

## IL RAPPORTO TRA IL MONDO REALE E QUELLO SPECULARE NELLA VISIONE DI MASSIMO BONTEMPELLI

Si è detto che lo specchio era il simbolo stesso del simbolismo. E, veramente, quest'oggetto di tutti i giorni ha una simbologia estremamente ricca: lo troviamo in tutte le civiltà del mondo, nella mitologia, nella Bibbia, nella filosofia, nelle credenze popolari<sup>1</sup>, nelle opere artistiche, e, dal Novecento, anche nella psicologia. L'uso di questo strumento, sia giocoso sia diabolico, è vistoso anche nella letteratura novecentesca.

Leggendo le opere bontempelliane, è molto apparente l'uso frequente degli specchi. L'autore sfrutta largamente le possibilità di quest'oggetto quotidiano che, tra le sue mani, diventa uno strumento magico, e, non per caso, sarà un elemento importante del suo realismo magico. Questo specchio, con forza magica, generalmente organizza tutta l'opera (in cui appare) sia dal punto di vista tematico sia da quello strutturale. Nonostante l'elaborazione variopinta del motivo dello specchio, possiamo trovare un punto comune tra le opere (novelle, romanzi) in cui si fa protagonista quest'oggetto. Lo specchio non rimane una semplice superficie riflettente, ma diventa addirittura una soglia tra il mondo reale ed il mondo fantastico. Attraversando questo punto, possiamo penetrare in un altro mondo che, per forza, diventa del tutto autonomo. Tutto sarà relativo, e già non è percepibile cos'è reale e cos'è fittizio. E generalmente l'ago della bilancia trabocca in favore del mondo fantastico che, per i protagonisti vivi, diventa un'altra realtà, più forte di quella che già prima era conosciuta da loro.

Questo succede, per esempio, in *La donna dei miei sogni*, dove uno specchio curvo genera un gioco diabolico che, per il protagonista, sarà una follia terribile; o nella novella *Quasi d'amore*, in cui il vetro di una finestra assume il ruolo dello specchio, e fa incontrare i due mondi (reale e riflesso); o, per esempio, in

---

<sup>1</sup> Su questo tema si vedano le opere seguenti: Chevalier, J., Gheerbrandt, A., *Dizionario dei simboli vol. II.*, Milano, BUR, 1986, p.414.; *Enciclopedia dei simboli*, Milano, Garzanti, 1991, p.506.; *Szimbóluntár*, szerk.: Pál, J., Újvári, E., Budapest, Balassi Kiadó, 1997, p. 472.

*Miei rapporti con uno specchio*<sup>2</sup>, dove il protagonista, a causa dello spezzamento di uno specchio, capita in una situazione imbarazzante.

Come vedremo, per Bontempelli, differentemente dalla maggioranza degli scrittori del Novecento, lo specchio non è importante per cercare la questione dell'identità. Nell'arte del nostro scrittore lo specchio serve come una porta che si apre su un altro mondo, il quale subito si accampa nella narrazione, lasciando alle immagini rimaste dall'altra parte dello specchio solo una pallida vita riflessa, e una funzione quasi esclusiva di elementi di comparazione.

Lo svolgimento più sfumato e complesso di questo fenomeno lo troviamo senza dubbio nel romanzo *La scacchiera davanti allo specchio*<sup>3</sup> (più avanti come: *La scacchiera...*). In seguito vorrei analizzare più dettagliatamente quest'opera.

*La scacchiera...*, è uscito per la prima volta nel 1922 a Firenze, nella *Biblioteca Bemporad per ragazzi*, mentre le edizioni posteriori sono apparse insieme a *Eva ultima* sotto il titolo *Due favole metafisiche*.<sup>4</sup> In quest'ultimo titolo complessivo, l'indicazione (del genere) *favola* ed il carattere dell'editore della prima pubblicazione lumeggiano già l'opinione della critica contemporanea. Ed in realtà essa riteneva l'opera di Bontempelli come una favola scritta per bambini. Soltanto le analisi posteriori potevano penetrare nella profondità dell'essenza e comprendere l'aspetto fortemente metafisico dell'opera; benché, restando al genere della favola, abbiano scoperto che l'intenzione dello scrittore era piuttosto l'appello verso gli adulti. L'opinione della critica era simile anche a proposito di *Alice*, l'opera di Lewis Carroll. Qui già vorrei denotare che, presumibilmente, questa somiglianza non è una pura casualità, tanto le opere stesse mostrano tratti simili, ma a questi vorrei ritornare ancora più tardi.

*La scacchiera...* è la prima opera veramente realista-magica di Bontempelli in cui egli riesce a realizzare i suoi precedenti criteri teoretici in relazione con il concetto del realismo magico. La storia dell'opera è molto semplice e realmente favolosa: racconta le avventure nel mondo dello specchio di un fanciullo chiuso in una stanza per punizione. Le prime pagine del piccolo romanzo possono essere contraddittorie al genere della favola o all'attributo *metafisico*; nei primi tre capitoli lo scrittore ci offre un'oggettiva indicazione temporale e spaziale, facendo l'inventario degli oggetti del luogo (che nello stesso tempo saranno i *protagonisti* della storia), anzi si riferisce al significato dello stesso titolo. Le prime stranezze cominciano dal quarto capitolo. Oltre al bambino, nella stanza ci sono ancora due cose

---

<sup>2</sup> Le tre novelle menzionate si trovano in Bontempelli, M., *Miracoli 1923-1929*, Milano, Mondadori, 1938. pp.9-15., pp.16-23., pp.355-358.

<sup>3</sup> Bontempelli, M., *La scacchiera davanti allo specchio*, in *Due favole metafisiche*, Milano, Mondadori, 1940.

<sup>4</sup> Tempesti, F., *Massimo Bontempelli*, Firenze, La Nuova Italia, Il Castoro, 1974, p.41.

importanti: uno specchio ed una scacchiera. L'annoia meditazione del fanciullo avvia l'azione; gettando uno sguardo allo specchio, contempla le parti della stanza rispecchiate dallo specchio. All'età di dieci anni – cioè passando già la terza fase dello stadio di specchio ideato da Lacan<sup>5</sup> – il bambino sa che le cose riflesse devono avere un referente con cui stanno in contatto isomorfo (visto che si tratta di uno specchio piano, l'allucinazione è esclusa). Cosciente di questo fatto, succede qualcosa di incredibile. Tra i pezzi della scacchiera, l'immagine riflessa del Re bianco guarda addirittura negli occhi del bimbo, comincia a muoversi da sé, a parlare, ed invita il ragazzo nel mondo dello specchio. Fugando le preoccupazioni del fanciullo, deve mostrargli soltanto il modo della traversata. La chiave della porta dell'altro mondo non è altro che la pura volontà. Altrimenti, la forza di volontà assume funzione centrale anche in altre opere bontempelliane; è l'essenza dell'uomo che fa muovere tutto l'Universo. Nella sua strana (pseudo)autobiografia *Mia vita morte e miracoli* Bontempelli afferma: "...l'uomo nasce e muore di sua volontà",<sup>6</sup> e poi aggiunge più tardi che, oltre alla nascita e alla morte, anche l'amore è diretto dalla pura volontà. Questa volontà onnipotente distingue l'umanità dagli animali. Il motivo della volontà è importante anche nelle opere degli altri scrittori moderni, ma ciò che rende particolare Bontempelli è il fatto che nelle sue opere la volontà si presenta sempre insieme alla fantasia.

Ma torniamo al Re bianco della scacchiera. „*Con la Volontà si riesce a tutto.*”<sup>7</sup> – dice. E veramente la volontà e l'immaginazione aiutano il bambino nel mondo oltre lo specchio. In questo momento ci stacciamo dalla realtà e passiamo al fantastico. Fino a questo punto, in un caso normale, il mondo reale ed il mondo fantastico non potevano incontrarsi. Il compito dello scrittore sta proprio nel cercare il punto d'incontro. E Bontempelli riesce a realizzare questa *missione*: il ragazzo entra nella realtà dello specchio. Prima il fanciullo sta incomprensivo dirimpetto al fenomeno, e vorrebbe trovare una spiegazione razionale al suo dubbio. Il Re bianco lo informa che lo specchio si assume la sua funzione tradizionale se qualcuno sta guardando in esso. In questo caso, il suo compito è la fissazione dell'immagine riflessa delle cose reali. Altrimenti, se non c'è neanche un'occhio scrutatore che guardi nello specchio, allora quello può riposarsi e le cose rispecchiate possono animarsi e cominciano a vivere autonomamente. Ciò nonostante, non riesce a convincere del tutto il bambino che – con il suo io precedente – non è ancora capace di comprendere questa nuova relazione tra il suo io materiale e quello immaginario. Il ragazzo fa conoscenza degli *abitanti* di questo mondo

---

<sup>5</sup> Più dettagliatamente si veda: Lacan, J., *A tükör-stádium mint az én funkciójának kialakítója...*, in Thalassa, Budapest, 1993/2., pp. 5-11.

<sup>6</sup> Bontempelli, M., *Miracoli 1923-1929*, Milano, Mondadori, 1938, p. 303.

<sup>7</sup> Bontempelli, M., *La scacchiera...*, op. cit., p. 15.

fantastico. Lo specchio ha conservato l'effigie delle creature vive che, già una volta, hanno guardato nello specchio. In questo motivo possiamo trovare una credenza popolare. Anticamente si credeva nella corrispondenza magica tra una cosa e la sua copia. Perciò si pensava che gli specchi trattenessero l'anima o l'energia vitale di colui che vi si rifletteva. Anche lo specchio bontempelliano conserva l'immagine delle anime già morte.

È interessante prendere in esame i peculiari piani spaziale e temporale del mondo dello specchio. Al primo sguardo ci troviamo in uno spazio deserto, aspro, di orizzonte infinito. Più precisamente, non c'è altro che lo Spazio stesso. Così, anche il piano del tempo si amplia verso l'infinito, e *gli abitanti* dello specchio non hanno né passato né futuro, vivono in un unico momento atemporale (in cui la loro immagine era fissata). Non invecchiano e, così in astratto, possono vivere eternamente. Soltanto la rottura dello specchio potrebbe privarli della possibilità dell'eternità. Anche qui possiamo trovare un'altra credenza popolare: lo spezzamento dello specchio significa disgrazia e morte.

Oltre le precedenti cose sconcertanti, incontriamo nuove stranezze. Il Re bianco afferma: "...noi i pezzi del gioco degli scacchi siamo le creature più importanti del creato: le sole eterne."<sup>8</sup> Questo è un paradosso; infatti l'uomo pensante dirige con la propria volontà la partita a scacchi, spostando con le proprie mani i pezzi come se fossero marionette. Questo ruolo cambia posto qui, dal punto di vista del Re bianco: i pezzi formano il destino dell'uomo e la sua storia. "Siete voi, che non siete altro che immagini..." – dice il Re, riducendo gli uomini ad "apparenze senza sostanza".<sup>9</sup> Quest'idea esprime l'automatizzazione dell'umanità, il predominio degli oggetti sopra gli esseri viventi. Si può affacciare il problema: allora cos'è la realtà e cos'è l'illusione? L'incontro dei due mondi è talmente riuscito che questi hanno cambiato posto: la realtà che è durata finora diventa l'apparenza, mentre il fantastico occupa il posto della realtà anteriore.

Il viaggio del bambino, inevitabilmente, richiama alla mente un motivo dantesco. Il fanciullo – come Dante – aspira a conoscere. Durante il suo itinerario trova anche un compagno: come Virgilio era la guida di Dante, il Re bianco sarà quella del ragazzo. Al posto della visione cosmica della triplice struttura dantesca – l'Inferno, il Purgatorio, il Paradiso – possiamo trovare regioni adatte anche nell'opera di Bontempelli: la realtà materiale, la realtà speculare degli esseri, la realtà speculare degli oggetti. Forse l'ordine della corrispondenza può causare difficoltà. Ma l'entrata in scena di un *personaggio* nuovo può facilitare la risposta. Penso all'intervento del manichino, che già è il sovrano di un altro *impero*. Penso

---

<sup>8</sup> Bontempelli, M., *La scacchiera...*, op. cit., p. 35.

<sup>9</sup> Bontempelli, M., *La scacchiera...*, op. cit., p. 60.

che questo livello possa rispondere al Paradiso dantesco. Nel romanzo troviamo ancora due momenti che possono appoggiare quest'analogia forse un poco audace. Da un lato, come Virgilio prende congedo dal poeta laureato davanti al Paradiso, così anche il nostro protagonista entra in quella *sfera suprema* senza il suo compagno (il Re bianco). Dall'altra parte, anche il cambiamento del paesaggio rafforza il parallelo. La pianura di orizzonte infinito si trasforma in una pendice. Il ragazzo, sebbene non la veda, con i piedi percepisce però l'inclinazione del suolo, cioè sta andando su una collina (come anche Dante faceva). Altrimenti, il motivo dell'ascensione non appare qui per la prima volta. Anche all'inizio del romanzo lo troviamo nella descrizione della stanza e degli oggetti dentro di essa dal punto di vista del ragazzo: "*Perciò la scacchiera e i trentadue pezzi che vi si vedevano non stavano sullo stesso piano dei trentadue pezzi veri, ma sembrava si arrampicassero sopra un leggero declivo.*"<sup>10</sup>

Il tredicesimo capitolo ci fa ricordare un altro motivo: il nostro eroe, da giovane Ulisse, stimolato dalla curiosità e dal desiderio di sapere, cerca nuove avventure. Così arriva a quella *sfera suprema* dove regna il già menzionato manichino. In quest'impero hanno spazio gli oggetti che una volta sono stati rispecchiati dallo specchio. Il manichino - simile al Re bianco - è convinto della propria superiorità. Nella sua visione del mondo gli uomini occupano la posizione più bassa, loro sono seguiti dai pezzi nel gioco degli scacchi come cose "*di mezzo tra le persone e gli oggetti*",<sup>11</sup> e poi, al livello più alto, ci sono i manichini, che sono le creature più esemplari e più perfette. Gli uomini possono essere soltanto le imitazioni mediocri di queste forme superiori, e mai possono raggiungere la perfezione visto che "*...c'è sempre qualche cosa che sopravanza.*"<sup>12</sup> . Così, dal dominio dei pezzi arriviamo al regno dei manichini. Possiamo osservare che Bontempelli concede agli oggetti un'autonomia significativa che la tradizione narrativa ottocentesca aveva sempre negata e subordinata alla registrazione delle reazioni psicologiche che la loro presenza-assenza poteva stimolare nei personaggi. In questa visione l'umanità capita in una posizione più sottomessa e degradata e la sua automatizzazione diventa sempre più accentuata. Penso che, da parte di Bontempelli, non sia stata pura casualità neanche la scelta dei pezzi e dei manichini. Pensiamo alle opere dei pittori metafisici, soprattutto di De Chirico (che era amico di Bontempelli). Anche nelle sue pitture possiamo vedere frequentemente proprio questi due elementi, che esprimono chiaramente lo stato di fantoccio dell'umanità, e le relazioni irreali delle cose. Ma mentre queste creazioni con mezzi visuali suggeriscono tensione, forte minaccia, Bontempelli, con elementi favolosi, riesce

---

<sup>10</sup> Bontempelli, M., *La scacchiera...*, op. cit., pp. 13-14.

<sup>11</sup> Bontempelli, M., *La scacchiera...*, op. cit., p. 49.

<sup>12</sup> Bontempelli, M., *La scacchiera...*, op. cit., p. 50.

ad attenuare questo sentimento e lo fa accettare, anche se non del tutto almeno parzialmente.

Nonostante ciò, la sensazione della minaccia è conosciuta anche dagli *abitanti* dello specchio. Grazie ad un colpo di scena, tutti avranno una paura apocalittica. Come ho già menzionato, la rottura dello specchio significa la morte di quelli che sono dentro di esso. Ma, per fortuna, la situazione caotica la genera soltanto lo spezzamento di un altro specchio vicino. Il maestro veneto, che più di cento anni fa fece lo specchio, acquieta le passioni: "*Ora tutto è a posto. L'ora nostra non è ancora sonata. Il nostro specchio è solido, perbacco.*"<sup>13</sup>

Ma l'eroe giovane comincia a stancarsi delle avventure, ed anche il suo Virgilio da sui nervi. Aveva parte in vicende stupefacenti, ma già preferisce stare di là, nella sua camera. È vero che quella, per lui, è una prigionia (qui sconta la sua punizione) ma, ciò nonostante, quella sua prigionia gli sembra più sopportabile del restare prigioniero dello specchio per tutta la vita. Si sente estenuato, può appena tenere aperti gli occhi. Il mondo scoperto diventa sempre più disordinato, confuso ed insopportabile. Ma ha paura di addormentarsi perché ricorda le parole del Re bianco: lo specchio adesso si riposa, e così i suoi *abitanti* possono muoversi liberamente. Ma, nel momento in cui qualcuno guarda nello specchio, tutto ritornerà nella sua posizione originale secondo le regole della riflessione. E così, uno sguardo rigoroso può ordinare anche al suo compagno il ritorno al posto originale. Per questo il bambino ha paura del sogno, perché, lasciando il suo Virgilio, può restare impigliato nel mondo dello specchio. Il fanciullo è pronto ad ogni evenienza ed abbraccia fortemente il Re. Così, se il pezzo sarà ordinato al suo posto, anche lui potrà ritornare alla camera. E, realmente, il sogno vince il ragazzo.

La conclusione bontempelliana era quasi aspettabile. Fa punto alla fine del racconto con una brevità e semplicità già ordinarie in lui: il protagonista fanciullo si sveglia (per lo stridore della porta) nella stanza, nella scena del suo castigo, di nuovo nel mondo reale. Tutto era soltanto un semplice sogno? Con questa soluzione offerta, il lettore può sentirsi una vittima d'inganno. È vero che la storia sembra incredibile ed incantevole, ma siamo entrati volentieri nel gioco ed abbiamo accettato (insieme al bambino) un'altra realtà possibile. Nonostante ciò, Bontempelli non ci lascia sognare. Simile al fanciullo, sveglia anche noi alla realtà del mondo reale.

Lo specchio, come vediamo, diventa un elemento separatore tra la nostra realtà, il nostro spazio vitale, ed un'altra realtà, la realtà del mistero. Ma c'è un relativismo, anzi una contraddizione, per quanto riguarda l'autonomia di quest'altro mondo. In ultima analisi, questa realtà rispecchiata – anche se considerata

---

<sup>13</sup> Bontempelli, M., *La scacchiera...*, op. cit., p. 71.

autonoma – è sempre costretta a mantenere un ultimo contatto con il nostro spazio materiale, visto che le cose rispecchiate hanno sempre un referente reale e ritrovabile nel nostro mondo. Insomma, l'immagine non riesce a vivere una vita del tutto autonoma: ha bisogno (per essere) di essere mediata (da una superficie riflettente che ne costituisce l'origine e il fondamento), di mantenere quel vincolo con il sensibile che però, allo stesso tempo, le impedisce di conquistare quel valore di entità separata ed autonoma. Cioè, la loro presenza è limitata dalla loro vita esclusivamente riflessa.

Si può vedere quante domande filosofiche vengono fuori da questo racconto, che soltanto ad un'esame superficiale può sembrare una semplice favola per bambini. Dov'è il confine tra la realtà e la finzione, tra la veglia ed il sogno? Cos'è la realtà? Quello che noi vediamo o quello che riflette lo specchio? Cosa fa muovere l'umanità? ... ecc. E possiamo ancora contare le domande emergenti durante la lettura dell'opera. Ed il catalizzatore di questi problemi era un unico oggetto quotidiano, lo specchio.

Per concludere, vorrei rimandare all'opera di Lewis Carroll, già menzionata nell'introduzione a proposito dell'accoglienza da parte della critica. Paragonando le due opere, non è difficile scoprire le somiglianze: il *leitmotiv* comune (la presentazione del fantastico mondo speculare), oggetti simili (la scacchiera, i pezzi, il Re, il camino...ecc.), congruenze topografiche (la collina), punti di vista infantili (Alice ha sette anni, il ragazzo ne ha otto), il racconto in prima persona singolare e, infine, il conclusivo motivo del sogno, ritrovabile nella stessa funzione in ambedue le opere.

Malgrado i paralleli, naturalmente ci sono numerose differenze. Anche dentro la somiglianza topografica già menzionata possiamo trovare divergenze: Alice ha una esperienza visuale della collina, mentre il fanciullo de *La scacchiera...* la percepisce soltanto con i piedi, senza vederla.

*L'impero speculare* di Carroll ha più parti, mentre nel mondo creato da Bontempelli possiamo distinguere soltanto le tre *regioni* menzionate:

Anche tra *gli abitanti* dei due mondi troviamo differenze: nello specchio di Carroll, anche gli animali hanno posto (anzi quasi prevalgono), mentre sono espulsi dalla realtà speculare di Bontempelli.

La differenza più saliente tra le due storie la troviamo forse nella dimensione temporale. Nello specchio di Carroll la memoria *succede* in ambedue le direzioni, le loro figure conoscono non solo il passato ma anche il futuro. In confronto a questo, gli eroi speculari di Bontempelli vivono soltanto nel presente (nel momento dello sguardo nello specchio), non invecchiano, non hanno neanche

futuro: "E neppure abbiamo avvenire, perché non diventiamo mai vecchi e l'avvenire dell'uomo è la vecchiezza;..."<sup>14</sup>, e quindi sono creature atemporali.

Come ho già menzionato, anche il sogno conclusivo mostra similitudini, ma anche qui vorrei accentuare le differenze: Alice si sveglia da un movimento proprio, cioè da uno stimolo interno (scuote il gattino) incorniciando così la storia, facendo cenno al quadro d'apertura.<sup>15</sup> Ma il bambino de *La scacchiera...* viene svegliato da uno stimolo esteriore, dal rumore della porta. Qui non il movimento, ma il luogo (il ritorno alla stanza) da la cornice della storia.

Sebbene tutti e due i romanzi raccontino storie bizzarre, prodotti della fantasia, l'opera di Carroll la considererei più favolosa. Naturalmente, con questo non voglio dire che credo ai manichini e ai pezzi parlanti di Bontempelli e che non credo alle strane figure di Carroll. Ma gli eroi dello scrittore italiano – anche se svolazzano un po' nell'aria – in qualche modo si collegano alla realtà. Credo che questo sia valido anche per gli altri scritti di Bontempelli, e forse per questa caratteristica particolare essi possono essere magici e, contemporaneamente, anche reali, secondo il criterio del realismo magico.

---

<sup>14</sup> Bontempelli, M., *La scacchiera...*, op. cit., p. 32.

<sup>15</sup> Questo movimento che sveglia il protagonista è un elemento strutturale anche in una novella di Bontempelli. *Avventure di terra e di mare* in cui la ripetizione di un gesto (il ricordo di una bottiglia alzata) fa cornice alla storia.