

# L'ANALISI LINGUISTICA E LETTERARIA

FACOLTÀ DI SCIENZE LINGUISTICHE E LETTERATURE STRANIERE  
UNIVERSITÀ CATTOLICA DEL SACRO CUORE

2

ANNO XVII 2009

MARE PVNICVM.

MARE LIBICVM.

EDUCATT - UNIVERSITÀ CATTOLICA DEL SACRO CUORE

L'ANALISI  
LINGUISTICA E LETTERARI

---

FACOLTÀ DI SCIENZE LINGUISTICHE  
E LETTERATURE STRANIERE

UNIVERSITÀ CATTOLICA DEL SACRO CUORE

2

ANNO XVII 2009

PUBBLICAZIONE SEMESTRALE

L'ANALISI LINGUISTICA E LETTERARIA  
Facoltà di Scienze linguistiche e Letterature straniere  
Università Cattolica del Sacro Cuore  
Anno XVII - 2/2009  
ISSN 1122-1917

---

**Direzione**

GIUSEPPE BERNARDELLI  
LUISA CAMAIORA  
SERGIO CIGADA  
GIOVANNI GOBBER

**Comitato scientifico**

GIUSEPPE BERNARDELLI – LUISA CAMAIORA – BONA CAMBIAGHI – ARTURO CATTANEO  
MARIA FRANCA FROLA – ENRICA GALAZZI – GIOVANNI GOBBER – DANTE LIANO –  
MARGHERITA ULRYCH – MARISA VERNA – SERENA VITALE – MARIA TERESA ZANOLA

**Segreteria di redazione**

LAURA BALBIANI – SARAH BIGI – MARIACRISTINA PEDRAZZINI – VITTORIA PRENCIPE –  
MARISA VERNA

I contributi di questa pubblicazione sono stati sottoposti alla valutazione  
di due Peer Reviewers in forma rigorosamente anonima

© 2009 EDUCatt - Ente per il Diritto allo Studio Universitario dell'Università Cattolica  
Largo Gemelli 1, 20123 Milano - tel. 02.72342235 - fax 02.80.53.215  
*e-mail:* editoriale.dsu@unicatt.it (*produzione*); librario.dsu@unicatt.it (*distribuzione*);  
*web:* www.educatt.it/librario

*Redazione della Rivista:* redazione.all@unicatt.it - *web:* www.educatt.it/librario/all

Questo volume è stato stampato nel mese di novembre 2010  
presso la Litografia Solari - Peschiera Borromeo (Milano)

MASSIMO BONTEMPELLI E IL MITO CLASSICO:  
IL CASO DI *GENTE NEL TEMPO*.

ENRICO CESARETTI

Vagar le antiche età poco mi giova...  
L'anima mia che se ne piacque un giorno  
Ora cerca sé stessa, e non si trova.  
[...]  
Tra il bell'antico ed il fervor moderno  
Ondeggio, e non so dir che più mi tenti:  
Muove qualcosa in me, che ancor non scerno

Questi versi di Massimo Bontempelli tratti dal volume *Settenari e sonetti*<sup>1</sup> riassumono ed emblemizzano immediatamente, meglio di ogni commento critico, la condizione di dimidiamento ed oscillazione interiori dello scrittore. In particolare, essi rivelano la sua sostanziale ambivalenza nei confronti delle nozioni di “antico” e “moderno” e, di conseguenza, anche il tentativo di “scernere”, di trovare una soluzione a questa apparente aporia esistenziale. Questo tentativo di scernimento e ritrovamento della propria “anima” sarà al centro della poetica novecentista bontempelliana attraverso la quale egli cercherà di conciliare una serie di opposti (caos e chiarezza, frammentarietà e fissità, classico e moderno), e di proiettare in una rinnovata idea di mito sia “la mutabilità del moderno” che “la tranquillizzante certezza di una struttura, di una combinazione logica e di una geometria spirituale che ne garantiscano la fissità dell'eterno”<sup>2</sup>.

Come hanno ben sintetizzato sia Pierfrancesco Morabito<sup>3</sup> che, più recentemente, Bart Van den Bossche, nel primo dopoguerra

le istanze dell'avanguardia rifluiscono in un disegno volto al recupero di un rigore e di una misura espressiva fondati sulla tradizione [...] il confronto culturale intorno al progetto di una rifondazione ‘moderna’ della tradizione [...] tenta una rielaborazione del concetto di ‘classicità’ come guida e orientamento del futuro, nello sforzo di far coesistere le mutazioni del reale con archetipi di modelli intemporalmente e metastorici<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> M. Bontempelli, *Opere scelte*, L. Baldacci ed., Mondadori, Milano 1978.

<sup>2</sup> M. Bontempelli, *L'avventura novecentista*, Vallecchi, Firenze 1974, p. 11.

<sup>3</sup> P. Morabito, *Mito e modernità di Massimo Bontempelli*, “Il Verri”, XXIII, 1995, 3/4, pp. 93-111.

<sup>4</sup> B. Van Den Bossche, *Miti per il novecento: L'avventura novecentista di Massimo Bontempelli*, in *Il mito nella letteratura italiana del novecento: trasformazioni ed elaborazioni*, Leuven U.P., Leuven 2007, pp. 63-85.

Al sentimento del decomporsi della tradizione si contrappone il passato come stampo ideale e metodo di ricerca, che verifica, nelle forme attuali, le tracce di una permanenza originaria: attraverso il “classico” viene auspicato il ritorno ad un ordine illustre. In questo ambito culturale, l'artista (lo scrittore), secondo Bontempelli, deve assumere il ruolo di *faber*, mago, inventore di miti moderni<sup>5</sup>. Anche se egli, seguendo la lezione dell'avanguardia, avverte l'immersione dell'arte nella temporalità istantanea dell'attimo, mantiene tuttavia il sogno neoclassico di una reintegrazione estetica della totalità umana, sottratta, attraverso il mito agli eventi storici. Il suo obiettivo è dunque quello di

conciliare la percezione dell'instabilità del fluire temporale con la consistenza di una mitizzazione della realtà moderna in cui si possa rintracciare ciò che egli definisce ‘il sentimento purificato’ dell'umano<sup>6</sup>.

Ed è subito evidente che in questo

discorso novecentista sul mito si intrecciano istanze di rottura e di continuità [...]; che nel termine ‘mito’ confluiscono le dinamiche contrapposte del nuovo e dell'antico, del permanente e del transitorio, della rottura e della ricostruzione e che, in ultima analisi, è la creazione artistica ad assumere queste istanze divergenti ed a realizzarne in qualche modo la coesistenza<sup>7</sup>.

Proprio nella sua qualità di “creazione artistica”, il romanzo *Gente nel tempo*<sup>8</sup>, come suggerisce il titolo, pare ben esemplificare la dinamica appena descritta ed illustrare l'ossessione tematica di Bontempelli per il tempo e la storia<sup>9</sup>. Esso potrebbe dunque anche interpretarsi come una riflessione sulla nozione nietzschiana di storia come “malattia” e sul tentativo di fuggire da essa, come scrisse Bontempelli, “con tutti i mezzi, dai più brutali ai più morbidi”<sup>10</sup>. Nel momento in cui *Gente* mostra gli effetti funesti (sia sulla “maledetta” famiglia Medici che sulla cultura italiana) che potranno accadere qualora il “secolo ventesimo” non riuscirà a compiere quel “compito urgente e preciso [...] la ricostruzione del tempo e dello spazio”<sup>11</sup>, esso epitomizza anche la poetica del *Novecentismo*, in cui il principio

<sup>5</sup> “Nella poetica bontempelliana, il termine ‘mito’ indica in prima istanza un racconto investito di una serie di funzioni sociali e culturali. Più in particolare, la parola ‘mito’ sta per un racconto fondatore, atto ad esprimere e a far circolare valori e rappresentazioni centrali nel sistema culturale di una collettività [...] il mito equivale ad un tipo di narrativa ‘collettiva’ e ‘anonima’” (*Ibid.* pp. 64-65).

<sup>6</sup> M. Bontempelli, *L'avventura*, p. 78.

<sup>7</sup> *Ibidem*.

<sup>8</sup> M. Bontempelli, *Gente nel tempo*, in *Racconti e romanzi*, II, P. Masino ed., Mondadori, Milano 1961.

<sup>9</sup> Più o meno nello stesso periodo, anche Giuseppe Ungaretti in *Sentimento del tempo* (“his fall out of Eden into time and history” Brose, 343) condivide una simile ossessione. Si pensi ad esempio a *La fine di Crono* (1925): L'ora impaurita/In grembo al firmamento/Erra strana./Una fuligine/Lilla corona i monti,/Fu l'ultimo grido a smarrirsi./Penelopi innumeri, astri/Vi riabbraccia il Signore!/(Ah, cecità!/Frana delle notti...)/E riporge l'Olimpo,/Fiore eterno di sonno.

<sup>10</sup> Bontempelli, *L'avventura*, p. 27.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 9.

del “realismo magico” e la correlata riscoperta del potere salvifico ed ispiratore dei “miti modernizzati” costituiscono elementi essenziali<sup>12</sup>.

Mentre *Gente* viene ricordato precisamente come una manifestazione di tale poetica e della qualità mitica della narrativa Bontempelliana, il mito classico che è alla base del romanzo è stato appena menzionato in sede critica e, di conseguenza, le sue potenzialmente utili implicazioni ermeneutiche non sono state affrontate in profondità.

L'obiettivo principale del resto del mio saggio è quello di colmare questa apparente lacuna, alla luce del progetto estetico complessivo di Bontempelli e delle sue idee sulla creatività artistica, la storia ed il tempo. In ultima analisi, vorrei suggerire che il romanzo, mentre illustra il “relentless devouring of human time”<sup>13</sup> operato dai “mostri” della società moderna (tra cui l'industrialismo ed il capitalismo), può anche indicare una via attraverso la quale tale “human time” può non solo essere “magicamente” ricostruito ma anche, utopicamente, salvato e ri-esperto.

Fulvia Airoidi Namer sembra essere l'unica studiosa ad osservare che il personaggio della “Gran Vecchia” è l'“incarnazione femminile e materna di Crono che divora i suoi figli”<sup>14</sup> e, dunque, a farci notare che il mito classico di Kronos – il Titano che divorò i suoi figli appena nati nel tentativo di mandare a monte la profezia secondo cui uno di essi lo avrebbe spodestato – è alla base del romanzo. La storia tragica della famiglia Medici (i cui membri sono destinati a morire ogni cinque anni) e, soprattutto, delle sorelle Nora e Dirce, non sembra essere altro che una rappresentazione romanzesca della tirannia del tempo e della legge “divorante” di Kronos.

Tuttavia, un paio di aggiunte possono complicare ed espandere le precedenti osservazioni. Innanzitutto, il mito classico include non solo una *pars destruens* (il divoramento dei figli), ma anche quella che forse potrebbe interpretarsi come una *pars costruens* dato che alla fine Zeus, l'unico figlio che si salva, forza Kronos a “vomitare” i figli che aveva inghiottito (fratelli di Zeus) i quali, una volta “ri-creati”, procedono tutti insieme a sconfiggere i Titani dopo dieci anni di guerra (incluso Kronos), relegandoli nel pozzo di Tartaro.

In secondo luogo, il tipo di tempo simbolizzato da Kronos, definito da qualità quantificabili e fisse (gli intervalli di cinque anni), non solo lo avvicina alla categoria dello spazio (la “villa detta la Coronata” rimane sempre in sottofondo) e, come già notato, lo associa agli idoli “consumatori” della modernità. Esso, infatti, evoca per contrasto anche Kairos, il termine alternativo e complementare con cui i Greci definivano il tempo ed a cui, a sua volta, pare alludere Bontempelli quando suggerisce che è solo attraverso un recupero *comprensivo* della dimensione classica, mitica della temporalità che possiamo

<sup>12</sup> “Il realismo magico, alla ricerca della dimensione mitica assoluta nel mondo contemporaneo [...] esprime essenzialmente il bisogno di sfuggire alla presa della storia e quindi a ogni verosimiglianza” (P. Taravacci, *Il realismo magico di Bontempelli*, “Trimestre”, XIII, 1980, p. 221).

<sup>13</sup> E. Michaud, *The Real as a Primal Scene (A Note on Art and Devouring)* in *Utopia Post-Utopia. Configurations of nature and culture in recent sculpture and photography, January 29-March 27 1988*, MIT Press, Boston 1988, p. 42.

<sup>14</sup> F. Airoidi Namer, *Massimo Bontempelli*, Mursia, Milano 1979, p. 122.

avere un “rapporto organico e non alienante [...] col proprio tempo”<sup>15</sup>. Mentre Kronos si riferisce al tempo cronologico e sequenziale, Kairos rappresenta la sua natura qualitativa. Secondo la definizione dell'*Oxford English Dictionary*, esso è la “fullness of time; the propitious moment for the performance of an action or the coming into being of a new state” e, in aggiunta, “a time in between, a moment of undetermined period in which something special may happen.” Kairos, insomma, è il tipo di tempo che Mircea Eliade aveva in mente quando ha elaborato la sua originale opposizione, la quale vedeva, da una parte, un tempo “profano” e, dall'altra, uno “creativo”, “rigenerativo”, “sacro”, “mitico”, caratterizzato dai riti ed un modo per accedere all'eternità<sup>16</sup>.

Se tale combinazione di tempi è effettivamente evocata nel romanzo, ciò può indicare che *Gente*, piuttosto che essere meramente caratterizzato dalla sua “moderna” e nichilistica drammatizzazione della distruttività di Kronos (e, dunque, dalla negatività della storia), può alludere anche ad una eventuale fase “ri-costitutiva” e redentiva. In tale scenario, Kronos come emblema dell'avidità capitalistica e del tempo come entità misurabile verrebbe infine sconfitto e sostituito da (o “ricostruito come”) Kairos, cioè il tempo inteso come “momento opportuno”, in cui il cambiamento, “la vittoria” e, quindi, la creatività artistica (ri-)diventano tutti eventi possibili<sup>17</sup>. In *Gente* Bontempelli pare proseguire allora nella costruzione di quella “geometria spirituale” che egli reputa necessaria per il “recupero dell'individuo”<sup>18</sup>, evocando un'esperienza immaginativa “kairotica” in cui l'uomo può esperire un tipo diverso di tempo ed in cui la creatività artistica può riacquistare un ruolo pre-eminente ed attivo. Vorrei suggerire che il “gioco”, in tutte le sue ramificazioni, costituisce questa sorta di esperienza.

Sin dalle prime pagine del romanzo alcuni indizi suggeriscono la possibilità che tale “recupero dell'individuo” (paradossalmente) può forse cominciare già con la scomparsa della “Gran Vecchia.” Per esempio, mentre la famiglia è riunita intorno al suo capezzale la sera prima della sua morte, la sua voce pare avere un effetto salvifico:

La Gran Vecchia rise forte, a quel ridere nacque nell'animo di tutti un gran pánico, forse si buttavano dalla finestra ma lei ancora una volta li salvò riprendendo di colpo a parlare<sup>19</sup>.

<sup>15</sup> C. Cecchini, *Avanguardia mito e ideologia: Massimo Bontempelli tra futurismo e fascismo*, Il Ventaglio, Roma 1986, p. 51, corsivo mio.

<sup>16</sup> Sulla nozione di Eliade di “ripetizione archetipa” come premessa al raggiungimento di un “tempo sacro”, si veda Cecchini *Avanguardia*, pp. 26-28.

<sup>17</sup> “Kairos è anche importante nello schema della retorica di Aristotele.: “[It] is, for Aristotle, the time and space context in which the proof will be delivered [...] Kairos was central to the Sophists, who stressed the rhetor's ability to adapt to and take advantage of changing, contingent circumstances” (Wikipedia)

<sup>18</sup> M. Bontempelli, *L'avventura*, pp. 9-10.

<sup>19</sup> M. Bontempelli, *Gente*, p. 602. Similmente, la morte del figlio di Nora, Fausto, “salverà” più avanti le due sorelle: “Nora, che aspettando Fausto diceva a Dirce ‘ecco lui ci salva nascendo’, non aveva ancora pensato che invece lui le aveva salvate morendo.” (*Ibid.*, p. 736)

Una volta che la Gran Vecchia è spirata, dopo aver profetizzato “nessuno di voi morirà vecchio”<sup>20</sup>, la possibilità di esperire un tipo di tempo differente (Kairos) può aprirsi sia per la “gente” di Colonna e – anche se in modo più problematico – i suoi discendenti. Nella sua prima manifestazione, tale esperienza coincide con il tempo sacro e rituale della “festa”. Con le parole di Cecchini:

La morte della Gran Vecchia finisce per diventare [...] un vero e proprio simbolo di salvezza [...] Nel binomio morte-festa risiede insomma l'annullamento della creazione, ma, contemporaneamente, la continua possibilità di rigenerarla<sup>21</sup>.

Da questa prospettiva, le attività che definiscono tale festa sono particolarmente rivelatrici:

I ragazzini in piazza giocavano ai funerali; la fanciulla scelta a figurare la Gran Vecchia era felice d'imbiancarsi la faccia col gesso e mettersi un cuffione di carta, poi sdraiata a occhi chiusi sopra un vecchio battente d'armadio farsi portare a spalle dai più forti, e gli altri dietro cantando con voci nasali. Quando fu la sera molti invece di rincasare desinarono all'osteria [...] in molte case si rimase a ballare nell'atrio al suono d'un organetto<sup>22</sup>.

L'allegro gioco dei bambini di Colonna, un finto spettacolo teatrale che mette in scena il funerale della Gran Vecchia, e la cena collettiva seguita da balli e musica appartengono infatti a quel tipo di evento archetipico la cui “puntuale” apparizione sancisce sia la liberazione dalla Gran Vecchia come emblema della “regola di Kronos”<sup>23</sup> che la simultanea aspirazione ad un più soddisfacente (kairotico) “perduto paradiso delle forme fisse”<sup>24</sup>.

Poche pagine più avanti, quando l'attenzione si sposta su Silvano, il prossimo a morire in quanto figlio della vecchia e, successivamente, sulle sue rispettive figlie, Dirce e Nora, incontriamo un altro segno che la morte della matriarca è associata con un *pattern* rigenerativo:

– Babbo, babbo – e una da un lato l'altra dall'altro balzarono sulle sue ginocchia [...] – Sai? – disse Dirce – siamo arrivate giù alla fontanella del capelvenere che s'era seccata, invece ora ricomincia a dar acqua.  
– Andiamoci – gridò Nora con entusiasmo – noi lí facciamo sempre il gioco del precipizio<sup>25</sup>.

<sup>20</sup> M. Bontempelli, *Gente*, p. 602. Cecchini ha già notato che la maledizione della Gran Vecchia “al di là di tutte le possibili rotture, [è] un rassicurante escorcismo contro la storia, contro il tempo che nell'arco di venticinque anni rimarrà [...] uguale a se stesso” (C. Cecchini, *Avanguardia*, p. 157).

<sup>21</sup> C. Cecchini, *Avanguardia*, pp. 157-158.

<sup>22</sup> M. Bontempelli, *Gente*, pp. 610-611.

<sup>23</sup> Dopo la sua morte, il narratore osserva: “Non c'era più ragione che il tempo passasse, che quella notte idiota arrivasse a una fine.” (M. Bontempelli, *Gente*, p. 606).

<sup>24</sup> F. Airoidi Namer, *Massimo Bontempelli*, p. 13.

<sup>25</sup> M. Bontempelli, *Gente*, p. 616.

L'acqua, elemento primario, portatore di vita e simbolo ricorrente dell'eterno nella narrativa di Bontempelli<sup>26</sup> comincia a sgorgare dalla fontana secca in sincronia con la morte della Gran Vecchia. Ancor più interessante da notare, tuttavia, specialmente se si ricordano le osservazioni di Johan Huizinga sulle peculiarità del gioco e la sua contiguità con gli archetipi<sup>27</sup>, è che un gioco inventato dalle due bambine, cioè un'attività eminentemente "superflua" e "disinteressata", è collegato ancora una volta a questo luogo ed a questo istante di rinnovamento. Come tutti i giochi, quello delle bambine è "non-ordinario" e "stands outside the immediate satisfaction of wants and appetites [...] it interrupts the appetitive process"<sup>28</sup>. In altre parole, esso interrompe (seppur temporaneamente) l'azione divoratrice di Kronos e appartiene invece al regno speciale e creativo di Kairos<sup>29</sup>. Il gioco, in tutte le sue variazioni inclusa, per estensione, la creatività artistica può dunque costituire sia lo strumento principale con cui liberarsi dalla voracità distruttiva del tempo storico che l'oggetto del più profondo desiderio dello scrittore<sup>30</sup>.

Quando Silvano rifiuta l'invito delle figlie ad unirsi a loro nel gioco che stanno conducendo, perde l'occasione; non afferra quell'istante che potrebbe momentaneamente sospendere il tempo<sup>31</sup>. Il rifiuto di giocare, insieme al suo mancato contatto con l'acqua, emblemizza la sua attuale distanza da Kairos ed anticipa la sua imminente caduta nel precipizio, nelle fauci di Kronos. Certo, anche Silvano in un certo senso, "gioca": "Tu – disse Nora – sai giocare solamente coi libri"<sup>32</sup>. Tuttavia, Bontempelli sembra suggerire, quando i libri sono intesi solamente come oggetti da catalogare, non forniscono alcun divertimento ed il loro valore va perduto. Il tipo di gioco di Silvano, per dirla con Huizinga, non possiede nessuna delle "formal and essential characteristics of play"<sup>33</sup> e, dunque, non è mai capace di "transport [him] to another world", di staccarlo dalla sua "ordinary life"

<sup>26</sup> Si veda, tra le altre, la novella "L'acqua".

<sup>27</sup> "The great archetypal activities of human society are all permeated with play from the start. Take language [...] Or take myth [...] Or, finally, let us take ritual" (J. Huizinga, *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*, The Beacon Press, Boston 1950, pp. 4-5).

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 9, corsivo mio.

<sup>29</sup> Alcune osservazioni di Georges Bataille in *The Accursed Share* sembrano pertinenti in queste circostanze. Per il filosofo, il gioco può rompere la schiavitù dell'uomo dalla "production, accumulation and utility [...] [it] can disrupt the operations of the limited economy by consuming, by squandering resources, energy, and time. Play can disrupt the ethos of utility and the enslavement to useful ends" (in D. Holland, *Bodies at Play: A General Economy of Performance*, in *Reading Bataille Now*, S. Winnubst ed., Indiana University Press, Bloomington/Indianapolis 2007, p. 207).

<sup>30</sup> Nel suo "Discorso ai littorali sportivi" Bontempelli stesso stabilisce una connessione tra lo "sport" e l'"arte": "Se mi permettete di fare un momento della astrazione di colore filosofico, potrei dire che lo sport è azione disinteressata. Per questo rispetto esso verrebbe a trovarsi in un allineamento delle operazioni umane, accanto all'arte, che è comunicazione disinteressata" (M. Bontempelli, *L'avventura novecentista*, p. 99). Inoltre, come osserva E. Fink: "In the autonomy of play action there appears a possibility of human timelessness in time. Time is then experienced, not as a precipitate rush of successive moments, but rather as the one full moment that is, so to speak, a glimpse of eternity." (E. Fink, *The Oasis of Happiness: Towards an Ontology of Play*, "Yale French Studies", XLI, 1968, p. 21).

<sup>31</sup> Il motivo del perdere l'opportunità, di non saper catturare l'attimo fuggente coinvolge anche Maurizio il quale pensa: "Avrei potuto proporle di sposarla [Vittoria], non sono stato pronto; c'è tempo." (M. Bontempelli, *Gente*, p. 647).

<sup>32</sup> M. Bontempelli, *Gente*, p. 616.

<sup>33</sup> J. Huizinga, *Homo Ludens*, p. 18.

e, di conseguenza, anche dalla “malattia” della temporalità. Sebbene sia appassionato, il suo interesse per i libri in generale e per i “preziosi fascicoli” ricevuti in dono dall’Abate Clementi in particolare, è quello di un solitario collezionista. Il suo è il passatempo di un bibliofilo capitalista, borghese, “affamato” solo di catalogare e accumulare i volumi come oggetti a causa della loro rarità, apparenza esteriore e valore (“era opportuno farli rilegare”), con la precisione di un ragioniere:

Non leggeva penetrando il senso, leggeva da bibliofilo; tutt’al più seguiva il correre d’un periodo [...] Sfogliò il volume: non c’è dubbio, mancano le pagine da 561 a 624, sessantaquattro pagine, quattro sedicesimi<sup>34</sup>.

L’avidò “gioco libresco” praticato da Silvano non è solo lontano dal “vero” gioco nel senso individuato da Huizinga, cioè una “social activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it”<sup>35</sup>, ma ha anche l’effetto di assimilare il personaggio di Silvano (e, insieme a lui, dell’altro collezionista, l’Abate Clementi, “l’*alter ego* razionalizzante del narratore”<sup>36</sup>) alla figura di un individuo pedante, ossessivo ed ottuso, uno che – Bontempelli pare implicare – come molti rappresentanti della cultura e letteratura italiana del tempo, non è capace di “[penetrare] il senso” e ha dunque un assoluto bisogno di essere “recuperato”.

La ricerca di Silvano delle pagine mancanti (l’ultima sua attività prima di morire) acquista un significato ulteriore in questa luce. Può infatti dipendere proprio dal fatto che egli è ossessionato dal desiderio di trovare e laboriosamente riordinare le pagine, che Kronos, sotto le spoglie del fantasma della Gran Vecchia (una classica manifestazione della “madre divorante” di cui parla Lacan) lo “inghiotte”, mettendo fine ai suoi giorni:

Allora dal fondo dell’ombra, dal fondo del silenzio, il volto della Gran Vecchia lampeggiò, e Silvano non provò più niente<sup>37</sup>.

È tuttavia la casa dei Medici, “Villa Coronata”, ad emblematizzare al meglio la compresenza di tradizionali dimensioni spaziali e temporali. E questa è probabilmente la ragione per cui non è veramente possibile “giocare” entro le sue mura. Se Nora e Dirce possono giocare nel giardino della villa in maniera dinamica ed inventiva (“[il] gioco [...] era inseguirsi con la legge che l’inseguitore non deve passare davanti a certi alberi, né l’inseguito a certi altri”), quando si spostano al suo interno “diventavano inerti; l’austerità dell’interno, ch’era rimasta immutata, non favoriva lo spirito del gioco”<sup>38</sup>.

<sup>34</sup> M. Bontempelli, *Gente*, pp. 638-639.

<sup>35</sup> J. Huizinga, *Homo Ludens*, p. 13.

<sup>36</sup> F. Airoidi Namer, *Massimo Bontempelli*, p. 124.

<sup>37</sup> M. Bontempelli, *Gente*, p. 643.

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 621. Solo quando le sorelle si trasferiscono in un piccolo appartamento a Milano possono giocare al suo interno: “questo fu per loro un divertimento, pensavano d’essere diventate bambole, giocavano di stanza in stanza come dieci anni prima d’albero in albero alla Coronata” (*Ibid.*, p. 668). La concentrazione sul nuovo

Solo quando Maurizio (un amico della famiglia) porta un “mazzo di carte (in quella casa non se n'erano mai viste) e insegnò loro alcuni giochi facili”<sup>39</sup>, le due sorelle si sentono vive, appassionate ed entusiaste (“Per Dirce e Nora fu un nuovo mondo rivelato, come quando nell’infanzia avevano scoperto i tre regni della natura”<sup>40</sup>). I misteriosi simboli e figure sulle carte stimolano l’interesse e la creatività delle fanciulle. Se Dirce desidera che le si insegnino giochi da grandi, rivelando già le sue doti affaristiche (adulte e borghesi) di “memoria rapida e molta astuzia”, Nora si diverte di più a giocare con la sua nuovamente stimolata immaginazione che con i giochi che ha appena imparato: “fantasticava a lungo la notte al buio prima di addormentarsi, mescolando tutti quei personaggi in avventure turbinose”<sup>41</sup>. Quest’ultimo tipo di gioco di carte è un’attività che coincide con quella di un cantastorie, una figura che, a sua volta, è capace di essere trasportata e trasportare il proprio pubblico in altre dimensioni spazio-temporali o, in altre parole, di dimenticare la rigida tirannia di una temporalità “quantitativa” (Kronos) per privilegiarne invece una “qualitativa” (Kairos). Questo tipo di gioco, dunque, non solo conferma ancora una volta la sua caratteristica eminentemente estetica, la sua equivalenza con il reame dell’immaginazione, ma possiede anche un valore profilattico. Costituisce infatti una delle barriere contro l’insaziabile “piaga” rappresentata da Kronos. Il mondo ideale pieno di “avventure turbinose” creato da Nora e, ad un altro livello, il mondo parallelo, “magico” del romanzo scritto da Bontempelli formano dunque un simile spazio “eterotopico” momentaneamente sospeso fuori dalla storia e, simultaneamente, il “gioco” che si deve giocare se si vuole tentare di “recuperare” l’individuo nel mondo reale.

Il valore profilattico che il gioco può avere come difesa dalla voracità di Kronos e, dunque, anche dalla tipica “purposive structure of our life”<sup>42</sup> emerge nuovamente quando Dirce rifiuta di unirsi a Maurizio e a sua sorella nel loro viaggio per acquistare un’automobile:

– No – rispose – ho promesso, dopo la messa, di passare questa domenica in casa. [...]

– Promesso, a chi?

– Dirce rispose con compunzione:

– Un fioretto.

Dovettero spiegare a Maurizio che le monache insegnano a fare i fioretti, atti di rinuncia spontanea a qualche piccolo piacere per acquistarsi grazia. Dirce l’aveva presa molto sul serio: una sera si inibiva di mangiare le frutta, un giorno s’impondeva di restare seduta sul suo banco tutto il tempo della ricreazione, e simili.

---

spazio e sul gioco in esso condotto relega momentaneamente il tempo sullo sfondo.

<sup>39</sup> *Ibidem.*

<sup>40</sup> *Ibidem.*

<sup>41</sup> *Ibid.*, pp. 621-622.

<sup>42</sup> E. Fink, *The Oasis of Happiness*, p. 22.

Il “fioretto”, il piccolo gioco di rinuncia e sacrificio di Dirce è una sorta di strategia protettiva che, interrompendo i suoi appetiti, mira anche a renderla meno attraente e “digeribile” per Kronos. Esso mira cioè ad interrompere la voracità distruttiva di quest’ultimo e, allo stesso tempo, a farle acquistare la “grazia”, qui evidentemente anche nel senso di “essere graziata”. Come ella ricorderà più avanti a Nora, la sua decisione di restare a casa a digiunare la ha possibilmente salvata dal tentativo di violenza di Petronio: “...se ieri mattina stavi a casa come me, per fioretto, non ti trovavi in quel bel pasticcio”<sup>43</sup>.

A questo punto, vale la pena notare che i riferimenti al sacrificio e all’alimentazione appaiono di nuovo in connessione con il ri-esperire di Nora della sua terribile esperienza con Petronio. La prima volta che incontriamo Lando Della Volpe (un ricco vicino di casa dei Medici a Colonna), egli sta riflettendo sulla possibilità, menzionata da suo padre, di fare un matrimonio di convenienza con Dirce, utile per aumentare il capitale sociale e politico della propria famiglia:

‘non c’è nessun bisogno di sacrificarsi, per farsi padrone del paese [...] Certo, sacrificarmi. Sarei ridicolo. Non mi sono mai piaciute le ragazzine. Bel gusto’. [...] uscì di camera canticchiando ‘bel gusto’ su toni vari<sup>44</sup>.

L’enfasi del narratore sulla nozione di “gusto” e la conseguente implicazione che le ragazze giovani sono qualcosa che può metaforicamente gustarsi e mangiarsi sembrano rendere il personaggio di Lando non solo un avido latifondista ed un politico calcolatore, ma anche un’altra personificazione dell’azione divoratrice di Kronos. Il rifiuto di Lando di “sacrificarsi” corrisponde ad un’intensificazione (piuttosto che ad un’interruzione, in opposizione a Dirce ed al suo digiuno) dei suoi appetiti. In questa luce, non sorprende che i paragrafi che seguono la sua introduzione abbiano a che fare con il cibo ed il mangiare e descrivano l’abbondante colazione offertagli da un contadino del luogo:

La seconda di queste giornate fu quasi tutta presa da una colazione che gli offerse in un podere della pianura: colazione di ciclopi, che cominciò alle undici e finì alle cinque. [...] Lando incontrò la brigata degli adolescenti al campo del tennis. Lo burlarono per il suo volto rosso e gli occhi lucidi, lui li fece ridere descrivendo il formidabile pasto<sup>45</sup>.

Il riferimento classico ai Ciclopi, l’indicazione precisa, cronologica della durata del “formidabile pasto” e, infine, l’apparenza fisica di Lando alterata dai sintomi di un eccessivo consumo di cibo (e alcol) sono ulteriori indicazioni della sua vicinanza a Kronos ed al

<sup>43</sup> M. Bontempelli, *Gente*, p. 652. Tangenzialmente, il fatto che lo “strano [...] contegno” di Dirce appaia in relazione all’imminente viaggio per comprare un’automobile, uno dei più potenti simboli dell’industrializzazione, non può non rinforzare il parallelismo tra l’immagine divorante di Kronos ed ogni altra, ugualmente “pericolosa” manifestazione dei tempi moderni.

<sup>44</sup> *Ibid.*, p. 655.

<sup>45</sup> *Ibidem.*

suo insaziabile comportamento predatorio. Date le circostanze, sembra anche rilevante notare che il primo incontro di Lando con Nora accade – nella miriade di possibili scenari narrativi – precisamente mentre lei sta giocando una partita di tennis. In altre parole, esso accade quando Nora si trova in una sorta di “riparo”, protetta dagli appetiti (reali e simbolici) di Lando/Kronos proprio a causa dell’attività “giocosa” in cui è coinvolta.

[Lando] Guardò ancora Nora, che aveva ripreso la partita [...] Si mise a passeggiare lungo il campo. Una palla gli arrivò tra i piedi. Si chinò a raccogliarla, intanto Nora arrivava in corsa: “Bravo, che è riuscito a chinarsi.” Prese dalle mani di lui la palla e di nuovo corse via. [...] Nora giocava con impeto, si lanciava, aveva veemenze che esaltavano tutte le sue forme...<sup>46</sup>

Appena la partita finisce, tuttavia, Lando si fa avanti. Si avvicina a Nora, la cinge con le braccia e poi – mentre lei lo prende giocosamente in giro alludendo alla sua età ed alle sue abitudini alimentari (“Si appoggi, poverino – disse Nora – ma vede che vergogna darsi ai piaceri della gola?”<sup>47</sup>) – la attira a sé e la bacia. Nora per lui non rappresenta altro che uno di tali gustosi piaceri. Ella è l’oggetto privilegiato del suo desiderio e, quando la partita è terminata, è solo la sua ferma reazione che la salva dall’essere metaforicamente divorata. Questo incidente è subito relegato da Lando, “tornato in sé”, al livello di un innocente “scherzo”. Ma dalla prospettiva di Nora, ciò che è appena successo è tutt’altro che uno scherzo o gioco divertente, poiché il gesto le ricorda la brutale aggressione di Petronio. Il testo conferma che ella adesso percepisce le azioni di Lando precisamente come un’aggressione orale ed il suo tentativo di “cibarsi” di lei: “in quell’attimo lei d’improvviso s’era veduti sulla faccia i denti bianchi di Petronio, s’era sentito addosso il corpo di Petronio”<sup>48</sup>.

Questa combinazione della sfera alimentare, sessuale e ludica ricorre altrove nel romanzo in maniera similmente sottile ed articolata. Il gioco di seduzione tra Nora e Dario, per esempio, si sviluppa sullo sfondo della cena a casa che hanno perso a causa del loro ritardo nel rientrare e di una partita di poker tra Dirce, Giuliano e due altri ospiti.

In questo episodio, la dimensione eminentemente kairotica in cui gli innamorati Nora e Dario si muovono – (girovagano felicemente in città; sono indifferenti al passare del tempo e, in breve, sono dimentichi “che intorno c’è il mondo”<sup>49</sup>) – è giustapposta al comportamento aggressivo e rigido di Dirce la quale, paradossalmente, in queste circostanze finisce col rappresentare ella stessa una grottesca personificazione delle caratteristiche più prominenti di Kronos:

Erano le nove, un’ora di ritardo, e Dirce è terribilmente precisa in queste cose. [...] Dirce, Giuliano e Narcisa avevano aspettato mezz’ora prima di mettersi a tavola. Ora han finito [...] Alla tavola tre posti si vedevano sfatti

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 656.

<sup>47</sup> *Ibidem.*

<sup>48</sup> *Ibid.*, p. 657.

<sup>49</sup> *Ibid.*, p. 682.

e ignominiosi come dappertutto ove l'uomo ha sostato a nutrirsi. Il posto di Nora era immacolato<sup>50</sup>.

Dirce, Giuliano e Narcisa, infatti, sono qui descritti come avidi e voraci e, dunque, messi in relazione al tempo di Kronos ed ai suoi devastanti effetti sullo spazio circostante. Il posto "immacolato" di Nora non solo allude al suo stomaco vuoto, all'assenza di cibo nonché, possibilmente, alle sue abitudini alimentari alternative e non-strutturate ("Mangiamo qui, mangiare in cucina è una delle cose piú divertenti e non me la lasciano fare mai"<sup>51</sup>), ma anche al gioioso periodo che sta vivendo dovuto alla sua infatuazione di Dario. In questo senso, il rifiuto di Nora di unirsi alla partita di poker con Dirce ("Noi – dichiarò Nora – non stiamo né alla seduta né al poker"<sup>52</sup>) enfatizza, da una parte, che quest'ultima, una "giocatrice attenta e avida"<sup>53</sup>, rappresenta un personaggio assimilabile a Kronos e, dunque, un imminente pericolo per Nora e le sue finanze, ambedue a rischio di essere "inghiottite". Dall'altra, esso indica anche che le qualità del poker, come gioco d'azzardo, sono molto diverse da quelle del gioco così come ho cercato di delinearle finora. In altre parole, se il gioco rappresentato finora da Bontempelli può essere definito come paidia e, come tale, appartenere alla dimensione kairotica, con il suo ruolo profilattico contro Kronos e la possibilità che esso offre di esperire una "human timelessness in time"<sup>54</sup>, il poker (un gioco appartenente invece alla categoria dell'alea) ha a che fare con il profitto e l'interesse materiale e, di conseguenza, incrementa (piuttosto che interrompere) ogni processo appetitivo e di consumo.

Se considerati insieme come gesti di astinenza, le decisioni alimentari e ludiche di Nora sembrano indicare che il suo gioioso atteggiamento (paidetico) dovuto al flirt con Dario può in effetti "giocare un ruolo" nel prevenire la sua trasformazione in una sorta di metaforico cibo. Saltando la cena ed evitando di essere ridotta ad una merce passiva per il guadagno di qualcun'altro nella partita di poker ("Dirce [...] riusciva a non perdere quasi mai e quando perdeva non pagava"<sup>55</sup>), ella diventa temporaneamente "non commestibile", sfugge al pericolo del consumo.

Il coinvolgimento attivo e volto al profitto di Dirce con le carte ritorna ironicamente a tormentarla quando si ritrova a Colonna, nella locale "locanda del Gallo", per discutere la maledizione dei cinque anni con l'Abate Clementi. Qui, infatti, ella è terrorizzata nel rendersi conto che lei e Nora sono le inconsapevoli e passive protagoniste di un altro, molto particolare gioco di carte: un gioco di scommesse organizzato dagli avventori che speculano e scommettono sul momento della loro morte, quasi fosse una corsa di cavalli:

<sup>50</sup> *Ibid.*, pp. 679-680.

<sup>51</sup> *Ibidem.*

<sup>52</sup> *Ibidem.*

<sup>53</sup> *Ibid.*, p. 681.

<sup>54</sup> E. Fink, *The Oasis of Happiness*, p. 21.

<sup>55</sup> M. Bontempelli, *Gente*, p. 681.

Era una lavagna appesa al muro: il piano nero era diviso verticalmente con una grossa riga bianca in due campi. In alto d'uno dei due campi era scritta [...] una gran D maiuscola; in alto all'altro una N. Sia sotto la D, sia sotto la N, erano numeri mezzo cancellati. [...] Entrò l'oste. [...] – Che cosa vuol dire quello – gli domandò Dirce indicando la lavagna. [...] – Conti, vecchi conti di gioco, qui fa più caldo e la sera vengono qui a giocare, a carte, giochi del paese s'intende, non li so bene, io non so fare nessun gioco, sto a guardare; e loro, ecco segnano i numeri dei punti là, col gesso: tutti giochi di carte...<sup>56</sup>.

Il fatto che il luogo in cui si svolge questo gioco d'azzardo è una locanda, cioè un luogo dove si mangia e si beve (“v'erano cinque o sei tavolini apparecchiati, ognuno con due o tre commensali, e lungo la parete una tavola lunga con tanti altri seduti intorno a mangiare e bere e parlar forte”<sup>57</sup>), ancora una volta crea un'associazione tra il motivo ludico e quello alimentare. Nel sottolineare che il concetto di alea e quello di appetito sono interconnessi, collegati come sono da una retorica del consumo e del guadagno materiale e che, all'estremo opposto, il gioco come *paidia* contribuisce invece all'interruzione di tale *pattern* di voracità, l'episodio nella locanda ci ricorda anche che la preoccupazione maggiore di Dirce e Nora è proprio quella di evitare di diventare cibo esse stesse. In altre parole, vogliono evitare di divenire prodotti consumabili, utili solamente per il guadagno altrui.

A questo punto, non dovrebbe sorprendere che il romanzo raggiunge la sua intensa conclusione precisamente con un riferimento a questioni di mercificazione, consumo e gioco inteso come “imitazione”. Dopo che Nora perde il figlioletto e si suicida per il bene della sorella, la pagina finale del romanzo descrive una enigmatica scena in cui Dirce, adesso la sola sopravvissuta della famiglia Medici, compare nelle vesti di una sempre più folle protagonista. Piuttosto che rispondere alla impossibile domanda dell'Abate Clementi (“Cinque anni. Che cosa ne farai, Dirce?”<sup>58</sup>):

Dirce s'alzò in piedi, spiccò un salto, e si mise a ridere [...] Dirce a salti quasi ballando, e sempre ridendo forte, traversò la piazza, entrò in una strada ov'era la chiesa, sedé sui gradini della chiesa, si strappò il fazzoletto dalla testa ch'era diventata tutta bianca come quella dell'abate Clementi. Aguzzò lo sguardo e vedendo gente spuntare e avviarsi alla chiesa smise di colpo di ridere, con un lampo malizioso negli occhi chinò il capo, si strinse nelle spalle, tese una mano e cominciò a chiedere l'elemosina<sup>59</sup>.

<sup>56</sup> *Ibid.*, p. 719.

<sup>57</sup> *Ibid.*, p. 718.

<sup>58</sup> *Ibid.*, 750.

<sup>59</sup> *Ibidem*.

Il gesto finale di Dirce è stato generalmente interpretato o come un disperato, simbolico tentativo di ricevere più anni di vita oppure, alternativamente, come il suo “abbandono totale al divenire”<sup>60</sup>. Tuttavia, il suo saltare, il suo ballo e la sua risata smodata culminanti nell’atto ancor più teatrale di togliersi “il fazzoletto dalla testa” rivelando così un soggetto differente e trasformato, ci permette di considerarla anche come una sorta di folle pagliaccio, una perversa manifestazione di un saltimbanco. Le sue azioni, in altre parole, ricordano qualcuno che sta facendo una messa in scena, che sta letteralmente (forse persino consciamente) impersonando il ruolo del mendicante quando vede la gente che si avvicina alla chiesa; qualcuno che cambia il suo aspetto ed il suo atteggiamento fisico per l’occasione (nella categoria di “mimicry” Callois significativamente include “Masks” and “Disguises”).

Ciò che il suo “lampo malizioso” scatena, dunque, è molto più di una semplice richiesta di spiccioli o, figurativamente, di più tempo di vita. Sia esso ispirato dalla ragione o dalla follia, il suo istrionico “gioco dell’elemosina” è molto particolare. Esso, infatti, rimuovendola dalle dinamiche economiche e dal ciclo produttivo della società borghese e capitalista ed inserendola invece ai suoi antipodi (come mendicante, cioè), modifica il suo stato di “merce di consumo” o, per dirla altrimenti, di “cibo per Kronos.” Finché ella chiede l’elemosina (e continua tale “gioco”), può evitare di essere divorata da Kronos e, implicitamente dagli altri “mostri della modernità” a lui associati. Da una prospettiva simbolica, inoltre, pare evidente che la sua decisione di rinunciare ai beni materiali e di affidarsi ai doni volontari ricevuti dagli altri, non è troppo lontana dal comportamento ascetico che aveva manifestato in precedenza attraverso il suo “fioretto”. Questi sono entrambi gesti attraverso i quali ella raggiunge una condizione di “sicura” non-desiderabilità (o di “inappetibilità”). In conclusione, il fatto che il lettore non è testimone della scomparsa di Dirce non è solo una astuta scelta narrativa per terminare il romanzo, ma lascia anche aperta la possibilità che possa esserci (utopicamente) un modo (drammatico e “giocos”) per interrompere il *pattern* consuntivo di Kronos.

Nel giungere alla fine di queste considerazioni, è inevitabile osservare che il tipo di preoccupazioni romanzesche espresse da Dirce e dalla sorella possono riflettere da vicino turbamenti simili e più realistici nel loro autore. Le affermazioni di Bontempelli circa la moderna scomparsa della figura del poeta, sulla posizione indebolita dell’intellettuale all’interno della società industriale fascista e, in particolare, il suo rifiuto di considerare il lavoro artistico come merce inserita nel ciclo di produzione e consumo, sembrano tradire corrispondenti timori di sfruttamento ed oggettificazione. Come numerosi altri artisti della modernità, egli ha dovuto affrontare l’ansietà di non diventare un mero “prodotto”, di sfuggire ad un consumo “superficiale” e volto solo al profitto e, tuttavia, allo stesso tempo, di riuscire in modo soddisfacente a far “vivere” la sua produzione artistica ed a farla apprezzare e “digerire” al suo pubblico.

Così come, da un lato, la potente e memorabile immagine di Dirce che chiede l’elemosina sottilmente allude ai legami simbolici che la sfera economica, ludica ed alimentare hanno in *Gente nel tempo* ed al valore che il gioco ha per raggiungere una sostanzialmente

<sup>60</sup> F. Airoldi Nemer, *Massimo Bontempelli*, p. 124.

“classica” immortalità senza tempo, dall’altro, Bontempelli ci mette in guardia sul ruolo progressivamente marginale che tale principio “kairotico” ha nei tempi moderni. Sembra solo appropriato, dunque, che l’obiettivo e la sfida di Bontempelli nella fase successiva della sua carriera artistica siano di continuare ad elaborare la sua “modernist critique of modernity”<sup>61</sup> e, al contempo, di continuare a giocare fino all’ultimo il suo “magico” gioco da equilibrista di ricostruzione e “recupero dell’individuo”<sup>62</sup>.

---

<sup>61</sup> L. Somigli, *Modernism and the Quest for the Real: On Massimo Bontempelli’s* Minnie la candida, in *Italian modernism: Italian culture between decadentism and avant-gard*, Luca Somigli – Mario Moroni ed., University of Toronto Press, Toronto 2004, pp. 312.

<sup>62</sup> Da ultimo, pare appropriato enfatizzare che: 1. La frase “devi imparare a giocare” segna la conclusione di *Nembo* (M. Bontempelli, *Nembo*, in *Teatro*, vol. II, Mondadori, Milano 1935), una suggestiva rappresentazione teatrale di Bontempelli in cui un gioco creativo a cui partecipano diversi bambini (“artisti”) è minacciato e poi tragicamente interrotto da una misteriosa e funesta nuvola nera (possibilmente il Fascismo); 2. Il romanzo di Bontempelli *Vita e morte di Adria e dei suoi figli* (1930) inizia precisamente con la descrizione di un gioco il cui nome “Liberi tutti!” è in diretto contrasto con il successivo comportamento di Adria (che si imporrà invece una sorta di auto-clausura) e la sua paura degli effetti che il tempo distruttore avrà sulla sua bellezza. Sulla nozione del poeta ut puer ludens in quest’ultimo romanzo, si veda il capitolo di Bosetti dedicato a Bontempelli (G. Bosetti, *Émerveillement de l’enfant et étonnement poétique dans la ‘réalisme magique’ de Bontempelli*, in *L’enfant-dieu et le poète. Culte et poétiques de l’enfance dans le roman italien du XX<sup>e</sup> siècle*, ELLUG, Grenoble 1997, p. 184).