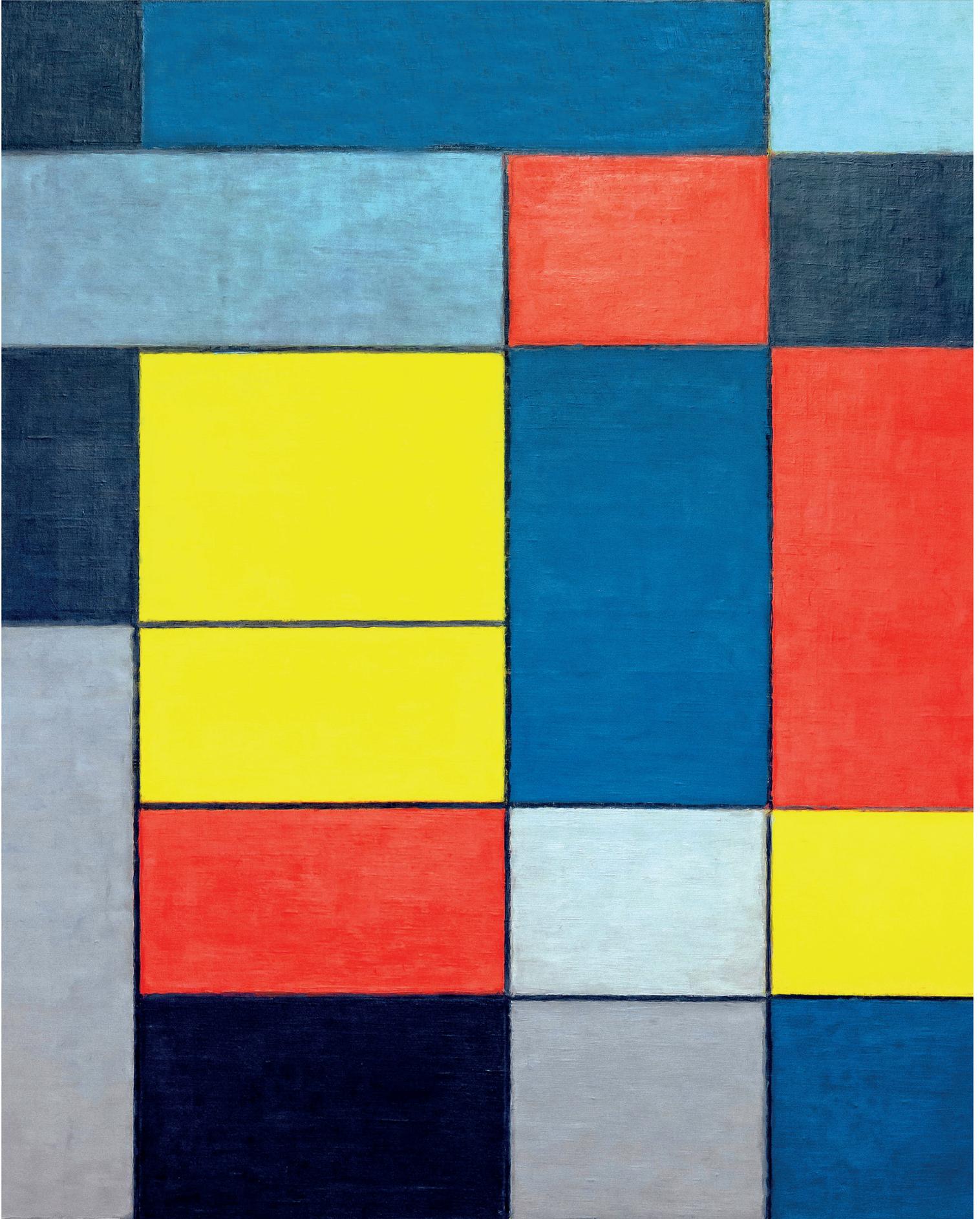


DALLA RICERCA ALLA SCUOLA, DALLA SCUOLA ALLA RICERCA - *L'arte combinatoria di Italo Calvino*



Andrea Battistini

# LO SCOIATTOLO DELLA PENNA. L'ARTE COMBINATORIA DI ITALO CALVINO\*

È probabile che uno studente dei nostri giorni sia in grado di capire meglio Calvino grazie alla sua familiarità con la videoscrittura e con le tecniche informatiche applicate al personal computer. Del resto, quando ancora la parola “computer” o la nozione di “informatica” suonavano molto rare ed esotiche, Calvino, che come tutti gli scrittori di talento aveva la capacità di captare anche le novità e le potenzialità della scienza spesso prima degli stessi scienziati, scrisse, già nel '67, un saggio intitolato *Cibernetica e fantasmi*, un testo che è forse, di fatto, la più completa esposizione della sua poetica<sup>1</sup>. Ma, di là da questa attenzione tanto precoce, ciò che più conta è che la sua tecnica di scrittura segue molto da vicino la logica binaria dei computer: di là dall'incessante sperimentalismo da tutti riconosciuto a Calvino, che anche per questo venne chiamato dall'amico e pigmalione Pavese lo «scoiattolo della penna»<sup>2</sup>, l'aspetto costante che si può riscontrare in tutte le stagioni della sua attività,

a prima vista tanto variata, è proprio quello di costruire i racconti su un sistema binario di relazioni. Per arrivare a questa concezione, Calvino in tutta la sua produzione elimina quell'aspetto che Aristotele aveva chiamato l'*ethos*, in altri termini l'introspezione, l'approfondimento psicologico, secondo i canoni della verosimiglianza e dell'oggettività, a tutto vantaggio del *mythos*, del racconto, dell'intreccio, dell'avventura, operando in direzione opposta a quella in cui, come si è visto, si erano mossi Pirandello e Svevo. Può darsi che questa tendenza, poco frequente nella tradizione italiana, così greve e statica nel suo modo di narrare e di scrivere, derivi dall'amore calviniano per la letteratura inglese e americana; fatto sta che Calvino abbandona la strada ottocentesca del romanzo riflessivo perseguito con esiti novecenteschi ancora da Svevo, da Pirandello, da Moravia, da Pratolini, ossia tanto dalla linea cosiddetta decadente quanto dalla linea realista. [...]

---

\* A. Battistini, *Lo scoiattolo della penna. L'arte combinatoria di Italo Calvino*, in *Osmosi letterarie. Sei paradigmi moderni*, a cura di F. Mattesini, Novara, Interlinea, 2003, pp. 79-98, poi pubblicato in A. Battistini, *Sondaggi sul Novecento*, a cura di L. Gattamorta, Società editrice Il Ponte Vecchio, 2003, pp. 247-259.

1. I. Calvino, *Cibernetica e fantasmi (appunti sulla narrativa come processo combinatorio) (1969)*, in *Una pietra sopra* (1980), ora in *Saggi 1945-1985*, a cura di M. Barengi, Milano, A. Mondadori, 1995, pp. 205-225.
2. Si tratta della nota recensione al *Sentiero dei nidi di ragno* che Pavese pubblicò dapprima sull'"Unità" del 26 ottobre 1947 (ed. romana), poi raccolta in *Saggi letterari*, Torino, Einaudi 1968, pp. 245-247, ora anche in A. Ponti, *Come leggere «Il sentiero dei nidi di ragno» di Italo Calvino*, Milano, Mursia, 1991, pp. 134-136.

In effetti, se si considerano le sue opere, ci si può accorgere che, per quanto i temi e i contenuti siano tra loro sempre cangianti, la struttura obbedisce comunque a una logica combinatoria di tipo preferibilmente binario, e in ogni caso fondata su poche unità elementari, mentre la realtà è concepita come combinazione di parti discrete. Nel *Barone rampante* il racconto si sviluppa sulla dialettica tra aria e terra, tra la posizione alta dell'arboricolo Cosimo e i luoghi sottostanti abitati dagli altri mortali; il *Cavaliere inesistente* mette a confronto l'ideale e il reale; nel *Visconte dimezzato* il bipolarismo tra bene e male è addirittura materializzato dalla figura di un uomo tagliato in due metà, una buona e una malvagia. E, continuando di questo passo, un esercizio didattico forse non inutile potrebbe essere quello di analizzare l'intera raccolta di *Palomar* per cogliervi in ciascun capitolo la possibile riduzione del racconto a un sistema binario che volta a volta si crea tra essere e divenire, soggetto e oggetto, realtà e fantasia, natura e cultura, ordine e caos, azione e contemplazione, felicità e infelicità, movimento e immobilità, miseria e ricchezza, tutto e nulla, uomo e donna. Né va dimenticato che i due principi, il maschile e il femminile, sono anche a fondamento delle *Cosmicomiche* e della prima parte di *Ti con zero*.

Calvino, nel quale come in molti altri scrittori del Novecento è molto forte la dimensione metanarrativa, ossia la volontà di spiegare tutti i meccanismi della propria arte, ha cercato di dare della sua predisposizione a costruire i racconti con una logica combinatoria una spiegazione psicologica, che al tempo stesso è anche, quel che più conta, una spiegazione epistemologica, un aspetto cui era particolarmente sensibile per essersi occupato con passione dei rapporti tra letteratura e scienza. Stando alle affermazioni contenute nell'autodiagnosi molto limpida del già menzionato *Cibernetica e fantasmi*, dove si mostra disponibile a parlare delle proprie operazioni di scrittore anche quando affondano le loro radici nell'inconscio, Calvino confessa che, di

fronte alla complessità del reale, egli soffre di una particolare nevrosi da lui denominata «agorafobia intellettuale». L'«esistere», dominato dall'entropia e dal caos, è per lui il regno dell'«informe», del «continuo» e dell'«inclassificabile»<sup>3</sup>. Tutto ciò gli crea una specie di panico, di paura per gli spazi aperti e disordinati della vita. E per reazione è spinto a rifugiarsi nel regno geometrico e ordinato in cui la realtà è ridotta a poche strutture mitiche fondamentali, a pochi elementi di numero finito, che gli danno il senso di sicurezza e il sollievo derivati dall'incontro con il «sistematizzato». I giochi combinatori diventano, afferma ancora Calvino, un «esorcismo» che serve a tenere lontano la vertigine della confusione.

È per questo che la sua narrativa procede in modo opposto a quella di Gadda, anche se tutti e due questi grandi scrittori italiani partono dallo stesso presupposto, ossia che il reale è estremamente complesso. Mentre però Gadda ricerca la mimesi e riproduce in letteratura quella realtà caotica, attraverso la mescolanza babelica dei linguaggi e dei livelli stilistici, fedele a una poetica di tipo barocco, Calvino sceglie la via illuministica della struttura complessa ma ordinata, in modo che l'entropia, nel momento in cui viene interpretata, diventa segno e razionalità, un po' come i suoi genitori agronomi erano soliti ordinare il variegato mondo della botanica con le nitide tassonomie di Linneo. La complessità per lui non si ottiene direttamente, riproducendola nella scrittura con il *pastiche*, il plurilinguismo e la polifonia, ma attraverso le tante relazioni combinatorie fra poche strutture fondamentali, tramutando il disordine dell'«esistere» in ordine. Vengono così ad avere un senso più profondo, che va oltre la volontà di eleganza espositiva, le metafore meccanicistiche del cristallo, del labirinto o del caleidoscopio predilette da Calvino, specie se le si contrappone a quelle preferite da Gadda, che ricorre semmai alle analogie organicistiche del polipaio, del groviglio, dello gnocco nella pentola, del pasticcio.

3. Cfr. I. Calvino, *Cibernetica e fantasmi*, cit., pp. 205-225, di cui qui si è data una libera parafrasi.

Nell'agorafobia intellettuale potremmo dunque individuare la nevrosi tipica dello scienziato, un tipo di intellettuale che [...] cerca costantemente di portare l'ignoto al noto, convertendo il caos alla sistemazione rassicurante di una legge universale. L'entropia, nel momento in cui viene interpretata, diventa segno, razionalità, rapporto costante tra poche unità discrete. Non per caso un paio di *Lezioni americane* hanno per oggetto l'«esattezza» e la «visibilità», due condizioni essenziali all'abito razionale e scientifico. Calvino però non è uno scienziato, ma uno scrittore, e difatti, subito dopo essere stato colpito dalla sindrome agorafobica e avere reagito riducendo la realtà a poche unità elementari, viene preso dalla nevrosi opposta, quella di un'oppressione claustrofobica derivatagli dai limiti e dalle geometrie da lui stesso creati a difesa della propria tranquillità. Se, come abbiamo detto, la nevrosi dell'agorafobia rispecchia il modo di procedere dello scienziato che cerca di riportare l'ignoto al noto, la sensazione contraria di claustrofobia rispecchia il modo di procedere dell'artista, che con un processo di straniamento cerca di vedere in ciò che è familiare e normale l'ignoto. Le storie di Calvino vorrebbero ridurre la complessità e la caoticità del mondo in un prevedibile sistema binario che porta armonia e ordine, ma poi quando ogni elemento sta per diventare scontato il discorso si interrompe e tutto ritorna problematico, come se sentisse la necessità di includere nel suo sistema anche l'imperfezione, espressa con smagliature intenzionali o con mancate corrispondenze. Di ciò l'autore è pienamente consapevole, perché egli, proprio in un testo continuamente interrotto, vale a dire *Se una notte d'inverno*, fa cadere la seguente osservazione:

«so che qualsiasi cosa io scriva sarà integrata, contraddetta, bilanciata, amplificata, sepolta dalle centinaia di volumi che mi restano da

scrivere»<sup>4</sup>. La ricerca di disegnare un mondo chiuso e rassicurante finisce con il trovare un universo infinito e inquietante, raggiunto con la consapevolezza che comunque i pochi elementi a cui si è ridotta la realtà si possono organizzare in serie di combinazioni tendenti all'infinito. Per questo nelle *Lezioni americane* un saggio è dedicato anche alla «moltiplicità».

Sul piano della tecnica compositiva è come se su un impianto di tradizione illuministica, fondato su un razionalismo settecentesco simile a quello che presiede ai *contes philosophiques* di Voltaire o alle operette morali di Leopardi, venisse immesso il «leggero soffio» del fantastico, dell'ironia, della parodia. La sintesi di questa dialettica genera storie «inverosimili», dietro le quali però compare «un ragionamento», «uno schema», «un meccanismo», o in altri termini una costruzione, un calcolo, una progettazione<sup>5</sup>. La via di Calvino si affida non già al *pathos* ma al *logos*, in una rivincita dell'intelligenza che da una parte rifiuta la commozione, il trasporto affettivo, la commiserazione dell'idillio (di qui la distanza da Cassola e Bassani), dall'altra parte si apre allo sperimentalismo, alle nuove tecniche di racconto, attentissimo ai problemi concreti della composizione, secondo una delle caratteristiche peculiari in lui più sviluppate, costante immancabile in ogni fase della sua attività. Come già si è avuto modo di constatare, in Calvino acquista molto spazio la cosiddetta poetica implicita ed esplicita, la spiegazione delle operazioni di scrittura, con una forte componente riflessiva. [...]

Allo stesso modo la letteratura nasce dalla combinazione di parti separate, di stati discontinui, mettendo in rilievo una sua dimensione ingegneristica, non più legata allo stato fluido, gassoso, organicistico, lineare, come un fiume o una nuovo-

4. I. Calvino, *Se una notte d'inverno un viaggiatore* (1979), in *Romanzi e racconti*, a cura di M. Barenghi e B. Falchetto, Milano, A. Mondadori, 1991, II, pp. 611-870: 790.

5. Sono definizioni che appartengono a un'intervista tarda, rilasciata da Calvino il 13 maggio 1983 e pubblicata postuma sull'"Unità" del 17 agosto 1986.

la, ma centrata su una visione discreta delle cose e dei fenomeni, secondo la logica riscontrabile nell'elettronica e nei principi dei diodi (con due elettrodi, positivo e negativo), nei relé (con i commutatori, che pongono solo l'alternativa acceso/spento), nei transistor, tutti aspetti che in letteratura hanno come principio corrispettivo l'arte combinatoria. E tutto ciò va contro il mito romantico della forza creativa, della spontaneità, dell'ispirazione. In un'intervista Calvino disse che la spontaneità è in realtà «una elaborazione paziente che permette d'arrivare alla soluzione più felice e apparentemente "spontanea"»<sup>6</sup>, nascendo dall'arrangiamento, dalla manipolazione anche ludica, dall'intertestualità di motivi preesistenti nella memoria culturale. Ne consegue che un'altra caratteristica è la tecnica della riscrittura di altre opere letterarie, attuate con un processo che chi crede alla categoria del postmoderno ha visto praticare a pieno titolo anche e soprattutto da Calvino, per il quale inventare «è sempre un ri-inventare parole e storie che erano state rimosse dalla memoria collettiva e individuale»<sup>7</sup>.

Non per caso tutte le opere di Calvino conferiscono assetti diversi a trame di testi scritti da altri. Le *Città invisibili* rielaborano il *Milione* di Marco Polo, *Il castello dei destini incrociati* riprende le avventure ariostesche come archetipo di tutte le avventure possibili, concentrate nell'*Orlando furioso*. E con il *Furioso*, evocato direttamente nei capitoli sulla «Storia dell'Orlando pazzo per amore» o sulla «Storia di Astolfo sulla Luna», vengono a interagire il *Decameron*, di cui si riproduce il novellare, i *Canterbury Tales*, per il motivo dei viaggiatori che si incontrano casualmente per strada, la *Divina Commedia*, per il motivo della selva oscura in cui si consuma un prodigio<sup>8</sup>. La concezione combinatoria, estesa al *collage* dei testi "ritrascritti", produce anche attraverso gli incastri intertestuali

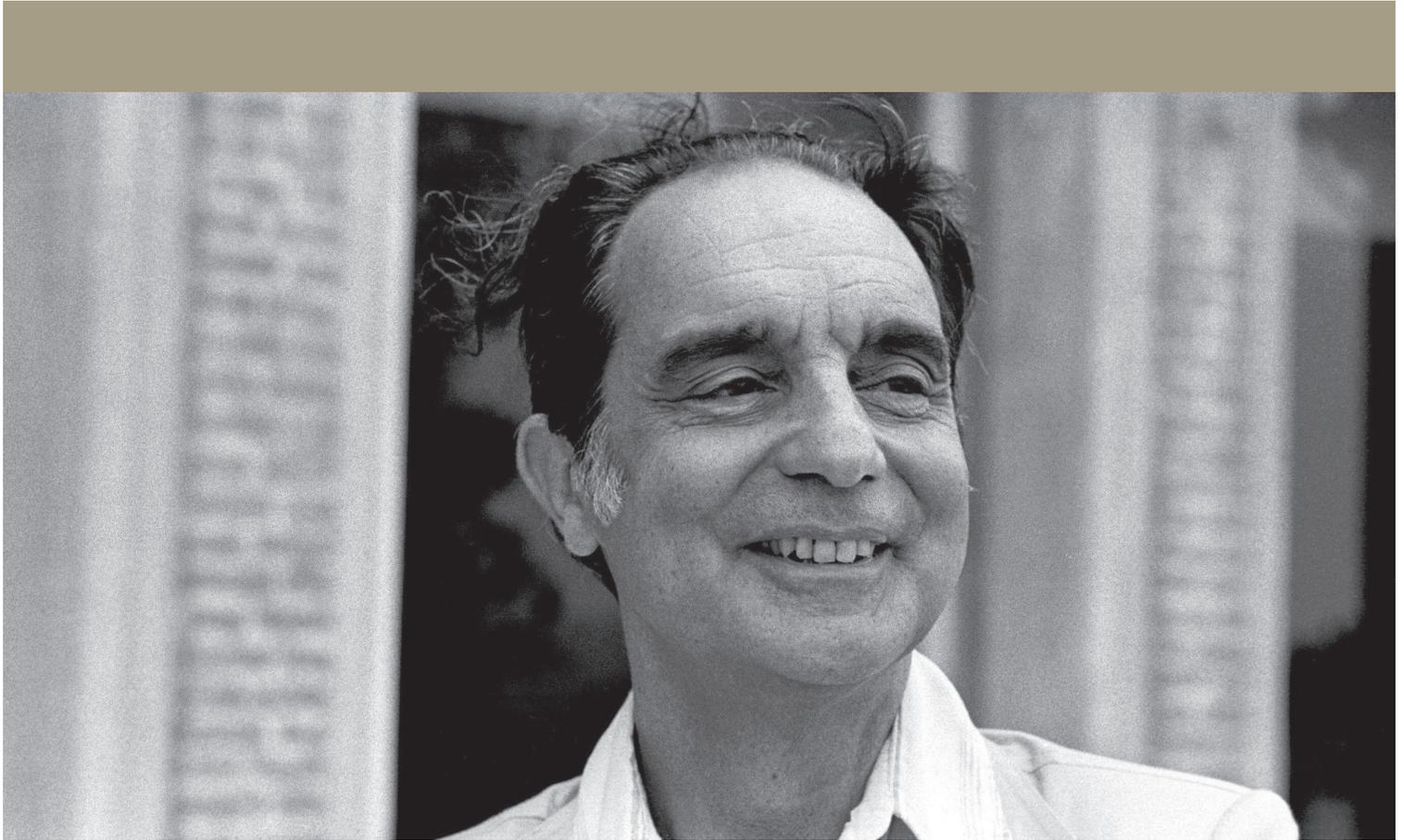
uno spirito di geometria, incidendo sulla tecnica narrativa e sulla scrittura, che si potrebbe definire a mosaico. I libri di Calvino non sono mai dei veri romanzi con uno sviluppo temporale fluente e progressivo molto netto, ma risultano la sommatoria di istantanee o di fotogrammi, con il risultato che l'insieme di parti, avendo interstizi narrativi, danno l'idea di un mosaico. Perfino nel *Sentiero*, il testo che sembra essere il più compatto di tutti, si possono individuare le tessere di racconti, usuali nella narrativa della Resistenza, i cui libri più tipici sono la somma di episodi canonici della vita partigiana: l'iniziazione del combattente, le scene della vita in brigata, l'attentato, il sabotaggio, il tradimento, la punizione del traditore, la discussione ideologica, la battaglia risolutiva. E a maggior ragione gli altri libri nascono dall'accostamento di riquadri autonomi se non proprio indipendenti.

*Marcovaldo* è formato da cinque racconti per ciascuna delle quattro stagioni, per un totale di venti tessere; *Le Cosmicomiche* e *Ti con zero*, pur possedendo una continuità dovuta alla persistenza degli stessi personaggi e alla progressione del discorso, sono libri formati da storie tra loro autonome; la descrizione delle *Città invisibili* assume lo schema della canzone sestina; il *Castello* e la *Taverna* sono vicende che si leggono passando da una carta all'altra, ossia accostando entità discrete in una sequenza combinatoria; *Se una notte* è un testo che nasce dalla somma di dieci *incipit* di romanzi tutti diversi che danno vita a un'enciclopedia di generi romanzeschi (la *spy story*, il romanzo giallo, il romanzo verista, il romanzo erotico, il diario, il romanzo epistolare, il romanzo sociale mitteleuropeo, il racconto di *quête* e di agnizione ecc.); *Palomar* affronta tre aree tematiche, articolate su tre tipi di esperienza, ciascuna delle quali sviluppate a loro volta in forma di descrizione, di racconto, di meditazione, in modo che l'insieme delle ventisette

6. I. Calvino, *Intervista di Maria Corti*, in *Saggi*, cit., p. 2924.

7. I. Calvino, *Cibernetica e fantasmi*, cit., p. 218.

8. Cfr. F. Bernardini Napoletano, *I segni nuovi di Italo Calvino. Da «Le Cosmicomiche» a «Le città invisibili»*, Roma, Bulzoni, 1977, pp. 115-117.



parti, tradotto in termini matematici, si può rendere come  $3^3$ . Quando poi le simmetrie non sono rispettate, è perché è intervenuto l'ineluttabile a fermare l'autore, come nelle *Lezioni americane*, che dovevano formare tre dittici, ossia la «leggerezza» e la «rapidità» per combattere la pietrificazione del reale, l'«esattezza» e la «visibilità» nella ricerca della forma geometrica, la «molteplicità», cui si doveva abbinare la «coerenza» per rappresentare la dialettica tra molteplice e uno, interrotta dalla morte di Calvino che non ha potuto completare l'esagono con l'ultimo lato.

Da tutti questi esempi che attraversano l'intera produzione calviniana si deduce quanto sincero fosse l'autore nell'asserire di sé di essere sempre «stato più uno scrittore di racconti che un roman-

ziere»<sup>9</sup>, dal momento che la sua tecnica è quella di ottenere l'unità con la successione di tante diapositive, oppure proiettando un film a passo uno, cioè con una velocità inferiore al normale, tale da consentire la vista distinta dei singoli fotogrammi. A dire il vero, l'analogia di Calvino è ancora più pertinente, perché richiama la procedura del fumetto. Nel dichiarare i propri debiti a proposito delle *Cosmicomiche* (ma il discorso può valere per l'intera opera), egli indicava, tra gli altri, non solo Leopardi, Lewis Carroll, Beckett, Borges, tutti autori avvezzi a frequentare i territori del fantastico, ma anche «i comics di Popeye», ossia i cartoni animati di Braccio di Ferro<sup>10</sup>. Addirittura in *Ti con zero* c'è un racconto, *L'origine degli uccelli*, costruito proprio attraverso la traduzione delle parole in fumetti, con la descrizione trasformata in

---

9. I. Calvino, *Se una notte d'inverno un narratore*, in "Alfabeta", I (1979), 8, p. 4.

10. Si tratta della nota di accompagnamento delle prime *Cosmicomiche* apparsa sulla rivista "Il caffè", XII (1964), 4, p. 40, e ora in I. Calvino, *Romanzi e racconti*, cit., II, p. 1322 e ripetuta a p. 1470.

fotogrammi o istantanee bloccate e distinte<sup>11</sup>. Del resto la logica combinatoria del fumetto è la stessa delle carte dei tarocchi impiegate per il *Castello* e per la *Taverna dei destini incrociati*, come si legge esplicitamente nella nota finale ai due testi, dove, per chiudere la serie con una trilogia, analoga a quella dei *Nostri antenati* alla fine degli anni Cinquanta, Calvino ricorda di avere pensato anche di scrivere il *Motel dei destini incrociati*, ma di avere poi lasciato perdere perché era tempo di cambiare:

Qual è l'equivalente contemporaneo dei tarocchi come rappresentazione dell'inconscio collettivo? Pensai ai fumetti [...]. Alcune persone scampate a una catastrofe misteriosa trovano rifugio in un motel semidistrutto, dove è rimasto solo un foglio di giornale bruciato: la pagina dei fumetti. I sopravvissuti, che hanno perso la parola per lo spavento, raccontano le loro storie indicando le vignette, ma non seguendo l'ordine d'ogni *strip*: passando da una *strip* all'altra in colonne verticali o in diagonale. Non sono andato più in là della formulazione dell'idea così come l'ho esposta ora. Il mio interesse teorico ed espressivo per questo tipo d'esperimenti si è esaurito. È tempo (da ogni punto di vista) di passare ad altro<sup>12</sup>.

È da notare che Calvino, qui come sempre, ricerca ansiosamente le simmetrie, cerca di chiudere tutti i conti e di non lasciare niente in sospeso, per vincere l'agorafobia. Ma poi, non appena il cerchio sta per chiudersi con la perfezione, si sente oppresso dalla claustrofobia e si interrompe quando il discorso sta per diventare ovvio e scontato, come nel caso paradigmatico di *Se una notte*. Avendo

il suo narrare un'intonazione riflessa, ragionativa, secondo il metodo deduttivo, è facile che nelle premesse ci sia già la conclusione. Di conseguenza il lavoro di Calvino consiste nello sfoltire, nel cavare, alla ricerca del massimo di economia, di essenzialità, per evitare di finire nel prevedibile. L'interruzione o la sospensione dei suoi racconti hanno la stessa ragione per cui i giocatori di scacchi, quando capiscono come va a finire la partita, smettono di giocare perché l'esito è già scontato, senza sorprese. Di là dall'analogia, quella di Calvino è una poetica che applica procedimenti razionali per ottenere però esiti su cui la ragione non ha necessariamente il controllo, pur badando almeno all'origine che nulla sia affidato al caso. Questo riduzionismo però non porta all'aridità, alla povertà, perché i segni del suo narrare hanno anche valore di simboli e includono anche quello che è stato escluso dalla selezione, visto che la letteratura è polisemica e ha un plusvalore di significato, con la vocazione a riconquistare la totalità attraverso l'assorbimento nel racconto degli esiti potenziali.

Per intendere questo principio strutturale è una volta di più d'aiuto il gioco degli scacchi, ove si muove solo un pezzo, ma quella singola mossa presuppone sempre tutti gli altri pezzi e tutte le altre mosse possibili. Allo stesso modo il racconto per Calvino compendia l'esibizione di tutte le potenzialità, come si vede esemplarmente in *Se una notte*, in cui ogni capitolo saggia un genere di romanzo che rimane incompiuto quando la sua continuazione diventa prevedibile. Evidentemente le opere di Calvino sono già di per sé degli ipertesti, con il lettore che, chiamato alla «cooperazione interpretativa» – la formula è di Stanley Fish –, diventa coautore, sceglie tra i vari percorsi di lettura,

11. «adesso, queste storie si raccontano meglio con dei fumetti che non con un racconto di frasi una dopo l'altra [...]. È meglio che cerchiate voi stessi d'immaginare la serie di vignette con tutte le figurine dei personaggi al loro posto, su uno sfondo efficacemente tratteggiato [...]. Ogni figurina avrà la sua nuvoletta con le parole che dice, o con i rumori che fa, ma non c'è bisogno che leggiatene lettera per lettera tutto quello che c'è scritto, basta che ne abbiate un'idea generale a seconda di come vi dirò» (I. Calvino, *Ti con zero*, in *Romanzi e Racconti*, cit., pp. 236-237).

12. I. Calvino, *Nota* (1973) a *Il castello dei destini incrociati*, in *Romanzi e racconti*, cit., II, p. 1281. Si noti che la «catastrofe» è una tipica situazione della narrativa novecentesca, che esiste diffusamente, di là dallo Svevo del finale della *Coscienza di Zeno*.

diventa un urbanista del senso. In questo modo viene emarginato il ruolo del messaggio, l'esito della storia, il "come va a finire" (infatti non finisce); al posto di tutto ciò campeggiano, per rifarsi al lessico stesso di *Se una notte*, i «congegni», gli «ingranaggi», il «montaggio», l'«intreccio continuo», in quanto l'obiettivo finale non è la realizzazione di un'unità olistica ma un processo di informazione che parte da elementi discontinui e ristrutturati. Protagonista vero dei testi di Calvino diventa allora il codice di comportamento di una macchina inesauribile. Avviene così che la migliore definizione dello scrittore non è più quella di un vate o di un

profeta, ma di un ingegnere o di un giocoliere o illusionista, il quale, come si legge nella *Taverna dei destini incrociati*, «dispone sul suo banco da fiera un certo numero di figure e spostandole, connettendole e scambiandole ottiene un certo numero d'effetti»<sup>13</sup>. Sono incessanti combinazioni dettate dall'«ostinazione maniaca a completare, a chiudere, a far tornare i conti»<sup>14</sup>. Ma poi, nel gioco delle carte, tutto si conclude con l'intrusione delle mani che «sparpagliano le carte, mescolano il mazzo, ricominciano da capo»<sup>15</sup>. Per Calvino, non esiste simbolo migliore per rappresentare il fascino della natura inesauribile della letteratura.

---

13. I. Calvino, *La taverna dei destini incrociati*, ivi, pp. 547-610: 596.

14. I. Calvino, *Il castello dei destini incrociati*, ivi, pp. 501-546: 543.

15. Ivi, p. 546.



**Andrea Battistini** è stato uno dei più autorevoli studiosi di Letteratura italiana della sua generazione. Scolaro di Ezio Raimondi, salito giovanissimo in cattedra, ha insegnato per quarant'anni nell'Università di Bologna. Le sue indagini, consegnate a una bibliografia che conta un numero imponente di volumi e di titoli, hanno riguardato ogni secolo della nostra tradizione letteraria, da Dante al Novecento, in una prospettiva prevalentemente storico-culturale e con particolare attenzione alle premesse e alle implicazioni retoriche del discorso letterario. Gli autori e i problemi ai quali si è maggiormente dedicato, con risultati di generale novità, sono, appunto, Dante, Galileo, il Barocco, Vico, Muratori, Alfieri, Pascoli, Svevo, Pirandello, Barilli, Calvino, il genere autobiografico, i rapporti tra letteratura e scienza, la letteratura della Resistenza.