

Annali della Facoltà di Studi Umanistici  
dell'Università degli Studi di Milano

# ACME

1/2016

Ledizioni 



---

*Home > Archivio > V. 69, N. 1 (2016)*

---

## SOMMARIO

## PERCORSI DELLA LUDICITÀ TRA ANTICO E MODERNO

Introduzione Andrea Capra, Chiara Torre	PDF 9-12
In ludo veritas Matteo Di Napoli	PDF 13-25
Ludonimia, logonimia ed espressività nel linguaggio: su alcuni usi di gr. <i>παίζω</i> Maria Patrizia Bologna	PDF 27-33
Spazi di gioco nella tragedia: il mondo “altro” in attesa dell’orrore Marina Cavalli	PDF 35-39
“Giocare alla città”. Discorsi e pedine nella «Repubblica» Andrea Capra	PDF 41-45
Ζητήματα: quaestiones di enigmistica epigrafica Stefano Struffolino	PDF 47-55
«Barbarus ludens». I barbari e il gioco nelle fonti latine Chiara Torre	PDF 57-65
Dadi particolari: intorno a due dadi parallelepipedi del Civico Museo Archeologico di Milano Claudia Lambrugo, Chiara Bianchi	PDF 67-75
Sull’origine di armeno k’owey ‘dado’ Andrea Scala	PDF 77-85
Una di lingua, una di gioco. Questioni linguistiche nei «giochi italiani per le scuole» del secondo Ottocento Michela Dota	PDF 87-93
L’invenzione della realtà. I giochi di Usepe ne «La storia» di Elsa Morante Laura Neri	PDF 95-100

---

## SAGGI

La ballata E5 e le sue varianti nel codice degli abbozzi Giulia Ravera	PDF 157-178
«Speak no more of her»: Silencing the Feminine Voice in Shakespeare’s «Julius Caesar» Natalie Roulon	PDF PDF (ENGLISH) 103-124
Sublime giocatore e guastafeste. Una lettura de «Il nipote di Rameau» Maddalena Mazzocut-Mis	PDF 179-187
Madame va a teatro. Scene da un teatro all’italiana in due romanzi di metà Ottocento Laura Belloni	PDF 125-138
William Faulkner, Lena Grove e Elio Vittorini. Dal personaggio al traduttore Myriam Colombo	PDF 189-200
Guerra vs comunità: la «Trilogia dell’Altipiano» di Mario Rigoni Stern Sergio Di Benedetto	PDF 139-156

*Direttore  
responsabile*

Fabrizio Slavazzi

*Comitato di  
direzione*

Irene Piazzoni

Paolo Rusconi

Paolo Spinicci

Chiara Torre

Raffaella Vassena

---

[HOME](#)  
[INFO](#)  
[LOGIN](#)  
[ARCHIVIO](#)  
[REGISTRAZIONE](#)

---

CONTENUTI  
DELLA  
RIVISTA

Cerca

Cerca in

Tutti i campi

Cerca

Esplora

per fascicolo

per autore

per titolo

Altre riviste

---

INFORMAZION

per i lettori

Per gli autori

---

## POSTILLE

Postille

PDF  
201-209

ACME - Annali della Facoltà di Studi Umanistici dell'Università degli Studi di Milano

ISSN: 0001-494X

eISSN: 2282-0035

Edizione a stampa a cura di [Ledizioni](#)



Quest'opera è distribuita con Licenza [Creative Commons](#) [Attribuzione](#) - [Non commerciale](#) - [Non opere derivate](#) 4.0 [Internazionale](#).

## L'INVENZIONE DELLA REALTÀ. I GIOCHI DI USEPPE NE «LA STORIA» DI ELSA MORANTE

Una precisa divisione etica e ideologica si delinea nelle pagine del *Mondo salvato dai ragazzini*, che Elsa Morante pubblica nel 1968: «i Felici Pochi sono indescrivibili», «E chi sono gli Infelici Molti? Sono tutti gli altri».<sup>1</sup> Nomi, storie, identità, frammenti di vicende personali e drammatiche emergono dai versi: è certamente un libro difficile, che abbandona momentaneamente la narrativa, e ritrova nella sperimentazione poetica l'espressione di una crisi morale. All'impossibilità di identificare la felicità sui volti e nei gesti di pochi individui, corrisponde la maggioranza degli altri, degli infelici che non hanno «segni» di riconoscibilità né di distinzione, ma prevalgono numericamente in uno spazio e in un tempo che rischia di far diventare i Felici Pochi «sempre più pochi / e sempre più infelici».<sup>2</sup>

A sei anni di distanza, nel 1974, esce *La Storia*, che inaugura un vero e proprio cambiamento di direzione rispetto al *Mondo*, e non conserva nulla del magma plurilinguistico che in quelle pagine dominava le voci.<sup>3</sup> Il presupposto è invece quello di un romanzo che possa parlare a tutti, e la dedica appare in questo senso un'esplicita dichiarazione: «Por el analfabeto a quien escribo».<sup>4</sup> Ma un fondamentale concetto ideologico e tematico deriva proprio dalla complessa architettura del libro precedente, e in particolare dalla rappresentazione di un ruolo, quello antitetico e contraddittorio che l'autrice affida appunto ai ragazzini: la salvezza e l'inevitabile autodistruzione. È Useppe il depositario di questa eredità, il bambino protagonista della *Storia*, che non solo è centro propulsore della vicenda, ma anche simbolo dei contrasti che inevitabilmente, allo sguardo autoriale della Morante, i fanciulli portano con sé.

La struttura della *Storia*, d'altra parte, capovolge il modello del romanzo storico tradizionale, individuando un rapporto tra realtà e finzione complesso ma drasticamente separato, modulato da una scelta narrativa che consegna gli eventi esterni allo spazio marginale di appendici in carattere tipografico minore. La vicenda dell'invenzione creativa, drammaticamente declinata sul registro del pathos emotivo e sentimentale, si impone invece nello spazio del testo. Useppe è certamente la vittima dello «scandalo che dura da diecimila anni», come si legge in copertina, ma è al contempo l'elemento vitale, e la più intensa, forse l'unica fonte di allegria che introduce nei luoghi chiusi e claustrofobici del racconto una componente di vivacità ingenua e festosa: «Non s'era mai vista una creatura più allegra di lui. Tutto ciò che vedeva intorno lo interessava e

<sup>1</sup> *La canzone degli F.P. e degli I.M.*, in MORANTE 1968, pp. 119-120.

<sup>2</sup> Ivi, p. 127.

<sup>3</sup> La pubblicazione del romanzo ha provocato un dibattito politico. Si ricordano qui, a questo proposito, due interventi che ne hanno riferito le posizioni e le ipotesi più contrastanti: FERRETTI 1975 e STEFANI 1974.

<sup>4</sup> CASES 1987, p. 107: «In un'epoca in cui si teorizzava che l'arte esclude la comunicazione, ella ha deciso di scrivere proprio per comunicare».

lo animava gioiosamente» (p. 120).<sup>5</sup> Il gioco, per questo bambino che vive nella storia ma ne subisce profondamente i danni, diventa il veicolo di espressione privilegiato, il modo e la condizione dei suoi rapporti intersoggettivi, e il filtro attraverso il quale vede e percepisce il mondo, per attribuirgli un senso.

Nell'universo costruito dalla *Storia* non c'è lo spazio infantile: Useppe è figlio di uno stupro, e trascorre i primi mesi di vita nascosto in casa, al riparo dalla vergogna della madre Ida, e dalle possibili insinuazioni della gente. Nasce nell'agosto del 1941, in una Roma sconvolta dalla miseria e dalle leggi razziali antisemite, da una maestra di scuola elementare, ebrea per parte di madre, un'adulta a sua volta mai cresciuta, terrorizzata dal mondo e dagli altri esseri umani, assalita costantemente da paure ancestrali e da angosce reali, ripiegata su se stessa e soggiogata dall'esuberanza del primo figlio, l'adolescente Nino. Eppure, in questo mondo oppressivo, circoscritto da poche stanze e limitato da rapporti circolari con le due persone della famiglia, madre e fratello, il bambino manifesta i segni di una evidente e sorprendente precocità, insieme alle prime forme di giochi allegri e festosi: «E nella pretesa, quasi matta, di esprimere coi suoi mezzi miserrimi quella contentezza infinita, Giuseppe moltiplicava tutti in una volta i suoi timidi scalpiti, i suoi sguardi incantati, i suoi vagiti, sorrisi e risatine» (p. 108). La fenomenologia degli sguardi veicola in questa fase la percezione della realtà.

Proseguendo nello sviluppo della vicenda, e mentre il bambino cresce, il gioco si configura sempre più come il luogo di una profonda antitesi: la sua condizione di esistenza si definisce in opposizione a quella delle persone che lo circondano e degli ambienti in cui vive. Intorno a sé, Useppe vede la «festa totale del mondo» (p. 121);<sup>6</sup> ciò che coglie con i sensi corrisponde immediatamente alla sua elaborazione mentale. La voce narrante verbalizza i modi e i giochi, gli atti percettivi del «pischelletto», evidenziandone da un lato la palese ingenuità, e dall'altro la situazione di estraneità rispetto alla vita degli adulti:

Le forme stesse che provocano, generalmente, avversione o ripugnanza, in lui suscitavano solo attenzione e una trasparente meraviglia, al pari delle altre. Nelle sterminate esplorazioni che faceva, camminando a quattro zampe, intorno agli Urali, e alle Amazonie, e agli Arcipelaghi Australiani, che erano per lui i mobili di casa, a volte non si sapeva più dove fosse. (p. 120)

Lo sguardo del narratore, sempre emotivamente coinvolto dalla rappresentazione commossa e patetica del suo personaggio,<sup>7</sup> non rinuncia all'iperbole della visione fantastica: a seguito di una «scena straziante» fra Ida e Nino, Useppe riesce a scatenare «un'allegria meravigliosa», abbandonandosi «ai soliti giochi col fratello e col cane» (p. 154). La tragedia della guerra e dei bombardamenti distrugge la casa dove abita, e molti sono costretti a convivenze forzate, in luoghi di accoglienza improvvisati; Useppe si trasferisce a Pietralata, in un edificio allestito a dormitorio per i senza tetto: «da allora, l'esistenza promiscua in quell'unico stanzone comune, che fu per Ida un sup-

<sup>5</sup> Tutte le citazioni, di cui viene indicata solo la pagina o le pagine, sono tratte dall'edizione: MORANTE 1974.

<sup>6</sup> In questo caso, l'esultanza del bambino si riferisce a ciò che Nino rappresenta per lui.

<sup>7</sup> Cfr. GARBOLI 1996.

plizio quotidiano, per Ueseppe fu tutta una baldoria» (p. 187). Uscire dall'isolamento, vivere in mezzo alla gente sono i modi di un nuovo, magnifico gioco collettivo, e la situazione che tutti sentono come una drammatica imposizione per lui si trasforma nella scoperta di uno straordinario incanto. Il bambino inventa la realtà di cui addirittura «si innamora», perché nessuna mediazione interviene in lui tra la percezione e l'immaginazione. Così avviene quando il fratello maggiore soddisfa uno dei suoi desideri più grandi, che Ueseppe accoglie, dopo una lunga attesa, con un entusiasmo incondizionato: il giro in moto per Roma. Il punto di vista narrativo lascia emergere sulla pagina la visione fantastica della trasfigurazione; come i mobili di casa si mutano nell'immagine di luoghi lontani e misteriosi, una città devastata dalla guerra si trasforma nell'invenzione creativa di un gioco, nel quale, di nuovo, gli atti percettivi guidano il racconto:

A voltare gli occhi in alto, si vedevano statue volare con le ali distese fra le cupole e le terrazze, e trascinare i ponti in corsa con le tuniche bianche al vento. E alberi e bandiere giostrare. E personaggi mai visti, sempre di marmo bianco, in forma d'uomo e di donna e d'animale, portare i palazzi, giocare con l'acqua, suonare trombe d'acqua, correre e cavalcare dentro alle fontane e appresso alle colonne. Ueseppe, proprio ubbriacato dal piacere dell'avventura, accompagnava il tuono del motore con uno scoppietto continuo di risate. (p. 399)

Lo stile dell'accumulazione, la ripetizione anaforica della congiunzione coordinativa, l'iterazione degli infiniti verbali rendono ragione del susseguirsi ansioso delle emozioni, ma rappresentano anche, appunto, la forma verbale dell'immaginazione in atto, e della progressione semantica. La funzione dei giochi di Ueseppe ruota proprio intorno alla possibilità di inventare la realtà, deviando dalle regole della storia, minando dall'interno, con lo stupore della semplicità più pura, le norme che dominano i rapporti umani. È il ruolo salvifico dei ragazzini, i quali, nelle trame complesse delle interazioni soggettive, non possono che essere estranei, distanti dal mondo degli altri.<sup>8</sup> Non è un caso che quando Ida usa con il figlioletto la parola «gioco», la funzione di questo termine si capovolge, e lungi dal connotare il senso gioioso che il bambino porta con sé, è utilizzata per ingannarlo, per nascondere sotto l'apparenza di un futile gioco i gesti disperati e le espressioni del dolore: «USEPPE: "...a' mà, peccché quel signore picchia i muri con la mano?" IDA "...per giocare...così..."» (p. 377).

Dalla dimensione infantile della rappresentazione romanzesca, derivano anche i giochi con il linguaggio; Ueseppe ordina e conosce la sua realtà attraverso espressioni verbali che da un lato tendono alla comunicazione, ma dall'altro, per il consueto procedimento antitetico, implicano un autoriferimento: il gusto proviene proprio dal gioco dei suoni e dal rapporto conoscitivo con le cose. Dapprima sono i diminutivi dei nomi propri che il bambino pronuncia; poi il vocabolario si arricchisce e acquista nuovi termini, vicini per contiguità fonica alla parola corretta, ridotti e semplificati, oppure semplicemente in grado di esprimere sinteticamente un concetto e un senso: il

<sup>8</sup> Nel testo d'apertura al *Mondo salvato dai ragazzini*, *Addio*, si legge: «Quaggiù i difficili ragazzetti, dopo un pomeriggio d'angosce strazianti, / possono ancora ridere a una barzelletta» (MORANTE 1968, p. 8).

mondo esterno, fuori dall'uscio di casa e precluso per molto tempo al bambino è *no*; la notte, ma anche i mobili, perché lui ci passa sotto al buio, sono *ubo*.

Man mano che il bambino precocemente cresce, il linguaggio si articola in frasi, espressioni più complesse, e dai nomi passa agli oggetti, alle azioni, ai commenti, ai veri e propri giochi che trasformano la necessità di parlare nel gusto delle combinazioni foniche e sonore, che accostano suoni simili, e provocano il riso. Dal punto di vista di Useppe, le cose del mondo acquistano significato, proprio perché è in grado di nominarle: il suo universo appare sempre più ampio, frastagliato, molteplice; talora assume una valenza soggettiva, se il canto dei canarini si traduce in un linguaggio comprensibile per il bambino, o se Bella, il cane affezionatissimo, riesce a comunicare con lui attraverso «parole». Sembra che un capovolgimento si verifichi di nuovo, proprio perché è la prospettiva del protagonista che attua un'inversione: lui gioca con le parole che significano le cose, perché innanzitutto gioca con le cose del mondo, che ai suoi occhi si combinano incredibilmente tra loro.

Il punto è che Useppe vive al di fuori delle convenzioni sociali, delle regole, della logica inscritta negli scambi conversazionali. Così che anche nella situazione più drammatica, di estrema miseria che le circostanze storiche e determinate impongono ai coinquilini dello stanzone di Pietralata, il bambino viene redarguito dalla madre, che pure è malata e a letto, perché la sua risposta non si allinea alle forme indirette di comunicazione che governano i rapporti tra gli esseri umani:

Era febbricitante. Ogni tanto, però, tornava a rinfrescarla un'arietta come di foglie o di piccole ali che le sbatessero vicino al viso:

«A' mà! peché dormi tanto?!»

«Adesso mi alzo ... Hai mangiato?»

«Ti. Filomena m'ha dato la pèttola.»

«Devi dire la Signora Filomena ... Hai ringraziato eh?»

«Ti»

«Come le hai detto?»

«Io gli ho detto: *favoriscio*? E lei m'ha detto: *tiè!*»

«*Favorisco!!* così le hai detto?! Questo non bisogna ... te l'ho già insegnato che non bisogna chiedere ... Però dopo, almeno, l'hai ringraziata per il disturbo? ... »

«Ti-ti. *Prima* gli ho detto *favoriscio* e dopo gli ho detto *ciao*». (pp. 343-344)

Il presupposto è naturalmente l'offerta, da parte di Filomena, di *favorire* quel pur misero cibo. Ma Useppe ha interiorizzato un meccanismo del discorso, e capovolge le norme dell'agire sociale, orientandole verso una diversa e soggettiva interpretazione della situazione comunicativa. Non aspetta più, come vorrebbe cortesemente la madre, la proposta di Filomena, ma inverte i ruoli e «chiede», oltre a sostituire la forma del rispettoso ringraziamento con la più consueta forma di saluto.

Analoga funzione assume la modalità del pensiero, che diventa esito di una decisione volontaristica. Nell'isolamento che improvvisamente coglie Ida e il figlio nello stanzone di Pietralata, il bambino, infatti, escogita un altro elaboratissimo gioco: «Fu allora che Useppe imparò a passare il tempo *pensando*» (p. 282). In questo modo il tempo cronologico degli altri per lui corrisponde a zero perché, acquistata consapevo-

lezza del proprio controllo mentale, esercita i giochi combinatori dell'immaginazione. E inventa poesie. Anche queste sono forme di comparazione verbale tra le cose, luoghi in cui agiscono dinamicamente fantasia e ragione, ma soprattutto atti di appropriazione di un mondo dal quale Useppe non può che essere condannato. Nell'ossimoro si celebra l'incontro tra lo spazio ludico e l'azione corrosiva del vero: «Il silenzio, in realtà, era parlante!» (p. 510).

D'altra parte un «paradosso ideologico» sta a fondamento dell'evoluzione del romanzo, e «capovolge radicalmente la dialettica fra tempo di guerra e tempo di pace».<sup>9</sup> L'allegria e i toni festosi, i comportamenti esuberanti di Nino e Useppe, le manifestazioni di ilarità che contraddistinguono i due personaggi, e Useppe in particolare, negli anni del conflitto, si trasformano nel periodo immediatamente postbellico. Alla tragica morte di Nino, segue l'aggressione della malattia e dei sempre più devastanti attacchi epilettici che il bambino subisce.<sup>10</sup> I giochi del piccolo protagonista diventano, in tal senso, un discrimine significativo di questo diverso rapporto con gli altri esseri umani, con gli spazi che abita e attraversa. Sembra proprio che non possa sopravvivere al male della storia; la sua forza creativa, in grado finora di inventare una realtà allegra e festosa, disubbidiente e fuori dalla regola, non può che soccombere. I primi giochi che cambiano forma sono i balli, i movimenti e il rapporto appassionato e divertito con la musica:

Però anche questo ballo doveva segnarsi come un sintomo nel processo di quei giorni. Non c'erano più gli zompi, le capriole e le improvvisazioni diverse con le quali il nostro ballerino si esibiva a Pietralata fra gli amici. Adesso, il suo corpo eseguiva un unico movimento di rotazione intorno a se stesso, al quale partiva con le braccia aperte, fino a un ritmo invasato e quasi spasmodico che pareva annientarlo. (pp. 454-455)

Ma il comportamento più incongruo con l'aria festosa che lo contraddistingueva nel periodo precedente è la negazione e il rifiuto allo stesso tempo della socialità. All'asilo, Useppe si sottrae ai giochi degli altri bambini, si tiene da parte, rifiutando quasi violentemente gli inviti; per poi avvicinarsi timidamente, o sfogare un pianto «di rivolta dolorosa intollerabile» (p. 448). La segregazione avviene anche rispetto ai ragazzini del caseggiato che giocano in cortile, dai quali prende le distanze, da loro e dai loro divertimenti. Il gioco, a questo punto, cambia di segno, diventa la manifestazione più palese della sua asocialità, e contemporaneamente la causa di una profonda sofferenza. La realtà non viene più vista e interpretata, o inventata, dall'immaginazione fervida del fanciullo, il quale invece è assalito sempre più frequentemente dai violenti accessi del «grande male»: tra la consapevolezza e l'incoscienza, la voce per nulla gioiosa del bambino reagisce con i misteriosi ed enigmatici *pecché*.

L'epilogo apre l'epoca dei grandi giochi con Bella, delle solitarie perlustrazioni di

<sup>9</sup> ROSA 2006, p. 221.

<sup>10</sup> Osserva VENTURI 1977, p. 111: «Il breve ciclo della venuta sulla terra di Useppe sta per concludersi, ma non prima che non si compiano nella morte gli altri destini: muore Nino in un incidente d'auto [...] e muore prima di diventare adulto, forse per non rinunciare alla vita e non entrare nell'irrealtà della storia».



ambienti e spazi liberi e isolati, della scoperta della «tenda d'alberi». È la primavera-estate del '47, e i vagabondaggi di Usepe conducono lui e il cane alla ricerca di una dimensione nuova ma sempre più separata dal mondo degli altri, soprattutto distinta da quella della collettività cittadina, che ora appare soffocante e oppressiva, ben diversa dalle immagini della Roma animata vista dalla moto del fratello tempo prima. A questo punto i luoghi, che definiscono cronotopicamente la possibilità esistenziale e immaginativa del bambino, rappresentano per contrappunto anche il tempo e lo spazio del suo esaurimento. I giochi sono qui costituiti dalle immagini dell'esperienza miste alle allucinazioni delle visioni di Usepe: la capanna, l'incontro con il mitico e ipnotico Scimò, il dodicenne solitario che suscita nel bambino una grandissima ammirazione; e ancora i pirati, la barca, la musica e le canzoni degli uccelli, il ricordo di cori già ascoltati. Una sorta di gioco di ruolo, dove l'immaginario è un campo di azione della realtà, senza ordine, senza regole precostituite: ma in cui la componente fantastica viene meno fino ad annullarsi, i giochi perdono la loro funzione, svaniscono, e i mali della storia prevalgono, inesorabilmente, perché il ragazzino non può più opporre resistenza.

Laura Neri  
 Università degli Studi di Milano  
 laura.neri@unimi.it

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI<sup>11</sup>

CASES 1987 : Cesare Cases, *Patrie lettere*, Torino, Einaudi, 1987.

FERRETTI 1974 : Gian Carlo Ferretti, *Il dibattito sulla «Storia» di Elsa Morante*, «Belfagor» 30 (gennaio 1975), pp. 93-98.

GARBOLI 1996 : Cesare Garboli, *Fortuna critica*, in Elsa Morante, *Opere*, II, Milano, Mondadori, 1996 (I ed. 1988).

MORANTE 1968 : Elsa Morante, *Il mondo salvato dai ragazzini*, Torino, Einaudi, 1968.

MORANTE 1974 : Elsa Morante, *La Storia*, Torino, Einaudi, 1974.

ROSA 2006 : Giovanna Rosa, *Cattedrali di carta*, Milano, Il Saggiatore, 2006 (I ed. 1995).

STEFANI 1974 : Luigina Stefani, *Recensione a «La Storia»*, «Belfagor» 29 (novembre 1974), pp. 712-717.

VENTURI 1977 : Gianni Venturi, *Elsa Morante*, Firenze, Il Castoro, 1977.

<sup>11</sup> Visti i limiti di spazio per gli interventi monografici, le voci bibliografiche sono relative esclusivamente ai riferimenti presenti nel testo.