

Il patriarca ti educa scuoiando il coniglio che pensavi di adottare

Annibale, sei anni, riesce a vedere passato e futuro
Ma non può fare nulla per modificare gli eventi

ANDREA TARABBA

Le prime pagine di *La vampa* sono occupate, anche se in modo non esclusivo, da questo episodio: Riccardo porta suo nipote Annibale, il narratore, a vedere i conigli e gli chiede di sceglierne uno; Annibale è piccolo, segue il nonno come si segue un patriarca, o forse un profeta, ovvero lo ascolta senza comprenderlo, ma fidandosi di lui; perciò immagina che il coniglio che sceglierà diventerà suo: così indica quello più dolce, bianco. Con un cenno Riccardo ordina al fattore di prendere la bestia, che viene uccisa e scuoiata davanti a loro e, poche ore più tardi, servita in tavola. Annibale sa che ciò che ha nel piatto è il coniglio che pensava di accudire, ma si fa forza: dopotutto, quei pezzi di carne che ora si trova davanti non hanno più nulla a che vedere con l'animale che aveva pensato di amare. Dunque mangia senza fare una piega, e in qualche modo capisce che quella che gli è stata impartita è una lezione, e che ha appreso una delle leggi fondamentali della famiglia Angelini.

Un'altra legge famigliare,

stavolta esplicita e tramandata, è questa: «Mangiare, dormire, contare: non si mangia e non si dorme senza contare». Che cosa si conta in casa Angelini? Naturalmente i soldi, che sono tanti, tantissimi: *Lavampa* è la storia dell'ascesa e della caduta di una dinastia industriale immaginaria, quella a cui ha dato vita nonno Riccardo, fondatore della Angelini Grani, e che sembra ricalcare il percorso di alcuni grandi gruppi industriali dell'Italia degli anni Settanta e Ottanta, a cui assomiglia per vicende, atteggiamento, spreghiatezza dei giudizi e grossolanità degli errori.

Tutto, o quasi tutto, di questa dinastia ci viene raccontato grazie a una felice intuizione che Brandimarte evoca di continuo: la vampa, appunto, una sorta di *shining* di cui Annibale, che in qualche modo è un prescelto, un predestinato, entra in possesso (meglio: da cui viene posseduto) a partire dal giorno della morte del nonno-fondatore. È una facoltà ultraterrena, si direbbe, che gli permette di vedere nel passato e nel futuro, di assistere in presa diretta ad avvenimenti accaduti molto prima della sua nascita e di an-

tivedere le sorti della sua famiglia. Si sente avvolto in un fuoco primordiale, mitico, che lo spaventa e lo destabilizza ma di cui nessuno intorno a lui si rende conto. Mentre ha queste crisi Annibale vede, ascolta, registra. Con una complicazione: nella vampa ha sempre sei anni, ovvero torna allo stato di candore e ingenuità che aveva prima di scegliere il coniglio. Così, non capisce tutto quello che vede, gli sfugge il senso di molti dei discorsi che ascolta – soprattutto quando si parla di fusioni aziendali o di corruzione, o si commissionano atti violenti – e di certi destini, compreso il suo.

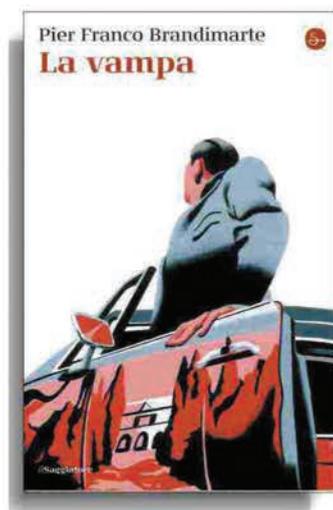
La storia copre una cinquantina d'anni, dalla fine della guerra a Tangentopoli. È ambientata in un centro Italia inventato, ma che somiglia all'Abruzzo: è lì, nella periferia, che il fondatore crea il suo impero, ed è da lì che parte questa vicenda composita, crudele a tratti, che parla del potere e di come bisogna educare sé stessi a perseguirlo e mantenerlo, e a quali costi, l'ultimo dei quali è la dannazione. All'inizio c'è il grano, bisogna raccogliarlo e

venderlo – la Angelini è un'azienda a conduzione familiare, il mondo descritto è ancora rurale; poi arrivano gli anni Settanta e Ottanta – la speculazione, i sogni multinazionali, la corruzione, la droga: il mondo attorno agli Angelini esplose, si dilata, la violenza e la morte entrano nell'orizzonte della famiglia come un dato di fatto; infine, questo mondo esplose.

Ecco la parabola, a tratti criminale, di questi Buddenbrook nostrani, spietati e ingenui a un tempo, che Brandimarte segue attraverso un principio narrativo che non tiene conto della cronologia e dei nessi di causa-effetto: *La vampa* è infatti una lunga, ipnotica rapsodia che saltabecca di epoca in epoca, di personaggio in personaggio, e ci restituisce per fiammate un mondo che è il frutto delle continue visioni di Annibale, nel tentativo autoriale di instaurare un diverso tempo del racconto – un tempo sospeso in cui la storia industriale e criminale di questa famiglia (e in definitiva del nostro Paese, di cui la Angelini Grani è la personificazione) sta racchiusa come dentro uno scrigno mitico.—

Il nonno
ha dato vita
a una dinastia
industriale

L'anziano muore
e il bambino
viene posseduto
dalla «vampa»



Pier Franco Brandimarte
«La vampa»
Il Saggiatore
pp. 376, € 19

Nato nel 1986 a Torano Nuovo, nel Teramano
Pier Franco Brandimarte ha disegnato vignette di satira politica e pubblicato racconti su riviste. Nel 2014 ha vinto il Premio Calvino con «L'Amalassunta» (Giunti).
Per Mattioli 1885è uscito «Il dio dei crocicchi»