto quanto c'è di discorde nel creato: le occasioni perdute, gli amori non ricambiati, le parole dette d'impulso, le pene sofferte ingiustamente, i desideri, la lama tagliente dell'invidia, l'acido corrosivo della frustrazione, il morso del tempo, la morte dei piccoli insetti durante l'inverno, il pianto del mondo». E «la vecchiaia, l'abbandono, la morte, l'impotenza, l'ira, lo sgomento, la solitudine, la desolazione, il disgusto di sé e la follia ... un urlo silenzioso di ribellione cosmica», *ibidem*, p. 94. I puntini sono miei.

<sup>22</sup>Con la «faccia di un uomo scampato all'inferno» (p. 47) nelle parole che Charles Boardman/Odisseo rivolge a Ned Rawlins/ Neottolemo.

<sup>23</sup>Così lo stesso Boardman: «Me lo ricordo subito dopo il suo ritorno da Beta Hydri IV. Non avevamo più pace. Non era mai stato un temperamento tranquillo, ma, dopo, diventò un vulcano ... Ha tutte le ragioni per essere furibondo con l'universo intero, ma è insopportabile. Una specie di uccello del malaugurio. Porta sfortuna soltanto ad andargli vicino!», *ibidem*, p. 55. Vd. pure oltre: «Quando Dick Muller atterrò sul pianeta degli Hydrani, le parti dell'universo urtarono una contro l'altra ... loro gli fecero quello che gli fecero perché l'universo ... spesso sacrifica alcune delle sue parti. Il risultato fu che Muller se ne venne via in pessime condizioni. Era stato attirato nell'ingranaggio dell'universo, e distrutto» (p. 58). Nelle due citazioni i puntini sono miei.

arrivato in prossimità di Lemnos, aveva lasciato l'astronave in un'orbita di parcheggio, ed era sceso con una capsula di atterraggio. Una bomba dirompente precedentemente programmata aveva disintegrato la nave al momento stabilito, sparpagliandone i frammenti nell'universo. Ci sarebbe voluto un calcolatore davvero fantastico per trovare un nesso tra tutti quei frammenti e individuarne la fonte comune! La bomba era stata progettata in modo da imprimere cinquanta false direzioni per ogni metro quadrato della superficie di esplosione, dando così la garanzia che nessun calcolatore avrebbe potuto compiere un lavoro efficace in un periodo di tempo finito. E Muller aveva bisogno di un tempo brevissimo: una sessantina di anni. Sessant'anni di solitudine e una morte tranquilla. Non chiedeva altro ... Era ... un uomo afflitto da un male odioso<sup>24</sup>, che lo rendeva invisibile agli altri esseri della sua specie, e certamente la Terra era felice di essersi sbarazzata di lui. La cosa migliore che potesse fare per gli uomini era di togliersi dai piedi, e lui l'aveva fatto nel modo più completo possibile ... Muller aveva sperato che i pericoli del labirinto continuassero a tener lontani gli uomini. Era stato scoperto da oltre un secolo, ma, ultimamente, da parecchi anni, tutti lo evitavano, e per una buona ragione. Muller aveva visto gli scheletri di coloro che avevano tentato di penetrare nel dedalo di strade e che non ne erano usciti mai più<sup>25</sup>: mucchi di ossa dislocati ovunque che «non venivano rimossi. Forse servivano di monito. Molto probabilmente facevano parte della guerra psicologica combattuta contro gli intrusi da quella diabolica città immortale»<sup>26</sup>.

Nell'allucinante Lemnos spaziale – la cui manutenzione, perfetta, è affidata a operatori invisibili<sup>27</sup> – Muller-Filottete è costretto a faticosamente sopravvivere immerso in uno scenario da incubo: «Conosceva la città-labirinto in tutte le sue insidie, i suoi miraggi, i suoi trabocchetti, e le sue trappole mortali ... Tuttavia vi si aggirava con circospezione: quel posto gli riservava sempre delle sorprese. Una volta era sfuggito alla morte per un capello, balzando indietro una frazione di secondo prima che un getto di energia, sprizzato all'improvviso, inondasse il sentiero davanti a lui con una fiumana ribollente. Muller aveva segnato sulla pianta quel punto e altri cinquanta almeno, però sapeva benissimo che potevano essercene ancora chissà quanti<sup>28</sup> ... Uno strano mondo. Comunque, non ci si stava male. L'aria era rarefatta, ma respirabile; da molto tempo Muller aveva smesso di accorgersi che conteneva troppo azoto e troppo poco ossigeno ... Aveva una scorta di viveri

---

<sup>24</sup>Per sua stessa definizione, «una misteriosa carie interna. Un cancro dell'anima», *ibidem*, p. 86.

<sup>25</sup>*Ibidem*, pp. 12-13 (puntini miei).

<sup>26</sup>*Ibidem*, p. 18.

<sup>27</sup>«Evidentemente sotto la città esisteva una rete di meccanismi straordinari che, come guardiani immortali, la difendevano dall'opera del tempo. Però Muller non era stato capace di scoprirla. Aveva cominciato a scavare con arnesi improvvisati nelle aree riservate ai giardini per raggiungere la zona sotterranea, ma benché avesse scavato due pozzi profondi diversi metri, non aveva trovato altro che terra. Tuttavia i guardiani invisibili dovevano trovarsi lì: erano gli strumenti che azionavano le camere televisive, che ripulivano le strade, riparavano i danni provocati alle costruzioni in muratura, e controllavano le trappole mortali sparse nelle zone periferiche del labirinto», *ibidem*, p. 16. Come non pensare – un esempio tra molti – al palazzo magico che accoglie gli amplessi di Amore e Psiche nella *fabella* di Apuleio, giustappunto curato da esseri invisibili di cui si ode la sola voce? Cfr. *met.* 5. 1-4.

<sup>28</sup>Di fatto, tutte le talpe elettroniche e i robot ricognitori vengono distrutti, stritolati, letteralmente polverizzati, mentre gli eventuali viventi finiscono inghiottiti da laghi roventi, pozzi pieni di acido, pareti di fuoco, marciapiedi a tagliola, abissali voragini. O depistati da inganni fotoelettrici, schermi deformanti; martellati da pietre-catapulta; tritutati da mandibole di acciaio o da lame che spuntano repentine dal suolo; spianati da pistoni polverizzatori ...



sufficiente per sei mesi, in uno stipo a prova di radiazioni ... ma ogni notte se ne andava a caccia<sup>29</sup>, per sostituire subito quello che toglieva dalla riserva. Era un modo come un altro per ingannare il tempo; e poi voleva mantenere le sue scorte intatte per il giorno in cui il labirinto l'avesse storpiato o paralizzato ... dappertutto c'erano muri, schermi, trabocchetti»<sup>30</sup>.

Cotale, dunque, la rutilante visitazione labirintica di Robert Silverberg.

Per passare ora alla filmografia, è necessario ricordare una famosa pellicola del 1980, *Shining* di Stanley Kubrick, su cui un altro volume di saggi, recentissimo<sup>31</sup>, propone una intervista di Carol Beebe Tarantelli su Shakespeare (*Amleto* e *Macbeth*), sul Giallo, ma sopra tutto su *Shining* – indubbiamente ricco di suggestioni e risvolti nascosti.

Dunque. L'Overlook Hotel, dove è ambientata la spazzante quanto cruenta vicenda, è un albergo labirintico, labirintici sono i suoi corridoi, labirintiche le sue scale, le sue cucine e labirintico il giardino della scena finale – dove l'attore che impersona il protagonista, Jack Nicholson, diventa un vero Minotauro, con la sua ascia spaventosa che tenta di smembrare la moglie e il figlio<sup>32</sup>. Il protagonista Stephen King ha assistito, da piccolo, alla tragica fine di un amico maciullato da un treno: non ricorda il tremendo episodio, però «ha il senso di un labirinto traumatico: deve cercare qualcosa che non troverà mai. In qualche modo il dedalo è una metafora della sua mente. Arriva al centro del labirinto e ha lo svelamento della visione, del Minotauro. Ma ... non può ricordare ... è come se la paura fosse talmente forte da far esplodere la parte della mente nella quale vengono immagazzinati gli eventi come memorie»: di conseguenza «è trafitto, travolto, congelato» dall'impresa, ovviamente «impossibile, di arrivare alla visione dei corpi fatti a pezzi ... Le bambine sono integre oppure si vedono onde di sangue. La donna morta è ferita, ma non fatta a pezzi». La mente di King «perde i propri contorni e il suo contenimento attraverso la solitudine, nell'assenza»;

---

<sup>29</sup>«Poiché gli animali piccoli avevano un loro modo particolare di balzare improvvisamente alla gola, e i mastodonti masticavano tutto senza complimenti, Muller cacciava quelli medi ed evitava gli altri ... Durante la caccia, l'unica preoccupazione era di appostarsi in un luogo sicuro, per evitare di finire lui in bocca di qualche animale più pericoloso mentre era intento a spiare la preda», R. Silverberg, *La città-labirinto*, cit., pp. 4-5 (puntini miei). Vd. pure avanti: «Muller aveva contato circa ventiquattro specie di mammiferi di tutte le dimensioni, da quelli piccoli come topi, a quelli grossi come elefanti; c'erano erbivori che brucavano l'erba nei giardini e carnivori che divoravano gli erbivori. L'equilibrio ecologico sembrava perfetto (p. 17).

<sup>30</sup>*Ibidem*, pp. 3; 4. Puntini miei.

<sup>31</sup>M.M. Sambo, *Labirinti. Da Cnosso ai videogames*, Roma 2004. Sono debitrice del libro a Marina Sambo.

<sup>32</sup>Dice Marco Maria Sambo: «Il volto di Jack si deforma mirabilmente, negli ultimi fotogrammi, per trasformarsi nell'incarnazione folle del male che ... vuole distruggere l'innocenza in un impeto di follia omicida ... il dedalo-giardino è immerso in una notte infera e sembra di percorrere tunnel immersi nell'oscurità ... Le inquadrature del geniale regista accentuano il dramma horror e le ambientazioni malefiche dell'alienazione». D'altra parte, continua Sambo, «l'intera filmografia di Kubrick sembra sottolineare la misteriosa forma del dedalo. Emerge una sorta di disorientamento psichico al quale sono soggetti i protagonisti dei suoi film. Così in *Full Metal Jacket* (1987) viene affrontato il percorso labirintico della guerra del Vietnam. Oppure in *Arancia Meccanica* (*The Clockwork Orange*, 1971) il delirio nasce dalla violenza metropolitana. Ritroviamo infatti l'idea dedaliforme del "tunnel" oscuro nella scena ... in cui i membri della banda picchiano un barbone che dorme: le lunghe ombre proiettate grazie alla luce proveniente dall'uscita della galleria conferiscono agli attori un significato misterico, ed essi diventano i feroci e folli individui della metropoli contemporanea: oscure incarnazioni del Minotauro», M.M. Sambo, *Labirinti*, cit., pp. 258-259. I puntini sono miei.

nel bianco, «il colore che porta all'infinito»; nel silenzio. Tutto ciò su cui normalmente fa base la percezione «si scioglie, e si scioglie anche la capacità di decodificazione della realtà». E «siccome è una situazione intollerabile per un essere umano ... nasce una restituzione delirante di significato attraverso la quale lo psicotico vede, sente e pensa cose che non esistono e sono reali solamente per lui. Il significato, cioè, diventa completamente idiosincratico» – mentre, in contemporanea, la realtà smentisce, nullifica di continuo «la codificazione fatta rischiando di riprodurre il caos che ha prodotto la necessità di codificare in questo modo delirante. Per cui – continua C. Beebe Tarantelli – bisogna “ridelirare” per ricreare un “ordine delirante”, perché la realtà stessa minaccia di esplodere in delirio»<sup>33</sup>.

Come si vede è adombrato, qui, il meccanismo per cui «si diventa killer: la preconditione ... è, infatti, quella di perdere qualsiasi senso della realtà e dell'esistenza dell'altro». Nel momento in cui Jack/Stephen ascrive ogni responsabilità alla moglie, «a quel punto, sopprimendola nella sua mente malata, rimuove la causa del disagio. Gli assassini domestici agiscono così. Non hanno nessuna capacità di contenere nella loro mente le contraddizioni, le emozioni anche forti»<sup>34</sup>. Di identica maniera King è prigioniero nel vaneggiamento del labirinto (= della sua mente), da cui non può, non potrà mai uscire: e appunto scrive e riscrive, ossessivamente, freneticamente, sempre e soltanto le stesse cose, al tutto prive di significato (“Il mattino ha l'oro in bocca ...”).

Non intendo addentrarmi oltre nel volume di Sambo – il quale, se può sembrare un po' disorientante, tuttavia ha il grosso merito di affrontare l'argomento labirinto da una miriade di punti di vista: e.g., oltre che nel capitolo *Arte, fumetti e film nel labirinto moderno* (pp. 155-253), specialmente nel capitolo *Gioco, delirio, videogames* (pp. 314-358): prodotti, questi ultimi, numerosissimi, sterminati addirittura, ma dei quali appena qualche esempio può fornire un'idea adeguata, o almeno sufficiente.

Rammenta Sambo: «Uno tra i primi giochi computerizzati del dedalo è il celebre The Amazing Maze Game», un labirinto «bidimensionale piano», dove «una semplice pallina bianca lampeggiante rappresenta la stilizzazione del giocatore-Teseo, che deve uscire dal meandro in un tempo determinato». Dopo di che «nel 1980 nasce il padre di tutti i videogiochi labirintici: PacMan», ossia «il nome dell'essere tondo e giallo che viaggia in un labirinto bidimensionale, visto dall'alto», che «deve mangiare le palline bianche ... evitando i fantasmini postmoderni, dai colori rossi, azzurri, arancio, rosa ... i colori vivaci su sfondo nero di PacMan lo rendono un simbolo archetipico labirintico-pop, un oggetto simbolico di una nuova modernità basata sul delirio e sull'alienazione ... La concentrazione è totale e il mondo esterno sembra svanire per la durata di una partita ... Il gioco bidimensionale è interattivo e in esso emerge anche la tematica della guerra, oltre al concetto di fuga dai mostri ... Deve correre PacMan, e continuare a sfuggire al male, nel dedalo in cui è prigioniero»<sup>35</sup>.

---

<sup>33</sup>C. Beebe Tarantelli in M.M. Sambo, *Labirinti*, cit., pp. 375; 376. Puntini miei.

<sup>34</sup>*Ibidem*, p. 377. I puntini sono miei.

<sup>35</sup>M.M. Sambo, *Labirinti*, cit., pp. 345-347. I puntini sono miei.

Come prevedibile, *PacMan* ottiene un enorme successo determinando, a seguire, la nascita di numerosi varianti, una anche femminile, *Ms PacMan* (1980-1981), «che con il suo fiocco rosso mangia pallini bianchi nel meandro bidimensionale (con bordi rosa)»<sup>36</sup>. Un paio di anni più tardi, nel 1983, nasce *Pac&Pal*: «Il labirinto diventa complesso ... Pal è una versione computerizzata di Arianna che, nel suo cammino, incontra oggetti magici e li dona all'amato Pac-Teseo ... Ma Pal è molto veloce e bisogna faticare non poco per raggiungerla e conquistare i doni fatati»<sup>37</sup>.

Al glorioso *PacMan* seguono pure una miriade di game labirintici in versione animale: *Nibbler* (1982), che riprende il concetto simbolico-archetipico del serpente; *Turpin*, chiamato anche *Turtles* (1981), dove l'eroe è una piccola tartaruga verde; *Lady Bug* (1981), con un eroe-insetto simile a una coccinella rossa; *Amidar* (1981; 1982), con uno scimpanzé-eroe continuamente insidiato dalle lance zulu; *Centipede*, chiamato anche *War of the Bags* (1980; 1981), con l'insetto-eroe-navicella nel ruolo del solito Teseo.

Per il genere fanta-mostroso, poi, sempre nel 1980-1981 appare *Wizard of Wor*, dove «il maze costituisce il palcoscenico bidimensionale per una guerra totale nella quale l'astronauta guerriero con fucile laser deve uccidere i mostri del labirinto», tra i quali «Thorwor (500 punti), una sorta di Minotauro malefico e spaziale», e sopra tutto «Wizard of War (2500 punti), l'essere diabolico per eccellenza, simile a una maligna Signora del dedalo. L'eroe giallo deve uccidere questi mostri guadagnando i punti corrispondenti». Di analoga maniera, una lotta nello spazio è il nucleo di *Berzek* (1980), dove l'umanoide-Teseo «deve uccidere i robot gialli (o rossi) con la sua pistola laser. Il bordo ... è elettrificato e bisogna fare molta attenzione a non toccarlo. Una astratta pallina gialla insegue l'eroe ... rimbalzando e superando (solo lei) i confini elettrificati e costituendo un grave pericolo»<sup>38</sup>.

Né, sotto altri rispetti, mancano combattimenti dedalici simili alle terrestri esperienze: per esempio, il progettista di *Tank Battalion* (1980) «ci riporta alla Seconda Guerra Mondiale con un carroarmato-eroe che deve distruggere, sparando, i tanks avversari e difendere il simbolo dell'aquila d'oro». Se nel citato *Berzek* il maze continuo consente di portarsi successivamente in diverse stanze intricate – qui «il labirinto è bloccato e, ogni volta che il giocatore supera il quadro, si presenta sullo schermo un dedalo maggiormente complesso. La grafica è semplice con i bordi dei percorsi costruiti con muri di mattoni rossi». Diversamente, in *Pengo* (1982) si evidenzia una grafica «che cresce con l'aumentare delle potenzialità della tecnologia ... Pengo è simile a un pinguino rosso che si muove in un labirinto con sfondo nero fatto di quadratini blu disposti in continuità, uno dopo l'altro, a formare serpenti che delimitano i bordi ... Alcuni ... nascondono i mostri verdi, con uova blu che si rompono facendo uscire esseri diabolici»: l'eroe-giucatore Pengo-Teseo deve naturalmente ucciderli. «I mostri si moltiplicano e molti di essi ... si materializzano durante la partita. La musica», assillante e acida, «diviene velocissima ... i diavoletti crescono esponenzialmente di numero, il gioco diviene un caos

---

<sup>36</sup> *Ibidem*, p. 347.

<sup>37</sup> *Ibidem*, pp. 347-348.

<sup>38</sup> *Ibidem*, p. 350. Puntini miei.

labirintico nel quale tentare di districarsi senza la minima possibilità di riflessione. L'alienazione è totale e totalizzante»<sup>39</sup>.

Con il procedere del tempo, inevitabile, la grafica si sviluppa ulteriormente: per esempio in *Tutankham* (1982), «un archeologo deve scoprire i misteri del dedalo egizio fatto di pietre grigie su sfondo blu», giungendo «al tesoro dopo un percorso ricco di insidie: gli vanno incontro, minacciosi, serpenti verdi simili a cobra con la testa alzata in segno di attacco ... appare una mappa del labirinto» assai complessa, «con chiavi da raggiungere per aprire le porte nel muro ... e proseguire la ricerca. La musica è martellante. Il delirio è ancor più evidente, con serpenti, corvi, animali malvagi che corrono velocemente per raggiungere e uccidere» il giocatore-archeologo; «la complessità del dedalo è accentuata dalla presenza della piccola mappa viola con l'indicatore di posizione lampeggiante»<sup>40</sup>.

Sempre della serie mostruosa, ma questa volta in chiave scherzosa, gastronomico-delirante, si può ricordare *Burger Time* (1982), con un eroe-cuoco che «deve inerpicarsi in un labirinto bidimensionale verticale salendo vari piani attraverso le scale per far cadere i diversi strati di un hamburger. L'universo pop-ludico è ai suoi massimi livelli»: Teseo-Peter Pepper deve misurarsi «contro simpatici mostri: Mr. HotDog, Mr. Pickle, Mr. Egg, ecc.»<sup>41</sup>.

La fantasia si sbriglia in generi i più vari, come si vede. Accanto ai quali corre parallela un'altra serie, una serie, per di così, più "realistica". Infatti «una vasta produzione» di videogame «riporta il maze alla sua dimensione metropolitana», con «macchine veloci che devono evitare le automobili nemiche e conquistare bandierine per superare i vari quadri». È il caso di *Rally X* (1980), «nel quale emerge un dedalo urbano fatto di siepi verdi e vie ... arancioni ... Bisogna anche fare attenzione ai massi marroni che (come le macchine nemiche) diventano sempre più frequenti man mano che si superano i quadri». Lo stesso concetto ritorna un anno dopo (1981) in *Route 16*, mentre in *Armored Car*

---

<sup>39</sup>*Ibidem*, pp. 351-352. Sulla scia di *Pengo*, nel 1982 *CheckMan* presenta un *maze* «di grande interesse perché parte ... dal concetto di assenza di spazio ... Quando comincia la partita ... il labirinto non c'è affatto, non esiste. Man mano che l'eroe mangia» i quadratini bianchi, «emerge il colore nero dello sfondo (che identifica l'assenza di spazio) e si formano così le vie del dedalo». Si procede a zigzag mentre «il nero diventa sempre più grande ... I blocchi che rimangono formano, uno dopo l'altro, delle linee simili a serpenti. Improvvisamente» c'è l'attacco della «creatura maligna»: l'impossibilità di (s)postarsi nel nero rende *CheckMan* «sempre più vulnerabile agli attacchi del mostro che si muove freneticamente per ucciderlo. Ma il suo destino inesorabile è proprio quello di mangiare tutti i quadratini per superare il quadro. La totale presenza di spazio (totalità dei quadratini) si tramuta pian piano in totale assenza di spazio (assenza di quadratini, mangiati)»: il che denota «una importante concettualizzazione dell'idea stessa di spazio labirintico», perché «il deserto che viene creato man mano costituisce la paura labirintica del vuoto, e il nero che blocca il movimento esplicita il cammino nel meandro della vita, spesso perso e bloccato da una temporanea assenza di strade e uscite». Una tematica, questa della presenza/assenza dedalica, ripresa, sempre nel 1982, da *Dig Dug* – dove «l'eroe scava nel terreno e il labirinto viene costruito» grazie al suo avanzare, che è parimenti a zigzag «per evitare i mostri che vogliono ucciderlo. Si formano così le vie del dedalo che dunque cambiano di partita in partita, come in *CheckMan*. Quanto più l'eroe scava, tanta più assenza si crea, ed emerge il nero dello sfondo». Ma in questo game «può andare dove vuole e il suo errare ... è facilitato dalla ... balestra con la quale può stordire temporaneamente i mostri». Se poi «scava la totalità del terreno, il labirinto scompare e diviene deserto» (pp. 353-354). Sia nel corpo del testo sia nella nota i puntini sono miei.

<sup>40</sup>*Ibidem*, pp. 352-353. Se il protagonista di *Tutankham* è un Teseo-archeologo, già nel 1981 si ha un Teseo-speleologo in *Robby Roto*. «Con il suo casco giallo da minatore deve introdursi nei meandri blu del terreno e liberare le faccine gialle e tristi ... imprigionate dai ragni malefici. Una volta entrato nel terreno l'eroe-speleologo forma, scavando, le vie ... Deve conquistare una chiave per uscire dall'intrico e portare con sé tutte le faccine che, una volta liberate, sorridono. Ma i ragni corrono veloci e bisogna fare attenzione» (p. 355). Sia nel testo sia nella nota i puntini sono miei.

<sup>41</sup>*Ibidem*, p. 353.

(basato sull'idea di non-luogo) «il labirinto è costituito da una infinità di incroci uguali che formano una scacchiera nella quale (tra un quadrato e l'altro) corrono le strade. Sembra una stilizzazione della planimetria di Manhattan ... una città uguale che procede per isolati uguali». Il percorso si disegna via via che l'eroe-camioncino «procede nel meandro urbano alla ricerca del denaro che dovrà poi portare in banca per continuare il cammino. Le macchine nemiche di varia natura si affollano veloci per impedire che ciò accada, nel frenetico tentativo di scontrarsi»<sup>42</sup> contro l'improbabile Teseo meccanico.

Altri famosi giochi labirintici sono *Lode Runner*, che sviluppa parecchie versioni nel biennio 1983-1984<sup>43</sup>, e, sopra tutto, i videogame contemporanei a tre dimensioni, prodotti in numero pressoché illimitato. Tra i più significativi *Dark Castle* (1986, in varie versioni), che si pone ancora a mezzo tra bi-tridimensionalità esibendo un *maze* mutante «con atmosfere gotiche». Il maniero «nero e demoniaco» sorge «da una roccia che si eleva da un lago oscuro rischiarato dal bianco di una luna intensa e minacciosa. In primo piano gli alberi di un bosco e un avvoltoio appollaiato su un ramo sporgente. Nuvole e fulmini illuminano la scritta gotica», mentre si sgranano «le prime note minacciose della *Toccata e fuga in re minore* di Bach in versione elettronica». All'interno del castello, nella sala d'ingresso su cui affacciano quattro porte, l'uomo-eroe medievale «è immerso nell'ambiente tridimensionale con il pavimento e i muri fatti di pietra, con oscure statue, con fiaccole, ecc. le cui linee disegnate corrono lungo le vie che giungono a un lontano e immaginario punto di fuga di una prospettiva centrale»: un autentico, spaventevole groviglio, «con mostri malefici da uccidere lanciando le pietre da guadagnare nel cammino». Ci sono pozioni fatate «per evitare i morsi dei topi e dei pipistrelli, strani draghi che lanciano vampate di fuoco, labirinti fatti di scale e liane lungo cui scendono insetti malvagi, carceri e boia che torturano i poveretti a suon di frustate, misteriosi robot-guardiani che sorvegliano le numerose stanze». In linea con le norme strutturali della fiaba dark, «bisogna conquistare numerosi oggetti magici e superare i vari livelli d'iniziazione dei quattro percorsi (le quattro porte). Capire quale strada intraprendere per giungere all'ambiente finale del Cavaliere Nero che scaglia, seduto sul ... trono in cima a un labirinto verticale, i suoi boccali di birra ... Solo dopo numerose partite» si può scoprire che due sono gli oggetti magici essenziali: «lo scudo ... e la palla di fuoco»<sup>44</sup> ottenuta da un Mago, indispensabile per uccidere le chimere «sputafuoco» a guardia del Minotauro-Signore Nero del Labirinto.

Più avanti nel tempo, tra i giochi dedaliformi ormai 3D si colloca *Apache Strike* (1987), con Teseo-elicottero da guerra «che si muove in un labirinto tridimensionale di parallelepipedo bianchi uguali», alla angosciata ricerca del «Minotauro-poliedro-volante»<sup>45</sup> da distruggere: e la cosa non è affatto semplice.

---

<sup>42</sup> *Ibidem*, pp. 355-356.

<sup>43</sup> In Macintosh «è accentuata una sorta di terribilità onirica (quasi piranesiana) dei vari ambienti-dedalo: sembra di essere nelle stanze di un intricato carcere, un mondo surreale nel quale dobbiamo scappare inesorabilmente per non farci prendere. Così l'uomo, come in un suo sogno, corre e fugge per non essere preso, nel meandro onirico della sua mente», *ibidem*, p. 358.

<sup>44</sup> *Ibidem*, pp. 359; 360-362. I puntini sono miei.

<sup>45</sup> *Ibidem*, pp. 363; 366.

Negli anni a seguire, «il game labirintico diventa una star del marketing coinvolgendo ambientazioni di tutti i tipi. Dagli elicotteri Apache agli aerei-caccia-bombardieri ... alle navicelle spaziali che devono barcamenarsi viaggiando per universi costituiti da pianeti, città del futuro, metropoli postatomiche con scenari futuristici». E spesso i giochi interattivi «seguono i percorsi dei film, si ispirano ad essi. Nascono così i games legati alla saga di *Guerre Stellari* fino a giungere agli attuali ... ispirati a *Matrix*. E vengono prodotti anche i remake tridimensionali dei grandi classici, come nel caso della versione 3D di PacMan». Dagli anni Novanta si può giocare tranquillamente seduti davanti al Pc. «Le ambientazioni sono diverse: dal castello labirintico nazista di Wolfstein alle contemporanee e orientali atmosfere di Prince of Persia (assai realistico nelle ultimissime versioni). Oppure gli ambienti del leggendario Metroid<sup>46</sup>, o ancora Alien, ripreso dal celebre film». La quantità ovviamente è industriale, ma tra tanti di rilievo uno «ha fatto storia, nelle sue numerose versioni: Duke Nukem. Qui l'eroe diventa un Teseo futuristico. Il labirinto è totale, le stanze si moltiplicano. La complessità e la difficoltà» del game inducono una nuova «alienazione, poiché gli occhi del giocatore sono gli stessi di Duke, guardano ciò che lui vede, puntano direttamente i suoi bersagli ... I nemici si affollano e giungono da ogni direzione: davanti, dietro, sopra, sotto. Le trappole sono migliaia, gli oggetti magici si trovano lungo il cammino: mitragliatrici, pistole, bazooka, lancia-razzi termonucleari, bombe atomiche ... Tutto ... è alienante, con la musica elettronica e il sound che imita il rumore degli spari, delle mitragliette, dei laser atomici. Un delirio». Poiché Duke Nukem non solamente deve sterminare i mostri «surreali simili a polipi volanti», ma sopra tutto deve individuare la strada (scovando le chiavi che aprono le varie porte o trovando aperture nascoste) che conduce alla stanza finale, al Minotauro-mostro. Alla fine, «l'immedesimazione alienante diviene, in alcuni casi studiati dalla neuropsichiatria, assoluta schizofrenia ... È dunque il sintomo di una nuova alienazione che decreta la vittoria del labirinto mentale»<sup>47</sup>.

A questo punto, per concludere l'exkursus videogamico mancano ancora i giochi (raffinati) dell'ultima generazione: per esempio, una recente versione di *The Legend of Zelda* – dove un «elfo verde di nome Link» si trova a vagabondare in mezzo a «isole sperdute nel mare, strani castelli immersi nel verde, ambienti-maze di varie tipologie. Zelda è la principessa del racconto di fate (rapita da un essere malvagio) che l'eroe deve liberare al termine di un lungo e tortuoso cammino ... scoperto gradualmente, man mano che l'avventura si consuma». Teseo-Link deve, al solito, «trovare chiavi di accesso e oggetti magici, e scoprire» gradualmente «le modalità per superare gli imprevisti»: emerge qui «una visione immaginifica e labirintico-naturalistica, come se la finzione fosse ambientata in un mondo-giardino» sconfinato. Di più, si aggiunge il gioco nel gioco, perché «l'elfo deve spesso fermarsi a rispondere agli indovinelli che la popolazione del luogo labirintico gli sottopone». Oppure è costretto a cimentarsi in «strane partite», imparando a muovere «esoteriche bacchette magiche per superare i vari livelli» alla ricerca del «simbolo archetipico di un Amore perduto nei tempi dell'immaginario»<sup>48</sup>.

---

<sup>46</sup> Ovvero, un universo fantascientifico con raggi laser e missili termonucleari di distruzione.

<sup>47</sup> *Ibidem*, pp. 366-367; 369. Puntini miei.

<sup>48</sup> *Ibidem*, pp. 370-371. I puntini sono miei.

Gli esempi fin qui riportati, per quanto multifari, denotano per lo più un elemento, una componente comune, che si dimostra essenziale nella maggior parte, se non in tutte, le situazioni labirintiche, cioè nei loro protagonisti: il sopraggiungere del delirio, la vertigine che segna la perdita dell'equilibrio razionale, dunque la perdita della propria identità, del proprio Io: e ciò, sembra un paradosso, a causa del terrore/orrore che il soggetto prova all'idea di perdersi, di smarrirsi. Di qui anche il manifestarsi di mostri, evidentemente creati dalla fantasia stravolta in totale perdita di sé.

Una caratteristica tuttavia, a quanto ci consta, non tipica del labirinto alle sue origini, per altro avvolte in un profondo mistero sia dal punto linguistico sia – almeno per il più famoso tra tutti i labirinti del mondo: il fantomatico (?) palazzo-carcere di Cnosso – dal punto di vista logistico.

In un fondamentale quanto corposo volume<sup>49</sup> Hermann Kern elenca una serie di studiosi che si sono cimentati con i tentativi di interpretazione, finendo poi con l'ammettere che l'etimologia rimane oscura: con certezza si sa soltanto che «la desinenza “-inthos” rimanda di solito a un toponimo e che appartiene a una lingua ... diffusa in Grecia ... attorno al 2000 a.C.»<sup>50</sup>.

Sempre a dire di Kern, il tema di labÊrinyow potrebbe collegarsi, «in un modo che rimane», però, «da spiegare, con la nozione di “pietra”»<sup>51</sup>. Un solo punto sarebbe per lui assodato: ossia a dire che l'equazione maggiormente accreditata in passato – *Labirinto* (labÊrinyow) = *Casa dell'ascia bipenne* (lãbruw) = *Palazzo di Cnosso a Creta* – risulta per varie ragioni insostenibile.

Non è qui il caso di intavolare una disquisizione meramente filologica, basti solo ricordare che, alla voce labÊrinyow, i lessici più recenti rinviano in forma dubitativa vuoi a lãbruw vuoi a laÊra = “passaggio”, “vicolo”, “corridoio” (benché il *LSJ* non proponga derivazione veruna). Curiosa poi, di pura fantasia, una assai tarda connessione con *Laborintus* citata anche da Kern: «Qualcosa come “valle di lacrime”, da *labor* (lavoro, fatica, dolore) e *intus* (dentro, all'interno); è questa una delle definizioni ... date nel *Catholicon* di Johannes Balbus, Magonza 1460». Un'ipotesi strampalata senza dubbio alcuno, che per altro «si trova in vari codici del Quattrocento»<sup>52</sup>.

Per quanto riguarda il problema logistico, va segnalato che nessuno mai vide – né, di conseguenza, mai poté localizzare con precisione – il labirinto veicolato dal mito come palazzo-prigione del Minotauro, che molti autori già dell'antichità celebrano ampiamente. E prima ancora bisogna sgombrare il campo da un equivoco – nato, a quanto pare, in opere letterarie greche di età ellenistica, a motivo della contaminazione e della conseguente confusione (di cui solo in tempi relativamente recenti si è preso compiutamente atto), tra due nozioni, due concetti molto diversi per forma e contenuto: ossia quello che è il labirinto in senso proprio e quello che comunemente si intende per labirinto.

In realtà, la forma basilare del labirinto così detto “cretese” – attestato comunque anche in India e in America – si risolve in un puro simbolo, non riproducendo essa, dice giustamente Chiarini, «la vera

---

<sup>49</sup>*Labirinti. Forme e interpretazioni. 5000 anni di preesenza di un archetipo. Manuale e filo conduttore.* Trad. it. di L. Sosio, Milano 1981<sup>2</sup>.

<sup>50</sup>H. Kern, *Labirinti*, cit., p. 14. I puntini sono miei.

<sup>51</sup>*Ibidem*, p. 15.

<sup>52</sup>*Ibidem*, p. 27 n. 67. I puntini sono miei.

forma e natura (se mai vi fu) di quel mitico labirinto costruito ... da Dedalo né di alcun altro labirinto, reale o immaginario, dei tempi antichi»<sup>53</sup>.

Di tale raffigurazione, pur essendo unico il principio compositivo, sono attestate due varianti, una più semplice a 7 circonvoluzioni e una più complessa con 11 corridoi; un dedalo del tipo “cretese” «si può costruire nel modo più semplice prendendo l’avvio da una croce centrale<sup>54</sup>, inserendo ogni volta un angolo retto fra due braccia della croce, introducendo un punto all’interno di ciascun angolo, e procedendo poi ai collegamenti dei vari elementi nel modo raffigurato nella sequenza A. Se invece di un angolo se ne inseriscono due, si ottiene», come già detto, «un labirinto con undici corridoi anziché sette (sequenza B)»<sup>55</sup>. Entrambe le varianti non presentano intersezioni di tracciati, né offrono alcuna possibilità di scelta: il percorso, obbligato, conduce inevitabilmente al centro, dove termina, attraverso le molte giravolte (“ambagi”) necessarie per percorrere l’intero spazio interno. Per ritornare indietro, per riguadagnare l’uscita, l’unica possibilità è invertire la direzione di marcia.

Ora: questa struttura-base nulla ha che vedere con un «*intrico di vie* (sotto forma di edifici o giardini) che offre al visitatore la scelta fra molte alternative, conducendolo però spesso in vicoli ciechi. Una tale idea (in tedesco: *Irrgarten*) è già alla base di molti testi antichi sui labirinti: il labirinto (= possibilità di traviamiento) come *motivo letterario*» – là dove «la più antica *formulazione figurativa* di un labirinto in questo senso si trova solo attorno al 1550 d.C.»<sup>56</sup>, ad opera del così detto Maestro del taccuino mantovano: si conosce infatti una pianta del Palazzo Te «con abbozzo di labirinto di siepi di tasso nel cortile. La villa fu costruita da Giulio Romano per Federico II Gonzaga fra il 1525 e il 1534; un disegnatore non identificato (olandese, attorno al 1550) copiò solo il lato nord (rivolto verso la città di Mantova), tralasciando invece il lato sud. In seguito fu inclusa la pianta per un labirinto di siepi che doveva riempire l’intero cortile (circa m 45 X 45). Il labirinto, il cui ingresso era a ovest, offriva al visitatore, nel suo tentativo di giungere al centro, numerose possibilità di scelta che lo conducevano quasi invariabilmente in vicoli ciechi». Questo, dunque, costituisce con ogni probabilità il «primo abbozzo di un *Irrgarten*», anche se non risulta che tale «pianta sia mai stata realizzata». Il disegno a penna è tratto «dal vol. II dei *Römische Skizzenbücher* ... attribuiti all’olandese Marten van Heemskerck (1498-1574)»<sup>57</sup>.

Allora: al concetto visivamente chiaro, semplice del labirinto in senso proprio si sovrappone, pare nel III secolo a.C., l’idea del labirinto come *Irrgarten*, cioè come edificio o semplicemente come porzione di spazio, come luogo intricato e difficilmente percorribile: così in Callimaco di Cirene: «Asteria profumata, attorno a te fecero cerchio le isole e a guisa di coro ti cinsero. Né silenziosa o quieta Espero folto di chiome ti vede, ma sempre intorno risonante. Gli uni cantano il nome del vegliardo Licio, che a te da Xanthos recò Olen faticoso, mentre le danzatrici battono con il piede il saldo terreno. E proprio allora si carica altresì di corone la sacra statua di Cipride antica, celebrata,

<sup>53</sup>G. Chiarini, *Odiseo. Il labirinto marino*, Roma 1992, p. 19. Puntini miei.

<sup>54</sup>Nella precisazione di Conty, «avvolgendo su se stessa una greca o una *chicane*», P. Conty, *Labirinti*, cit., p. 14.

<sup>55</sup>*Ibidem*, p. 32.

<sup>56</sup>*Ibidem*, p. 11.

<sup>57</sup>*Ibidem*, p. 258. I puntini sono miei.



che una volta Teseo innalzò assieme a fanciulli, quando salpava di ritorno da Creta: ed essi, sfuggiti al selvaggio muggito e al feroce figlio di Pasifae e alla sede tortuosa del labirinto ricurvo, o Signora, intorno al tuo altare in cerchio danzarono al suono della cetra, e Teseo guidò la danza»<sup>58</sup>.

In asse altri autori successivi: il già ricordato Virgilio (*Bucoliche* 6. 45-60; *Eneide* 6. 14-33); il sulmonese Ovidio (*Metamorfosi* 8. 152-176); Plinio il Vecchio (*Storia naturale* 36. 85-86); ovviamente Plutarco (*Vita di Teseo* 15; 19; 21. 1-2). E altri ancora.

Tra tante, richiamo esclusivamente la testimonianza pliniana perché ricorda tutti e quattro i labirinti dell'antichità, tra cui l'edificio cnosso – come per Diodoro Siculo<sup>59</sup> originato dal labirinto egiziano, una delle meraviglie del mondo, tempio e assieme centro del potere faraonico<sup>60</sup>: «Non c'è dubbio, comunque, che Dedalo prese questo come modello del labirinto che costruì a Creta, ma ne imitò soltanto la centesima parte che contiene giravolte e andirivieni inestricabili: non è come vediamo raffigurato nei pavimenti o nei giochi dei bambini in Campo Marzio, dove in breve spazio si sviluppa un itinerario di parecchie miglia, bensì vi sono aperte parecchie porte, che traggono in errore chi cerca di andare avanti e fanno tornare sempre agli stessi percorsi sbagliati. Questo di Creta fu il secondo labirinto dopo quello d'Egitto, il terzo fu a Lemno ed il quarto in Italia, tutti coperti da tetti di pietra levigata»<sup>61</sup>.

Le testimonianze dunque accreditano una localizzazione cretese del labirinto: la quale effettivamente è attestata fin dai tempi più remoti, suggerita per la prima volta dalla descrizione del nuovo scudo di Achille, splendidamente forgiato da Efesto, che si trova nel diciottesimo libro dell'*Iliade* omerica: «E una danza vi ageminò lo Storpio glorioso; simile a quella che in Cnosso vasta un tempo Dedalo fece ad Ariadne riccioli belli. Quei giovani e giovanette che valgono molti buoi, danzavano, tenendosi le mani pel polso: queste avevano veli sottili, e quelli tuniche ben tessute vestivano, brillanti d'olio soave; ed esse avevano belle corone, questi avevano spade d'oro, appese a cinture d'argento; e talvolta correivano con i piedi sapienti, agevolmente, come la ruota ben fatta tra mano prova il vasaio, sedendo, per vedere se corre; altre volte correivano in file, gli uni verso gli altri. E v'era molta folla intorno alla danza graziosa, rapita; due acrobati intanto dando inizio alla festa roteavano in mezzo»<sup>62</sup>. Come si vede, il testo epico dice che la danza sullo scudo di Achille è “simile” alla danza cnossia di Dedalo: non di un unico ballo allora si tratta, bensì di due balli distinti per quanto simili, e

---

<sup>58</sup>*Inno a Delo* 300-313 (trad. mia).

<sup>59</sup>«Mendes, che qualcuno chiama Marros ... non compì neanche una sola azione di guerra, ma si fece costruire come tomba il cosiddetto Labirinto, non tanto meraviglioso per la dimensione delle opere, quanto inimitabile per perizia tecnica, poiché chi vi entra non è poi capace di trovare facilmente l'uscita, a meno che non abbia una guida che sia assai esperta della struttura. Affermano che anche Dedalo, approdato in Egitto, ammirò la tecnica costruttiva di quest'opera e fabbricò un labirinto uguale a quello egiziano per Minosse, che regnava a Creta, nel quale secondo quanto racconta il mito si trovava il cosiddetto Minotauro. Comunque, il labirinto cretese scomparve completamente, sia che sia stato un qualche sovrano a raderlo al suolo, o che il tempo abbia danneggiato l'opera, mentre quello egiziano ha conservato intatta la sua intera struttura fino alla nostra epoca», *Biblioteca storica* 1. 61 (trad. di M. Zorat). Il riferimento è a Meride, uno dei nomi di Amenemhet III.

<sup>60</sup>Su cui Erodoto di Alicarnasso 2. 148; Strabone di Amasia, *Geografia* 17. 1. 37; Pomponio Mela, *Chorographia* 1. 56.

<sup>61</sup>*Storia naturale* 36. 85-86 (trad. di R. Mugellesi). Ma si veda Detienne ...

<sup>62</sup>590-605 (trad. di R. Calzecchi Onesti).

lo evidenzia per esempio Luciano di Samosata: «Dato che le conosci bene, tralascio la danza che Omero concepì per Arianna nel canto dello scudo e quella corale che Dedalo ideò per lei»<sup>63</sup>.

A parte ciò, per quanto concerne lo specifico del labirinto il problema si complica. Perché, appunto, la più antica tradizione letteraria superstite al riguardo, ossia il brano iliadico, si riferisce non a un edificio, bensì a una danza (*xoròw*) – o forse a un luogo ad essa destinato? ovvero (preferibilmente?) a un tracciato per i danzatori? – senza per altro definirla *labËrinyow*.

Da talune testimonianze, specialmente da due luoghi di Pausania (8. 16. 3; 9. 40. 3), si ricavano «indizi abbastanza validi per giustificare la collocazione del *choros* cnossio fra le opere realizzate per la corte di Minosse e per concludere che, a giudizio di Pausania e probabilmente in contrasto con il senso del richiamo del poeta al *choros* di Dedalo (M.W. Edwards, *The Iliad: a Commentary*, V, Cambridge 1991, pp. 228-9), doveva trattarsi di un'opera di toreutica piuttosto che architettonica, in accordo con quanto si è conservato nella tradizione circa l'attività di Dedalo e della sua scuola: una attività specializzata nella creazione di *xoana*<sup>64</sup>... e di oggetti di lusso a imitazione di quelli dell'Oriente, che risulta ben intonata alla temperie cretese dell'alto arcaismo (sul nome dell'artista, correlato con l'aggettivo *daidãleow*, che designa nell'epica oggetti lussuosi di altissima abilità artigianale, ved. ora Morris, pp. 3-69): cfr. Frontisi-Ducroux, pp. 135-7»<sup>65</sup>. Quindi, secondo il Periegeta, non solo nessun utilizzo della parola *labËrinyow*, ma anche nessun labirinto architettonico a Creta.

Del resto, neppure il più antico accenno scritto a un supponibile labirinto-edificio è perspicuo: si tratta di una «tavoletta micenea di terracotta rinvenuta a Cnosso e datata al 1400 a.C. circa», recante un testo in lineare B che fu decifrato per la prima volta da Palmer<sup>66</sup> e che sembra così interpretabile secondo Kern: «Un vaso di miele per tutti gli dèi, / un vaso di miele per la Signora del Labirinto»<sup>67</sup>. Il testo, precisa lo studioso, fa parte di «un elenco di offerte votive». La Signora del Labirinto (Arianna?) «pare sia una dea, e quanto al Labirinto pare si tratti di una particolare struttura architettonica. È lecito raffigurarsi in questo contesto un luogo di culto che si distingueva da altri templi in modo così significativo da essere considerato degno di una menzione separata. Probabilmente si trattava anche di un luogo di danza con corridoi in forma di labirinto, corrispondentemente ai disegni della tavoletta di terracotta di Pilo press'a poco contemporanea»<sup>68</sup>: per la precisione, una tavoletta proveniente dal palazzo di Nestore «non posteriore al 1200 a.C., della grandezza di una mano» – con graffito sul rovescio un labirinto, probabilmente un giuoco – che

<sup>63</sup> *La danza* 13 (trad. di M. Nordera). Nel poema iliadico la danza di Arianna è presentata per terza, dopo il ballo nuziale al suono dei flauti e delle cetre (vv. 490-496), più tardi dettagliatamente descritto in *Lo scudo di Eracle pseudoesiideo* (vv. 270-285), e il ballo campagnolo che ha luogo in autunno, al tempo della vendemmia (vv. 567-572).

<sup>64</sup> Come risaputo, la voce *jòanon* designa in origine una statua di legno, passando successivamente a significare, più in generale, statue molto antiche.

<sup>65</sup> M. Moggi - M. Osanna in Pausania, *Guida della Grecia VII. L'Acacia*. Testo e traduzione a cura di M. M. Commento a cura di M. M. - M. O., Milano 2000, pp. 216-217 (puntini miei). Cfr. F. Frontisi-Ducroux, *Dédale. Mythologie de l'artisan en Grèce ancienne*, Paris 1975; S.P. Morris, *Daidalos and the Origins of Greek Art*, Princeton N. J. 1992.

<sup>66</sup> Cfr. L.R. Palmer, *Observations on the Linear "B": Tablets from Mycenae*, «BICS» 2, 1955, pp. 36-45.

<sup>67</sup> H. Kern, *Labirinti*, cit., p. 15; divergenti almeno in parte altri studiosi – e.g. Kerényi, che pensa a due distinte iscrizioni. Cfr. C. Kerényi, *Nel labirinto*, a cura di C. Bologna. Trad. it. di L. Spiller, Torino 1983<sup>2</sup>, p. 167.

<sup>68</sup> H. Kern, *Labirinti*, cit., p. 15.

offre la «più antica» raffigurazione del genere, databile «con sicurezza sulla base di elementi archeologico-storici»<sup>69</sup>.

---

<sup>69</sup>*Ibidem*, p. 82.