

ACHILLE
CAMPANILE

CHIARASTELLA
E
TRAC-TRAC-PUF



ACHILLE CAMPANILE

**CHIARASTELLA
E
TRAC-TRAC-PUF**

Introduzione di Rocco Della Corte

Pubblicato per



da Mondadori Libri S.p.A.
Proprietà letteraria riservata
© 2022 Mondadori Libri S.p.A., Milano

ISBN 978-88-17-16212-8

Prima edizione BUR Contemporanea: marzo 2022

Realizzazione editoriale: Librofficina

Seguici su:

www.rizzolilibri.it

 [/RizzoliLibri](https://www.facebook.com/RizzoliLibri)

 [@BUR_Rizzoli](https://twitter.com/BUR_Rizzoli)

 [@rizzolilibri](https://www.instagram.com/rizzolilibri)

INTRODUZIONE

Chiarastella e Trac-Trac-Puf *L'avventura si crea e si distrugge*

L'avventura, in letteratura, è sinonimo di vicenda singolare, inaspettata e ricca di incognite. La lettura stessa può essere un'avventura e quella degli scritti di Achille Campanile lo è sempre grazie alle gradevoli insidie e ai bizzarri tranelli che sospingono azioni e situazioni avventurose ai limiti di realismo e surrealismo.

Campanile, tra i più fecondi scrittori del Novecento, ha caratterizzato le sue opere con un linguaggio presto assegnato all'ambigua etichetta umoristica. Un marchio riduttivo, perché quella campaniliana è una letteratura dall'innato senso del ridicolo e del paradosso, con una onnipresente tendenza avventurosa sfumata da una patina di nostalgica poesia. Nell'esperienza letteraria di Campanile è sempre incombente la funambolica capacità di sovvertire l'ordine logico delle cose a partire dall'assoluta e *letterale* normalità delle cose stesse. Un terreno, questo, assai propizio per l'avventura, presente anche più dell'umorismo: le riflessioni "profonde" dell'autore rinunciano talvolta alla ricerca dell'ilarità, ma non prescindono dall'azione avventurosa connaturata ai personaggi e ai loro ragionamenti, come accade nei due testi riuniti in questa edizione.

Chiarastella, in tal senso, è uno dei più avventurosi e moderni romanzi di Campanile: pubblicato nel 1934, evidenzia elementi di assoluta avanguardia a cominciare dall'alter-

nanza di monologo, dialogo e narrazione in terza persona in perfetta omogeneità stilistica. L'*incipit* lirico, classico dell'autore, prelude uno schema per cui ogni "passaggio" sottintende un'avventura. Il narratore incontra nel deserto Chiarastella e rimane colpito dalla bellezza del suo orologio. Un banale apprezzamento innesca il racconto per *flashback* del possessore, costretto a vivere infinite peripezie a causa di quell'accessorio che finisce per fargli perdere la cognizione del tempo, funzionando all'opposto del suo scopo. Campanile destruttura così – per la prima e non ultima volta nel romanzo – il tempo, dando alla componente avventurosa un ruolo preponderante nello straniamento di ogni canonico ordine cronologico e prevedibile.

Chiarastella diventa dunque narrazione a episodi fortuiti, ognuno dei quali potenzialmente raccontabile in maniera autonoma con i suoi tratti fiabeschi e grotteschi (ciò rimanda, peraltro, a *Trac-Trac-Puf*). Episodi vivi e spiazzanti, caratterizzati dalle solite incursioni autoriali in cui, per volontario eccesso di zelo, si specifica puntualmente ciò che non serve («nell'intervallo fra il secondo e il terzo atto di una commedia – e precisamente della commedia che si stava rappresentando») lasciando al lettore il compito di far riemergere i fili della trama celata tra sconfinamento e raziocinio.

Dal deserto al Giappone, il viaggio avanza per blocchi. Sia preso come emblema il caso della tappa in India: il protagonista a causa di una caduta si reca dal medico e questi gli consiglia di evitare movimenti inutili. Chiarastella s'interroga su quali siano i movimenti inutili fino a dedurre che, nel dubbio, è opportuno rimanere fermi. Divagazioni simili rappresentano la parte "cerebrale" della narrazione, le avventure quella "dinamica". E si intersecano a meraviglia in un romanzo che si configura come appartenente alla letteratura di viaggio. Campanile nel descrivere le peregrinazioni

attinge alle culture e alle etnie più disparate, allontanandosi dalla metanarrativa per poi tornarvi con l'ennesimo scherzo. Alla fine della prima parte, infatti, l'autore riporta su di sé l'attenzione rientrando nella "cornice": Chiarastella si accorge che il suo interlocutore dorme, lo desta e ricomincia daccapo. È un'avventura persino raccontare le sue avventure.

Nella seconda parte il tono pare più speculativo: Campanile dibatte su animali, piante, sentimenti traendo conclusioni dall'alto valore teoretico («l'impassibilità è la virtù delle bestie. Esse non si maravigliano di niente» o «non c'è idea umana, per quanto sballata, che la Natura non abbia già avuto»). *Chiarastella* è una miniera sia di fatti che di idee avventurose, con personaggi che come in una *jam session* teatrale si rubano la scena per dire la loro e sparire: pittoreschi e fiabeschi interpreti di tale esibizione sono mangiatori di cappelli, Proprietari dell'Equatore, musicisti del deserto, elefanti volatori e così via.

I naufragi di Chiarastella sono un altro capitolo dell'avventura: le isole particolarissime hanno ancora una volta qualcosa di favolistico che ricorda, per sommi capi, i luoghi fantastici di Gianni Rodari. Tra le isole spicca quella dei vecchi, a richiamare direttamente la galassia degli uomini di mezza età esplorata in *Battista al Giro d'Italia* e oggetto del futuro *Benigno*. Con le dissertazioni sulla notte di Natale va in scena l'estremo esperimento in *Chiarastella*: una sorta di "narrativa no stop" in cui ogni spunto avvia una storia, come se l'autore stesse facendo un test contenutistico e stilistico per misurare la propria capacità di narrare su tutto. Il "cerebrale" e il "dinamico" si riuniscono ancora nella sintesi aperta che chiude il romanzo.

Da un impianto favolistico a un tono dichiaratamente fiabesco, *Trac-Trac-Puf* è invece la proverbiale storia tra-

mandata che si arricchisce col tempo e con le generazioni. Il protagonista è il principe Tano, predestinato alla peregrinazione d'amore per conquistare una dama, la Bell'Unica Fuori dal Mondo, che gli appare in sogno dichiarandosi prigioniera.

L'antefatto costituisce per Campanile la giustificazione a una digressione continua, notificata nella stessa introduzione quando si specifica come una storia verbalmente trasmessa sia soggetta a inevitabili travisamenti. Tutti i personaggi sono tipicamente fiabeschi: Ignazio, mago viscido, Pinuccia, fanciulla affascinante, lo stesso Tano. La giovane a seguito del rapimento, altro *topos* peculiare, finirà al di fuori del mondo e lì dovrà arrivare Tano insieme ai suoi alleati. L'umorismo, nella favola, è ancor più necessario. Ha una funzione binaria di equilibrio tra la tensione dell'avventura e la realtà dei fatti. A rappresentare la vena umoristica sono gli alleati di Tano, che con lui si proiettano alla ricerca della fanciulla. Il primo è il professor Parpaglione, buffo esperto di storia, capace di equivocare persino l'identità di Cesare (spende anni di studio sul grande Cesare, per poi accorgersi di aver fatto le ricerche su un Cesare sbagliato, suo vicino di casa e tutt'altro che condottiero). Il secondo è Tremarella, dal nome parlante niente affatto epico. Il principe Tano condurrà una distopica ricerca della fine del mondo alle prese con la fame e la sete dei suoi sodali e la propria irrefrenabile *vis amoris*. Enucleare le peripezie toglierebbe gusto alla lettura. Sia considerato, però, che ogni dettaglio è fondamentale perché seppur gettato apparentemente senza un senso all'interno dell'insidiosa e divagante narrazione risulta poi vitale e decisivo allo scioglimento dell'intreccio. Non si può dunque leggere solo immagazzinando le informazioni, occorre selezionarle e mantenerle in rilievo nella propria memoria.

I personaggi di questa fiaba, rispetto a quelli di *Chiarastel-*

la, sono precisamente calati nell'avventura che intraprendono. Non c'è una collocazione sparsa di individui dall'eguale dignità, come accade nel primo romanzo e in generale nelle commedie teatrali dell'autore. Campanile in *Trac-Trac-Puf* semplifica l'architettura di chi agisce, come è costume nelle favole: dipinge un eroe romantico e due anti-eroi. Tano è cavaliere determinato, con poche debolezze che emergono nei momenti di riflessione. Gli accompagnatori sono pavidi e disfattisti, come suggerisce l'aggettivazione a loro riservata: Tremarella mingherlino e arrancante, Parpaglione imponente, goffo e dotato di un forte *humor* nero. I due accompagnatori che compongono la "brigatella" si completano e vivono pericolosamente le situazioni senza averne contezza pur esaltandosi alla risoluzione delle stesse.

L'epilogo della favola, arricchito di scioglilingua, giochi di parole, allitteranti elaborazioni liriche, accelera verso lo *Spannung*. La smania del principe Tano è costretta a lievitare in un castello misterioso, altro proverbiale luogo topico e ultima tappa di un viaggio decisamente più lineare e travagliato rispetto a quelli narrati in *Chiarastella*. Il racconto di una vecchina (come la nonna dell'*incipit*) prepara la strada all'avventura conclusiva e tradizionale: Tano dovrà superare tre prove, conscio che fallirne una significherebbe morire. Le affronterà utilizzando gli insegnamenti appresi nella sedimentata narrazione che torneranno utili svelando quella "caccia al tesoro" che Campanile prescrive al lettore. La prova decisiva, ambientata in un "atelier dello scheletro", riabbraccia il caro tema della morte e impone che migliaia di ossa ammucciate debbano essere riordinate, in un'orrida officina di montaggio di scheletri. Per scampare alla fine è necessario prendere in mano i simboli della morte stessa, entrarci in confidenza, in una trovata sottile di un narratore indolente. Evitato l'o-

stacolo, proprio la vecchina che aveva accolto la “triade” nel Castello si trasforma in Bell’Unica, rompendo l’incantesimo e archiviando l’avventura.

Con *Chiarastella* e *Trac-Trac-Puf* Campanile scrive due manifesti letterari: il primo per il racconto di viaggio, in cui l’avventura a tinte favolistiche è il cuore pulsante del *plot*. Il secondo per una fiaba allargata, o favola-romanzo, forma ibrida che rinuncia all’essenzialità dell’insegnamento attingendo a risorse fantastiche. A colpi di genialità l’avventura si crea e si distrugge, con Campanile demiurgo nel plasmare *topoi*, personaggi, divagazioni e incastri in due opere che spingono con forza sul tasto del senso ultimo delle parole. Un messaggio tanto più attuale nell’era dell’esagerato *hic et nunc* verbale, con i significanti degradati a meri veicoli di immediatezza comunicativa e non valorizzati nei loro significati intimi, sfumati e deducibili.

Rocco Della Corte

CHIARASTELLA